

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN LOMPAT HARIMAU PADA PEMBELAJARAN SENAM LANTAI UNTUK KELAS VI SD

I Made Parwana Adi Putra¹, I Ketut Semarayasa², Ni Putu Dwi Sucita Dartini³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: parwanaadi13@gmail.com¹, ketut.semarayasa@undiksha.ac.id²,
sucita.dartini@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video pembelajaran pada materi lompat harimau pada senam lantai untuk peserta didik kelas VI SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner penilaian dan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil persentase uji ahli isi materi pembelajaran dengan jumlah persentase sebesar 92,3% berkualifikasi sangat baik, uji ahli desain dan media pembelajaran dengan jumlah persentase sebesar 91% berkualifikasi sangat baik, uji ahli praktisi lapangan dengan jumlah persentase sebesar 94,7% berkualifikasi sangat baik, uji perorangan dengan jumlah persentase sebesar 93,3% berkualifikasi sangat baik, uji coba kelompok kecil dengan jumlah persentase sebesar 96,7% berkualifikasi sangat baik, dan uji coba lapangan dengan jumlah persentase sebesar 94,8% berkualifikasi sangat baik. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai sangat layak digunakan untuk peserta didik kelas VI SD sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Video pembelajaran, lompat harimau, ADDIE

Abstract

This study aims to develop instructional video-based learning media on tiger sprong material on floor gymnastics for sixth grade elementary school students. The type of research used is development research using the ADDIE research model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The research data was collected using an assessment questionnaire and the data analysis technique used was quantitative descriptive analysis. Based on the results of the study, the results obtained were the percentage of content expert tests for learning materials with a total percentage of 92.3% with very good qualifications, design and learning media expert tests with a total percentage of 91% with very good qualifications, field practitioner expert tests with a total percentage of 94, 7% qualified very well, individual trials with a total percentage of 93.3% qualified very well, small group trials with a total percentage of 96.7% qualified very well, and field trials with a total percentage of 94.8% qualified very well Good. Therefore, learning media based on tiger sprong learning videos in floor gymnastics lessons are very suitable for use for sixth grade elementary school students as learning media.

Keywords : Video learning, tiger sprong, ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah salah satu mata pelajaran di sekolah yang merupakan media pendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, sikap sportifitas, pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual dan sosial) dalam rangka mencapai tujuan sistem pendidikan Nasional. PJOK merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan dalam suatu jenjang sekolah baik Sekolah Dasar (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS), maupun Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK). Departemen Pendidikan Nasional (2019:1) menyatakan (PJOK) di sekolah merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas PJOK terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. PJOK di sekolah berisi materi-materi yang dapat dikelompokkan menjadi permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, akuatik, pendidikan luar kelas, kesehatan.

Pembelajaran PJOK diperlukan penggunaan media. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Manfaat dari media pembelajaran adalah memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Nurrita, 2018). Untuk mencapai aktivitas jasmani diperlukan upaya guru dalam pembelajaran seperti model, metode, sarana prasarana, dan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang monoton tentu akan mempengaruhi minat peserta didik dalam menerima pesan atau materi yang disampaikan oleh guru. Untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran, maka diperlukan media pembelajaran dalam proses pembelajaran terutama di sekolah dasar untuk menarik minat belajar peserta didik.

Salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran PJOK adalah senam lantai. Senam lantai adalah kegiatan yang bermanfaat untuk mengembangkan komponen fisik dan kemampuan gerak (*motor ability*). Dengan berbagai kegiatan, anak yang terlibat dalam melakukan senam lantai akan berkembang daya ototnya, kekuatannya, powernya, kelentukannya, koordinasi, kelincihan, serta keseimbangannya. Senam lantai terdiri dari beberapa materi seperti materi senam lantai khususnya lompat harimau. lompat harimau merupakan salah satu dari berbagai macam gerakan senam lantai. Lompat harimau adalah pengembangan dari gerakan guling kedepan, yang dikembangkan dengan gerakan lompat dan melayang diudara jaraknya lebih jauh dan tinggi. Lompat harimau adalah sikap lompatan membusur dengan kedua tangan lurus ke depan pada saat melayang dan diteruskan dengan gerakan mengguling ke depan dan sikap akhir jongkok (Farhan Hamid, 2016). Dalam melakukan gerakan lompat harimau siswa harus melakukannya dengan baik dan benar, karena gerakan lompat harimau ini rentan sekali dengan resiko cedera yang tinggi (Rahmani, 2014). Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Tulamben pada materi senam lantai khususnya materi lompat harimau, ditemukan hasil observasi bahwa guru PJOK belum sepenuhnya mampu menyediakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif sehingga peserta didik kurang semangat dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan masih monoton membuat peserta didik menjadi kurang berminat dalam mengikuti

proses pembelajaran. Selain itu, masih ada beberapa peserta didik yang kurang dalam memahami materi lompat harimau pada materi senam lantai. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan di SDN 1 Tulamben mengenai media video pembelajaran pada materi lompat harimau didapatkan hasil bahwa 24 orang (24%) peserta didik tertarik dan senang dengan materi lompat harimau dan sisanya yaitu sebanyak 5 orang (5%) tidak tertarik dengan materi lompat harimau. Dari survei tersebut menunjukkan ketertarikan peserta didik kelas VI terhadap media video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai.

Gambaran keadaan tersebut menunjukkan bahwa untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal, sehingga diperlukan upaya alternatif yang mengacu pada faktor penyebab kurangnya kualitas pembelajaran PJOK. Oleh karena itu peserta didik dan guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan teknologi, yaitu video pembelajaran. Dengan mengembangkan sebuah media video pembelajaran pada materi senam lantai lompat harimau diharapkan dapat menarik dan meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Dari permasalahan yang ditemui, membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dapat memberikan solusi dari permasalahan yang didapat atau ditemui. Penelitian pada dasarnya adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk memecahkan permasalahan yang dilakukan dengan menerapkan jenis penelitian, metode, atau bahkan model penelitian yang digunakan (Saputra, 2022). Dari beberapa jenis penelitian yang ada, salah satu bentuk penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2012) dalam bukunya menyebutkan bahwa *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil produk tersebut bisa dari hasil pengembangan produk lama yang dikembangkan lagi ataupun produk yang baru. Dari pernyataan tersebut, membuat peneliti tertarik untuk menghasilkan produk baru dalam penelitian pengembangan, yaitu media video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai untuk kelas VI SD. Media video pembelajaran adalah sebuah media yang dapat menyajikan audio visual yang berisi informasi pembelajaran untuk membantu pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran. Menurut Mahadewi, dkk (2012) menyatakan bahwa video pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan, dan informasi secara audio visual. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran pada materi lompat harimau pada pembelajaran senam lantai untuk kelas VI SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai untuk kelas VI SD.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Menurut Mahmudah dan Adeng (2019) bahwa penelitian dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap analisis (*analyze*) dilakukan kegiatan analisis kebutuhan, analisis lingkungan, dan analisis mata pelajaran. Tahap desain (*design*) dilakukan perancangan atau merancang jadwal kegiatan dan mengembangkan *storyboard* dan *flowchart*. Tahap pengembangan (*development*) dilakukan pengembangan produk berupa video pembelajaran senam lantai (lompat harimau) untuk kelas VI SD. Dalam pengembangan produk, dilakukan pengumpulan materi ajar dan bahan ajar yang diperlukan dalam membuat produk seperti materi pokok, aspek pendukung seperti gambar, audio, video sebagai ilustrasi dan foto. Produk yang sudah selesai

dikembangkan selanjutnya diuji dan diberikan penilaian oleh ahli atau pakar untuk mengetahui tingkat validasi media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap implementasi (*implementation*), produk atau media yang dikembangkan coba digunakan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan dilaksanakan tahap implementasi adalah untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan dan untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan jika digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan penilaian dan perbaikan produk untuk mengetahui keberhasilan dan kesesuaian produk atau media yang dikembangkan dengan tujuan yang ingin dicapai. Evaluasi yang digunakan adalah evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilaksanakan saat tahapan masih dilakukan atau masih berlangsung (Mardiah dan Syarifuddin, 2018).

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli isi pembelajaran, ahli praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Produk atau media terlebih dahulu direview dan dinilai oleh ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli isi pembelajaran, ahli praktisi lapangan guru sekolah dasar berlatar belakang pendidikan S1 olahraga. Tanggapan, komentar, masukan, dan saran dari para ahli digunakan sebagai perbaikan produk atau media yang dikembangkan. Setelah melaksanakan perbaikan berdasarkan dari tanggapan, komentar, masukan, dan saran dari para ahli, produk selanjutnya diuji cobakan kepada peserta didik melalui uji coba perorangan oleh 3 orang peserta didik, uji coba kelompok kecil oleh 6 orang peserta didik, dan uji coba lapangan yang melibatkan kelas VI SD Negeri 1 Tulamben dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode angket atau kuesioner. Metode angket atau kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dan hasil penilaian dari ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli isi pembelajaran, ahli praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil data yang diperoleh dari teknik analisis deskriptif kualitatif pada penelitian ini adalah berupa tanggapan, komentar, masukan, dan saran dari uji validitas dan uji coba produk yang dilakukan, sehingga dapat dilakukan perbaikan produk. Analisis deskriptif kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengolah data hasil uji validitas produk. Data yang diperoleh dari angket/kuesioner uji validitas dikonversi ke dalam bentuk skor sebagai berikut:

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Nilai/Skor	Predikat
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Untuk memperoleh tingkat kelayakan atau validitas produk, skor yang diperoleh dari angket diubah menjadi persentase. Untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

Σ = Jumlah

n = Jumlah seluruh item angket

(Tegeh dan Kirna, 2010)

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = (F : N) \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

F = Jumlah persentase keseluruhan subjek

N = Banyak subjek

(Tegeh dan Kirna, 2010)

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan menggunakan ketepatan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5. Berikut adalah tabel konversi tingkat pencapaian Skala 5.

Tabel 2. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75%-89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65%-74%	Cukup	Direvisi
55%-64%	Kurang	Direvisi
0%-54%	Sangat Kurang	Direvisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai untuk kelas VI SD. Hasil penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap awal sebelum dilaksanakan pengembangan video pembelajaran adalah tahap analisis (*analyze*). Pada tahap analisis dilakukan kegiatan menganalisis karakteristik peserta didik untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik, didapatkan hasil bahwa peserta didik aktif dan tertarik mengikuti pembelajaran. Dari hasil observasi juga didapatkan hasil bahwa peserta didik tidak menggunakan media pembelajaran elektronik. Selanjutnya dilakukan analisis kurikulum untuk mengidentifikasi kompetensi dasar dan materi pembelajaran sehingga dapat digunakan sebagai dasar pengembangan media. Dari hasil analisis kurikulum, didapatkan hasil bahwa Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) mengacu pada materi loncat harimau. Setelah dilakukan analisis kurikulum, dilakukan juga analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran PJOK di kelas VI SD Negeri 1 Tulamben. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui kegiatan observasi, didapatkan hasil bahwa kebutuhan dan ketersediaan media dalam pembelajaran PJOK yang kurang memadai. Kegiatan terakhir yang dilakukan pada tahap analisis adalah menganalisis dan menentukan media pembelajaran yang baik dan cocok untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Tahap kedua dilaksanakan tahap desain (*design*). Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain adalah menentukan *hardware* dan *software* yang akan digunakan untuk membuat atau mengembangkan video pembelajaran. *Hardware* yang digunakan adalah *smartphone* dan laptop, sedangkan *software* yang digunakan adalah aplikasi *Adobe Premiere Pro CS6*. Kemudian dilakukan pembuatan rancang bangun video pembelajaran berupa *flowchart* dan *storyboard*, sehingga tersusun kerangka dasar atau sketsa tampilan dan pengaturan tata letak video pembelajaran. Kemudian dilakukan kegiatan penetapan desain tampilan video pembelajaran yang terdiri dari cover atau sampul video pembelajaran, tampilan tujuan pembelajaran, dan video presentasi yang menyampaikan materi

pelajaran. Tahap ketiga dilaksanakan tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan dilakukan kegiatan penilaian atau review oleh validator menggunakan instrumen penilaian yang sudah disiapkan. Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang sudah dikembangkan sebelum diuji cobakan ke peserta didik. Para validator atau ahli yang memberikan nilai atau review adalah Bapak I Komang Sukarata Adnyana, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli isi atau materi pembelajaran, Bapak Dr. I Gede Wawan Sudartha, S.Pd., S.T., M.Pd. sebagai ahli desain dan media pembelajaran, dan Bapak I Kadek Edi Sutawan, S.Pd. yang merupakan guru PJOK kelas VI SD Negeri 1 Tulamben sebagai ahli praktisi lapangan. Selain memberikan penilaian, para ahli pembelajaran juga memberikan tanggapan, komentar, masukan, dan saran perbaikan sebagai acuan untuk memperbaiki atau merevisi video pembelajaran yang sudah dikembangkan.

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, yaitu video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai untuk kelas VI SD. Responden pada tahap implementasi terdiri dari 3 orang peserta didik sebagai responden uji coba perorangan, 6 orang peserta didik sebagai responden uji coba kelompok kecil, dan satu kelas yang berjumlah 30 orang peserta didik sebagai responden uji coba lapangan.

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 pengembangan video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai untuk kelas VI SD yang mengacu pada model penelitian ADDIE, dihasilkan rancang bangun berupa *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* dan *storyboard* yang disusun digunakan sebagai kerangka dasar untuk mengatur tampilan tata letak video pembelajaran, sehingga menghasilkan sebuah produk atau media pembelajaran berupa video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai untuk kelas VI SD. Berdasarkan hasil analisis data yang mengacu pada hasil uji validitas atau kelayakan produk yang dikembangkan, hasil review dan penilaian dari masing-masing subjek penelitian dipaparkan secara rinci dan berurutan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Persentase Uji Kelayakan

No	Subjek Penelitian	Hasil Kelayakan Produk (%)	Keterangan
1	Ahli Isi/Materi Pembelajaran	92,3	Sangat Baik
2	Ahli Desain dan Media Pembelajaran	91	Sangat Baik
3	Ahli Praktisi Lapangan	94,7	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan	93,3	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	96,7	Sangat Baik
6	Uji Coba Lapangan	94,8	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji validitas atau uji kelayakan produk, diperoleh nilai persentase dari uji ahli isi/materi pembelajaran sebesar 92,3%, uji ahli desain dan media pembelajaran sebesar 91%, uji ahli praktisi lapangan sebesar 94,7%, uji coba perorangan sebesar 93,3%, uji coba kelompok kecil sebesar 96,7%, dan uji coba lapangan sebesar 94,8%. Berdasarkan hasil tersebut, video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai untuk kelas VI SD sangat baik atau sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam

menunjang kegiatan pembelajaran PJOK, khususnya pada materi senam lantai, yaitu lompat harimau.

Pembahasan

Pembelajaran di era sekarang ini sudah banyak yang memanfaatkan penggunaan teknologi dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Salah satunya pemanfaatan penggunaan teknologi dalam media pembelajaran. Media pembelajaran yang sebelumnya hanya berbasis media cetak seperti buku paket/LKS, namun di era sekarang ini membuat media pembelajaran berbasis teknologi atau digital lebih praktis dan efektif untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Murod, dkk. (2021) bahwa bahan ajar yang dikemas secara digital bersifat lebih praktis untuk digunakan dibandingkan dengan bahan ajar cetak seperti, modul cetak, LKS, dan buku. Tidak hanya dalam berbentuk modul, LKS, dan buku, penggunaan video pembelajaran juga sudah banyak digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi ajar. Berdasarkan permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran PJOK yang memanfaatkan penggunaan teknologi, yaitu video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai untuk kelas VI SD. Penggunaan media video pembelajaran merupakan salah satu alternatif penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi sehingga dapat dipelajari dengan menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone*, komputer, atau laptop. Media pembelajaran berbasis video yang dapat memaparkan, menjelaskan, dan mendemonstrasikan materi pembelajaran melalui video yang mendeskripsikan langkah-langkah atau tahapan-tahapan untuk mempelajari sesuatu merupakan salah satu cara bagi seorang guru untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Farista dan Ali (2018) juga menyatakan bahwa media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang menyajikan konsep, prinsip, prosedur, teori atau pengetahuan untuk membantu peserta didik atau pelajar dalam memahami suatu materi pembelajaran.

Produk atau media video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai untuk kelas VI SD sangat layak untuk digunakan. Hal ini sesuai dengan hasil validitas yang dilakukan oleh ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain dan media pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan, dimana hasil validitas ketiga ahli tersebut berkualifikasi sangat baik sehingga video pembelajaran sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil uji coba produk melalui uji coba perorangan, video pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik sehingga sangat layak untuk digunakan, uji coba kelompok kecil video pembelajaran berkualifikasi sangat baik sehingga sangat layak untuk digunakan, dan uji coba lapangan video pembelajaran berkualifikasi sangat baik sehingga sangat layak untuk digunakan.

Media pembelajaran berbasis video pembelajaran lompat harimau untuk peserta didik kelas VI SD merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi yang dapat digunakan atau dipelajari dimana saja dan kapan saja dengan bantuan perangkat *smartphone*, laptop, dan komputer yang terhubung akses internet yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang efektif bagi peserta didik dan memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Pernyataan ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Haking dan Soepriyanto (2019), hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran renang pada mata pelajaran PJOK untuk siswa kelas V SD, bahwa dari hasil penilaian produk yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan diperoleh informasi bahwa produk media video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Simbolon, Wahjoedi, dan Spyanawati (2020) mengenai pengembangan media video pembelajaran terkait dengan materi *passing* bola voli untuk kelas VII. Berdasarkan hasil penelitian dan tanggapan dari para ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran berkategori sangat baik. Dari hasil penelitian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dengan

menggunakan video pembelajaran sangat layak digunakan untuk menunjang pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Carolin, Astra, dan Suwiwa (2020) tentang pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE pada materi pencak silat, tanggapan dari ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran memperoleh 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. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai untuk kelas VI SD dengan hasil penelitian yang sejalan, dapat dikatakan bahwa video pembelajaran sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan adanya media video pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mengerti atau memahami pembelajaran. Hal ini juga disampaikan oleh Yuanta (2019) bahwa video pembelajaran adalah alat bantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, mulai dari video dapat diulang-ulang maupun diberhentikan dalam pemutarannya, sehingga guru bisa mengajak komunikasi peserta didik tentang isi dari video yang dilihat, serta guru juga bisa mengajak peserta didik tanya jawab, sehingga terbangun komunikasi atau interaksi dua arah antara guru dengan peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah rancang bangun produk pengembangan video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai untuk kelas VI SD yang mengacu pada model penelitian pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*), sehingga menghasilkan *flowchart* dan *storyboard* sebagai kerangka dasar untuk menyusun video pembelajaran. Dari penyusunan *flowchart* dan *storyboard*, maka dihasilkan produk atau media video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai untuk kelas VI SD yang terdiri dari cover atau sampul video pembelajaran, tampilan tujuan pembelajaran, dan video presentasi yang menyampaikan materi pelajaran. Berdasarkan hasil uji kelayakan atau uji validitas produk yang diperoleh melalui penyebaran angket atau kuesioner kepada subjek penelitian, diperoleh hasil persentase uji ahli isi/materi pembelajaran sebesar 92,3% berkualifikasi sangat baik, uji ahli desain dan media pembelajaran sebesar 91% berkualifikasi sangat baik, uji ahli praktisi lapangan sebesar 94,7% berkualifikasi sangat baik, uji coba perorangan sebesar 93,3% berkualifikasi sangat baik, uji coba kelompok kecil sebesar 96,7% berkualifikasi sangat baik, dan uji coba lapangan diperoleh nilai persentase sebesar 94,8% berkualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai untuk kelas VI SD sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran PJOK di kelas VI SD, khususnya pada materi senam lantai, yaitu lompat harimau.

Saran

Saran terkait dengan penelitian pengembangan video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai untuk kelas VI SD adalah disampaikan kepada peserta didik, guru, kepala sekolah, dan peneliti lain. Kepada peserta didik, dengan adanya media video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai, disarankan dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai sumber dan media belajar tambahan dalam menunjang proses pembelajaran PJOK, khususnya pada materi lompat harimau dalam senam lantai. Kepada guru, khususnya guru mata pelajaran PJOK disarankan agar dapat menggunakan video pembelajaran lompat harimau pada pembelajaran senam lantai sebagai sumber atau media belajar tambahan untuk mengajar peserta didik. Kepada kepala sekolah, disarankan dapat memfasilitasi guru untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik,

sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton. Kepada peneliti lain, dengan adanya penelitian ini disarankan dapat dijadikan sebagai hasil penelitian yang relevan atau sumber referensi tambahan terkait dengan penelitian yang sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- 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 X 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>.
- Farhan Hamid, D. A. (2016). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Lompat Harimau dalam Pembelajaran Senam Lantai Melalui Modifikasi Alat Pembelajaran Pada Siswa Kelas X MAN 2 Model Medan Tahun Ajaran 2013/2014*. Multilateral, 1, 114–123.
- Farista, R., dan Ali, I. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran*. Fakultas Agama Islam, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Haking, D. D., dan Soepriyanto, Y. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang pada Mata Pelajaran PJOK untuk Siswa Kelas V SD*. JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, Volume 2(4), hlm. 320-328. Tersedia pada: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/10156/4633>.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini., dkk. 2012. *Media Video Pembelajaran*. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Mahmudah, A., dan Adeng, P. (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 Inndonesia, 17(1), 97–111. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/26515/12402>.
- Mardiah dan Syarifuddin. (2018). *Model-model Evaluasi Pendidikan*. Mitra Ash-Shibyan Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 2(1). <https://ejournal.stai-tbh.ac.id/index.php/mitra-ashsyibyan/article/view/24>.
- Murod, M., Utomo, S., dan Utaminingsih, S. (2021). *Efektivitas Bahan Ajar E-modul Interaktif Berbasis Android untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Lingkaran Kelas VI SD*. Fenomena, 20(2), hlm. 219-232. <http://fenomena.iain-jember.ac.id/index.php/fenomena/article/view/61/53>.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Rahmani, M. (2014). *"Buku Super Lengkap Olahraga"*. PT Tiga Serangkai Putra Mandiri: Jakarta.
- Saputra, R. (2022). *Pengembangan Model Lompat Harimau untuk Siswa SMPN 5 Kota Metro*. Sport Science & Education Journal, Volume 3(2), hlm. 1-11. Tersedia pada: <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/sport/article/view/2217>.
- Simbolon, M. D., Wahjoedi, W., & Splyanawati, N. L. P. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Passing Bolavoli Smp Kelas X*. Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha, 8(3), 116. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33766>.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet: Bandung. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan Kesehatan. Litera: Jakarta.
- Tegeh, I. M., & K. I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Yuanta, F. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar*. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, Volume 1(2), hal. 91-100. Tersedia pada: <https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/816/704>.