

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Interaktif pada Gerakan Senam Lantai untuk Siswa Sekolah Dasar

Karlina Dwijayanti^{1)*}, Yudi Karisma Sari²⁾

^{1) dan 2)} Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

E-mail : karlina.dwijayanti@lecture.utp.ac.id¹⁾, yudikarisma3298@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah menghasilkan sebuah produk berupa video untuk pembelajaran gerakan senam lantai peserta didik di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan (*research and development*) yang berarti penelitian ini merupakan penelitian berorientasi pada produk. Subyek Uji coba adalah siswa SDN II Tegalgiri dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa. Dengan 10 siswa untuk uji coba terbatas dan 19 siswa untuk ujicoba luas. Model dalam penelitian pengembangan ini adalah model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif dan menggariskan pada langkah-langkah pengembangan. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi : Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain produk, Validasi Desain, Perbaikan Desain, Uji Coba Produk. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk siswa SD, didapatkan kesimpulan yaitu, dari tahap-tahap desain media yang meliputi dari perumusan tujuan, rancangan media yang akan dikembangkan, persiapan awal dalam perancangan media yang menyangkut : bahan, materi, serta aspek perancangan lainnya telah menghasilkan media pembelajaran gerakan senam lantai untuk siswa SD yang berisi pengertian senam lantai, sarana dan prasarana dalam senam lantai dan cara melakukan gerakan senam lantai. Produk berupa video pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran SD ditinjau dari aspek media pembelajaran dan aspek materi pembelajaran. Validitas dari media pembelajaran gerakan senam lantai, materi pada media pembelajaran gerakan senam lantai dan pada uji coba lapangan dengan hasil rata rata 82% termasuk dalam kategori sangat valid.

Kata kunci : media pembelajaran; video interaktif; senam lantai

ABSTRACT

The research objective to be achieved is to produce a product in the form of a video for learning floor exercise movements for students in elementary schools. The method used in this research is development (research and development), which means this research is product-oriented research. The trial subjects were students at Public Elementary School number II Tegalgiri with a total of 29 students. With 10 students for limited trials and 19 students for wide trials. The model in this development research is a procedural model, namely a model that is descriptive and outlines the development steps. The procedures carried out in this development research include : Potential and problems, data collection, product design, design validation, design improvements, product trials. Based on the results of research conducted on elementary school students, a conclusion was obtained, namely, from the media design stages which include the formulation of objectives, media plans to be developed, initial preparation in media design which includes: ingredients, materials, and other design aspects have resulted in learning media for floor exercise movements for elementary school students which contains the meaning of floor exercise, facilities and infrastructure for floor exercise and how to perform floor exercise movements. This product in the form of a learning video is suitable for use in elementary school learning from the learning media and learning material aspects. The validity of the learning media for floor exercise movements, the

Penulis Korespondensi : Karlina Dwijayanti, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta
E-mail : karlina.dwijayanti@lecture.utp.ac.id



Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi berlisensi di bawah [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

material in the learning media for floor exercise movements and in field trials with an average result of 82% is included in the very valid category.

Keywords : *learning media; interactive videos; floor exercises*

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani adalah aktivitas fisik yang dirancang untuk menjadi sarana dalam proses pendidikan dengan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rohani, mencakup aspek mental, intelektual, serta spiritual peserta didik (Bangun, 2016). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar (Sukmadinata, 2015). Pembelajaran bagi anak adalah suatu proses interaksi antara anak dengan orang tua atau individu dewasa lainnya yang memberikan bimbingan, dukungan, arahan perkembangan anak baik dalam, keterampilan, pengetahuan dan serta nilai-nilai kehidupan (Abdillah, 2019). Menurut Rosdiani (2013) pendidikan jasmani juga memiliki ruang lingkup yaitu permainan dan olahraga, Aktivitas pengembangan, Aktivitas senam, Aktivitas ritmik, Aktivitas air, Pendidikan luar kelas, Kesehatan. Mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, seperti aplikasi atau video tutorial yang dapat digunakan oleh guru untuk menjelaskan berbagai keterampilan olahraga dengan lebih baik (Sari & Setiawan, 2018).

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani guru susah untuk mendapatkan media selain media gambar. Media gambar pun tidak banyak yang sesuai dengan karakter anak sekolah dasar. Anak-anak lebih mudah belajar melalui praksis langsung ketimbang hanya

mengandalkan gambar atau ilustrasi. Pembelajaran senam merupakan materi yang diajarkan di sekolah. Senam yang diajarkan ada senam lantai, senam irama dan senam artistik. Senam dapat diartikan sebagai bentuk gerakan fisik yang sistematis yang dapat dilakukan pada lantai maupun matras (Hadjarati & Haryanto, 2020; Yudi Karisma, 2018). Sedangkan senam aerobik itu sendiri adalah olahraga yang gerakannya dipilih dan dilakukan sesuai dengan keinginan pelakunya dan menggunakan iringan musik (Dwijayanti & Firdaus, 2022). Pelajaran senam sudah diajarkan, namun itu hanya satu dua kali dalam satu tahun pelajaran, ujar guru PJOK yang peneliti temui di salah satu sekolah dasar yang ada di kecamatan Nogosari, kabupaten Boyolali. Maka diperlukan media pembelajaran yang baru, dan dapat menarik perhatian peserta didik sangat diperlukan dalam pembelajaran (Suherman, 2018). Sebelumnya hanya media gambar saja yang digunakan, media berupa video masih sangat jarang bahkan hampir tidak ada guru PJOK yang menggunakan. Hal tersebut bukan karena sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai, tetapi karena masih sedikitnya media berupa video yang menarik bagi peserta didik sekolah dasar.

Media berupa video sangat membantu guru dalam pembelajaran, guru juga dituntut untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran (Taib & Mahmud, 2021; Yuanta, 2020). Guru dapat menggunakan video untuk menunjukkan teknik gerakan atau

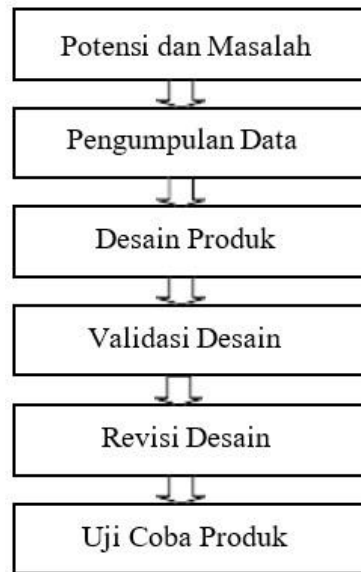
olahraga yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata (Palloff & Pratt, 2013). Penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang menarik, bervariasi, aman, serta mudah diakses adalah kunci utama yang harus dimiliki oleh setiap pendidik dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Suharnoko & Firmansyah, 2018). Gerakan yang ditunjukkan dalam video memberi gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana suatu gerakan dilakukan secara tepat. Setiap sekolah sudah memiliki LCD yang bisa digunakan untuk pembelajaran, dan semua guru sudah memiliki laptop yang bisa digunakan untuk menampilkan video untuk mendukung jalannya pembelajaran senam lantai di sekolah dasar, jadi sarana dan prasarana multimedia bukan halangan lagi untuk pelaksanaan pembelajaran untuk menampilkan video, berdasarkan hal tersebut perkiranya ada upaya untuk pengembangan produk video pembelajaran senam lantai, terkait hal tersebut (ketertarikan untuk mengembangkan produk dengan pengembangan video pembelajaran gerakan senam lantai pada siswa sekolah dasar).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang berarti penelitian ini merupakan penelitian berorientasi

pada produk. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural yakni mengikuti langkah-langkah yang telah ada pada penelitian (R & D) karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu. Model dalam penelitian pengembangan ini adalah model prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif dan menggariskan pada langkah-langkah pengembangan (Punaji, 2010; Putra, 2012).

Ada beberapa prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Salah satunya adalah prosedur penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2013). Pada penelitian pengembangan ini mengacu pada prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiyono dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1
Prosedur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* dengan gerakan senam lantai. Media pembelajaran interaktif ini dianggap layak karena telah memenuhi kategori sangat baik pada indikator penilaian. Hal ini karena isi materi yang disuguhkan dalam media sangat sesuai untuk pembelajaran peserta didik sekolah dasar, sehingga peserta didik mampu mengerti dan memahami materi yang disampaikan. Ketika peserta didik melihat materi pembelajaran yang interaktif dan beranimasi, peserta didik selalu mengingat bagian dari materi dapat mempraktikkannya dengan baik sehingga proses pembelajaran gerakan senam lantai bisa dilakukan dengan baik dan benar.

Selain itu pada saat dan setelah peserta didik belajar dengan media gerakan senam lantai dapat mengukur

tingkat keahaman dengan mengerjakan soal evaluasi. Peserta didik juga lebih mudah mengenal gerakan dalam senam lantai. Media merupakan bagian dari sistem pembelajaran, sehingga media mempunyai nilai-nilai praktis. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gerakan senam lantai ini sesuai dengan tujuan media pembelajaran. Media ini memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi gerakan senam lantai, dengan gambar dan video maka peserta didik dapat langsung memahami cara mempraktikkan gerakan senam lantai. Peserta didik juga dapat berinteraksi langsung dengan media sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar khususnya belajar gerakan senam lantai. Media gerakan senam lantai ini juga dapat digunakan kembali dan dapat disimpan sehingga dapat menyajikan informasi

belajar secara konsisten dan diulang sesuai kebutuhan.

Media gerakan senam lantai ini menyajikan gambar senam lantai berbentuk animasi sesuai dengan karakteristik anak. Pemilihan warna, bentuk dan ukuran media juga telah disesuaikan dengan karakteristik anak SD. Ketika menggunakan media gerakan senam lantai ini, peserta didik terlihat senang dan termotivasi karena melihat gambar dan warna yang menurut mereka menarik. Selain itu anak tertarik untuk menyelesaikan soal evaluasi karena media gerakan senam lantai ini menarik minat mereka.

Selanjutnya, tahap pengembangan produk terdiri dari pembuatan *storyboard*, pembuatan *layout*, penulisan materi, dan penambahan efek suara video, animasi dan gambar. Setelah pengembangan produk selesai, maka diperoleh media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* materi gerakan senam lantai. Produk awal media pembelajaran interaktif selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi memvalidasi sebanyak dua kali, dengan hasil rerata tahap I sebesar 3,4 yang termasuk dalam kategori cukup dan saran dari ahli materi kemudian peneliti melakukan revisi. Hasil revisi rerata skor hasil validasi materi yang menunjukkan nilai sebesar 4,06 yang termasuk kategori sangat baik sehingga media pembelajaran interaktif sudah memenuhi standar untuk diujicobakan. Ahli media memvalidasi sebanyak dua kali. Hal ini disebabkan oleh rerata skor hasil validasi ahli media tahap I masih menunjukkan nilai sebesar 3,2 yang termasuk kategori cukup sehingga belum memenuhi standar untuk diujicobakan. Media pembelajaran interaktif

selanjutnya direvisi sesuai saran dan komentar ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran interaktif yang telah direvisi, divalidasi kembali oleh ahli media. Validasi oleh ahli media pada tahap II ini menunjukkan hasil rerata skor sebesar 4,25 yang termasuk kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut media sudah layak untuk diujicobakan.

Peneliti mencari sekolah yang sudah menerapkan kurikulum merdeka belajar untuk melaksanakan ujicoba. Hal ini dikarenakan materi gerakan senam lantai merupakan materi yang tercantum dalam kurikulum merdeka. Setelah melakukan proses pencarian, peneliti menemukan sekolah yang menjadi lokasi penelitian, sekolah tersebut ialah adalah SDN 2 Tegalgiri Nogosari. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena SDN 2 Tegalgiri Nogosari sudah menerapkan kurikulum merdeka belajar. Selain itu, SDN 2 Tegalgiri Nogosari memiliki fasilitas yang dapat menunjang pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Fasilitas yang dimaksud adalah tersedianya LCD proyektor dan layar proyektor di setiap ruang kelas.

Ujicoba dilaksanakan dengan cara penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran oleh guru. Selama proses pembelajaran menggunakan media, peneliti melakukan observasi terhadap penggunaan media tersebut. Guru yang telah menggunakan media dalam proses pembelajaran kemudian diwawancara untuk diminta tanggapan, komentar, dan juga saran mengenai media yang dikembangkan. Guru yang diwawancara berjumlah 1 orang.

Dalam pengembangan media pembelajaran gerak dasar senam lantai ini

sesuai dengan pendapat Sudjana (2010) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk memperjelas bahan pelajaran yang disampaikan, sebagai alat untuk mengangkat atau menimbulkan pertanyaan untuk dikaji lebih lanjut dan sebagai sumber belajar bagi anak, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari peserta didik. Media pembelajaran gerakan senam lantai ini merupakan media pembelajaran yang telah layak untuk dijadikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik karena telah memuat materi dengan subtema senam lantai yang dapat menambah pengetahuan bagi peserta didik Sekolah Dasar dalam pembelajaran gerakan senam lantai.

Validasi Ahli Media

Sebelum melakukan uji coba, media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media. Validasi media dilaksanakan oleh dosen yang mempunyai latar belakang sesuai dengan materi yang dikembangkan.

Data validasi didapat dengan cara memberikan angket yang berisi indikator penilaian media. Ahli media mencoba produk dengan didampingi oleh pengembang, sehingga ahli media dapat menanyakan langsung hal-hal yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan dan dapat langsung memberikan masukan berupa kritik dan saran kepada pengembang yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

1. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

Penilaian aspek pembelajaran dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana penilaian ahli media mengenai berbagai hal yang menyangkut penilaian media dari produk media pembelajaran gerakan senam lantai yang dikembangkan oleh peneliti. Dengan pedoman penilaian ini, pengembang akan mengetahui perlu tidaknya dilakukan revisi. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1
Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I

No.	Indikator	Skor
1.	Teks pada media pembelajaran terbaca dengan jelas.	3
2.	Ukuran teks pada media pembelajaran proporsional sehingga mudah dibaca.	3
3.	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca.	4
4.	Media pembelajaran mempermudah peserta didik	3
5.	Menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan.	2
6.	Tampilan media pembelajaran menarik.	3
7.	Animasi pada media pembelajaran tidak mengganggu konsentrasi peserta didik.	4
8.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami.	3

9. Tampilan media pembelajaran mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik.	2
10. Gambar/animasi yang digunakan pada media pembelajaran	3
11. Pemilihan warna teks dengan background pada media.	2
12. Tata letak gambar pada media pembelajaran konsisten.	3
13. Ukuran gambar pada media pembelajaran konsisten.	3
14. Tata letak tombol-tombol navigasi pada media konsisten	3
15. Ukuran tombol navigasi pada media pembelajaran konsisten.	4
16. Kualitas gambar yang terdapat pada media pembelajaran	3
17. Tombol navigasi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.	3
18. Media pembelajaran memberikan kesempatan peserta didik untuk latihan secara teori maupun praktik.	2
19. Fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran jelas.	3
20. Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun di rumah	4
Jumlah	60
Persentase	60 %
RerataSkor	3,2
Kelayakan	Cukup Baik

Setelah pengujian ahli media yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil sebagaimana tabel di atas, hasil rata-rata skor dari seluruh kriteria indikator media pembelajaran adalah 60% yang dapat dikategorikan ke dalam kriteria “Cukup Baik” dalam range kriteria media pembelajaran. Selain prosentase angket tersebut, ada beberapa saran dari pakar yang harus diperbaiki dalam pengujian validasi media pembelajaran yang dilaksanakan, berikut adalah saran yang telah diterapkan untuk media pembelajaran :

1. Animasi untuk pengmbangn media pembelajaran menarik;
2. Teks terbaca dengan jelas;
3. Ukuran teks sesuai;

4. Penggunaan bahasa mudah difahami;
5. Pemilihan warna serta teks serta background menarik.

Selain memberikan penilaian, komentar dan saran ahli media juga memberikan pernyataan baik atau tidaknya produk ini untuk diproduksi dan diujicobakan. Ahli media menyatakan bahwa produk media pembelajaran interaktif ini sudah baik untuk diproduksi dan diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Berdasarkan data di atas maka pengembang melakukan revisi sesuai dengan saran dari ahli materi. Berikut realisasi revisi produk menurut saran ahli media pada konsultasi tahap pertama :

1. Tampilan halaman home tentang tata letak tombol, jenis dan warna huruf sudah diganti dan disamakan semua;
2. Backgroud, ukuran dan warna huruf sudah disamakan semua sehingga sudah terlihat lebih baik dari sebelumnya;
3. Halaman Profile sudah berisi latar belakang pembuatan game, tujuan dan profil dari pembuat game;
4. Gambar pada media sudah menggunakan gambar asli atau gambar buatan sendiri dan tata letak disesuaikan dengan bahan materi sehingga lebih mudah dimengerti;
5. Video sudah menggunakan rekaman asli dari peneliti.

2. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

Setelah produk media pembelajaran teknik dasar senam lantai dilakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran ahli media pada tahap I maka dilakukan konsultasi tahap II. Berikut hasil penilaian pada konsultasi tahap II :

Tabel 2
Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II

No.	Indikator	Skor
1.	Teks pada media pembelajaran terbaca dengan jelas.	4
2.	Ukuran teks pada media pembelajaran proporsional sehingga mudah dibaca.	4
3.	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca.	4
4.	Media pembelajaran mempermudah peserta didik	5
5.	Menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan.	4
6.	Tampilan media pembelajaran menarik.	4
7.	Animasi pada media pembelajaran tidak mengganggu konsentrasi.	4
8.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami.	4
9.	Tampilan media pembelajaran mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik.	4
10.	Gambar/animasi yang digunakan pada media pembelajaran jelas.	4
11.	Pemilihan warna teks dengan background pada media	5
12.	Tata letak gambar pada media pembelajaran konsisten.	4
13.	Ukuran gambar pada media pembelajaran konsisten.	4
14.	Tata letak tombol – tombol navigasi pada media konsisten.	4
15.	Ukuran tombol navigasi pada media konsisten.	5
16.	Kualitas gambar yang terdapat pada media	5
17.	Tombol navigasi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.	4
18.	Media pembelajaran memberikan kesempatan peserta didik untuk latihan secara teori maupun praktik.	4
19.	Fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran jelas.	4

20. Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun di rumah secara mandiri. 5

Jumlah	85
Persentase	85 %
Rerata Skor	4,25
Kelayakan	Sangat Baik

Hasil validasi ahli media tahap I menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 60 dengan persentase 60%, dan rerata skor sebesar 3,2 dengan kategori “cukup”. Pada validasi ahli media tahap II menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 85 dengan persentase 85%, dan rerata skor sebesar 4,25 dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan rerata skor yang mengalami kenaikan. Setelah melakukan penilaian tahap kedua ini ahli media sudah tidak memberikan komentar dan saran, karena ahli media merasa bahwa media ini sudah layak diujicobakan tanpa revisi.

Validasi Ahli Materi

1. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Sebelum melakukan ujicoba, media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi. Validasi materi dilaksanakan oleh dosen dan guru SD PJOK yang dinilai menguasai materi pembelajaran gerak dasar senam lantai. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek materi, pembelajaran dan kebahasaan. Hasil validasi tersebut dapat dilihat pada tabel 6. Skor maksimal dari masing-masing item pernyataan dalam lembar validasi adalah 5 sedangkan skor minimum adalah 1.

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Butir Penilaian	Nilai	
	Validator I	Validator II
1	3	3
2	3	3
3	3	3
4	3	4
5	2	4
6	3	4
7	2	3
8	3	4
9	2	3

10	3	4
11	4	3
12	3	4
13	4	3
14	4	3
15	4	3
Jumlah	46	45
Rerata Skor	3,07	3
Persentase	61,33 %	60%
Rerata persentase	60,67 %	
Kelayakan	Kurang Baik	Kurang Baik

Setelah pengujian ahli materi yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil sebagaimana tabel di atas, hasil rata-rata skor dari seluruh kriteria indikator materi pembelajaran adalah 60,67% yang dapat dikategorikan ke dalam kriteria “Kurang Baik”. Selain prosentase angket tersebut, ada beberapa saran dari pakar dalam pengujian validasi media pembelajaran yang dilaksanakan yaitu (1) ruang lingkup media disesuaikan dengan Kompetensi dasar, (2) penggunaan bahasa disesuaikan dengan karakteristik peserta didik Sekolah dasar, (3) susunan materi disesuaikan agar sistematis berdasarkan tingkat kesulitan, (4) tingkat kesulitan soal evaluasi harus diperhatikan disesuaikan dengan Kompetensi Dasar. Hal tersebut sangat penting untuk mengevaluasi produk agar produk

dinyatakan layak digunakan untuk proses pembelajaran pembelajaran.

Selain memberikan penilaian, komentar dan saran ahli materi juga memberikan pernyataan baik atau tidaknya produk ini untuk diproduksi dan diujicobakan. Ahli materi menyatakan bahwa produk media pembelajaran gerak dasar senam lantai ini sudah baik untuk diproduksi dan diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

2. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Setelah produk media pembelajaran gerak dasar senam lantai dilakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran ahli materi pada tahap I maka dilakukan konsultasi tahap II. Berikut hasil penilaian pada konsultasi tahap II :

Tabel 4
Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Butir Penilaian	Nilai	
	Validator I	Validator II
1	4	3
2	4	4
3	4	4
4	5	4
5	4	5
6	4	4

7	4	4
8	5	4
9	4	4
10	4	4
11	5	5
12	4	4
13	4	4
14	4	4
15	4	4
Jumlah	62	61
Rerata Skor	4,13	4,06
Persentase	82,67 %	81,33%
Rerata Presentase	82,%	
Kelayakan	Sangat baik	Sangat baik

Hasil validasi ahli materi tahap I menunjukkan hasil rerata persentase 60,67%, dan rerata skor sebesar 3,43 dengan kategori “kurang baik”. Pada validasi ahli materi tahap II menunjukkan rerata persentase 82%, dan rerata skor sebesar 4,11 dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan rerata skor yang mengalami kenaikan. Setelah melakukan penilaian tahap kedua ini ahli media sudah tidak memberikan komentar dan saran, karena ahli media merasa bahwa media ini sudah layak diujicobakan tanpa revisi.

Hasil akhir penelitian ini berupa produk video pengembangan gerakan senam lantai pada siswa SDN II Tegalgi melalui video alternatif berbasis *macromedia flash*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian [Agustin & Kurniawan \(2021\)](#); [Zamani & Wiguno \(2022\)](#) yang hasil penelitiannya berupa pengembangan produk video

pembelajaran. Media pembelajaran merujuk pada segala bentuk alat atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa, yang dapat mempengaruhi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor mereka. Hal ini bertujuan untuk mendorong terjadinya proses belajar yang terarah, dengan tujuan yang jelas dan dapat dikendalikan ([Setiawan et al., 2020](#)). Melalui media pembelajaran yang baik akan memberikan kemudahan bagi siswa untuk mempraktekan gerakannya.

Produk pengembangan ini berfokus pada materi gerakan senam lantai untuk SD yang disajikan dengan cara yang lebih menarik dan dapat dipraktekan langsung oleh siswa. Dalam video pembelajaran sendiri telah memenuhi gerakan manipulatif yang harus diberikan kepada siswa dalam pembelajaran seperti : gerakan lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif dalam senam lantai ([Mohammad & Boushehry, 2023](#)). Produk ini dapat digunakan sebagai materi ajar di kelas sebagai pengantar sebelum mempelajari materi baru, yaitu gerakan senam lantai, yang kemudian akan dipraktikkan dalam kegiatan

pembelajaran di lapangan. Diharapkan, dengan pengembangan produk ini, pembelajaran senam lantai akan menjadi lebih bervariasi dan modern, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik. Selain itu, produk ini juga diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru dalam bidang teknologi, yang bermanfaat untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan, khususnya dalam pengajaran senam lantai.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk siswa Sekolah Dasar, didapatkan kesimpulan yaitu, dari tahap-tahap desain media yang meliputi dari perumusan tujuan, rancangan media yang akan dikembangkan, persiapan awal dalam perancangan media yang menyangkut : bahan, materi, serta aspek perancangan lainnya telah menghasilkan media pembelajaran gerakan senam lantai untuk siswa sekolah dasar yang berisi pengertian senam lantai, sarana dan prasarana senam lantai, dan gerakan dalam senam lantai. Produk berupa pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran Sekolah Dasar ditinjau dari aspek media pembelajaran dan aspek materi pembelajaran. Validitas dari media pembelajaran gerakan senam lantai, materi pada media pembelajaran gerakan senam lantai dan pada uji coba lapangan dengan hasil rata rata 82% termasuk dalam kategori sangat valid.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, A. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 138.

<https://doi.org/10.31571/jpo.v8i2.1446>

- Agustin, A. N., & Kurniawan, A. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Permainan Senam Lantai Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health*, 3(6), 369–380. <https://doi.org/10.17977/um062v3i62021p369-380>
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, VI(VI), 3. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Dwijayanti, K., & Firdaus, M. (2022). Pengaruh Senam Aerobik High Impact dan Low Impact terhadap Kadar Lemak pada Karang Taruna Putra. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(2), 407–413. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/1918>
- Hadjarati, H., & Haryanto, A. I. (2020). Motivasi untuk hasil pembelajaran senam lantai. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 137. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/multilateralpjkr>
- Mohammad, M., & Boushehry, H. R. (2023). The influence of using video media on basic movement skills in kindergarten. *Education and Information Technologies*, 28(8), 9635–9654. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-022-11511-9>
- Palloff, R. M., & Pratt, K. (2013). *Lessons from the virtual classroom : The realities of online teaching*. John Wiley & Sons
- Punaji, S. (2010). Metode penelitian pendidikan dan pengembangan.

- Jakarta : Kencana
- Putra, N. (2012). *Research development : penelitian dan pengembangan suatu pengantar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Rosdiani, D. (2013). *Pendidikan Jasmani di dalam MKDU di IKIP Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Sari, A., & Setiawan, A. (2018). The development of internet-based economic learning media using moodle approach. *International Journal of Active Learning*, 3(2), 100–109. <https://www.learntechlib.org/p/208671/>
- Setiawan, A., Putra, A., & Suryani, N. (2020). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Palangka Raya : UPT Perpustakaan IAIN Palangka Raya
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suharnoko, F., & Firmansyah, G. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Melompat Melalui Permainan Lompat Cermin untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(2), 145. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v4i2.12169
- Suherman, A. (2018). *Kurikulum pembelajaran penjas*. Sumedang : UPI Sumedang Press
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*, Cet. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taib, B., & Mahmud, N. (2021). Analisis kompetensi guru paud dalam membuat media video pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1799–1810. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1842>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100. <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yudi Karisma, S. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Metode Bermain dalam Pembelajaran Guling Depan Senam Artistik pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Jungke Karanganyar Tahun 2017 Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode Bermain Dalam Pembela. *Jurnal Ilmiah SPIRIT*, 18(1), 1411–8319.
- Zamani, F., & Wiguno, L. T. H. (2022). Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Lompat Harimau Dan Meroda Pada Senam Lantai Melalui Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Malang. *Sport Science and Health*, 4(7), 616–622. <https://doi.org/10.17977/um062v4i72022p616-622>