

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN
SENAM LANTAI UNTUK SISWA SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA
KELAS VIII**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Agung Wahyu Wibowo
NIM 11601241058

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Senam Lantai Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII” yang disusun oleh Agung Wahyu Wibowo, NIM 11601241058 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 23 Desember 2015

Dosen Pembimbing,



Dr. Sri Winarni, M.Pd.
NIP. 19700205 199403 2 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi berjudul “Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Senam Lantai Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 21 Desember 2015

Yang membuat pernyataan,







Agung Wahyu Wibowo
NIM. 11601241058

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Senam Lantai Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII”** yang disusun oleh **Agung Wahyu Wibowo**, NIM **11601241058** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal **11 Januari 2016** dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sri Winarni	Ketua Penguji		15/02/2016
Yuyun Ari Wibowo, M.Or	Sekretaris Penguji		12/02/2016
F. Suharjana, M.Pd	Penguji I		26/01/2016
Nur Rohmah Muktiani, M.Pd	Penguji II		2/02/2016

Yogyakarta, Februari 2016
Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

1. Orang miskin bukanlah orang yang tidak memiliki apa-apa. Tetapi orang miskin adalah orang yang selalu merasa kurang... kurang... dan kurang. Saya tidak hidup di kemiskinan. Saya hidup di kesederhanaan. Hanya sedikit yang saya butuhkan dalam hidup ini...(Jose Mujica, Presiden Nicaragua).
2. Laut sampai puncak gunung penuh akan pelajaran berharga dalam hidup ini (Agung Wahyu Wibowo).
3. Sebaik-baiknya teman ialah teman yang suka menunjukkan yang baik untukmu.
4. Orang harus sabar dan tenang tanpa tergesa-gesa dalam memikirkan sesuatu, tetapi harus cepat dalam melaksanakannya (Napoleon).

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk:

1. Beliau kedua orang tuaku (Bapak Dasuki dan Ibu Anni Wijayani), yang senantiasa mengiringi dan meridhoi setiap langkahku dengan doa dalam setiap sujudnya.
2. Adikku (Ajeng Novia Dwi Utami) semoga lekas menyusul jejakku, dan tak lupa simbah, kerabat dan adik-adik sepupuku atas segala doa dan dukungan.

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN
SENAM LANTAI UNTUK SISWA SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA
KELAS VIII**

Oleh
Agung Wahyu Wibowo
11601241058

ABSTRAK

Senam lantai merupakan salah satu materi dalam pendidikan jasmani. Sumber materi senam berbentuk video masih jarang. Selain itu, faktor usia dan halangan guru juga turut berpengaruh terhadap demonstrasi dalam materi senam lantai. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media berbentuk video tutorial sebagai sumber belajar siswa serta untuk membantu guru dalam mengajar.

Pengembangan media pendidikan ini melalui tahapan yang dikembangkan oleh Nur Rohmah : Pendahuluan, pengembangan desain umum, pengembangan desain multimedia, evaluasi produk dan hasil akhir. Produk awal di evaluasi oleh ahli materi kemudian ahli media. Setelah evaluasi oleh ahli kemudian uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Moyudan melalui dua tahap yaitu, uji coba kelompok kecil dan uji coba satu lawan satu. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menghasilkan sebuah produk media pembelajaran video tutorial senam lantai kelas VIII SMP. Kualitas produk media : validasi ahli materi “baik” dan validasi ahli media “baik”. Penilaian dari peserta didik satu lawan satu”baik” dan kelompok kecil”baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan untuk membantu guru/pendidik dalam menyampaikan materi.

Kata Kunci: *pengembangan, video tutorial, senam lantai kelas VIII.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT atas segala rahmat dan hidayahnya. Selawat serta salam penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan syafaat dan suri tauladan kepada umat manusia.

Setelah melewati berbagai jalan berliku naik turun akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang berjudul “Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Senam Lantai untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII”. Tugas ini dapat terselesaikan berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan penulis untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan layanan fasilitas selama penulis belajar di Fakultas Ilmu Keolahragaan.
3. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan lancar.
4. Bapak Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd., Penasehat Akademik yang selalu menjadi orang tua kedua bagi penulis di Universitas Negeri Yogyakarta.

5. Ibu Dr. Sri Winarni, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir Skripsi (TAS) dapat terselesaikan.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Karyawan, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan lancar.
7. Bapak Drs. F. Suharjana, M.Pd sebagai Ahli Materi, bapak Saryono, M.Pd sebagai Ahli Media yang telah membantu proses evaluasi produk serta memberikan berbagai masukan demi kesempurnaan produk.
8. Ibu Rumini, S.Pd, siswa kelas VIII d SMP 1 Moyudan dan Bapak Karmanto, Pelatih dan anak didik senam ABC Bantul yang telah meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam proses uji coba dan pengambilan video.
9. Teman-teman PJKR B 2011, Kesma BEM KM 2014, GKBT doltrap, anak IRMAS Ngentak, tim media (bendizecloth) yang telah memberikan support dalam menyelesaikan tugas skripsi.
10. Seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS), yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga penelitian ini bermanfaat untuk semua pihak, terutama dalam bidang pendidikan.

Yogyakarta, 8 Desember 2015

Agung Wahyu Wibowo

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	II
PERNYATAAN.....	III
LEMBAR PENGESAHAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
ABSTRAK	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XVII
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Pengembangan	6
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Hakikat media.....	8
2. Fungsi dan Manfaat Media	10
3. Jenis Media	12
4. Hakikat Audio Visual	14
5. Hakikat Pendidikan Jasmani.....	16
6. Tujuan Pendidikan Jasmani	17
7. Hakikat Senam Lantai	18
8. Materi Senam Lantai dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.....	20
9. Adobe Flash Player.....	24
10. Pengertian Siswa dan Karakteristik Siswa SMP	24

B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Pemikiran	26
BAB III	27
METODE PENELITIAN	27
A. Model Penelitian.....	27
B. Prosedur Pengembangan.....	28
C. Uji Coba Produk	30
D. Definisi Operasional Variabel	31
E. Jenis Data.....	32
F. Instrumen Pengumpulan Data	32
G. Teknik Analisis Data	33
BAB IV	34
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Data Uji Coba	34
1. Data Validasi Ahli Materi.....	34
2. Data Validasi Ahli Media	43
3. Data Uji Coba Satu Lawan Satu	52
4. Data Uji Coba Kelompok Kecil.....	53
B. Analisis Data.....	56
1. Analisis Data dari Hasil Validasi Ahli Materi	56
2. Analisis Data dari Hasil Validasi Ahli Media	68
3. Analisis Data Uji Coba Satu Lawan Satu	80
4. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil	86
C. Revisi Produk	93
1. Data Analisis Kebutuhan	93
2. Deskripsi Produk Awal.....	93
3. Revisi	103
D. Kajian Produk Akhir.....	146
BAB V	148
KESIMPULAN DAN SARAN	148
A. Kesimpulan.....	148
B. Keterbatasan	149
C. Saran	150
D. Implikasi Penelitian	151
DAFTAR PUSTAKA	152
LAMPIRAN.....	155

LAMPIRAN I	156
SURAT IJIN PENELITIAN	156
LAMPIRAN II.....	161
SILABUS SENAM LANTAI.....	161
LAMPIRAN III	164
MEDIA PEMBELAJARAN.....	164
LAMPIRAN IV	191
LEMBAR KUISIONER UNTUK AHLI MATERI	191
LAMPIRAN V	204
LEMBAR KUISIONER UNTUK AHLI MEDIA	204
LAMPIRAN VI	220
LEMBAR KUISIONER UNTUK SISWA DAN DATA UJI COBA	220
SATU LAWAN SATU DAN KELOMPOK KECIL	220

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Penilaian	33
Tabel 2. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran dari Ahli Materi Tahap I.....	35
Tabel 3. Kriteria Penilaian	35
Tabel 4. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	37
Tabel 5. Skor Aspek Isi/Materi dari Ahli Materi (Tahap I)	38
Tabel 6. Saran Perbaikan Ahli Materi Tahap I dan Revisi	38
Tabel 7. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran dari Ahli Materi Tahap II ...	39
Tabel 8. Skor Aspek Isi/Materi dari Ahli Materi Tahap II	40
Tabel 9. Saran Perbaikan Ahli Materi dan Revisi.....	41
Tabel 10. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran dari Ahli Materi Tahap III.....	41
Tabel 11. Skor Aspek Isi/Materi dari Ahli Materi Tahap III	42
Tabel 12. Skor Aspek Tampilan dari Ahli Media Tahap I.....	44
Tabel 13. Skor Aspek Pemrograman dari Ahli Media Tahap I.....	45
Tabel 14. Saran dan Perbaikan dari Ahli Media pada Validasi Tahap I dan Revisi	45
Tabel 15. Skor Aspek Tampilan dari Ahli Media Tahap II	46
Tabel 16. Skor Aspek Pemrograman dari Ahli Media Tahap II	48
Tabel 17. Saran dan Perbaikan dari Ahli Media pada Validasi Tahap II dan Revisi	48
Tabel 18. Skor Aspek Tampilan dari Ahli Media Tahap III	49
Tabel 19. Skor Aspek Pemrograman dari Ahli Media Tahap III.....	51

Tabel 20. Skor Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Satu Lawan Satu oleh Peserta Didik	52
Tabel 21. Skor Penilaian Aspek Isi atau Materi Uji Coba Satu Lawan Satu Oleh Peserta Didik	52
Tabel 22. Skor Aspek Pembelajaran Uji Coba Satu Lawan Satu oleh Peserta Didik.....	53
Tabel 23. Skor Aspek Tampilan Media Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil oleh Peserta Didik.....	54
Tabel 24. Skor Aspek Isi atau Materi Media Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil oleh Peserta Didik.....	55
Tabel 26. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi Tahap I.....	57
Tabel 27. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap I	59
Tabel 28. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Tahap I oleh Ahli Materi	60
Tabel 29. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran pada Validasi oleh Ahli Materi Tahap II	61
Tabel 30. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap II	63
Tabel 31. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Materi	64

Tabel 32. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran pada Validasi oleh Ahli Materi Tahap III	65
Tabel 33. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap III.....	67
Tabel 34. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Materi	68
Tabel 35. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan pada Validasi oleh Ahli Media Tahap I	69
Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman pada Validasi oleh Ahli Media Tahap I	71
Tabel 37. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Tahap I oleh Ahli Media	72
Tabel 38. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan pada Validasi oleh Ahli Media Tahap II.....	73
Tabel 40. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Media	76
Tabel 41. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan pada Validasi oleh Ahli Media Tahap III	77
Tabel 42. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman pada Validasi oleh Ahli Media Tahap III.....	79
Tabel 43. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Tahap III oleh Ahli Media	80
Tabel 44. Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Satu Lawan Satu	81

Tabel 45. Distribusi Frekuensi Penilaian Terhadap Aspek Tampilan pada Uji Coba Satu Lawan Satu	82
Tabel 46. Penilaian Aspek Isi/Materi pada Uji Coba Satu Lawan Satu.....	83
Tabel 47. Distribusi Frekuensi Penilaian Terhadap Aspek Isi/Materi pada Uji Coba Satu Lawan Satu	83
Tabel 48. Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu.....	84
Tabel 49. Distribusi Frekuensi Penilaian Terhadap Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu	85
Tabel 50. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu.....	86
Tabel 51. Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	87
Tabel 52. Distribusi Frekuensi Penilaian Terhadap Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	88
Tabel 53. Penilaian Aspek Isi/Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil	89
Tabel 54. Distribusi Frekuensi Penilaian Terhadap Aspek Isi/Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	90
Tabel 55. Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil	91
Tabel 56. Distribusi Frekuensi Penilaian Terhadap Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	92
Tabel 57. Distribusi Frekuensi Penilaian Terhadap Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Gerakan Meroda	21
Gambar 2. Contoh Gerakan Guling Lenting	22
Gambar 3. Bagan Prosedur Pembuatan Media Video Tutorial Materi Senam	30
Gambar 4. Diagram Batang Validasi Aspek Pembelajaran Ahli Materi Tahap I.	58
Gambar 5. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap I	59
Gambar 6. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Aspek Materi Tahap I	60
Gambar 7. Diagram Batang Validasi Aspek Pembelajaran Ahli Materi Tahap II	62
Gambar 8. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap II	63
Gambar 9. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Aspek Materi Tahap II	64
Gambar 10. Diagram Batang Validasi Aspek Pembelajaran Ahli Materi Tahap III	66
Gambar 11. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap III	67
Gambar 12. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Aspek Materi Tahap III	68
Gambar 13. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media Tahap I	70

Gambar 14. Diagram Batang Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media	
Tahap I	71
Gambar 15. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Aspek Media	
Tahap I	72
Gambar 16. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media	
Tahap II	74
Gambar 17. Diagram Batang Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media	
Tahap II	75
Gambar 18. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Aspek Media	
Tahap II	76
Gambar 19. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media	
Tahap III.....	78
Gambar 20. Diagram Batang Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media	
Tahap III.....	79
Gambar 21. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Aspek Media	
Tahap I	80
Gambar 22. Diagram Batang Penilaian Uji Coba Aspek Tampilan Satu Lawan	
Satu oleh Peserta Didik	82
Gambar 23. Diagram Batang Penilaian Uji Coba Aspek Isi/Materi Satu Lawan	
Satu oleh Peserta Didik	84
Gambar 24. Diagram Batang Penilaian Uji Coba Aspek Pembelajaran Satu	
Lawan Satu oleh Peserta Didik	85

Gambar 25. Diagram Batang Penilaian Media Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu.....	86
Gambar 26. Diagram Batang Penilaian Uji Coba Aspek Tampilan Kelompok Kecil oleh Peserta Didik.....	88
Gambar 27. Diagram Batang Penilaian Uji Coba Aspek Isi/Materi Kelompok Kecil oleh Peserta Didik.....	90
Gambar 28. Diagram Batang Penilaian Uji Coba Aspek Pembelajaran Kelompok Kecil oleh Peserta Didik.....	92
Gambar 29. Diagram Batang Penilaian Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil	93
Gambar 30. Tampilan Opening Sebelum di Sorot pada Produk Awal	95
Gambar 31. Tampilan Opening Setelah di Sorot pada Produk Awal	95
Gambar 32. Tampilan “Menu” pada Produk Awal.....	96
Gambar 33. Tampilan “Menu Informasi” pada Produk Awal	96
Gambar 34. Tampilan “Menu Informasi Cara Penggunaan Aplikasi” pada Produk Awal	96
Gambar 35. Tampilan “Menu Informasi Profil” pada Produk Awal	97
Gambar 36. Tampilan “Menu Informasi Profil” pada Produk Awal	97
Gambar 37. Tampilan “Menu Materi” pada Produk Awal	98
Gambar 38. Tampilan “Materi Tambahan Sejarah Senam” pada Produk Awal...	98
Gambar 39. Tampilan “Materi Tambahan Alat-Alat Senam” pada Produk Awal.....	99

Gambar 40. Tampilan “Materi Tambahan Alat-Alat Senam” pada Produk Awal	99
Gambar 41. Tampilan “Menu Materi Semester Dua” pada Produk Awal	100
Gambar 42. Tampilan “SK KD Semester Satu” pada Produk Awal.....	100
Gambar 43. Tampilan “SK KD Semester Dua” pada Produk Awal	101
Gambar 44. Tampilan “Materi Meroda Semester Satu” pada Produk Awal	101
Gambar 45. Tampilan “Materi Guling Lenteng Semester Satu” pada Produk Awal	102
Gambar 46. Tampilan “Video Gerakan Dasar Semester Satu” pada Produk Awal.....	102
Gambar 47. Tampilan “Materi Rangkaian Meroda dan Guling Depan Semester Dua” pada Produk Awal.....	103
Gambar 48. Tampilan “Materi Rangkaian Guling Depan dan Guling Lenteng Semester Dua” pada Produk Awal.....	103
Gambar 49. Tampilan “Video Awal Rangkaian Semester Dua” pada Produk Awal	104
Gambar 50. Tampilan “Layar Evaluasi” pada Produk Awal	104
Gambar 51. Tampilan Menu Pilihan Masih Ada Pilihan Sejarah dan Alat-Alat Senam Sebelum Revisi.....	106
Gambar 52. Tampilan Menu Pilihan Setelah Revisi.....	106
Gambar 53. Tampilan Materi Meroda Sebelum Revisi	107
Gambar 54. Tampilan Materi Meroda Sesudah Revisi	107
Gambar 55. Tampilan Materi Meroda Sebelum Revisi	108

Gambar 56. Tampilan Materi Meroda Setelah Revisi	108
Gambar 57. Tampilan Materi Meroda Sebelum Revisi	109
Gambar 58. Tampilan Materi Meroda Setelah Revisi	109
Gambar 59. Tampilan Materi Guling Lenteng Sebelum Revisi	110
Gambar 60. Tampilan Materi Guling Lenteng Setelah Revisi	110
Gambar 61. Tampilan Materi Guling Lenteng Sebelum Revisi	111
Gambar 62. Tampilan Materi Guling Lenteng Setelah Revisi	111
Gambar 63. Tampilan Materi Guling Lenteng Sebelum Revisi	112
Gambar 64. Tampilan Materi Guling Lenteng Setelah Revisi	112
Gambar 65. Tampilan Materi Guling Lenteng Sebelum Revisi	113
Gambar 66. Tampilan Materi Guling Lenteng Setelah Revisi	113
Gambar 67. Tampilan Materi Meroda dan Guling Depan Sebelum Revisi	114
Gambar 68. Tampilan Materi Meroda dan Guling Depan Setelah Revisi	114
Gambar 69. Tampilan Materi Meroda dan Guling Depan Sebelum Revisi	115
Gambar 70. Tampilan Materi Meroda dan Guling Depan Setelah Revisi	115
Gambar 71. Tampilan Materi Meroda dan Guling Depan Sebelum Revisi	116
Gambar 72. Tampilan Materi Meroda dan Guling Depan Setelah Revisi	116
Gambar 73. Tampilan Materi Guling Depan dan Guling Lenteng Sebelum Revisi	117
Gambar 74. Tampilan Materi Guling Depan dan Guling Lenteng Setelah Revisi	117
Gambar 75. Tampilan Materi Guling Depan dan Guling Lenteng Sebelum Revisi	118

Gambar 76. Tampilan Materi Guling Depan dan Guling Lenteng Setelah Revisi	118
Gambar 77. Tampilan Evaluasi Nomor 3 Sebelum Revisi	119
Gambar 78. Tampilan Evaluasi Nomor 3 Setelah Revisi	119
Gambar 79. Tampilan Evaluasi Nomor 4 Sebelum Revisi	120
Gambar 80. Tampilan Evaluasi Nomor 4 Setelah Revisi	120
Gambar 81. Tampilan Evaluasi Nomor 5 Sebelum Revisi	121
Gambar 82. Tampilan Evaluasi Nomor 5 Setelah Revisi	121
Gambar 83. Tampilan Evaluasi Nomor 6 Sebelum Revisi	122
Gambar 84. Tampilan Evaluasi Nomor 6 Setelah Revisi	122
Gambar 85. Tampilan Evaluasi Nomor 8 Sebelum Revisi	123
Gambar 86. Tampilan Evaluasi Nomor 8 Setelah Revisi	123
Gambar 87. Tampilan Evaluasi Nomor 9 Sebelum Revisi	124
Gambar 88. Tampilan Evaluasi Nomor 9 Setelah Revisi	124
Gambar 89. Tampilan Evaluasi Nomor 10 Sebelum Revisi	125
Gambar 90. Tampilan Evaluasi Nomor 10 Setelah Revisi	125
Gambar 91. Tampilan Video Belajar Meroda Sebelum Revisi.....	126
Gambar 92. Tampilan Video Belajar Meroda Setelah Revisi.....	126
Gambar 93. Tampilan Video Belajar Meroda Sebelum Revisi.....	127
Gambar 94. Tampilan Video Belajar Meroda Setelah Revisi.....	127
Gambar 95. Tampilan Video Gerakan Guling Lenteng Sebelum Revisi	128
Gambar 96. Tampilan Video Gerakan Guling Lenteng Setelah Revisi.....	128
Gambar 97. Tampilan Menu Awal Sebelum Revisi	129

Gambar 98. Tampilan Menu Awal Setelah Revisi.....	129
Gambar 99. Tampilan Menu Informasi Sebelum Revisi	130
Gambar 100. Tampilan Menu Informasi Setelah Revisi.....	130
Gambar 101. Tampilan Menu Pilihan Sebelum Revisi.....	131
Gambar 102. Tampilan Menu Pilihan Setelah Revisi.....	131
Gambar 103. Tampilan Menu Pilihan Sebelum Revisi.....	132
Gambar 104. Tampilan Menu Pilihan Setelah Revisi	132
Gambar 105. Tampilan Menu Pilihan Semester 1 Sebelum Revisi	133
Gambar 106. Tampilan Menu Pilihan Semester 1 Setelah Revisi	133
Gambar 107. Tampilan Menu Pilihan Semester 2 Sebelum Revisi	134
Gambar 108. Tampilan Menu Pilihan Semester 2 Setelah Revisi	134
Gambar 109. Tampilan Materi Meroda Sebelum Revisi	135
Gambar 110. Tampilan Materi Meroda Setelah Revisi	135
Gambar 111. Tampilan Menu Sebelum Pilihan Sebelum Revisi.....	136
Gambar 112. Tampilan Menu Sebelum Pilihan Setelah Revisi	136
Gambar 113. Tampilan Cara Penggunaan Aplikasi Sebelum Revisi.....	137
Gambar 114. Tampilan Cara Penggunaan Aplikasi Setelah Revisi	137
Gambar 115. Tampilan Evaluasi Belajar Sebelum Revisi	138
Gambar 116. Tampilan Evaluasi Belajar Setelah Revisi	138
Gambar 117. Tampilan Hasil Evaluasi Belajar Sebelum Revisi.....	139
Gambar 118. Tampilan Hasil Evaluasi Belajar Setelah Revisi.....	139
Gambar 119. Tampilan Menu Pilihan Sebelum Revisi.....	140
Gambar 120. Tampilan Menu Pilihan Setelah Revisi	140

Gambar 121. Tampilan Menu Pilihan Semester Satu Sebelum Revisi.....	141
Gambar 122. Tampilan Menu Pilihan Semester Satu Setelah Revisi	141
Gambar 123. Tampilan Menu Pilihan Semester Dua Sebelum Revisi	142
Gambar 124. Tampilan Menu Pilihan Semester Dua Setelah Revisi.....	142
Gambar 125. Tampilan Video Semester Satu Sebelum Revisi.....	143
Gambar 126. Tampilan Video Semester Satu Setelah Revisi	143
Gambar 127. Tampilan Materi Meroda Sebelum Revisi	144
Gambar 128. Tampilan Materi Meroda Setelah Revisi	144
Gambar 129. Tampilan Materi Meroda Sebelum Revisi	145
Gambar 130. Tampilan Materi Meroda Setelah Revisi	145
Gambar 131. Tampilan Materi Meroda Sebelum Revisi	146
Gambar 132. Tampilan Materi Meroda Setelah Revisi	146
Gambar 133. Tampilan Profil Sebelum Revisi	147
Gambar 134. Tampilan Profil Setelah Revisi	147

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian tidak terpisahkan dengan perkembangan siswa. Pendidikan jasmani membekali siswa pengetahuan tentang keterampilan jasmani, kesehatan dan sikap perilaku. Rancangan aktivitas pendidikan jasmani di desain dengan tujuan agar siswa dapat terbiasa dalam melakukan gerak jasmani serta berolahraga dengan senang hati. Salah satu bekal dalam pendidikan jasmani yaitu keterampilan jasmani.

Pengetahuan tentang keterampilan jasmani yang diajarkan salah satunya berupa keterampilan senam lantai. Beberapa bentuk keterampilan senam lantai meliputi, guling depan, guling belakang, meroda, dan rangkaian campuran gerak. Berbagai macam manfaat positif akan didapatkan setelah seseorang melakukan senam. Belajar gerak senam memberikan manfaat berupa keberanian, sikap tubuh, pengalaman baru sehingga anak akan lebih berkembang. Eksplorasi gerak tubuh akan menambah aset serta kemampuan gerak pada anak. Menurut Mahendra (1999: 2) “senam merupakan latihan tubuh yang dipilih dan diciptakan dengan sengaja dan berencana, disusun secara sistematis dengan tujuan membentuk dan mengembangkan pribadi secara harmonis”.

Aktivitas dalam materi pembelajaran senam khususnya senam lantai bagi sebagian siswa terasa menantang. Bagi siswa yang suka tantangan tertarik dengan materi senam lantai, namun ada juga siswa

kurang tertarik dengan aktivitas senam lantai. Menurut Mahendra (1999: 87) “tidak ada dua anak yang sama dalam segala hal. Mereka biasanya berbeda dalam hal fisik, begitu pula dalam hal kepribadian dan perbedaan individu lainnya. Apa yang disenangi seorang atau sebagian anak bisa jadi sesuatu yang membosankan atau menakutkan bagi anak lain”. Materi senam bagi sebagian siswa terasa menakutkan dan menyebabkan siswa menjadi kurang bersemangat untuk belajar.

Pendekatan dengan media dengan kelebihan pengulangan gerak dapat membantu siswa dalam belajar gerak. Ditambah dorongan semangat serta memberikan contoh secara langsung atau dengan bantuan media. Gambar, suara, video dan simulasi merupakan contoh bentuk media yang dapat digunakan. Contoh secara langsung di depan anak maupun media video penting keberadaanya dalam belajar gerak. Pendekatan gerak dari mudah ke sulit berupa contoh gerakkan dengan media, dapat membantu siswa belajar gerak dengan baik.

Menurut Hurlock (1978: 157) “... dalam mempelajari keterampilan motorik, meniru suatu model memainkan peranan yang penting, maka untuk mempelajari suatu keterampilan dengan baik anak harus dapat mencontoh model yang baik”. Pengelolaan secara tertata dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara tepat, efektif dan efisien. Dengan bantuan model yang baik maka siswa dapat terbantu dalam belajar gerak serta mudah dalam memahami gerakan contoh.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani keberadaan media penting untuk membantu proses belajar gerak. Memang contoh langsung dari guru penting dilakukan, tetapi dengan media guru tidak perlu secara terus menerus memberi contoh dan peran guru tetap aktif untuk memberikan koreksi. Hurlock (1978: 157) menyebutkan “untuk dapat meniru suatu model dengan betul, anak membutuhkan bimbingan. Bimbingan juga membantu anak membetulkan sesuatu kesalahan sebelum kesalahan tersebut terlanjur dipelajari dengan baik sehingga sulit dibetulkan kembali”. Peran media juga penting untuk membantu siswa yang lemah dalam menangkap dan memahami pelajaran dengan verbal (guru bicara) atau secara teks. Detail contoh gerakan akan dapat terlihat secara jelas sehingga siswa dapat pemahaman secara seragam. Di sisi lain media juga berfungsi ketika pendidik terkendala dalam memberikan contoh.

Dale (1969 dalam Arsyad, 2006: 23) menyebutkan, “bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran”. Ketersediaan alat pendukung juga semakin banyak dan terjangkau, contohnya LCD proyektor, speaker (alat penguat suara) dan komputer / notebook. Ketersediaan jaringan internet semakin mudah digunakan turut membantu memudahkan dalam mencari referensi atau bahan sebagai tambahan materi. Ketersediaan bahan untuk pembelajaran penjas sudah banyak tersedia di internet, baik berupa gambar maupun video. Namun, terkadang dalam bentuk materi yang

menjelaskan secara mendetail dan sesuai dengan kebutuhan sulit di temukan. Beberapa juga sudah ada seperti pada buku guru kurikulum 2013 di dalamnya sudah memuat contoh berupa gambar. Kelebihan buku tersebut dapat diunduh secara gratis dan meminimalisir penggunaan kertas. Kekurangan buku elektronik tersebut tidak tersedia dalam bentuk video pembelajaran. Pembuatan video tutorial (media audio-visual) tentang materi senam lantai dapat membantu siswa dalam mempelajari gerak senam secara mendetail, tanpa mengurangi peran guru sebagai pendidik.

Laju perkembangan teknologi informasi memungkinkan tercipta komunikasi tanpa batas. Imbas perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat kita rasakan hingga hari ini. Salah satunya, yaitu penggunaan media berbasis aplikasi untuk membantu dalam mengajarkan ilmu kepada siswa. Sistem aplikasi lambat laun semakin mudah untuk digunakan. Keadaan ini tentunya banyak ditunjang dari berbagai macam penemuan dan hasil pengembangan dari teknologi sebelumnya.

Kemampuan pendidik dalam menguasai teknologi penting untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Caranya dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan terutama pendidikan secara umum dan khususnya pendidikan jasmani. Kemajuan zaman sedikit banyak turut menambah warna dalam pendidikan jasmani. Kemudahan dalam mengakses segala informasi dari seluruh pelosok bumi memiliki manfaat dan kekurangan.

Keberadaan media penting sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar. Dengan media siswa dapat belajar secara lebih mudah dalam menangkap materi. Misi pembelajaran dapat tersampaikan sehingga harapannya siswa mampu menerapkan ilmu yang didapat pada kehidupan sehari-hari. Banyaknya media serta semakin terjangkaunya akses terhadap teknologi memungkinkan untuk dapat dimanfaatkan. Pemilihan media secara tepat untuk menunjang proses belajar mengajar penting dilakukan, supaya tujuan utama pembelajaran dapat tercapai.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan data di dalam latar belakang masalah terdapat permasalahan yang hendak diuraikan sebagai berikut :

1. Sebagian siswa kurang bersemangat dalam belajar senam lantai serta merasa materi sulit dipelajari.
2. Gaya belajar siswa dalam satu kelas beragam.
3. Pemberian contoh oleh guru terbatas dan tidak selalu bisa setiap waktu.
4. Pilihan media yang sesuai dengan kebutuhan mengajar senam lantai terutama dalam bentuk video khusus tentang senam lantai masih terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak masuk keranah yang lebih luas maka peneliti membatasi masalah yang hendak di bahas menjadi pengembangan

video tutorial pembelajaran senam lantai untuk siswa sekolah menengah pertama kelas VIII.

D. Rumusan Masalah

Poin dari fokus permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu, bagaimana tahap pembuatan media pembelajaran sehingga layak digunakan sebagai sumber belajar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu, untuk mengetahui tahap pembuatan media pembelajaran yang layak sebagai sumber belajar bagi siswa kelas VIII sekolah menengah pertama.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian pengembangan ini yaitu, terjangkaunya materi bagi siswa dan guru sehingga dapat membantu proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Dengan adanya media maka pemahaman siswa dapat seragam. Keberadaan media dapat membantu siswa yang lemah dalam belajar secara verbal. Membantu guru dalam menyampaikan materi secara efisien karena dengan adanya media maka gerakan dapat diulangi sesuai dengan kebutuhan. Bagi guru yang sudah berusia lanjut dan punya keterbatasan dalam bergerak, penggunaan media sangat membantu proses belajar mengajar. Selain itu sebagai berikut:

1. Hasil produk dapat digunakan sebagai sumber belajar.
2. Sebagian besar guru maupun siswa tidak awam dalam mengoperasikan komputer.
3. Kepraktisan dalam belajar dengan menggunakan komputer memungkinkan setiap orang dapat belajar dimanapun, kapanpun secara mandiri.
4. Media yang mudah digunakan, lengkap mampu membangkitkan minat siswa dalam belajar.
5. Pengajar khususnya guru dapat lebih efektif dan efisien dalam mengajar dengan adanya alat bantu media pendidikan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat media

Media merupakan alat untuk menyampaikan informasi, cara penyaluran informasi melalui berbagai macam cara. Beberapa penulis menyebutkan pengertian media secara rinci. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) Sadiman, Arief S (1990 : 6) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta peralatanya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Suryobroto (2001: 15) menyebutkan kutipan dari Association of Education and Communication Technology (AECT), membatasi pengertian media menjadi seluruh bentuk pesan dan saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi yang digunakan oleh orang. Media bisa juga disebut sebuah alat untuk berkomunikasi dengan orang lain. Media dapat terdeteksi oleh indera manusia, baik terlihat maupun terdengar.

Pengertian media juga dijabarkan oleh Arsyad (2006: 3) asal kata media dari bahasa latin “medius” artinya “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Arti kata media dalam bahasa arab yaitu perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Danim (1995: 7) media pendidikan merupakan gabungan alat bantu atau sarana untuk membantu berkomunikasi antara guru atau pendidik

kepada siswa. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan, media merupakan alat (sarana) komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dsb), wayang bisa dipakai sebagai media pendidikan, atau media merupakan perantara / penghubung. Dalam KBBI menyebutkan secara spesifik media pendidikan, yaitu alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran. Media merupakan alat atau jalan yang digunakan untuk menyampaikan informasi untuk berbagai macam tujuan. Dalam dunia pendidikan media digunakan pendidik untuk membantu dalam berkomunikasi dengan peserta didik. Beberapa ahli juga menyebutkan pengertian media sebagai berikut. Secara singkat media berasal dari bahasa arab yang berarti perantara, selain itu media digunakan untuk membantu manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya. Sedangkan bila dilihat dari sudut pandang pendidikan media menurut ahli sebagai berikut.

Menurut Gagne dan Briggs (1975 dalam Arsyad, 2006: 4) ... Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Dalam dunia pendidikan media juga banyak dimanfaatkan untuk memperlancar proses belajar. Bentuk dari media pendidikan beraneka macam jenis. Buku, video maupun komputer merupakan

beberapa bentuk media yang telah banyak di manfaatkan untuk meningkatkan proses belajar di sekolah.

2. Fungsi dan Manfaat Media

Media dalam lingkup pendidikan memiliki peranan yang penting. Berbagai manfaat maupun fungsi dalam membantu lancarnya proses belajar. Keterbatasan pendidik memungkinkan penggunaan media sehingga tujuan utama pendidikan dapat sampai ke siswa. Dengan bantuan media keterbatasan pendidik dapat dikurangi. Contoh dari keterbatasan pendidik yaitu, menghadirkan contoh yang besar maupun kecil ke dalam kelas. Dalam belajar gerak keberadaan media juga berperan, contoh gerak dapat di ulang berkali-kali sehingga guru dapat hemat tenaga, keuntungan lain gerak dapat di perlambat. Nilai praktis melalui media secara lebih lengkap menurut Raharjo (1984: 52) sebagai berikut:

- a. Membuat konsep abstrak menjadi konkrit, contoh menjelaskan sistem peredaran darah.
- b. Mampu menghadirkan objek berbahaya dan sukar kedalam lingkungan belajar, contoh binatang buas dan hewan kutup.
- c. Menampilkan objek yang agak besar, contoh pasar, candi dan lainnya.
- d. Menampilkan objek kecil dan tidak mampu dilihat dengan mata telanjang, contoh micro organisme.

- e. Menampilkan gerakan yang terlalu cepat, contoh dengan *slowmotion* dan *time-elapse photography*.
- f. Memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- g. Pengamatan serta persepsi siswa dapat seragam serta motivasi belajar meningkat.
- h. Memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar.
- i. Informasi tersaji secara konsisten dan dapat diulang serta disimpan sesuai kebutuhan.
- j. Menyajikan pesan maupun informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan ruang atau waktu.
- k. Arah ataupun kecepatan siswa dapat terkontrol.

Manfaat media bagi dunia pendidikan diantaranya untuk meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Menurut Ely (1979 dalam Danim, 1995: 12) menyebutkan media dapat meningkatkan gairah anak dalam belajar dan efektif waktu dan penyaluran informasi oleh guru. Selain itu bagi siswa dapat berguna untuk belajar sesuai dengan kemampuan tanpa terhalang oleh pembatas ruang dan waktu. Pendekatan dengan media juga dapat menampilkan suatu objek menjadi lebih rasional.

Fungsi maupun manfaat media banyak bagi kehidupan manusia, terutama dalam bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan

media banyak berperan sebagai alat bantu untuk memudahkan guru untuk mengajar siswa atau bagi siswa media berguna sebagai sumber belajar. Media berfungsi sebagai sarana komunikasi antar manusia sehingga jarak maupun kualitas informasi dapat di tekan kelemahanya sehingga dapat efektif dan efisien.

3. Jenis Media

Jenis media terdiri dari berbagai macam bentuk. Di lihat dari perkembangan waktu media dikelompokkan dalam kategori tradisional dan modern. Perkembangan media dari waktu ke waktu terus berkembang, media akan terus berkembang ke depan dengan berbagai macam inovasi. Media tradisional berupa media yang digunakan secara langsung, sedangkan media modern memungkinkan pengguna tidak bertemu secara langsung. Contoh dari media tradisional yaitu, gambar, suara, video, sedangkan contoh media modern yaitu game online maupun sistem kuliah jarak jauh dengan bantuan video langsung. Secara lebih detail terkait dengan jenis media yang berkembang sebagai berikut.

Menurut Arsyad (2006: 33-34) Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow (1990: 181-183) dibagi kedalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

a. Pilihan Media Tradisional

1) Visual diam yang diproyeksikan

- proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang)
- proyeksi *overhead*
- *slides*

- *filmstrips*
- 2) Visual yang tak diproyeksikan
 - gambar, poster
 - foto
 - *charts*, grafik, diagram
 - pameran, papan info, papan-bulu
- 3) Audio
 - rekaman piringan
 - pita kaset, *reel*, *cartridge*
- 4) Penyajian Multimedia
 - slide plus suara (tape)
 - multi-image
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan
 - film
 - televisi
 - video
- 6) Cetak
 - buku teks
 - modul, teks terprogram
 - *workbook*
 - majalah ilmiah, berkala
 - lembaran lepas (*hand-out*)
- 7) Permainan
 - teka-teki
 - simulasi
 - permainan papan
- 8) Realia
- b. Pilihan Media Teknologi Mutakhir
 - 1) Media berbasis telekomunikasi
 - Telekonferen
 - Kuliah jarak jauh
 - 2) Media berbasis mikrokompresor
 - *Computer-assisted instruction*
 - Permainan komputer
 - Sistem tutor intelijen
 - Interkatif
 - *Hypermedia*
 - *Compact (video) disc*

4. Hakikat Audio Visual

Audio visual merupakan gabungan antara suara dengan gambar, alat yang digunakan memiliki cakupan luas dan terjangkau. Dalam Arsyad (2006: 30) menyebutkan bahwa teknologi audio-visual merupakan suatu langkah menyampaikan materi dengan bantuan alat mekanis dan elektronik sebagai perantara untuk menyajikan pesan audio dan visual. Ciri-ciri pengajaran dengan audio-visual yaitu penggunaan perangkat keras contohnya proyektor film, tape recorder dan proyektor visual lebar.

Miarso (1984: 20) menyebutkan inti dari pengertian pengajaran audio visual adalah penggunaan alat bantu oleh guru untuk memindahkan gagasan dan pengalaman kepada anak melalui penglihatan dan suara serta lebih menekankan nilai, pengalaman nyata dan bersifat nonverbal dalam proses belajar. Menurut Suryobroto (2001: 12) teknologi audiovisual adalah cara menyebarkan materi dengan bantuan mesin mekanis atau elektronis untuk menyajikan pesan audio maupun visual.

Kelebihan dan kekurangan audiovisual atau film dan video menurut Arsyad (2006: 49) sebagai berikut:

- a. Keuntungan film dan video
 - 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
 - 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika

dipandang perlu. Misalnya langkah-langkah dan cara yang benar dalam berwudhu.

- 3) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Misalnya film kesehatan yang menyajikan proses berjangkitnya penyakit diare atau eltor dapat membuat siswa sadar terhadap pentingnya kebersihan makanan dan lingkungan. ...
- b. Keterbatasan film dan video
 - 1) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
 - 2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
 - 3) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Audio visual merupakan media yang berupa audio (suara) dan visual (gambar), wayang merupakan salah satu media audio visual yang telah berkembang di Indonesia. Audio visual pada zaman sekarang dapat berupa film atau video. Penyebaran audio visual memerlukan bantuan sebuah perangkat. Baik perangkat keras ataupun lunak, penyebaran media audio visual dapat di lihat dan di dengar dengan bantuan proyektor dan pengeras suara. Perkembangan audio visual yang memiliki manfaat baik, di terapkan pada lingkungan sekolah sebagai sarana bantuan bagi guru untuk mentransfer ilmu kepada siswa. Penggunaan audio visual untuk membantu guru pada proses belajar mengajar memiliki kelebihan dan kekurangan.

5. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan tentang gerak maupun segala hal yang berkaitan dengan perkembangan diri seseorang baik kesehatan, mental, sosial. Pendidikan jasmani masuk dalam ruang lingkup pendidikan sehingga tujuan juga disesuaikan dengan tujuan pendidikan secara umum. Pandangan ahli terhadap pendidikan jasmani oleh CA. Bucher (1960 dalam Sukintaka, 2001: 1) “memberi batasan pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat, dengan wahana aktivitas jasmani.”

Sukintaka (2001: 5) menyatakan pendidikan jasmani merupakan proses interaksi peserta didik terhadap lingkungan, dengan jalan susunan aktivitas pendidikan jasmani secara sistematis untuk mencapai insan Indonesia secara utuh. Terkait dengan pendidikan jasmani Wuest dan Bucher (1995 dalam Sukintaka, 2001: 14) memberikan penjelasan bahwa “pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk memperbaiki unjuk kerja dan peningkatan pengembangan manusia melalui media aktivitas jasmani”.

Menurut Supandi (1990 dalam Dini Rosdiani, 2013: 69) menyebutkan pendidikan jasmani merupakan olahraga yang dilakukan bukan hanya untuk mencapai prestasi, utamanya dilakukan di sekolah

dengan bentuk latihan baik dengan maupun tanpa alat dan dilakukan di dalam maupun diluar lapangan. Sedangkan menurut Rosdiani (2013: 72) pendidikan jasmani merupakan merupakan keharusan bagi setiap orang tanpa melihat strata atau status pribadi dan sesuai dengan perkembangan fisik, seluruh lapisan masyarakat dapat beraktivitas jasmani bahkan kalangan cacat sekalipun. Pendidikan jasmai merupakan bagian dalam pendidikan yang bertujuan membentuk manusia secara utuh tanpa membedakan latar belakang seseorang, baik sehat maupun difabel memiliki hak sama untuk sehat.

6. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani dalam implementasinya memiliki arti penting bagi dunia pendidikan. Adapun tujuan pendidikan jasmani menurut Sukintaka (2001: 16) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan jasmani terdiri dari empat ranah yaitu jasmani, psikomotorik, afektif dan kognitif, oleh pendidikan jasmani empat ranah tersebut sebagai bagian dari pendidikan dengan tujuan pendidikan sebagai tujuan akhir.

Terkait dengan tujuan pendidikan jasmani Rosdiani (2013: 75-76) menyatakan bahwa berdasarkan asas dan landasan pendidikan jasmani bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan kondisi fisik, mental, integrasi sosial dan membentuk pribadi mandiri, serta memilih bentuk pendidikan jasmani dan aktivitas fisik yang sesuai dengan keadaan kondisi seseorang maupun lingkungan sosial

beserta membina kesehatan yang sesuai dengan standar. Menurut, Andang Suherman (1999: 22) tujuan yang akan dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak hanya aspek jasmani saja, tetapi juga aspek mental, emosional, sosial dan spiritual.

Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya berujung pada kebugaran fisik seseorang. Pendidikan jasmani memiliki tujuan berupa perkembangan seseorang atau individu secara menyeluruh. Tujuan pendidikan jasmani sesuai dengan tujuan utama dalam pendidikan. Tujuan pendidikan jasmani secara lengkap telah terurai di depan oleh ahli.

7. Hakikat Senam Lantai

Senam lantai merupakan salah satu materi senam dalam pendidikan jasmani. Senam lantai dilakukan pada lantai tanpa menggunakan alat. Mengguling, keseimbangan, berputar merupakan gerakan dalam senam lantai. Menurut K Mahmudi Sholeh (1992: 23) senam lantai (*floor exercise*) merupakan bagian dari senam, istilah “lantai” menunjukkan bahwa gerakan latihanya dilakukan di atas lantai dengan menggunakan alat alas matras atau permadani. Sebutan lain tentang senam lantai yaitu latihan bebas karena pada saat melakukan gerakan pesenam tidak membawa dan menggunakan alat. Senam lantai merupakan salah satu cabang olahraga yang didalam

bergeraknya terdapat unsur mengguling, melenting, keseimbangan lompat serta loncat menurut, Sutrisno & Khafadi (2010: 145).

Menurut Kemdikbud (2014: 197) menyebutkan senam lantai adalah satu dari rumpun senam. Sesuai dengan istilah lantai, maka gerakan-gerakan/bentuk latihannya dilakukan di lantai. Jadi lantai/matraslah yang merupakan alat yang dipergunakan. Senam lantai disebut juga dengan istilah latihan bebas. Oleh karena tidak mempergunakan benda-benda atau perkakas lain pada saat menjalankannya. Tujuan melakukan senam lantai selain peningkatan melakukan bentuk-bentuk latihan senam lantai sendiri adalah juga sebagai latihan yang kelak mempermudah melakukan bentuk latihan/ gerakan senam dengan alat. Bentuk-bentuk latihan senam lantai bermacam-macam gerakannya. Senam lantai dilakukan dalam ruangan dan dapat juga dilakukan di lapangan rumput. Untuk menjaga keamanan dan keselamatan peserta didik, maka digunakan matras. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mempelajari senam lantai adalah sebagai berikut:

- a. Hendaknya selalu menggunakan matras.
- b. Matras harus diletakkan di atas tanah atau lantai yang rata dan aman dari bahaya.
- c. Letakkan matras jauh dari dinding atau benda-benda lain yang akan menyebabkan terjadinya benturan.
- d. Periksa matras dan keamanan di sekitarnya yang mungkin dapat mengganggu peserta didik.
- e. Pembelajaran dilakukan dari gerakan yang mudah dahulu atau tahap demi tahap.
- f. Sebelum melakukan pembelajaran senam lantai hendaknya melakukan senam pemanasan yang cukup.
- g. Peserta didik dilarang melakukan pembelajaran sendiri di luar pengawasan guru, kecuali ada peserta didik yang dianggap dapat membantu dan menguasai gerakan senam lantai dengan benar.
- h. Agar matras tidak cepat rusak, hendaknya matras dijaga sebaik mungkin dan juga kebersihannya serta disimpan di tempat yang aman.

Senam lantai adalah gerakan yang dilakukan di lantai atau tanah tanpa ada unsur bantuan alat. Bentuk latihan senam juga bersifat gerakan secara mandiri atau dilakukan sendiri. Latihan gerakan senam dalam prakteknya perlu adanya pengawasan oleh guru, hal-hal

yang menyangkut keselamatan juga perlu diperhatikan pada saat belajar gerak senam.

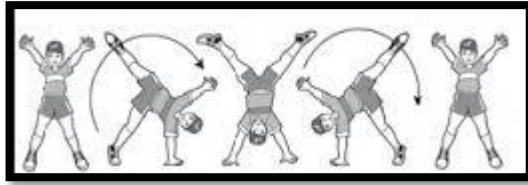
8. Materi Senam Lantai dalam Kurikulum Tingkat Satuan

Pendidikan

a. Materi Senam Lantai

Materi senam lantai yang diajarkan untuk SMP terutama kelas VIII diantaranya meroda, guling lenting, rangkaian gerakan dan cara membantu belajar gerakan. Beberapa keterampilan tersebut merupakan lanjutan materi kelas VII. Meroda merupakan salah satu gerakan yang diajarkan kepada siswa kelas VIII (delapan). Cara melakukan meroda yaitu gerakan badan menyamping dengan bertumpu pada kedua tangan kemudian berdiri kembali dan dilakukan baik ke kiri maupun ke kanan dalam Budi Sutrisno (2010: 60). Menurut, Jaja Suharja Husdarta (2010: 54) meroda atau cartwheel disebut juga radslag merupakan gerak memutar badan ke samping seperti putaran roda. Pengertian lain tentang meroda juga dikemukakan oleh Faridha Isnaini (2010: 50) bahwa meroda atau baling-baling aman dilakukan di berbagai tempat (rumput, lantai dan matras) gerakan ini menarik, kunci keberhasilan mempelajari gerak meroda pada kekuatan bahu serta keseimbangan momentum putaran badan. Menurut Sayuti Sahara (2002 dalam Atmaja, 2010: 106), “gerakan meroda adalah gerakan memutar badan dengan sikap awal menyamping

arah gerakan dan tumpuan berat badan ketika berputar menggunakan kedua tangan serta kaki”.

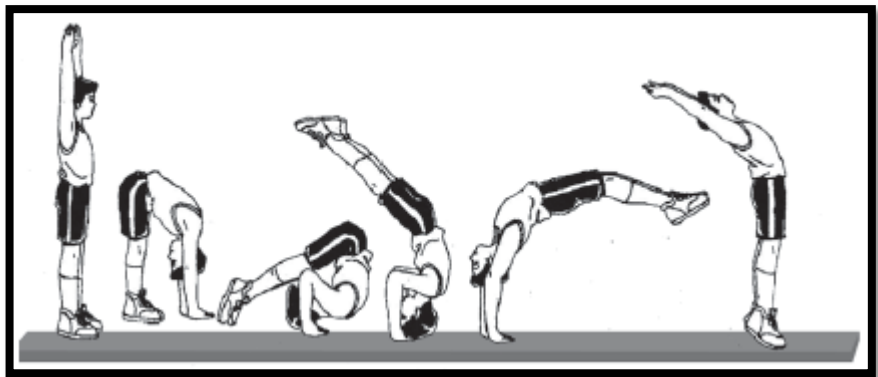


Gambar 1. Contoh gerakan meroda

Sumber : <http://materipenjasorkes.blogspot.co.id/2014/11/cara-melakukan-latihangerakan-meroda.html>

Guling lenting merupakan gerakan kombinasi antara guling depan dengan gerakan melecutkan kaki untuk membantu tubuh berdiri. Guling lenting atau neckspring dilakukan dengan bantuan boks secara bertahap. Sebelum menggunakan boks siswa belajar melakukan guling lenting di atas matras. Menurut Budi Sutrisno (2010: 62) menyebutkan bahwa “*neckspring* adalah gerakan melentingkan badan ke atas depan dengan cara melemparkan atau melecutkan kedua kaki dan tolakan dua tangan.” Dalam Jaja Suharja Husdarta (2010: 57) guling lenting atau *neckspring* merupakan gerakan melentingkan badan serta kedua kaki setelah pundak menyentuh lantai. Latihan dasar yang harus dikuasai dalam melaksanakan gerak ini, yaitu gerakan guling depan. Sedangkan Faridha Isnaini (2010: 52) menyebutkan bahwa guling lenting atau lenting tengkuk (*neckspring*) untuk melecutkan tungkai dan kelenturan tolok bagian belakang diperlukan power tungkai yang baik, selain itu sebelumnya harus

menguasai gerakan kayang dengan baik. Menurut Dwi Sarjianto (2010: 60), guling lenting atau neck kip adalah gerakan lenting badan ke atas depan, yang di sebabkan oleh lemparan ke dua kaki serta tolakan ke dua tangan, dari sikap gerakan setengah guling depan atau guling belakang dengan ke dua kaki rapat dan lutut lurus. Secara jelasnya guling lenting atau roll kip merupakan gerakan lanjutan dari guling depan. “Gerakan guling lenting adalah gerakan melecutkan kedua kaki ke depan atas setelah tengkuk menempel matras dengan sumber gerakan dari pinggang” menurut, Atmaja (2010: 109).



Gambar 2. Contoh gerakan Guling Lenting

Sumber : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SMP/MTs Kelas VIII hal 53

Selain meroda dan guling lenting juga membahas gerakan rangkaian. Penjelasan tentang gerak rangkaian akan di kemukakan sebagai berikut. Jaja Suharja Husdarta (2010: 134) menyebutkan, “rangkaian senam lantai adalah rangkaian dua atau lebih gerakan senam lantai”. Menurut, Faridha Isnaini (2010: 122), gerakan rangkaian senam adalah gabungan gerakan senam

yang dilakukan secara berurutan tanpa ada waktu untuk berhenti selama melakukan gerakan. Aan Sunjata Wisahati (2010: 85) menyebutkan gerak rangkaian merupakan dua gerakan atau lebih, dilakukan secara berurutan dengan waktu singkat. Rangkaian gerakan merupakan gabungan dari dua atau lebih gerakan yang dilakukan tanpa ada jeda dan berlangsung secara berurutan.

b. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Senam Lantai

Acauan dalam menyampaikan materi belajar senam lantai untuk siswa SMP yaitu SK (Standar Kompetensi) dan KD (Kompetensi Dasar). Dalam BNSP (Badan Nasional Satuan Pendidikan) menyebutkan bahwa SK dan KD sebagai berikut:

- 1) SK (Standar Kompetensi) kelas VIII semester 1
 - a) mempraktikkan teknik dasar senam lantai dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
- 2) KD (Kompetensi Dasar)
 - a) mempraktikkan teknik dasar senam lantai meroda berdasarkan konsep yang serta nilai kedisiplinan, keberanian dan tanggungjawab.
 - b) mempraktikkan teknik dasar senam lantai guling lenting serta nilai kedisiplinan, keberanian dan tanggungjawab.
- 3) SK (Standar Kompetensi) kelas VIII semester 2
 - a) mempraktikkan teknik dasar senam lantai dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
- 4) KD (Kompetensi Dasar)
 - a) mempraktikkan rangkaian teknik dasar gerak meroda dan guling depan serta nilai disiplin, keberanian dan tanggungjawab.
 - b) mempraktikkan rangkaian teknik dasar guling depan dan guling lenting serta nilai disiplin, keberanian dan tanggungjawab.

9. Adobe Flash Player

Aplikasi yang digunakan untuk membuat media pendidikan yang berbentuk CD pembelajaran yaitu Adobe Flash. Terkait dengan pengertian tentang Adobe Flash yaitu, sebuah aplikasi dengan nama awal *Macromedia Flash* dilluncurkan pada tahun 1996. Pada tahun 2005 Adobe membeli Adobe Flash kemudian berganti nama menjadi Adobe Flash. Fungsi aplikasi Adobe Flash yaitu untuk membuat animasi 2 dimensi selain itu dapat digunakan untuk website, CD interaktif, form isian dan aplikasi lainnya. Hasil file yang dihasilkan oleh Adobe Flash yaitu SWF menurut (Wikipedia, 2015). Menurut Wahana Komputer (2010: 1) Adobe Flash CS4 merupakan versi setelah Adobe Flash CS3 rilis pada Oktober 2008, secara umum memiliki fungsi utama mirip seperti versi sebelumnya dalam arti luas untuk membuat animasi.

10. Pengertian Siswa dan Karakteristik Siswa SMP

Siswa atau peserta didik menurut, Barnadip (1995 dalam, Dwi Siswoyo 2011: 96) merupakan anggota masyarakat yang melalui proses pendidikan berusaha mengembangkan potensi diri, pada umumnya merupakan anak yang membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa tumbuh dan berkembang ke arah kedewasaan. Siswa SMP berada pada usia remaja awal, menurut Arma Abdullah & Agus Manadji (1994: 129) secara biologis siswa SMP adalah praremaja atau

remaja dalam perkembangannya siswa SMP kelas VII atau tingkat pertama usia mereka diantara 12 dan 13 tahun termasuk dalam tahap praremaja. Selanjutnya pada kelas VIII atau tingkat dua usia mereka 12 sampai 14 tahun sehingga jumlah remaja banyak. Terakhir kelas IX atau tingkat tiga berada pada usia 13 sampai dengan 15 tahun, terutama terdiri dari remaja. Menurut, Harold Albert (dalam Husdarta & Yudha M Saputra 2000: 57) periode masa remaja merupakan perkembangan seseorang ketika berakhirnya masa kanak-kanak sampai awal masa dewasa.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh David Ridwan Hanavi tentang “Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Passing Bola Voli Bagi Siswa SMP Kelas VII”. Dalam penelitian tersebut hasil validasi oleh ahli media adalah sangat baik dengan hasil (rerata skor 4,33), sedangkan ahli materi menilai baik (rerata skor 4,87). Penilaian peserta didik pada produk multimedia dengan bantuan komputer berdasar penampilan adalah baik (rerata skor 4,09), sedangkan pada aspek materi mendapat penilaian baik (rerata skor 4,16) dan aspek pembelajaran sangat baik (rerata skor 4,33). Rerata skor penilaian siswa secara keseluruhan adalah baik (rerata 4,19).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Eko Yunarto tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Peraturan Permainan Futsal Berbasis *Macromedia Flash*” dalam penelitian tersebut hasil validasi oleh ahli materi adalah baik dengan hasil (rerata skor 3,65), sedangkan ahli media adalah baik dengan hasil (rerata skor 3,75). Penilaian peserta didik pada produk multimedia dengan bantuan komputer berdasar penampilan adalah baik (rerata skor 4,16), sedangkan pada aspek materi mendapat penilaian sangat baik (rerata skor 4,28) dan aspek pembelajaran sangat baik (rerata skor 4,22).

C. Kerangka Pemikiran

Perkembangan teknologi semakin pesat, memungkinkan pemanfaatan secara lebih luas. Dengan memanfaatkan secara bijak maka teknologi memiliki berbagai manfaat. Kebermanfaatan teknologi telah sampai ke dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi di dalam dunia pendidikan penting dilakukan untuk membantu dalam proses belajar mengajar. Kinerja efektif dan efisien akan di dapat dengan memanfaatkan teknologi sebagai pembantu dan bukan kita diperbudak teknologi. Selain itu teknologi mampu digunakan untuk menambah motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar. Pembawaan materi dengan memanfaatkan teknologi diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih mengena. Penjelasan secara utuh dan ditambah praktek secara langsung mampu membuat siswa dapat mengingat dengan baik.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Dalam penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan produk tertentu. Proses pengambilan data menggunakan metode lembar evaluasi produk yang dikembangkan oleh Nur Rohmah Muktiani (2008: 64 – 65 dalam Eko Yunarto 2010: 33).

Langkah – langkah tersebut sebagai berikut :

1. Pendahuluan yang terdiri dari :
 - a. Menentukan SK/KD.
 - b. Melakukan identifikasi kebutuhan.
2. Melakukan pengembangan desain umum yang meliputi :
 - a. Menganalisis kebutuhan.
 - b. Memilih media.
 - c. Mengembangkan materi pembelajaran.
 - d. Mengembangkan butir tes.
 - e. Uji coba strategi pembelajaran.
 - f. Menetapkan evaluasi/penilaian.
3. Melakukan pengembangan desain multimedia macromedia flash yang meliputi :
 - a. Pembuatan *flow chart view* dan penulisan naskah.
 - b. Pengumpulan bahan – bahan, dilakukan dengan cara mencari buku – buku, *browsing* internet, memfoto, merekam gambar dan suara serta cara yang lainnya.
 - c. Proses pembuatan produk, pada tahap ini pengembang menggunakan beberapa perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).
4. Evaluasi produk, dimaksudkan untuk memperoleh data dalam rangka merevisi produk. Tahap ini melibatkan :
 - a. Evaluasi tahap I, yaitu tahap validasi materi oleh ahli materi, analisis I, dan revisi I. Pada tahap ini dilakukan juga validasi media oleh ahli media, kemudian data dianalisis dan direvisi.
 - b. Evaluasi tahap II, yaitu tahap uji coba kelompok kecil, analisis II, dan revisi II.

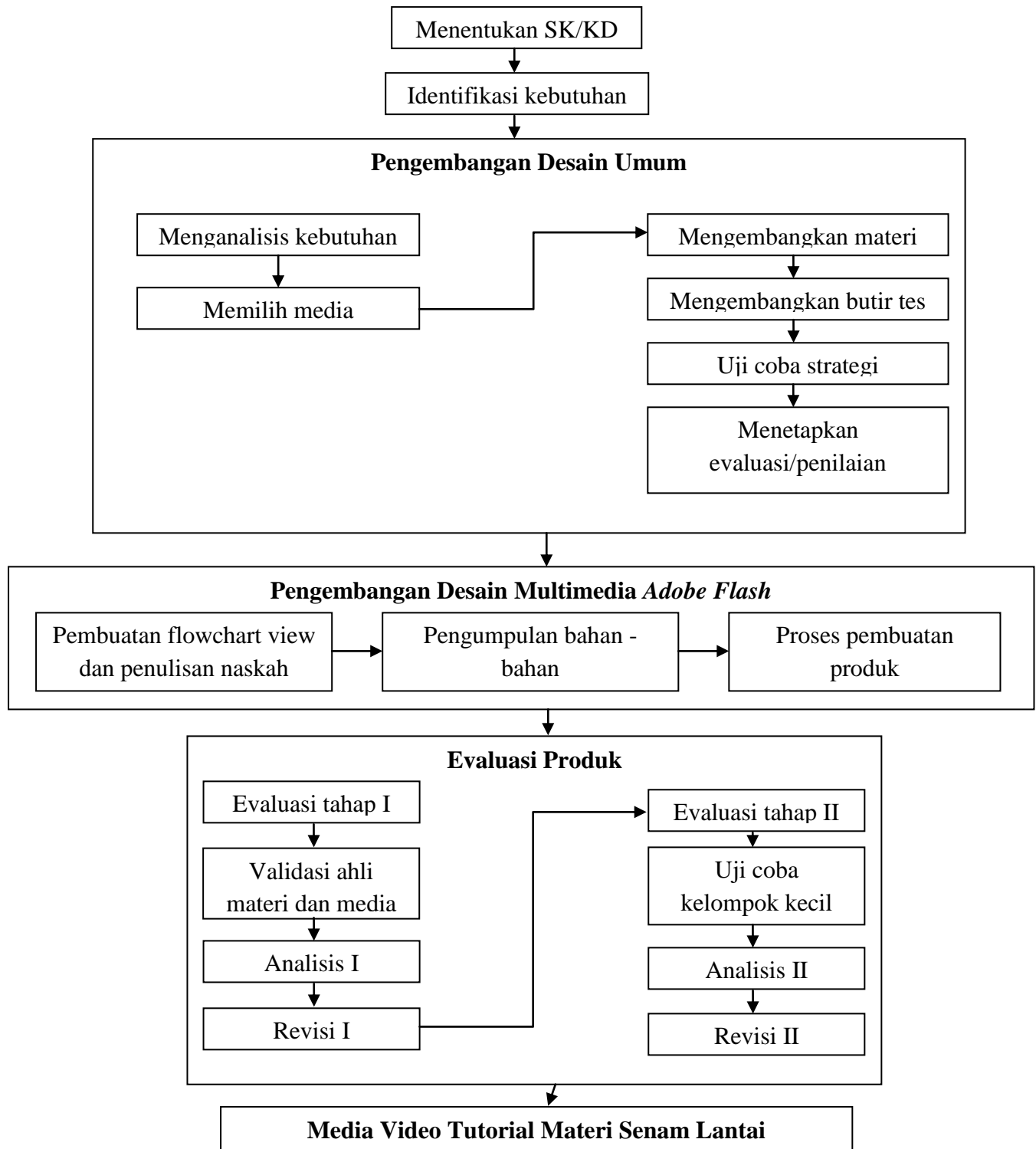
Hasil akhir berupa media video tutorial materi senam lantai.

B. Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini menggunakan tahapan perancangan dan pengembangan. Dalam proses penelitian berjalan dengan beberapa tahap dengan proses panjang. Tahapan tersebut secara singkat sebagai berikut :

1. Menentukan SK dan KD
2. Menganalisis kebutuhan.
3. Pengembangan desain umum.
4. Memilih media.
5. Mengembangkan materi dan tes.
6. Menetapkan evaluasi.
7. Membuat flow chart dan mengumpulkan bahan.
8. Pengembangan desain multimedia.
9. Pembuatan video pembelajaran senam lantai.
10. Evaluasi dari ahli materi dan media
11. Uji coba kepada siswa
12. Produk final

Secara lebih lengkap tentang proses pembuatan media terdapat dalam gambar bagan berikut:



Gambar 3. Bagan Prosedur Pembuatan Media Video Tutorial Materi Senam Lantai

C. Uji Coba Produk

Tujuan uji coba produk untuk mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan berupa data tentang tanggapan responden terhadap produk. Hasil data digunakan untuk bahan dalam merevisi dan mengurangi kekurangan dari produk. Dalam validasi ini terlebih dahulu produk dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media. Hasil konsultasi dengan ahli media dan ahli materi berupa saran dan masukan terhadap media yang dikembangkan untuk diperbaiki hingga produk dinyatakan layak untuk di uji cobakan. Kemudian di uji cobakan kepada subyek yaitu, peserta didik untuk menemukan kesalahan, kelemahan dan kekurangan dalam produk untuk dijadikan sebagai bahan revisi terhadap produk. Uji coba dilakukan dengan dua tahap, pertama satu lawan satu kemudian, uji coba kelompok kecil kepada peserta didik. Komentar dan masukan dari uji coba digunakan sebagai landasan untuk menghasilkan produk yang layak digunakan.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dilakukan dengan dua tahap, tahap uji coba satu lawan satu kemudian uji coba kelompok kecil. Sebelum uji coba dilakukan produk masuk ke dalam tahap validasi. Validasi terhadap produk dilakukan oleh ahli materi kemudian ahli media. Proses validasi produk terdapat beberapa tahap, setiap tahap dalam validasi ahli materi maupun ahli media memberikan kritik, saran dan komentar. Berdasar pada kritik, saran dan masukan dari ahli produk

diperbaiki sampai ahli merekomendasikan layak untuk uji coba. Uji coba pertama satu lawan satu melibatkan 5 peserta didik. Kemudian uji coba selanjutnya kelompok kecil melibatkan 20 peserta didik. Setelah uji coba peserta didik memberikan penilaian serta komentar maupun saran terhadap produk. Data hasil uji coba kemudian dijadikan untuk memperbaiki produk.

2. Subjek Uji Coba

Sumber data / subyek penelitian ini adalah siswa satu kelas VIII SMP N 1 Moyudan Sleman. Subyek uji coba sebanyak 20 peserta didik untuk kelompok kecil dan 5 peserta didik untuk satu lawan satu.

D. Definisi Operasional Variabel

Media pendidikan audio visual adalah sarana dan prasarana yang digunakan untuk membantu jalannya proses belajar mengajar dengan bantuan media gambar dan suara. Sedangkan senam lantai merupakan latihan gerakan senam tanpa menggunakan alat dan dilakukan dilantai. Pembuatan media bertujuan untuk menambah ketersediaan sarana pendukung proses belajar siswa dan membantu guru dalam mengajari siswa. pengukuranya menggunakan kuesioner dan waawancara, metode ini digunakan untuk mengetahui kualitas dari media yang dibuat. Sampel yang digunakan yaitu satu kelas siswa sekolah menengah pertama.

E. Jenis Data

Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merupakan data berwujud angka (data pokok), sedangkan untuk data kualitatif berupa masukan atau saran sebagai data tambahan. Data tersebut memberikan gambaran berupa kualitas produk penelitian sebagai berikut :

1. Data dari ahli materi : berupa kualitas produk dilihat dari aspek isi materi dan desain tampilan.
2. Data dari ahli media : berupa teknik tampilan, pemrograman, kejelasan aplikasi dalam menyampaikan konten tertentu.
3. Data dari peserta didik : digunakan untuk menganalisis ketertarikan dan ketepatan materi yang diberikan kepada peserta didik.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Metode dan alat pengumpulan data dalam penitian pengembangan ini kuesioner. Instrumen ini digunakan bertujuan untuk mengevaluasi kinerja pengembangan produk yang dihasilkan. Tujuan utamanya yaitu, agar produk yang dihasilkan memiliki kualitas baik dan sesuai dengan kebutuhan. Instrumen yang dipakai pada penelitian ini di ambil dari hasil karya Nur Rohmah Muktiani (2008) pada penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA”.

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Bertujuan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner penilaian dianalisis dengan skala 5 menggunakan acuan konversi dari Sukarjo yang dikutip oleh Nur Rohmah Muktiani (2008:79), pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 S_{Bi}$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{Bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup Baik	$X_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang Baik	$X_i - 1,80 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang Baik	$X_i \leq X_i - 1,80 S_{Bi}$	$X \leq 1,79$

Rerata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal (S_{Bi}) : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Berdasarkan hasil konversi skor ke nilai maka didapat nilai produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Data Uji Coba

1. Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang dijadikan validator pada penelitian kali ini memiliki beberapa syarat yaitu : Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan, memiliki kompetensi dalam bidang senam lantai, mengajar atau pernah mengajar tentang senam lantai, dan pernah melakukan dan aktif dalam kegiatan penelitian bidang senam lantai.

Data yang diperoleh dengan cara memberikan hasil kerja berupa produk awal media pembelajaran berserta lembar kuisisioner yang berisi aspek kualitas materi pembelajaran dan isi kepada ahli materi. Ahli materi memberikan penilaian berupa kritik dan saran untuk perbaikan produk yang di catat oleh peneliti. Hasil penilaian berupa kritik dan saran di gunakan oleh peneliti untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti juga mengkonfirmasi ulang kritik dan saran kepada ahli materi dengan tujuan agar tidak terjadi salah persepsi.

a. Tahap I

Tahap I kuisisioner dan produk awal media pembelajaran dievaluasi pada tanggal 4 September 2015. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek kualitas materi pembelajaran dengan rerata skor 3,58 dan termasuk ke dalam kriteria “baik”. Berikut lebih jelasnya dapat melihat tabel 2 :

Tabel 2. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran dari Ahli Materi Tahap I

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar				√		Baik
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi				√		Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar			√			Cukup Baik
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				√		Baik
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				√		Baik
6	Kejelasan contoh			√			Cukup Baik
7	Kemudahan memilih menu belajar				√		Baik
8	Pemberian Latihan				√		Baik
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal			√			Cukup Baik
10	Kesesuaian dengan materi				√		Baik
11	Tersedianya kunci jawaban			√			Cukup Baik
12	Penguatan positif untuk jawaban benar			√			Cukup Baik
	Jumlah			15	28		
	Jumlah Skor	43					Baik
	Rerata Skor	3,58					

Kriteria akhir dari aspek kualitas materi pembelajaran diatas diperoleh dari hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima seperti yang tercantum pada tabel 1 di Bab III sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria Penilaian

No	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 S_{Bi}$	$X > 4,21$

B	Baik	$X_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{Bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup Baik	$X_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang Baik	$X_i - 1,80 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang Baik	$X_i \leq X_i - 1,80 S_{Bi}$	$X \leq 1,79$

Rerata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal (S_{bi}) : $1/6$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor Aktual

Berdasarkan rumusan skor konversi diatas, untuk mengubah data-data kuantitatif yang didapat menjadi data kuantitaif diterapkan konversi sebagai berikut :

Diketahui : Skor maksimal = 5, skor minimal = 1

$X_i = \frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$X_i = \frac{1}{2}$ (5 + 1) = 3

$S_{bi} = 1/6$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

$S_{bi} = 1/6$ (5 – 1) = 0,67

Dari hasil diatas dapat diketahui interval skor criteria :

Sangat Baik = $X > X_i + 1,8 S_{bi}$

= $X > 3 + (1,8 \times 0,67)$

= $X > 3 + 1,21$

= $X > 4,21$

Baik = $X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$

$$\begin{aligned}
&= 3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 4,21 \\
&= 3 + 0,40 < X \leq 4,21 \\
&= 3,40 < X \leq 4,21 \\
\text{Cukup Baik} &= X_i - 0,6 < X \leq X_i + 0,6 S_{bi} \\
&= 3 - 0,40 < X \leq 3,40 \\
&= 2,60 < X \leq 3,40 \\
\text{Kurang Baik} &= X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq 2,60 \\
&= 3 - 1,21 < X \leq 2,60 \\
&= 1,79 < X \leq 2,60 \\
\text{Sangat Kurang} &= X \leq X_i - 1,8 S_{bi} \\
&= X \leq 1,79
\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka konversi dari data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala satu sampai lima dapat disederhanakan dan dapat dilihat dalam bentuk tabel berikut ini yang akan digunakan sebagai pedoman dalam konversi skor pada semua aspek kriteria penilaian dengan skala lima.

Tabel 4. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Interval Skor	Kriteria
$X > 4,21$	Sangat Baik
$3,40 < X < 4,21$	Baik
$2,60 < X < 3,40$	Cukup Baik
$1,79 < X < 2,60$	Kurang Baik
$X < 1,79$	Sangat Kurang Baik

Berikut adalah aspek isi dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 5:

Tabel 5. Skor Aspek Isi/Materi dari Ahli Materi (Tahap I)

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/konsep				√		Baik
2	Kedalaman materi			√			Cukup Baik
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi				√		Baik
4	Kejelasan materi/konsep				√		Baik
5	Aktualisasi materi			√			Cukup Baik
6	Kejelasan contoh			√			Cukup Baik
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi			√			Cukup Baik
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi			√			Cukup Baik
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi			√			Cukup Baik
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				√		Baik
11	Kejelasan rumusan soal				√		Baik
12	Tingkat kesulitan soal				√		Baik
13	Penguasaan bahasa				√		Baik
	Jumlah			18	28		
	Jumlah Skor	46					Baik
	Rerata Skor	3,53					

Aspek kebenaran materi pembelajaran dan isi merupakan informasi yang meliputi : bagian yang salah, jenis kesalahan dan saran perbaikan. Berikut saran perbaikan dari ahli materi (tabel 6) berikut ini :

Tabel 6. Saran Perbaikan Ahli Materi Tahap I dan Revisi

No	Saran	Revisi
1	Dalam satu tampilan, gambar yang tidak penting rupanya dihilangkan saja	Konsep guling lenting dibetulkan lagi bukan lenting kepala

b. Tahap II, kuisisioner dan Produk Media Pembelajaran di Evaluasi

pada Tanggal 11 September 2015

Setelah revisi tahap I dilakukan, peneliti kembali mengkonsultasikan hasil produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan kepada ahli materi. Kemudian ahli materi memberikan penilaian melalui kuisisioner yang diberikan. Kuisisioner yang diberikan sama dengan kuisisioner pada tahap I. Tanggapan, kritik dan saran diberikan kepada peneliti. Peneliti mencatat masukan dari ahli materi, selain mendapat masukan peneliti juga mendapatkan data seperti pada tabel 7 dan 8 di bawah :

Tabel 7. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran dari Ahli Materi Tahap II

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar				√		Baik
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi				√		Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar				√		Baik
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				√		Baik
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				√		Baik
6	Kejelasan contoh				√		Baik
7	Kemudahan memilih menu belajar				√		Baik
8	Pemberian Latihan				√		Baik

9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal				√		Baik
10	Kesesuaian dengan materi				√		Baik
11	Tersedianya kunci jawaban				√		Baik
12	Penguatan positif untuk jawaban benar				√		Baik
	Jumlah				48		
	Jumlah Skor	48					Baik
	Rerata Skor	4,00					

Tabel 8. Skor Aspek Isi/Materi dari Ahli Materi Tahap II

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/konsep				√		Baik
2	Kedalaman materi				√		Baik
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi				√		Baik
4	Kejelasan materi/konsep				√		Baik
5	Aktualisasi materi				√		Baik
6	Kejelasan contoh				√		Baik
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				√		Baik
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				√		Baik
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				√		Baik
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				√		Baik
11	Kejelasan rumusan soal				√		Baik
12	Tingkat kesulitan soal				√		Baik
13	Penguasaan bahasa				√		Baik
	Jumlah				52		
	Jumlah Skor	52					Baik
	Rerata Skor	4,00					

Tabel 9. Saran Perbaikan Ahli Materi dan Revisi

No	Saran	Revisi
1	Materi gerakan saja sehingga sejarah senam tidak perlu ditampilkan	Alat bantu untuk meroda gunakanlah peti lompat paling kecil

- c. Tahap III, Kuisisioner dan Produk Media Pembelajaran di Evaluasi pada Tanggal 17 September 2015

Setelah revisi tahap II dilakukan, peneliti kembali mengkonsultasikan hasil produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan kepada ahli materi. Kemudian ahli materi memberikan penilaian melalui kuisisioner yang diberikan. Kuisisioner yang diberikan sama dengan kuisisioner pada tahap I. Tanggapan, kritik dan saran diberikan kepada peneliti. Peneliti mencatat masukan dari ahli materi, selain mendapat masukan peneliti juga mendapatkan data seperti pada tabel 10 dan 11 di bawah :

Tabel 10. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran dari Ahli Materi Tahap III

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar					√	Sangat Baik
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi					√	Sangat Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar				√		Baik
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				√		Baik
5	Ketepatan pemilihan				√		Baik

	bahasa dalam menguraikan materi						
6	Kejelasan contoh				√		Baik
7	Kemudahan memilih menu belajar				√		Baik
8	Pemberian Latihan				√		Baik
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal				√		Baik
10	Kesesuaian dengan materi				√		Baik
11	Tersedianya kunci jawaban				√		Baik
12	Penguatan positif untuk jawaban benar				√		Baik
	Jumlah				40	10	
	Jumlah Skor	50					Baik
	Rerata Skor	4,16					

Tabel 11. Skor Aspek Isi/Materi dari Ahli Materi Tahap III

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/konsep				√		Baik
2	Kedalaman materi				√		Baik
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi				√		Baik
4	Kejelasan materi/konsep				√		Baik
5	Aktualisasi materi				√		Baik
6	Kejelasan contoh				√		Baik
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				√		Baik
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				√		Baik
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				√		Baik
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				√		Baik
11	Kejelasan rumusan soal				√		Baik
12	Tingkat kesulitan soal				√		Baik
13	Penguasaan bahasa				√		Baik
	Jumlah				52		
	Jumlah Skor	52					Baik
	Rerata Skor	4,00					

Setelah melakukan revisi tahap III peneliti mengkonsultasikan kembali hasil produk CD pembelajaran. Ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran sudah baik dan dapat dipakai untuk belajar mandiri oleh siswa. Setelah tahapan revisi selesai ahli materi menyatakan media pembelajaran layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

2. Data Validasi Ahli Media

Ahli media yang dijadikan validator pada produk penelitian yang sedang dikembangkan ini adalah seorang dosen di perguruan tinggi negeri di Yogyakarta. Data dari ahli media didapatkan melalui sebuah kuisioner yang diberikan kepada beliau. Adapun isi dari kuisioner tersebut mencakup penilaian terhadap aspek tampilan, aspek pemrograman dan aspek kebenaran tampilan dan pemrograman. Pengisian kuisioner tersebut diikuti dengan ahli media mencoba produk penelitian yang sedang dikembangkan. Hasil dari pengisian kuisioner digunakan untuk menjadi bahan perbaikan produk media pembelajaran. Selain mengisi kuisioner ahli media juga menunjukkan beberapa bagian yang perlu diperbaiki, dalam hal ini peneliti mencatat beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Berikut data yang diperoleh dari ahli media setelah evaluasi. Proses evaluasi dari ahli media dilakukan sebanyak tiga kali.

- a. Tahap I, Kuisioner dan Produk Media Pembelajaran yang Sedang
Dikembangkan Diberikan pada Tanggal 18 September 2015
kemudian Diperoleh Data Sebagai Berikut :

Tabel 12. Skor Aspek Tampilan dari Ahli Media Tahap I

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>		√				Kurang Baik
2	Keserasihan warna tulisan dengan <i>background</i>		√				Kurang Baik
3	Ketepatan pemilihan musik			√			Cukup Baik
4	Kejelasan suara video			√			Cukup Baik
5	Kejelasan animasi			√			Cukup Baik
6	Kejelasan narasi			√			Cukup Baik
7	Kesesuaian narasi			√			Cukup Baik
8	Ukuran video			√			Cukup Baik
9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)			√			Cukup Baik
10	Penempatan tombol		√				Kurang Baik
11	Konsistensi tombol		√				Kurang Baik
12	Ukuran tombol		√				Kurang Baik
13	Ketepatan pemilihan warna tombol		√				Kurang Baik
14	Ketepatan pemilihan teks		√				Kurang Baik
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf			√			Cukup Baik
16	Ketepatan ukuran huruf			√			Cukup Baik
17	Kejelasan gambar		√				Kurang Baik
18	Kejelasan warna gambar			√			Cukup Baik
19	Ketepatan ukuran gambar		√				Kurang Baik
20	Tampilan desain gambar		√				Kurang Baik
21	Komposisi tiap slide		√				Kurang Baik
	Jumlah		22	30			
	Jumlah Skor	52					Kurang Baik
	Rerata Skor	2,47					

Tabel 13. Skor Aspek Pemrograman dari Ahli Media Tahap I

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan berinteraksi dengan media			√			Cukup Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan		√				Kurang Baik
3	Kejelasan struktur navigasi			√			Cukup Baik
4	Kemudahan penggunaan tombol		√				Kurang Baik
5	Efisiensi animasi		√				Kurang Baik
6	Efisiensi teks		√				Kurang Baik
7	Efisiensi penggunaan slide		√				Kurang Baik
	Jumlah		10	6			
	Jumlah Skor	16					Kurang Baik
	Rerata Skor	2,28					

Selain memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan, ahli media memberikan saran serta pendapat. Saran dan pendapat dari ahli media kemudian oleh peneliti dijadikan sebagai bahan untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut merupakan saran dan pendapat dari ahli media pada validasi tahap I:

Tabel 14. Saran dan Perbaikan dari Ahli Media pada Validasi Tahap I dan Revisi

No	Saran	Revisi
1	Warna dalam media kurang tajam	Warna di buat lebih kontras
2	Animasi gerakan sudah baik hanya tema animasinya kurang pas	Animasi sesuaikan dengan konten
3	Dalam cover menu terdapat animasi pesawat kurang pas dengan materi	Animasi dalma cover menu sesuaikan dengan tema (senam lantai)
4	Secara keseluruhan pemilihan warna	Warna di campur

No	Saran	Revisi
	kurang kontras	lebih kontras
5	Ukuran gambar terlalu kecil	Lebih di besarkan gambarnya sehingga dapat memaksimalkan space

Dari kuisioner pada validasi tahap I ini diperoleh kesimpulan dari ahli media bahwa media pembelajaran ini “kurang baik”. Untuk itu peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan saran, kemudian dilanjutkan validasi tahap II untuk dinilai lagi.

- b. Tahap II setelah revisi tahap I selesai, langkah selanjutnya yakni produk divalidasikan ke ahli media untuk mendapat penilaian kembali. Kuisioner dan hasil produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan diberikan pada tanggal 7 Oktober 2015, berikut data yang diperoleh pada tahap validasi tahap II :

Tabel 15. Skor Aspek Tampilan dari Ahli Media Tahap II

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>			√			Cukup Baik
2	Keserasihan warna tulisan dengan <i>background</i>			√			Cukup Baik
3	Ketepatan pemilihan music			√			Cukup Baik
4	Kejelasan suara video			√			Cukup Baik
5	Kejelasan animasi				√		Baik
6	Kejelasan narasi				√		Baik
7	Kesesuaian narasi				√		Baik
8	Ukuran video				√		Baik

9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)				√		Baik
10	Penempatan tombol			√			Cukup Baik
11	Konsistensi tombol				√		Baik
12	Ukuran tombol			√			Cukup Baik
13	Ketepatan pemilihan warna tombol			√			Cukup Baik
14	Ketepatan pemilihan teks				√		Baik
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf				√		Baik
16	Ketepatan ukuran huruf				√		Baik
17	Kejelasan gambar			√			Cukup Baik
18	Kejelasan warna gambar			√			Cukup Baik
19	Ketepatan ukuran gambar				√		Baik
20	Tampilan desain gambar				√		Baik
21	Komposisi tiap slide			√			Cukup Baik
	Jumlah			30	44		
	Jumlah Skor	74					Baik
	Rerata Skor	3,52					

Tabel 16. Skor Aspek Pemrograman dari Ahli Media Tahap II

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan berinteraksi dengan media			√			Cukup Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				√		Baik
3	Kejelasan struktur navigasi			√			Cukup Baik
4	Kemudahan penggunaan tombol			√			Cukup Baik
5	Efisiensi animasi			√			Cukup Baik
6	Efisiensi teks			√			Cukup Baik
7	Efisiensi penggunaan slide			√			Cukup Baik
	Jumlah			18	4		
	Jumlah Skor	22					Cukup Baik
	Rerata Skor	3,14					

Selain memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan, ahli media memberikan saran serta pendapat. Saran dan pendapat dari ahli media kemudian oleh peneliti dijadikan sebagai bahan untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut merupakan saran dan pendapat dari ahli media pada validasi tahap II:

Tabel 17. Saran dan Perbaikan dari Ahli Media pada Validasi Tahap II dan Revisi

No	Saran	Revisi
1	Dalam informasi (petunjuk penggunaan) gambar mobil diganti	Gambar mobil di hilangkan di ganti dengan gambar senam
2	Untuk sumber pustaka (sumber gambar) tempatnya di rubah	Tempat sumber pustaka bisa diletakkan di bawah gambar ilustrasi atau pada halaman terakhir

No	Saran	Revisi
3	Tampilan menu kurang besar proporsinya	Perbesar proporsi menu
4	Konten berisi langkah awal kurang tepat	Konten langkah awal dihilangkan

Pada validasi tahap II, ahli media memberikan penilaian kembali, sama seperti pada saat tahap I. ahli media kembali menjalankan produk penelitian yang sedang dikembangkan. Kemudian beliau mengisi kuisioner yang sama seperti pada validasi tahap I. ahli media menilai bagian-bagian yang menjadi fokus revisi pada tahap validasi tahap I. Bagian-bagian yang menjadi fokus penilaian seperti pembuatan gambar dan video, bagian menu, dan referensi.

- c. Tahap III setelah revisi tahap II selesai, langkah selanjutnya yakni produk divalidasikan ke ahli media untuk mendapat penilaian kembali. Kuisioner dan hasil produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan diberikan pada tanggal 9 Oktober 2015, berikut data yang diperoleh pada tahap validasi tahap III :

Tabel 18. Skor Aspek Tampilan dari Ahli Media Tahap III

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>				√		Baik
2	Keserasihan warna tulisan dengan <i>background</i>				√		Baik
3	Ketepatan pemilihan musik				√		Baik
4	Kejelasan suara video				√		Baik

5	Kejelasan animasi				√		Baik
6	Kejelasan narasi				√		Baik
7	Kesesuaian narasi				√		Baik
8	Ukuran video				√		Baik
9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)					√	Sangat Baik
10	Penempatan tombol				√		Baik
11	Konsistensi tombol					√	Sangat Baik
12	Ukuran tombol				√		Baik
13	Ketepatan pemilihan warna tombol					√	Sangat Baik
14	Ketepatan pemilihan teks				√		Baik
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf				√		Baik
16	Ketepatan ukuran huruf				√		Baik
17	Kejelasan gambar					√	Sangat Baik
18	Kejelasan warna gambar				√		Baik
19	Ketepatan ukuran gambar				√		Baik
20	Tampilan desain gambar				√		Baik
21	Komposisi tiap slide					√	Sangat Baik
	Jumlah				64	25	
	Jumlah Skor	89					Sangat Baik
	Rerata Skor	4,23					

Tabel 19. Skor Aspek Pemrograman dari Ahli Media Tahap III

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan berinteraksi dengan media					√	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				√		Baik
3	Kejelasan struktur navigasi				√		Baik
4	Kemudahan penggunaan tombol				√		Baik
5	Efisiensi animasi					√	Sangat Baik
6	Efisiensi teks				√		Baik
7	Efisiensi penggunaan slide				√		Baik
	Jumlah				20	10	
	Jumlah Skor	30					Sangat Baik
	Rerata Skor	4,28					

Pada validasi tahap III, ahli media memberikan penilaian kembali, sama seperti pada saat tahap II. ahli media kembali menjalankan produk penelitian yang sedang dikembangkan. Kemudian beliau mengisi kuisioner yang sama seperti pada validasi tahap I. ahli media menilai bagian-bagian yang menjadi fokus revisi pada tahap validasi tahap II. Bagian-bagian yang menjadi fokus penilaian seperti pembuatan gambar dan video, bagian menu, dan referensi. Penilaian yang diberikan semakin baik setelah bagian-bagian yang menjadi rekomendasi revisi pada tahap II sudah dilaksanakan dengan baik. Kemudian ahli media memberikan kesimpulan terhadap media pembelajaran ini, yaitu layak digunakan ujicoba tanpa revisi.

3. Data Uji Coba Satu Lawan Satu

Uji coba satu lawan satu dilakukan setelah uji validasi ahli materi dan media. Pelaksanaan uji coba dilakukan pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung. Hasil uji coba digunakan sebagai tolak ukur kualitas produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan dengan cara menampilkan produk untuk dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik. Setelah selesai menjalankan produk kemudian mengisi kuisioner untuk menilai media.

Tabel 20. Skor Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Satu Lawan Satu oleh Peserta Didik

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian	Kriteria
1	Tulisan terbaca dengan jelas	4,20	Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	3,80	Baik
3	Kemudahan memilih menu	3,80	Baik
4	Kemudahan menggunakan tombol	3,60	Baik
5	Kejelasan fungsi tombol	3,80	Baik
6	Suara musik mendukung	4,00	Baik
7	Kejelasan gambar video	4,00	Baik
8	Kejelasan suara video	3,40	Baik
9	Kejelasan warna gambar	4,20	Baik
10	Kemenarikan animasi	3,80	Baik
	Jumlah Skor	38,60	Baik
	Rerata Skor	3,86	

Tabel 21. Skor Penilaian Aspek Isi atau Materi Uji Coba Satu Lawan Satu oleh Peserta Didik

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian	Kriteria
11	Kejelasan materi	4,40	Sangat Baik
12	Kelugasan bahasa	4,20	Baik
13	Kejelasan bahasa	4,00	Baik
14	Video memperjelas materi	3,60	Baik
15	Gambar memperjelas materi	3,60	Baik
16	Kejelasan rumusan soal	3,40	Baik
17	Tingkat kesulitan soal	3,80	Baik

	Jumlah Skor	27,00	Baik
	Rerata Skor	3,85	

Tabel 22. Skor Aspek Pembelajaran Uji Coba Satu Lawan Satu oleh Peserta Didik

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian	Kriteria
18	Materi mudah dipelajari	4,00	Baik
19	Materi menantang/menarik	4,20	Baik
20	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	4,40	Sangat Baik
21	Kemudahan dalam memilih menu belajar	4,00	Baik
22	Kejelasan petunjuk belajar	4,00	Baik
23	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	4,20	Baik
24	Kesesuaian soal dengan materi	4,40	Sangat Baik
25	Umpan balik terhadap jawaban siswa	3,60	Baik
26	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan	4,40	Sangat Baik
27	Dengan multimedia belajar lebih menarik	4,40	Sangat Baik
28	Multimedia membantu belajar	4,40	Sangat Baik
	Jumlah Skor	46,00	Baik
	Rerata Skor	4,18	

Berdasar data di atas menunjukkan bahwa masing-masing item yang diisi oleh responden termasuk dalam kategori baik. Secara detail dari tiga item sebagai berikut, skor aspek tampilan 3,86, skor aspek isi materi 3,85, dan skor aspek pembelajaran 3,18.

4. Data Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah uji validasi ahli materi dan media. Tujuan uji coba untuk mengidentifikasi kekurangan

produk yang di buat. Uji coba dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil uji coba di jadikan sebagai tolak ukur kualitas produk.

Dalam tugas akhir ini peneliti melakukan uji coba kelompok kecil pada tanggal 31 Oktober 2015 dengan cara menampilkan hasil produk kepada siswa pada saat jam belajar olahraga. Setelah selesai menampilkan hasil produk siswa kemudian mengisi kuisioner untuk menilai media yang telah ditampilkan.

Data yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil tercantum dalam tabel di bawah berikut ini.

Tabel 23. Skor Aspek Tampilan Media Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil oleh Peserta Didik

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian	Kriteria
1	Tulisan terbaca dengan jelas	4,00	Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	3,30	Cukup Baik
3	Kemudahan memilih menu	3,70	Baik
4	Kemudahan menggunakan tombol	3,45	Baik
5	Kejelasan fungsi tombol	4,00	Baik
6	Suara musik mendukung	3,05	Cukup Baik
7	Kejelasan gambar video	3,35	Cukup Baik
8	Kejelasan suara video	2,90	Cukup Baik
9	Kejelasan warna gambar	3,25	Cukup Baik
10	Kemenarikan animasi	3,15	Cukup Baik
	Jumlah Skor	34,15	Baik
	Rerata Skor	3,41	

Tabel 24. Skor Aspek Isi atau Materi Media Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil oleh Peserta Didik

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian	Kriteria
11	Kejelasan materi	3,95	Baik
12	Kelugasan bahasa	3,60	Baik
13	Kejelasan bahasa	4,00	Baik
14	Video memperjelas materi	3,75	Baik
15	Gambar memperjelas materi	3,70	Baik
16	Kejelasan rumusan soal	3,60	Baik
17	Tingkat kesulitan soal	3,75	Baik
	Jumlah Skor	26,35	Baik
	Rerata Skor	3,76	

Tabel 25. Skor Aspek Pembelajaran Media Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil oleh Peserta Didik

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian	Kriteria
18	Materi mudah dipelajari	3,75	Baik
19	Materi menantang/menarik	3,60	Baik
20	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	3,60	Baik
21	Kemudahan dalam memilih menu belajar	3,65	Baik
22	Kejelasan petunjuk belajar	3,70	Baik
23	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	3,90	Baik
24	Kesesuaiana soal dengan materi	4,05	Baik
25	Umpan balik terhadap jawaban siswa	3,55	Baik
26	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan	4,20	Baik
27	Dengan multimedia belajar lebih menarik	3,85	Baik
28	Multimedia membantu belajar	4,15	Baik
	Jumlah Skor	42,00	Baik
	Rerata Skor	3,81	

Berdasar data di atas menunjukkan bahwa masing-masing item yang di isi oleh responden termasuk dalam kategory baik. Secara

detail dari tiga item sebagai berikut, skor aspek tampilan 3,41, skor aspek isi materi 3,76, dan skor aspek pembelajaran 3,81.

B. Analisis Data

1. Analisis Data dari Hasil Validasi Ahli Materi

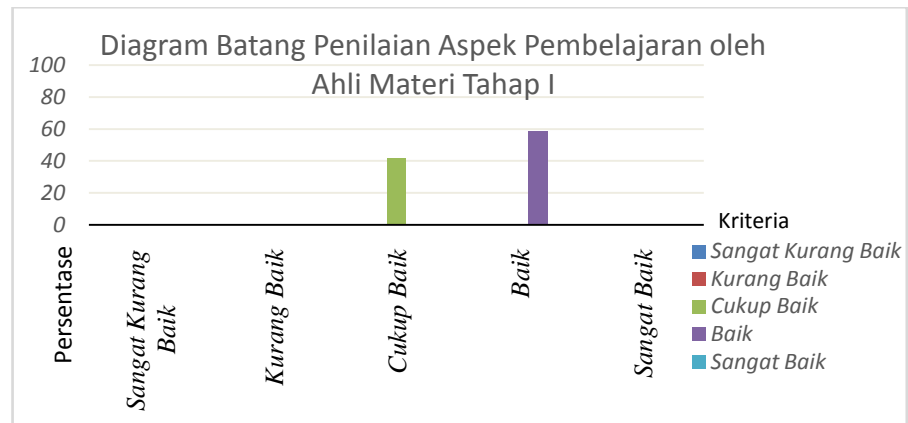
Data yang diperoleh saat validasi ahli materi kemudian dianalisis sebagai bahan acuan untuk memperbaiki media pembelajaran senam lantai. Data tersebut terdiri dari dua aspek penilaian yaitu aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek materi. Ada 12 item penilaian pada aspek kualitas materi pembelajaran dan 13 item penilaian pada aspek isi dalam kuisioner penilaian kualitas media pembelajaran.

a. Tahap I

Pada validasi tahap I, diperoleh data terhadap penilaian media pembelajaran untuk aspek pembelajaran termasuk dalam kriteria “baik” dengan rerata skor 3,58 sedangkan pada penilaian aspek isi termasuk dalam kriteria “baik” dengan rerata skor 3,53. Berikut data tabel hasil penilaian.

Tabel 26. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi Tahap I

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	0	0
Baik	7	58,33
Cukup Baik	5	41,66
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	12	100



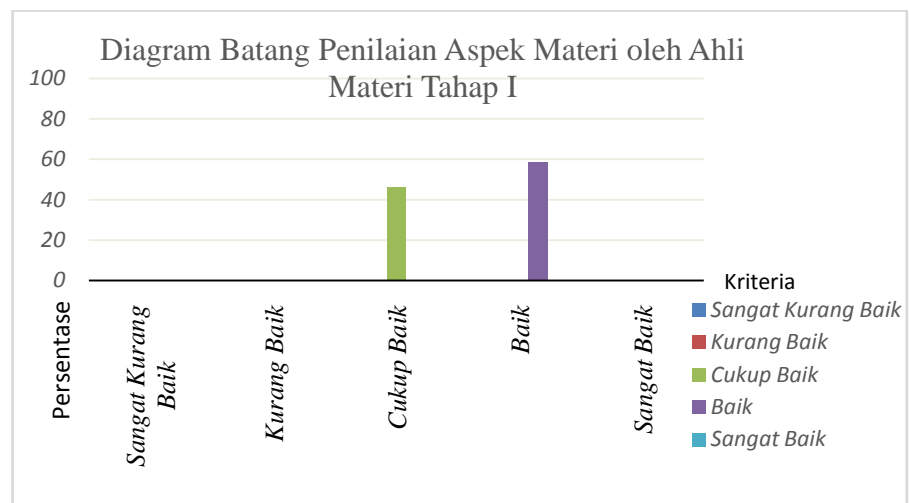
Gambar 4. Diagram Batang Validasi Aspek Pembelajaran Ahli Materi Tahap I

Dari data diatas memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli materi tahap I untuk produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka hasil untuk aspek pembelajaran memperoleh penilaian sebanyak 0% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 58,33% termasuk dalam kategori “baik”, 41,66% termasuk dalam kategori “cukup baik”, 0% termasuk dalam kategori “kurang baik”, serta 0% termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek pembelajaran tahap I termasuk dalam kategori “baik”.

Sedangkan pada validasi tahap I oleh ahli materi pada aspek isi/materi memperoleh rerata skor 3,53 termasuk dalam kategori “baik”. Lihat gambar dan tabel 27 berikut :

Tabel 27. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap I

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	0	0
Baik	7	53,84
Cukup Baik	6	46,15
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	13	100



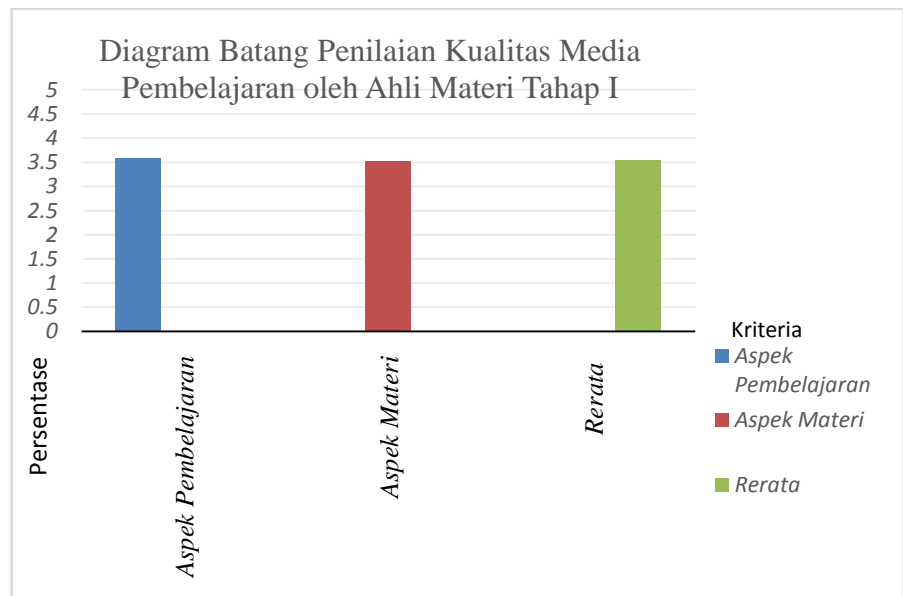
Gambar 5. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap I

Dari data diatas memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli materi tahap I untuk produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka untuk aspek materi memperoleh penilaian sebanyak 0% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 58,34% termasuk dalam kategori “baik”, 46,15% termasuk dalam kategori “cukup baik”, 0% termasuk dalam katategori “kurang baik”, 0% termasuk dalam kategori “sangat

kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek materi oleh ahli materi tahap I termasuk dalam kategori “baik” dengan rerata skor 3,53. Berikut tabel kualitas produk menurut ahli materi tahap I (tabel 28).

Tabel 28. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Tahap I oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Pembelajaran	3,58	Baik
Aspek Materi	3,53	Baik
Rerata	3,55	Baik



Gambar 6. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Aspek Materi Tahap I

Dari data diatas telah tergambar jelas bahwa rerata penilaian pada validasi tahap I yang dilakukan oleh ahli materi tentang kualitas produk media pembelajaran adalah termasuk

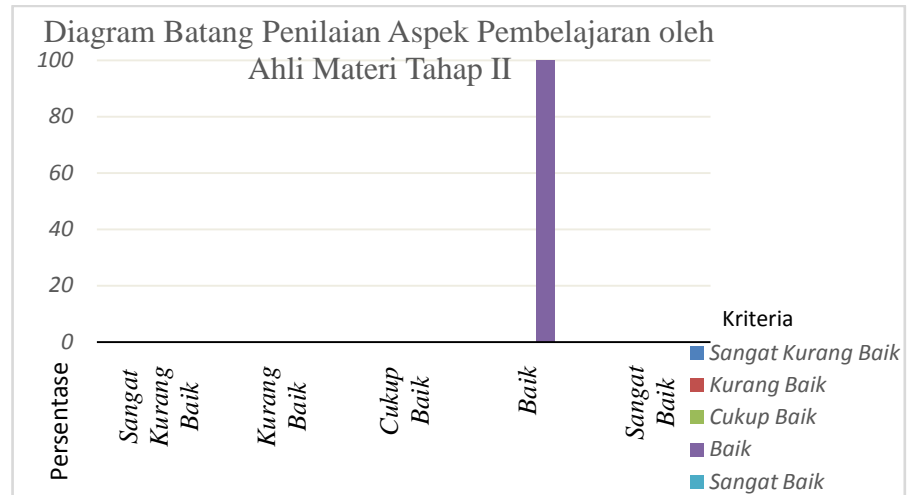
kategori “baik” dengan rerata skor 3,55 dari kedua aspek yang dinilai yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi.

b. Tahap II

Setelah melakukan perbaikan atau revisi yang diberikan oleh ahli materi pada validasi tahap I. Kemudian produk media pembelajaran dinilai kembali pada validasi tahap II. Pada validasi tahap II ini diperoleh data yang menunjukkan kualitas dari media pembelajaran pada penilaian aspek pembelajaran (tabel 29) yang didalamnya terdapat 12 item termasuk dalam kriteria “baik” dengan rerata skor 4,00 . Sedangkan pada aspek materi yang terdiri dari 13 item mendapatkan kriteria nilai “baik”, dengan rerata skor 4,00. Supaya lebih jelas, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 29. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran pada Validasi oleh Ahli Materi Tahap II

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	0	0
Baik	12	100
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	13	100



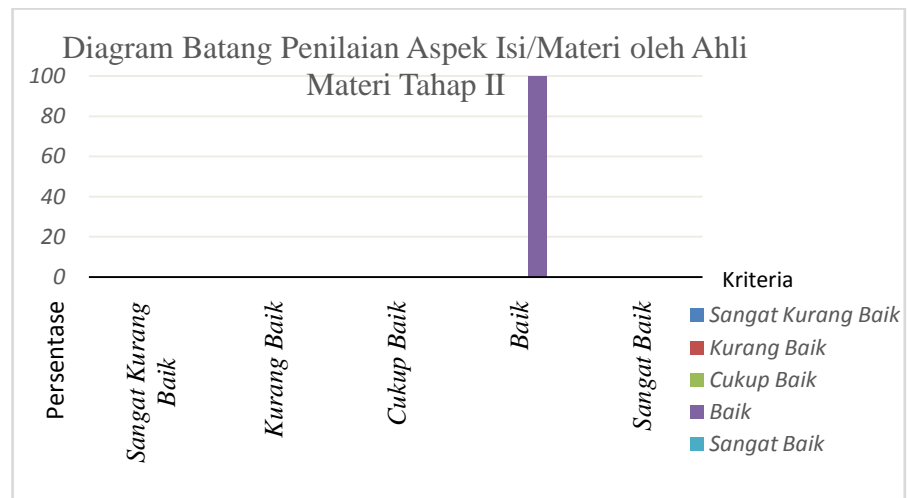
Gambar 7. Diagram Batang Validasi Aspek Pembelajaran Ahli Materi Tahap II

Dari data diatas memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli materi tahap II untuk produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka hasil untuk aspek pembelajaran memperoleh penilaian sebanyak 0% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 100% termasuk dalam kategori “baik”, 0% termasuk dalam kategori “cukup baik”, 0% termasuk dalam kategori “kurang baik”, serta 0% termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek pembelajaran tahap II termasuk dalam kategori “baik”.

Sedangkan pada validasi tahap II oleh ahli materi pada aspek isi/materi memperoleh rerata skor 4,00 termasuk dalam kategori “baik”. Lihat gambar dan tabel 30 berikut :

Tabel 30. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap II

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	0	0
Baik	13	100
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	13	100



Gambar 8. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap II

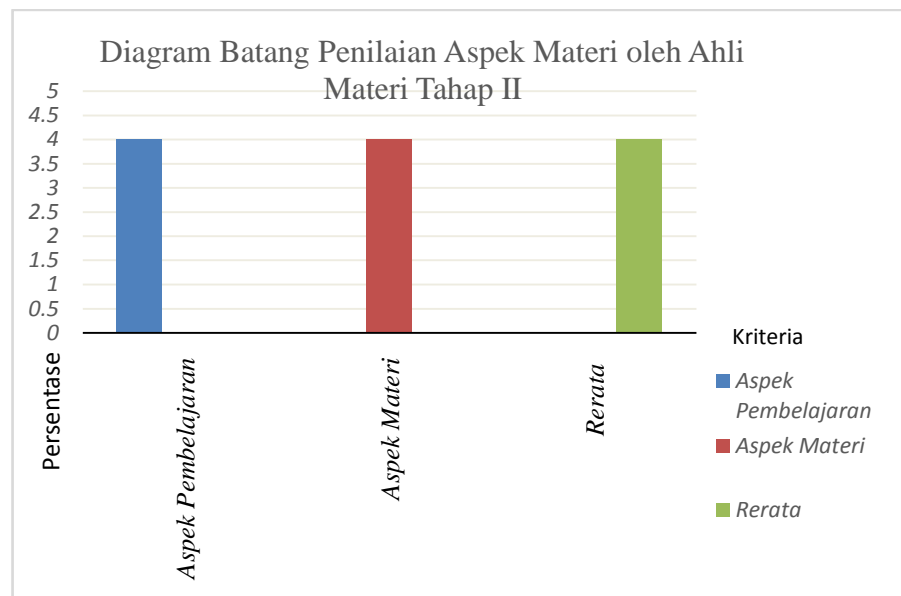
Dari data diatas memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli materi tahap II untuk produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka hasil untuk aspek materi memperoleh penilaian sebanyak 0% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 100% termasuk dalam kategori “baik”, 0% termasuk dalam kategori “cukup baik”, 0% termasuk dalam kategori “kurang baik”, serta 0% termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan

penilaian terhadap aspek pembelajaran tahap II termasuk dalam kategori “baik”.

Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek materi oleh ahli materi tahap II termasuk dalam kategori “baik” dengan rerata skor 4,00. Berikut tabel kualitas produk menurut ahli materi tahap II (tabel 31).

Tabel 31. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Pembelajaran	4,00	Baik
Aspek Materi	4,00	Baik
Rerata	4,00	Baik



Gambar 9. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Aspek Materi Tahap II

Dari data diatas telah tergambar jelas bahwa rerata penilaian pada validasi tahap II yang dilakukan oleh ahli materi

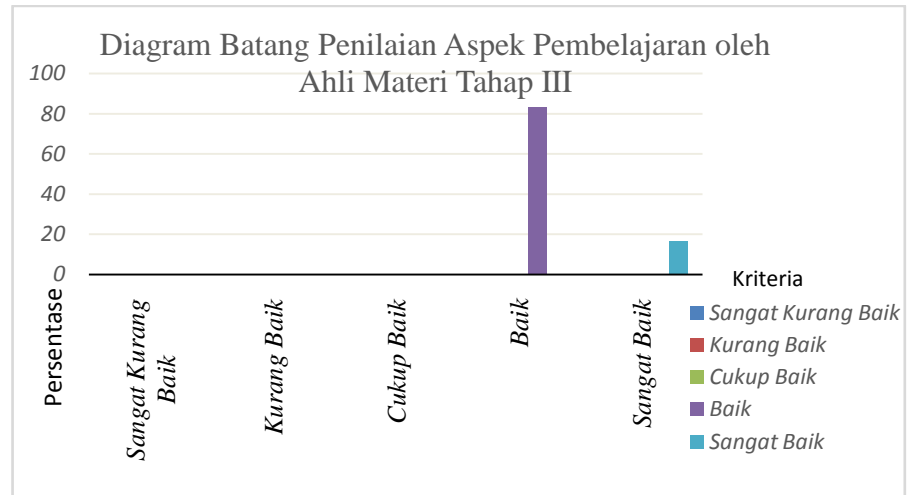
tentang kualitas produk media pembelajaran adalah termasuk kategori “baik” dengan rerata skor 4,00 dari kedua aspek yang dinilai yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi.

c. Tahap III

Setelah melakukan perbaikan atau revisi yang diberikan oleh ahli materi pada validasi tahap II. Kemudian produk media pembelajaran dinilai kembali pada validasi tahap III. Pada validasi tahap III ini diperoleh data yang menunjukkan kualitas dari media pembelajaran pada penilaian aspek pembelajaran (tabel 32) yang didalamnya terdapat 12 item termasuk dalam kriteria “baik” dengan rerata skor 4,16 . Sedangkan pada aspek materi yang terdiri dari 13 item mendapatkan kriteria nilai “baik”, dengan rerata skor 4,00. Supaya lebih jelas, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 32. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran pada Validasi oleh Ahli Materi Tahap III

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	2	16,66
Baik	10	83,33
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	13	100



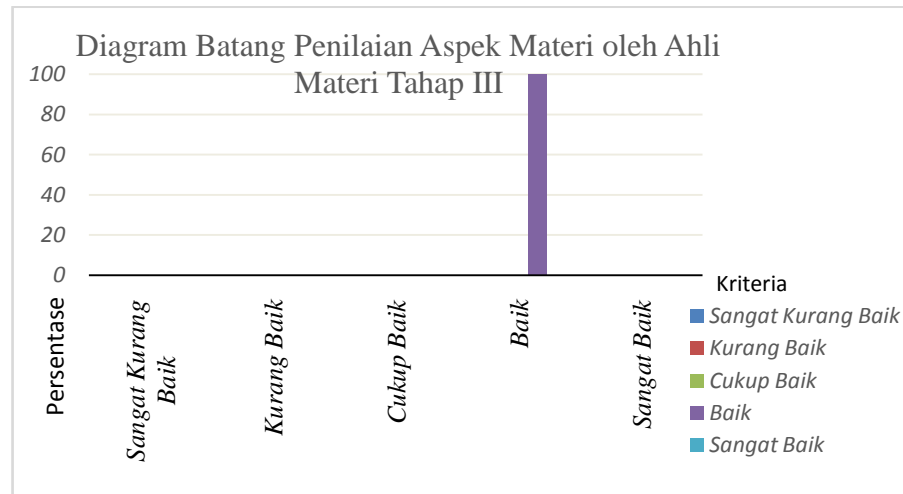
Gambar 10. Diagram Batang Validasi Aspek Pembelajaran Ahli Materi Tahap III

Dari data diatas memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli materi tahap III untuk produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka hasil untuk aspek pembelajaran memperoleh penilaian sebanyak 16,66% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 83,88% termasuk dalam kategori “baik”, 0% termasuk dalam kategori “cukup baik”, 0% termasuk dalam kategori “kurang baik”, serta 0% termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek pembelajaran tahap III termasuk dalam kategori “baik”.

Sedangkan pada validasi tahap III oleh ahli materi pada aspek isi/materi memperoleh rerata skor 4,00 termasuk dalam kategori “baik”. Lihat gambar dan tabel 33, berikut :

Tabel 33. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap III

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	0	0
Baik	13	100
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	13	100



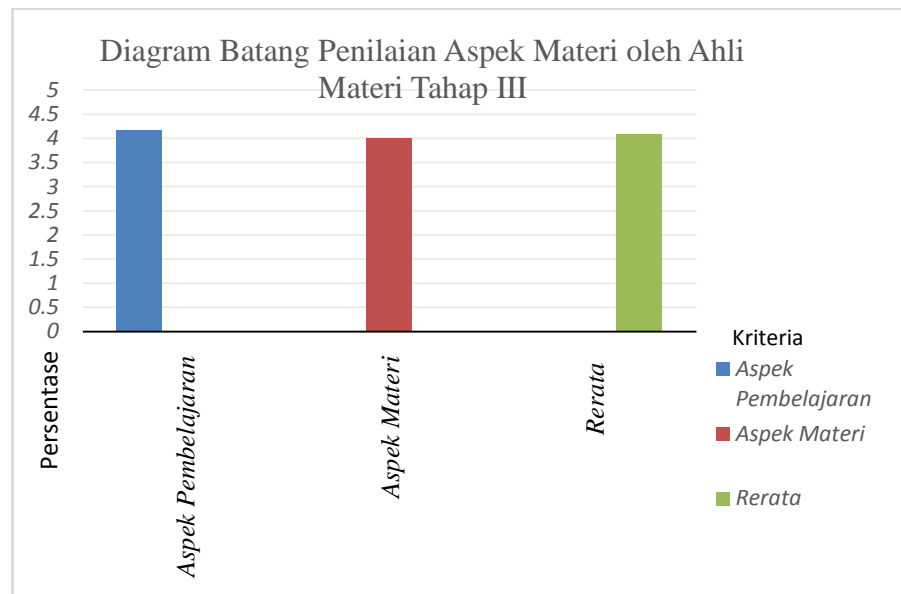
Gambar 11. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap III

Dari data diatas memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli materi tahap III untuk produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka hasil untuk aspek materi memperoleh penilaian sebanyak 0% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 100% termasuk dalam kategori “baik”, 0% termasuk dalam kategori “cukup baik”, 0% termasuk dalam kategori “kurang baik”, serta 0% termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek pembelajaran tahap III termasuk dalam kategori “baik”.

Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek materi oleh ahli materi tahap III termasuk dalam kategori “baik” dengan rerata skor 4,08. Berikut tabel kualitas produk menurut ahli materi tahap III (tabel 34).

Tabel 34. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Pembelajaran	4,16	Baik
Aspek Materi	4,00	Baik
Rerata	4,08	Baik



Gambar 12. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Aspek Materi Tahap III

Dari data diatas telah tergambar jelas bahwa rerata penilaian pada validasi tahap III yang dilakukan oleh ahli materi tentang kualitas produk media pembelajaran adalah termasuk

kategori “baik” dengan rerata skor 4,08 dari kedua aspek yang dinilai yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi.

2. Analisis Data dari Hasil Validasi Ahli Media

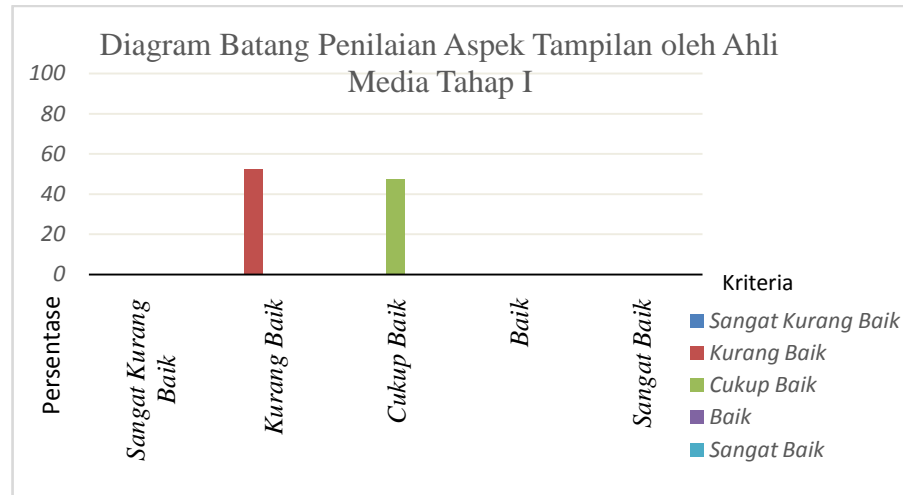
a. Tahap I :

Data yang diperoleh dari ahli media berupa hasil penilaian terhadap aspek tampilan dan aspek pemrograman, hasil penilaian tersebut berasal dari kuisioner yang diberikan peneliti kepada ahli media. Data-data yang diperoleh pada validasi tahap I, tahap II dan tahap III dianalisis kemudian dijadikan bahan pertimbangan peneliti untuk merevisi atau memperbaiki produk media pembelajaran.

Pada validasi tahap I data yang menunjukkan kualitas dari media pembelajaran pada penilaian aspek tampilan (tabel 35) yang didalamnya terdapat 21 item mendapat nilai “kurang baik” dengan rerata skor “2,47”. Sedangkan pada aspek pemrograman mendapatkan nilai “kurang baik”, dengan rerata skor 2,28.

Tabel 35. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan pada Validasi oleh Ahli Media Tahap I

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	0	0
Baik	0	0
Cukup Baik	10	47,61
Kurang Baik	11	52,38
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	21	100



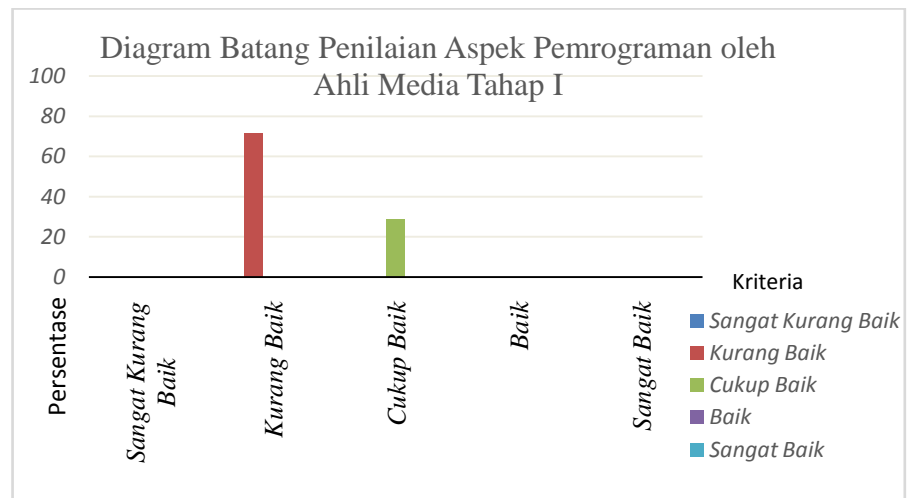
Gambar 13. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media Tahap I

Dari data diatas memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli media tahap I untuk produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka untuk aspek tampilan memperoleh penilaian sebanyak 0% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 0% termasuk dalam kategori “baik”, 47,61% termasuk dalam kategori “cukup baik”, 52,38% termasuk dalam kategori “kurang baik”, 0% termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek tampilan oleh ahli media tahap I termasuk dalam kategori “kurang baik”.

Sedangkan pada validasi tahap I oleh ahli media pada aspek pemrograman memperoleh rerata skor “2,28” termasuk dalam kategori “kurang baik”. Lihat tabel 36 dan gambar 13 berikut :

Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman pada Validasi oleh Ahli Media Tahap I

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	0	0
Baik	0	0
Cukup Baik	2	28,57
Kurang Baik	5	71,42
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	7	100



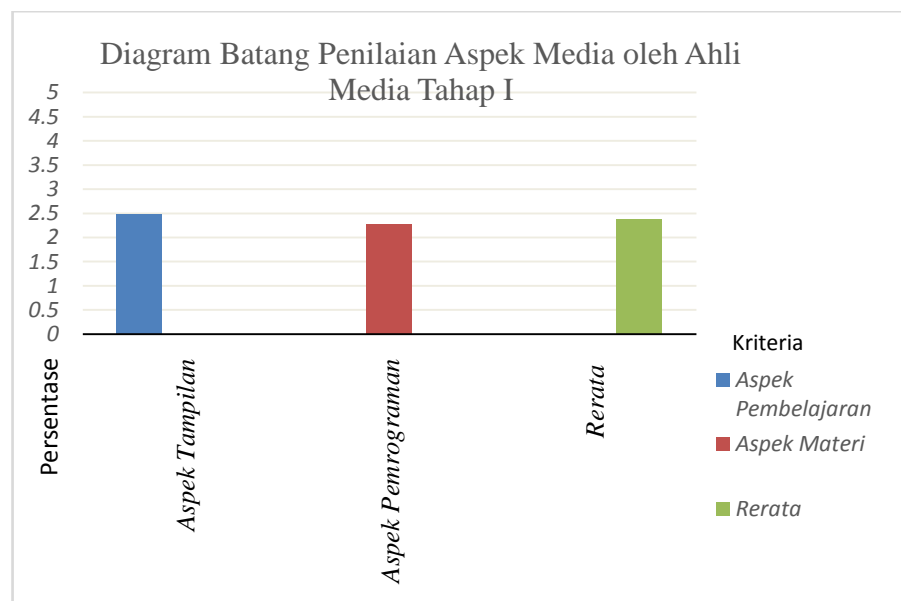
Gambar 14. Diagram Batang Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media Tahap I

Dari data diatas memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli media tahap I untuk produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka untuk aspek pemrograman memperoleh penilaian sebanyak 0% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 0% termasuk dalam kategori “baik”, 28,57% termasuk dalam kategori “cukup baik”, 71,42% termasuk dalam kategori “kurang baik”, 0% termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek pemrograman oleh

ahli media tahap I termasuk dalam kategori “kurang baik” dengan rerata skor “2,28”. Berikut tabel kualitas produk menurut ahli media tahap I (tabel 37).

Tabel 37. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Tahap I oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	2,47	Kurang Baik
Aspek Pemrograman	2,28	Kurang Baik
Rerata	2,37	Kurang Baik



Gambar 15. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Aspek Media Tahap I

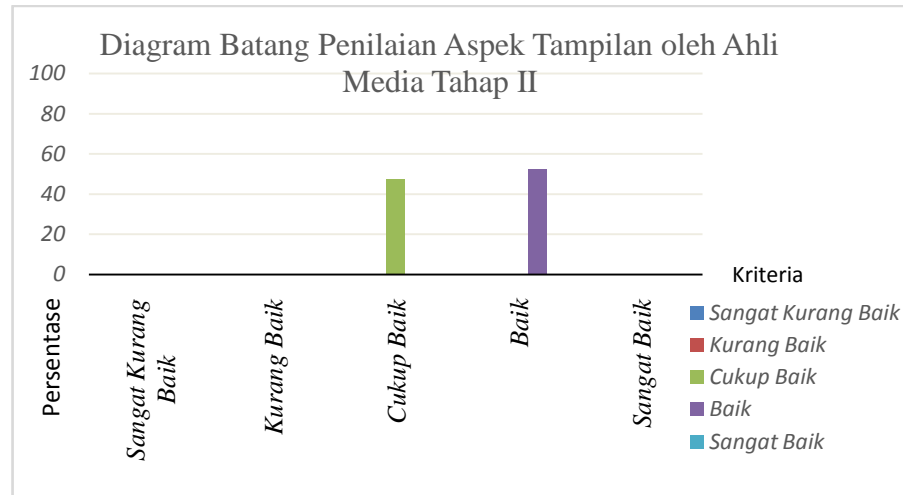
Dari data diatas telah tergambar jelas bahwa rerata penilaian pada validasi tahap I yang dilakukan oleh ahli materi tentang kualitas produk media pembelajaran adalah termasuk kategori “kurang baik” dengan rerata skor 2,37 dari kedua aspek yang dinilai yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman.

b. Tahap II

Setelah melakukan perbaikan atau revisi yang diberikan oleh ahli media pada validasi tahap I. Kemudian produk media pembelajaran dinilai kembali pada validasi tahap II. Pada validasi tahap II ini diperoleh data yang menunjukkan kualitas dari media pembelajaran pada penilaian aspek tampilan (tabel 37) yang didalamnya terdapat 21 item mendapat nilai “baik” dengan rerata skor “3,52”. Sedangkan pada aspek pemrograman yang terdiri dari 7 item mendapatkan nilai “cukup baik”, dengan rerata skor “3,14”. Lihat tabel berikut :

Tabel 38. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan pada Validasi oleh Ahli Media Tahap II

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	0	0
Baik	11	52,38
Cukup Baik	10	47,61
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	21	100



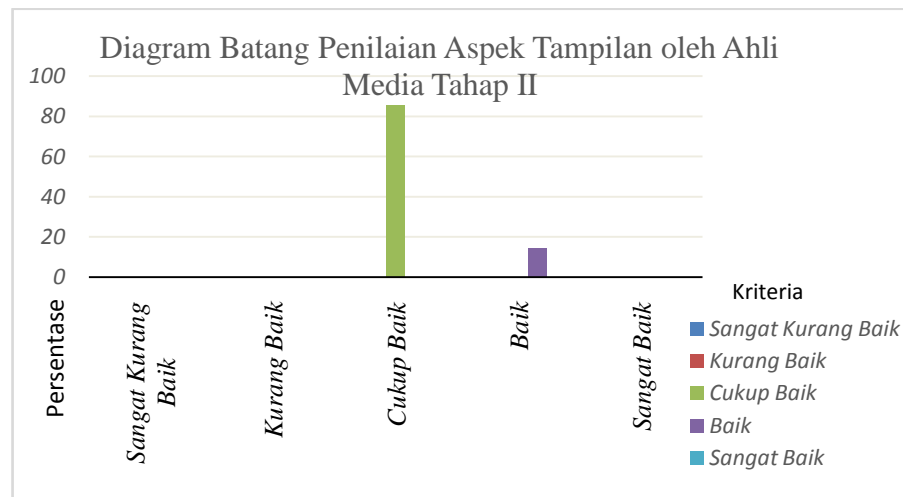
Gambar 16. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media Tahap II

Dari data diatas memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli media tahap II untuk produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka untuk aspek tampilan memperoleh penilaian sebanyak 0% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 52,38% termasuk dalam kategori “baik”, 47,61% termasuk dalam kategori “cukup baik”, 0% termasuk dalam kategori “kurang baik”, 0% termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek tampilan oleh ahli media tahap II termasuk dalam kategori “baik”.

Sedangkan pada validasi tahap II oleh ahli media pada aspek pemrograman memperoleh rerata skor “3,14” termasuk dalam kategori “cukup baik”. Lihat tabel 39 dan gambar 17 berikut :

Tabel 39. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman pada Validasi oleh Ahli Media Tahap II

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	0	0
Baik	1	14,28
Cukup Baik	6	85,71
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	7	100



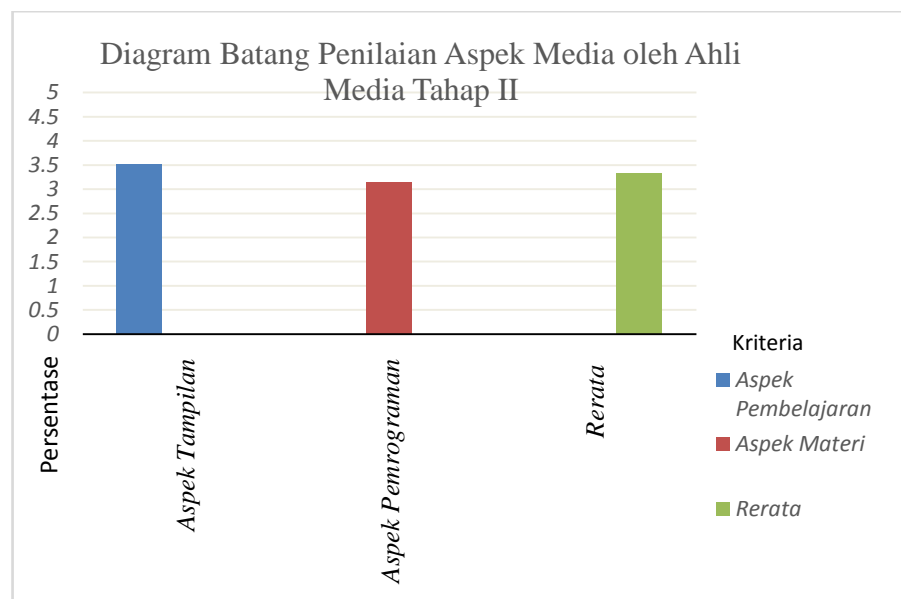
Gambar 17. Diagram Batang Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media Tahap II

Dari data diatas memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli media tahap II untuk produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka untuk aspek pemrograman memperoleh penilaian sebanyak 0% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 14,28% termasuk dalam kategori “baik”, 85,71% termasuk dalam kategori “cukup baik”, 0% termasuk dalam kategori “kurang baik”, 0% termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek pemrograman oleh

ahli media tahap II termasuk dalam kategori “cukup baik” dengan rerata skor “3,33”. Berikut tabel kualitas produk menurut ahli media tahap II (tabel 40).

Tabel 40. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	3,52	Baik
Aspek Pemrograman	3,14	Cukup Baik
Rerata	3,33	Cukup Baik



Gambar 18. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Aspek Media Tahap II

Dari data diatas telah tergambar jelas bahwa rerata penilaian pada validasi tahap II yang dilakukan oleh ahli media tentang kualitas produk media pembelajaran adalah termasuk kategori “cukup baik” dengan rerata skor 3,33 dari kedua aspek yang dinilai yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman.

Dari data kuisioner yang diperoleh, ahli media juga memberikan komentar, saran dan masukan kepada peneliti untuk memperbaiki kualitas produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Diperoleh komentar, saran dan masukan dari ahli media ini dijadikan acuan oleh peneliti untuk memperbaiki produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan agar menjadi semakin baik kualitasnya. Revisi telah dilakukan sesuai saran-saran yang diberikan.

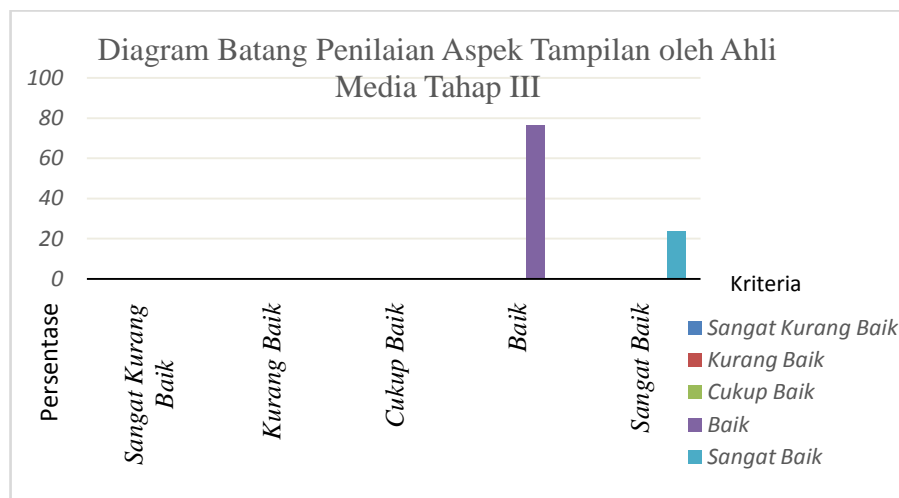
c. Tahap III

Setelah melakukan perbaikan atau revisi yang diberikan oleh ahli media pada validasi tahap II. Kemudian produk media pembelajaran dinilai kembali pada validasi tahap III. Pada validasi tahap II ini diperoleh data yang menunjukkan kualitas dari media pembelajaran pada penilaian aspek tampilan (tabel 41) yang didalamnya terdapat 21 item mendapat nilai “sangat baik” dengan rerata skor “4,23”. Sedangkan pada aspek pemrograman yang terdiri dari 7 item mendapatkan nilai “sangat baik”, dengan rerata skor “4,28”. Lihat tabel berikut :

Tabel 41. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan pada Validasi oleh Ahli Media Tahap III

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	5	23,80
Baik	16	76,19
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	21	100



Gambar 19. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media Tahap III

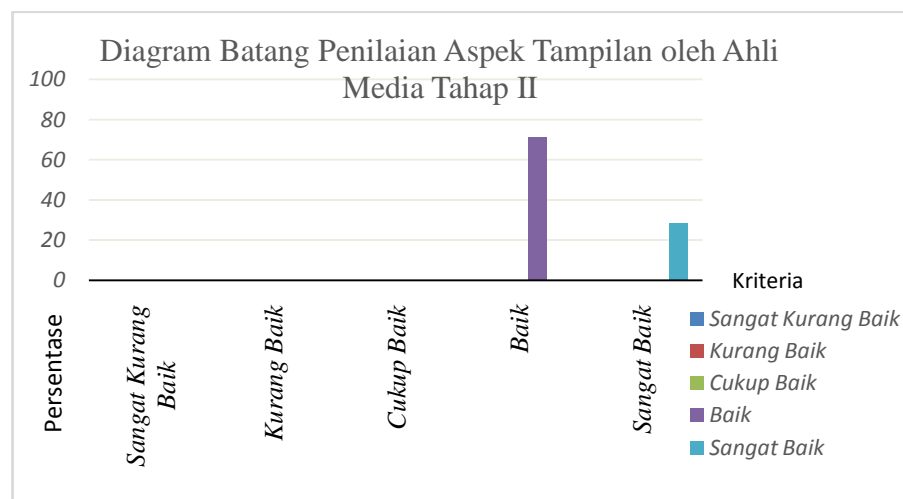
Dari data diatas memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli media tahap III untuk produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka untuk aspek tampilan memperoleh penilaian sebanyak 23,80% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 76,19% termasuk dalam kategori “baik”, 0% termasuk dalam kategori “cukup baik”, 0% termasuk dalam kategori “kurang baik”, 0% termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek tampilan oleh ahli media tahap III termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Sedangkan pada validasi tahap III oleh ahli media pada aspek pemrograman memperoleh rerata skor “4,28” termasuk

dalam kategori “sangat baik”. Lihat tabel 42 dan gambar 20 berikut :

Tabel 42. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman pada Validasi oleh Ahli Media Tahap III

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	2	28,57
Baik	5	71,42
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	7	100



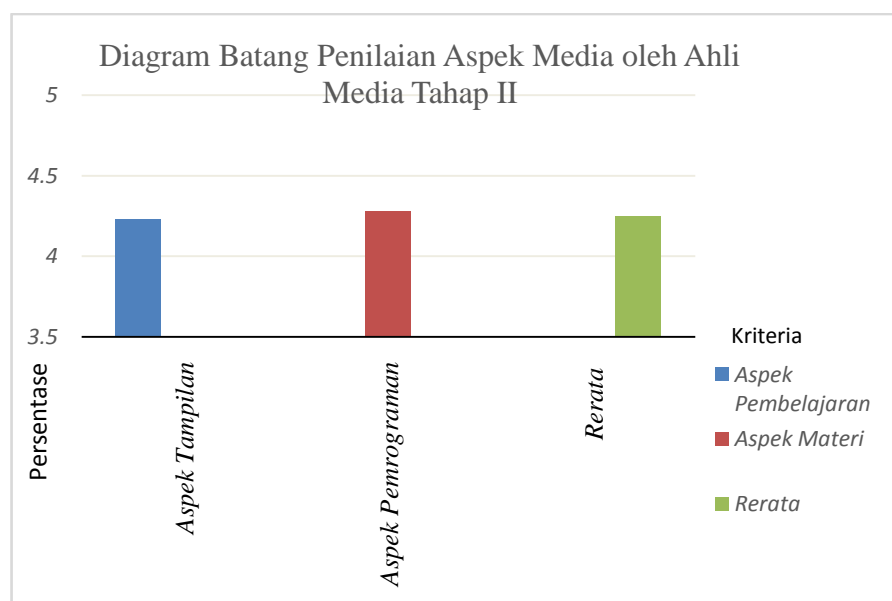
Gambar 20. Diagram Batang Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media Tahap III

Dari data diatas memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli media tahap III untuk produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka untuk aspek pemrograman memperoleh penilaian sebanyak 28,57% termasuk dalam kategori “sangat baik”, 71,42% termasuk dalam kategori “baik”, 0% termasuk dalam kategori “cukup baik”, 0% termasuk

dalam kategori “kurang baik”, 0% termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek pemrograman oleh ahli media tahap II termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor “4,28”. Berikut tabel kualitas produk menurut ahli media tahap II (tabel 43).

Tabel 43. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Tahap III oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	4,23	Sangat Baik
Aspek Pemrograman	4,28	Sangat Baik
Rerata	4,25	Sangat Baik



Gambar 21. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Aspek Media Tahap I

Dari data diatas telah tergambar jelas bahwa rerata penilaian pada validasi tahap III yang dilakukan oleh ahli media tentang kualitas produk media pembelajaran adalah termasuk

kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4,25 dari kedua aspek yang dinilai yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman.

Dari data kuisioner yang diperoleh, ahli media juga memberikan komentar, saran dan masukan kepada peneliti untuk memperbaiki kualitas produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Diperoleh komentar, saran dan masukan dari ahli media ini dijadikan acuan oleh peneliti untuk memperbaiki produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan agar menjadi semakin baik kualitasnya. Revisi telah dilakukan sesuai saran-saran yang diberikan.

3. Analisis Data Uji Coba Satu Lawan Satu

Data yang diperoleh dari uji coba satu lawan satu merupakan data kuantitatif berupa skor penilaian peserta didik yang kemudian diubah menjadi kualitatif menyatakan kualitas produk media berupa media pembelajaran yang di kembangkan. Selain itu, peneliti juga mendapat data kualitatif berupa saran, masukan dan komentar peneliti oleh 5 peserta didik kelas VIII D SMP 1 Moyudan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media materi senam lantai memiliki kualitas baik dengan rerata skor 3,84 termasuk dalam kriteria “baik”.

Tabel 44. Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Satu Lawan Satu

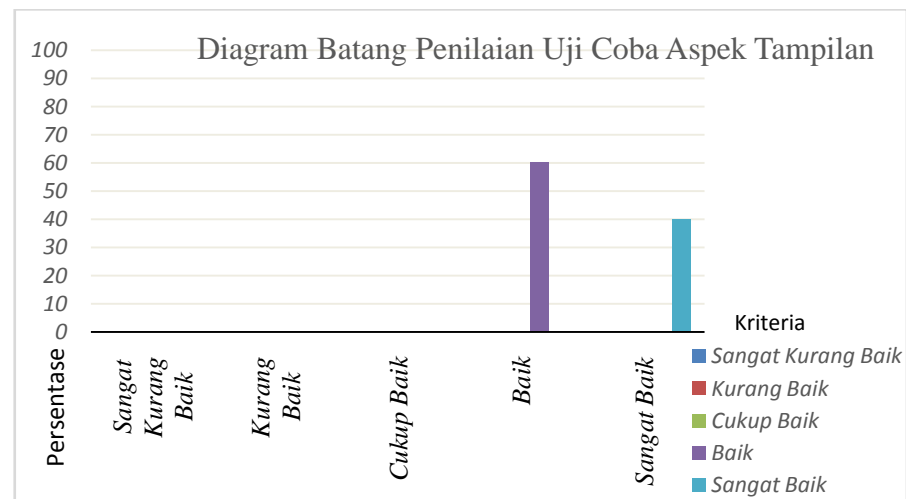
No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Peserta Didik 1	34	3,40	Baik

No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Peserta Didik 2	36	3,60	Baik
Peserta Didik 3	36	3,60	Baik
Peserta Didik 4	43	4,30	Sangat Baik
Peserta Didik 5	43	4,30	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor		19,20	Baik
Rerata Skor		3,84	

Berikut agar lebih jelas dapat melihat distirbusi frekuensi dari responden terhadap penilaian pada aspek tampilan uji coba satu lawan satu (tabel 45).

Tabel 45. Distribusi Frekuensi Penilaian terhadap Aspek Tampilan pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	2	40%
Baik	3	60%
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	5	100%



Gambar 22. Diagram Batang Penilaian Uji Coba Aspek Tampilan Satu Lawan Satu oleh Peserta Didik

Tabel dan gambar diagram di atas telah menjelaskan bahwa hasil penilaian dari penampilan terhadap produk media pembelajaran pada aspek tampilan oleh responden uji coba satu lawan satu mendapat rerata skor 3,84 dengan 40% kriteria “sangat baik” dan 40% kriteria “baik”.

Rerata skor penilaian pada aspek isi/materi adalah 3,85 dengan 100% kriteria “baik”. Berikut ringkasan data penilaian pada uji coba satu lawan satu (tabel 46 dan Gambar 23).

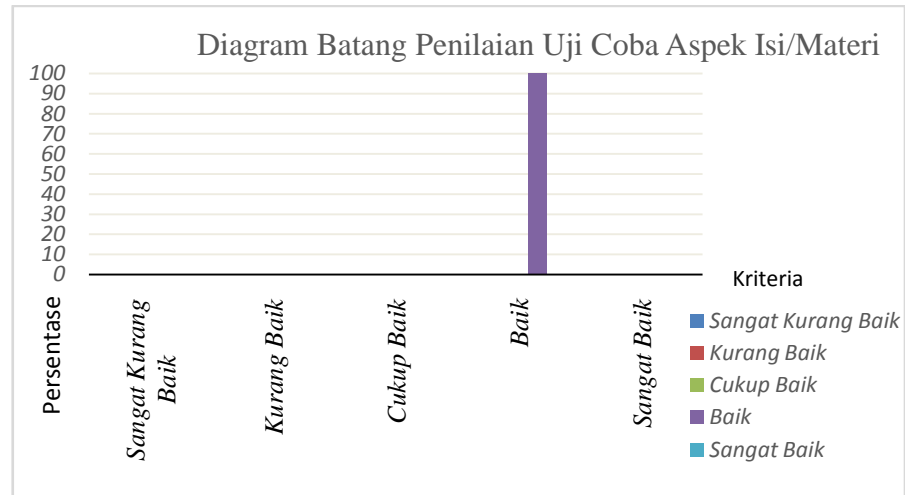
Tabel 46. Penilaian Aspek Isi/Materi pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Peserta Didik 1	24	3,42	Baik
Peserta Didik 2	26	3,71	Baik
Peserta Didik 3	28	4,00	Baik
Peserta Didik 4	28	4,00	Baik
Peserta Didik 5	29	4,14	Baik
Jumlah Rerata Skor		19,27	Baik
Rerata Skor		3,85	

Berikut agar lebih jelas dapat melihat distribusi frekuensi dari responden terhadap penilaian pada aspek isi/materi uji coba satu lawan satu (tabel 47).

Tabel 47. Distribusi Frekuensi Penilaian terhadap Aspek Isi/Materi pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	0	0
Baik	5	100%
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	5	100%



Gambar 23. Diagram Batang Penilaian Uji Coba Aspek Isi/Materi Satu Lawan Satu oleh Peserta Didik

Tabel dan gambar diagram di atas telah menjelaskan bahwa hasil penilaian dari penampilan terhadap produk media pembelajaran pada aspek isi/materi oleh responden uji coba satu lawan satu mendapat rerata skor 100% kriteria “baik”.

Rerata skor penilaian pada aspek pembelajaran adalah 4,17 dengan 60% kriteria “sangat baik” dan 40% kriteria “baik. Berikut ringkasan data penilaian pada uji coba satu lawan satu (tabel 48 dan Gambar 24).

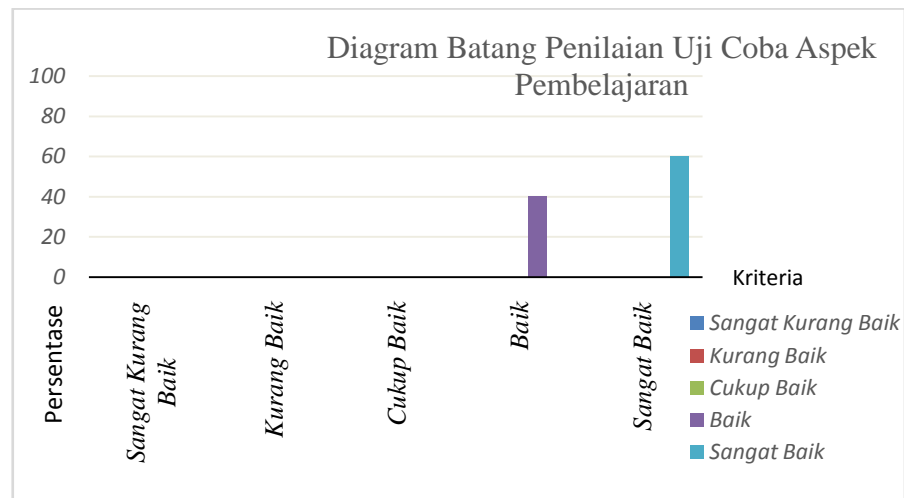
Tabel 48. Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Peserta Didik 1	41	3,72	Baik
Peserta Didik 2	43	3,90	Baik
Peserta Didik 3	50	4,54	Sangat Baik
Peserta Didik 4	47	4,27	Sangat Baik
Peserta Didik 5	49	4,45	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor		20,88	Baik
Rerata Skor		4,17	

Berikut agar lebih jelas dapat melihat distirbusi frekuensi dari responden terhadap penilaian pada aspek pembelajaran uji coba satu lawan satu (tabel 49).

Tabel 49. Distribusi Frekuensi Penilaian terhadap Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	3	60%
Baik	2	40%
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	5	100%



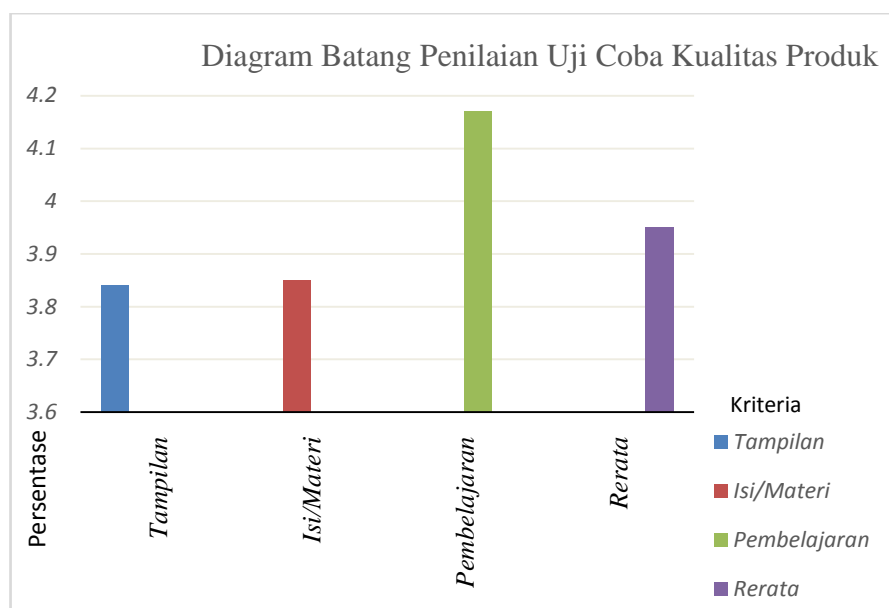
Gambar 24. Diagram Batang Penilaian Uji Coba Aspek Pembelajaran Satu Lawan Satu oleh Peserta Didik

Tabel dan gambar diagram di atas telah menjelaskan bahwa hasil penilaian dari penampilan terhadap produk media pembelajaran pada aspek pembelajaran oleh responden uji coba satu lawan satu mendapat rerata skor 4,17 dengan 60% kriteria “sangat baik” dan 40% kriteria “baik”.

Dari ketiga aspek analisis aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran, peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran ini termasuk ke dalam kriteria “baik”. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 50 dan gambar 24, tentang skor yang di berikan oleh peserta didik sebagai berikut :

Tabel 50. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek tampilan	3,84	Baik
Aspek materi	3,85	Baik
Aspek pembelajaran	4,17	Baik
Rerata	3,95	Baik



Gambar 25. Diagram Batang Penilaian Media Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Pada uji coba satu lawan satu ini, diperoleh pula data kualitatif berupa saran, komentar dan pendapat dari responden dalam penelitian

ini peserta didik. Hal ini sangat bagus sebagai bahan perbaikan media pembelajaran yang di kembangkan. Dengan melakukan perbaikan, maka kualitas media pembelajaran semakin meningkat.

4. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil merupakan data kuantitatif berupa skor penilaian peserta didik yang kemudiandiubah menjadi kualitatif menyatakan kualitas produk media berupa media pembelajaran yang di kembangkan. Selain itu, peneliti juga mendapat data kualitatif berupa saran, masukan dan komentar dari responden. Uji coba kelompok kecil yang dilakukan peneliti diikuti oleh 20 peserta didik kelas VIII d SMP 1 Moyudan. Hasil penilaian dari responden menunjukkan bahwa produk media materi senam lantai memiliki kualitas “baik” dengan rerata skor 3,49.

Tabel 51. Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Kecil

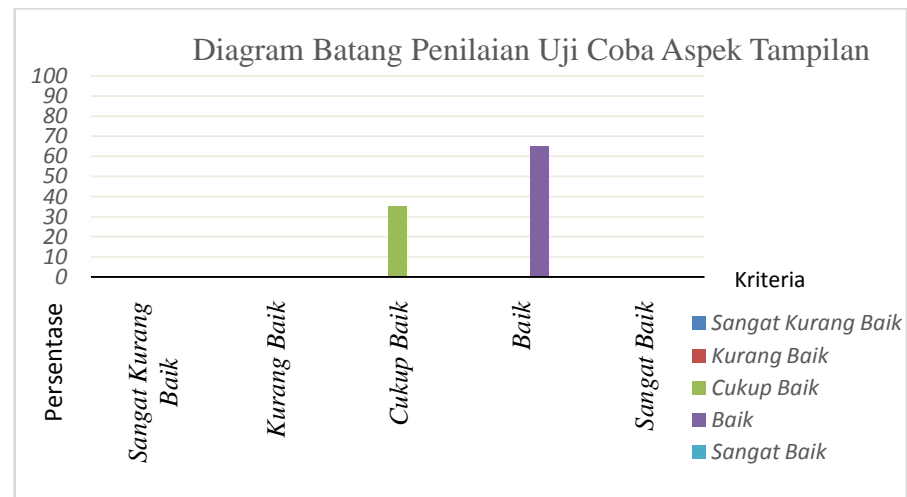
No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Peserta Didik 1	36	3,60	Baik
Peserta Didik 2	27	2,70	Cukup Baik
Peserta Didik 3	33	3,30	Cukup Baik
Peserta Didik 4	38	3,80	Baik
Peserta Didik 5	35	3,50	Baik
Peserta Didik 6	33	3,30	Cukup Baik
Peserta Didik 7	32	3,20	Cukup Baik
Peserta Didik 8	35	3,50	Baik
Peserta Didik 9	36	3,60	Baik
Peserta Didik 10	34	3,40	Baik
Peserta Didik 11	39	3,90	Baik
Peserta Didik 12	33	3,30	Cukup Baik
Peserta Didik 13	40	4,00	Baik
Peserta Didik 14	36	3,60	Baik
Peserta Didik 15	36	3,60	Baik
Peserta Didik 16	33	3,30	Cukup Baik
Peserta Didik 17	39	3,90	Baik

No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Peserta Didik 18	32	3,20	Cukup Baik
Peserta Didik 19	37	3,70	Baik
Peserta Didik 20	35	3,50	Baik
Jumlah Rerata Skor		69,90	Baik
Rerata Skor		3,49	

Berikut agar lebih jelas dapat melihat distribusi frekuensi dari responden terhadap penilaian pada aspek tampilan uji coba kelompok kecil (tabel 52).

Tabel 52. Distribusi Frekuensi Penilaian terhadap Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kriteri	Frekuensi	%
Sangat Baik	0	0
Baik	13	65%
Cukup Baik	7	35%
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	20	100%



Gambar 26. Diagram Batang Penilaian Uji Coba Aspek Tampilan Kelompok Kecil oleh Peserta Didik

Tabel dan gambar diagram di atas telah menjelaskan bahwa hasil penilaian dari penampilan terhadap produk media pembelajaran pada aspek tampilan oleh responden uji coba kelompok kecil mendapat rerata skor 3,49 dengan 65% kriteria “baik” dan 35% kriteria “cukup baik”.

Rerata skor penilaian pada aspek isi/materi adalah 3,69 dengan 5% kriteria “sangat baik”, 80% kriteria “baik” dan 15% kriteria “cukup baik”. Berikut ringkasan data penilaian pada uji coba kelompok kecil (tabel 53 dan Gambar 27).

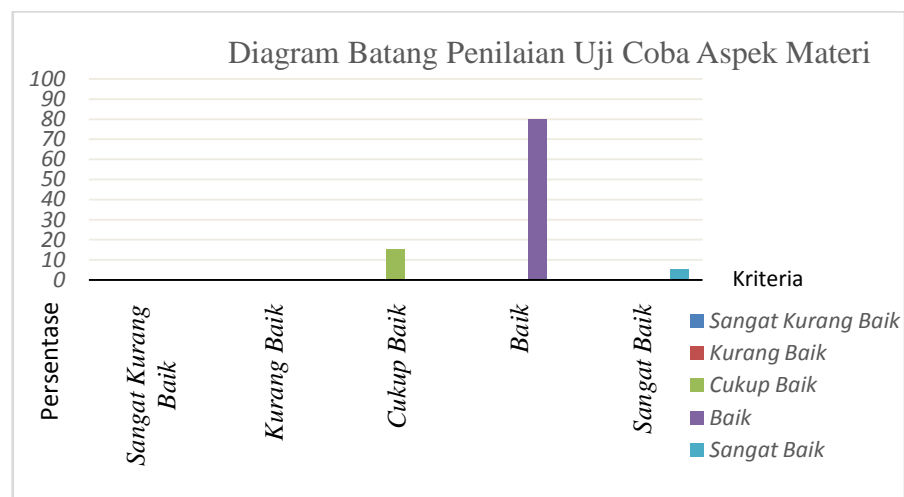
Tabel 53. Penilaian Aspek Isi/Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil

No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Peserta Didik 1	26	3,71	Baik
Peserta Didik 2	22	3,14	Cukup Baik
Peserta Didik 3	21	3,00	Cukup Baik
Peserta Didik 4	27	3,85	Baik
Peserta Didik 5	26	3,71	Baik
Peserta Didik 6	26	3,71	Baik
Peserta Didik 7	24	3,42	Baik
Peserta Didik 8	28	4,00	Baik
Peserta Didik 9	26	3,71	Baik
Peserta Didik 10	26	3,71	Baik
Peserta Didik 11	24	3,42	Baik
Peserta Didik 12	25	3,57	Baik
Peserta Didik 13	29	4,14	Baik
Peserta Didik 14	29	4,14	Baik
Peserta Didik 15	23	3,28	Cukup Baik
Peserta Didik 16	26	3,71	Baik
Peserta Didik 17	24	3,42	Baik
Peserta Didik 18	28	4,00	Baik
Peserta Didik 19	27	3,85	Baik
Peserta Didik 20	31	4,42	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor		73,91	Baik
Rerata Skor		3,69	

Berikut agar lebih jelas dapat melihat distribusi frekuensi dari responden terhadap penilaian pada aspek materi uji coba kelompok kecil (tabel 54).

Tabel 54. Distribusi Frekuensi Penilaian terhadap Aspek Isi/Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kriteri	Frekuensi	%
Sangat Baik	1	5%
Baik	16	80%
Cukup Baik	3	15%
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	20	100%



Gambar 27. Diagram Batang Penilaian Uji Coba Aspek Isi/Materi Kelompok Kecil oleh Peserta Didik

Tabel dan gambar diagram di atas telah menjelaskan bahwa hasil penilaian dari penampilan terhadap produk media pembelajaran pada aspek materi oleh responden uji coba kelompok kecil mendapat rerata skor 3,69 dengan 5% kriteria “sangat baik”, 80% kriteria “baik” dan 15% kriteria “cukup baik”.

Rerata skor penilaian pada aspek pembelajaran adalah 3,81 termasuk kriteria “baik” dengan 5% kriteria “sangat baik”, 90% kriteria “baik” dan 5% kriteria “cukup baik”. Berikut ringkasan data penilaian pada uji coba kelompok kecil (tabel 55 dan Gambar 28).

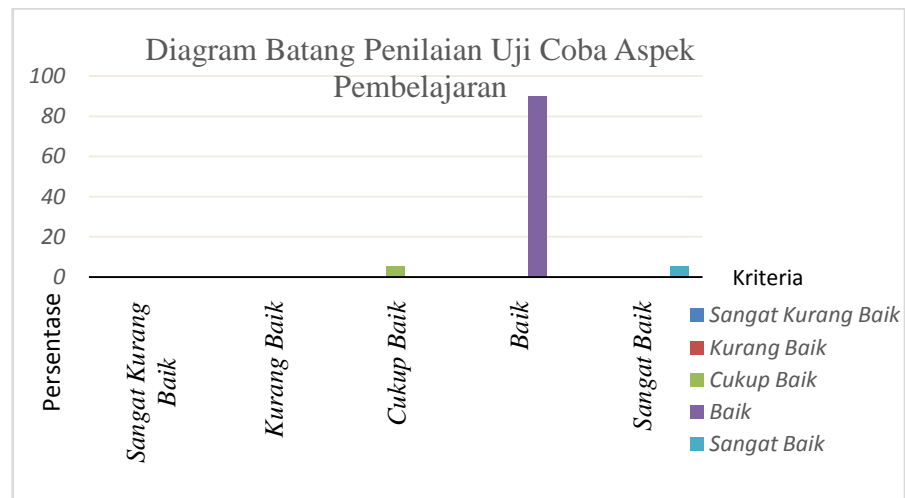
Tabel 55. Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil

No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Peserta Didik 1	40	3,63	Baik
Peserta Didik 2	39	3,54	Baik
Peserta Didik 3	40	3,63	Baik
Peserta Didik 4	40	3,63	Baik
Peserta Didik 5	41	3,72	Baik
Peserta Didik 6	44	4,00	Baik
Peserta Didik 7	43	3,90	Baik
Peserta Didik 8	46	4,18	Baik
Peserta Didik 9	36	3,27	Cukup Baik
Peserta Didik 10	41	3,72	Baik
Peserta Didik 11	42	3,81	Baik
Peserta Didik 12	42	3,81	Baik
Peserta Didik 13	46	4,18	Baik
Peserta Didik 14	43	3,90	Baik
Peserta Didik 15	40	3,63	Baik
Peserta Didik 16	44	4,00	Baik
Peserta Didik 17	41	3,72	Baik
Peserta Didik 18	43	3,90	Baik
Peserta Didik 19	40	3,63	Baik
Peserta Didik 20	50	4,54	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor		76,34	Baik
Rerata Skor		3,81	

Berikut agar lebih jelas dapat melihat distribusi frekuensi dari responden terhadap penilaian pada aspek pembelajaran uji coba kelompok kecil (tabel 56).

Tabel 56. Distribusi Frekuensi Penilaian terhadap Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	1	5%
Baik	18	90%
Cukup Baik	1	5%
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	5	100%



Gambar 28. Diagram Batang Penilaian Uji Coba Aspek Pembelajaran Kelompok Kecil oleh Peserta Didik

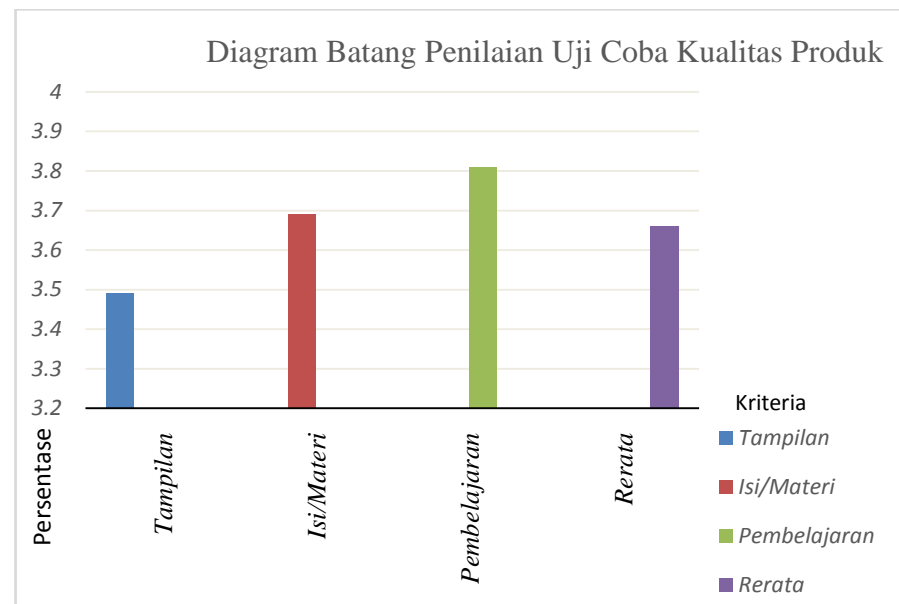
Tabel dan gambar diagram di atas telah menjelaskan bahwa hasil penilaian dari penampilan terhadap produk media pembelajaran pada aspek materi oleh responden uji coba kelompok kecil mendapat rerata skor 3,81 dengan 5% kriteria “sangat baik”, 90% kriteria “baik” dan 5% kriteria “cukup baik”.

Dari ketiga aspek analisis aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran, peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran ini termasuk ke dalam kriteria “baik”. Agar lebih

jelasan dapat dilihat pada tabel 57 dan gambar 29, tentang skor yang di berikan oleh peserta didik sebagai berikut :

Tabel 57. Distribusi Frekuensi Penilaian terhadap Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek tampilan	3,49	Baik
Aspek materi	3,69	Baik
Aspek pembelajaran	3,81	Baik
Rerata	3,66	Baik



Gambar 29. Diagram Batang Penilaian Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil ini, diperoleh pula data kualitatif berupa saran, komentar dan pendapat dari responden dalam penelitian ini peserta didik. Hal ini sangat bagus sebagai bahan perbaikan media pembelajaran yang di kembangkan. Dengan melakukan perbaikan, maka kualitas media pembelajaran semakin meningkat.

C. Revisi Produk

1. Data Analisis Kebutuhan

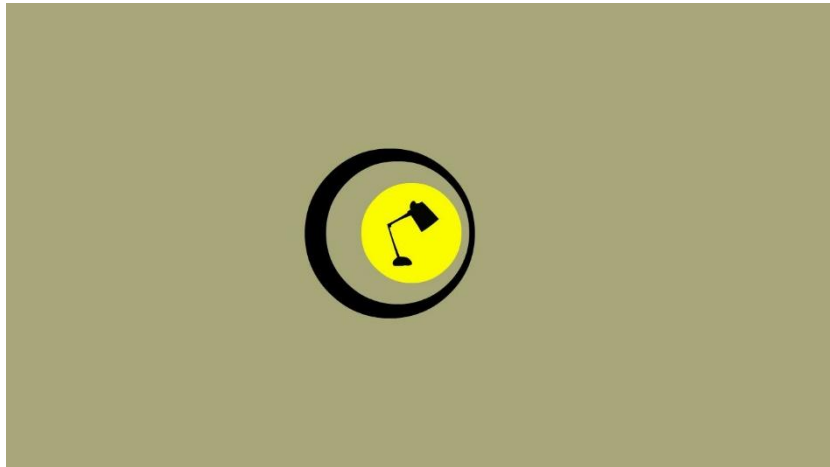
Sebelum melakukan penelitian ini, perlu mengetahui permasalahan-permasalahan yang timbul di lapangan. Permasalahan yang di gali terutama terkait dengan proses belajar mengajar di kelas, lebih fokusnya bagi pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi senam lantai.

Berdasarkan pengamatan dilapangan, ketersediaan mengenai media pendidikan jasmani khususnya senam lantai belum banyak dikembangkan. Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menerangkan materi kepada siswa. Semoga hasil produk ini dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan bagi siswa sehingga ketersediaan akan media terkait dengan senam lantai dapat terjangkau.

2. Deskripsi Produk Awal

Sebelum masuk ke proses produksi perlu adanya perencanaan dalam hal desain. Beberapa langkah awal menyusun konsep produk yaitu, membuat *flowchart*, mengumpulkan bahan yang sesuai dengan kebutuhan produk, kemudian membuat produk dengan memasukkan bahan ke dalam aplikasi bernama *Adobe flash CS 3*. Setelah proses desain selesai dan pembuatan, hasil akhir berupa produk awal media pembelajaran senam lantai untuk siswa sekolah menengah pertama

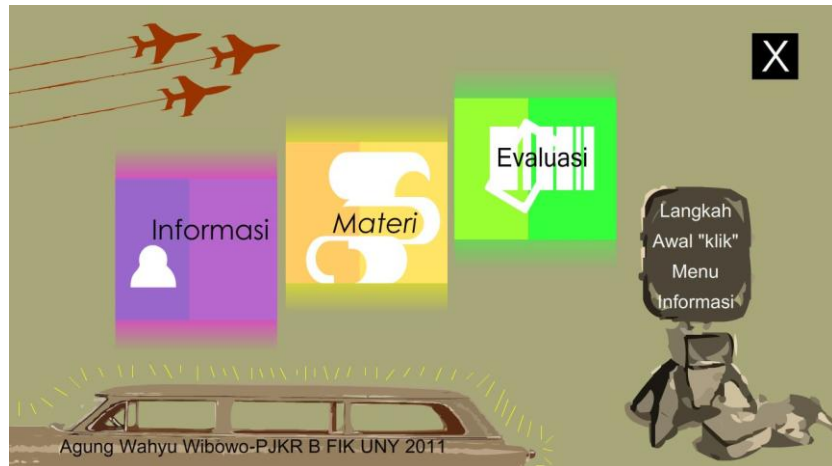
kelas VIII. Berikut tampilan awal produk sebelum divalidasi oleh ahli materi dan ahli media (gambar 30).



Gambar 30. Tampilan opening sebelum di sorot pada produk awal



Gambar 31. Tampilan opening setelah di sorot pada produk awal



Gambar 32. Tampilan “Menu” pada produk awal



Gambar 33. Tampilan “Menu informasi” pada produk awal



Gambar 34. Tampilan “Menu informasi cara penggunaan aplikasi” pada produk awal



Gambar 35. Tampilan “Menu informasi profil” pada produk awal



Gambar 36. Tampilan “Menu informasi profil” pada produk awal



Gambar 37. Tampilan “Menu materi” pada produk awal



Gambar 38. Tampilan “materi tambahan sejarah senam” pada produk awal



Gambar 39. Tampilan “materi tambahan alat-alat senam” pada produk awal



Gambar 40. Tampilan “materi tambahan alat-alat senam” pada produk awal



Gambar 41. Tampilan “menu materi semester dua” pada produk awal



Gambar 42. Tampilan “SK KD semester satu” pada produk awal



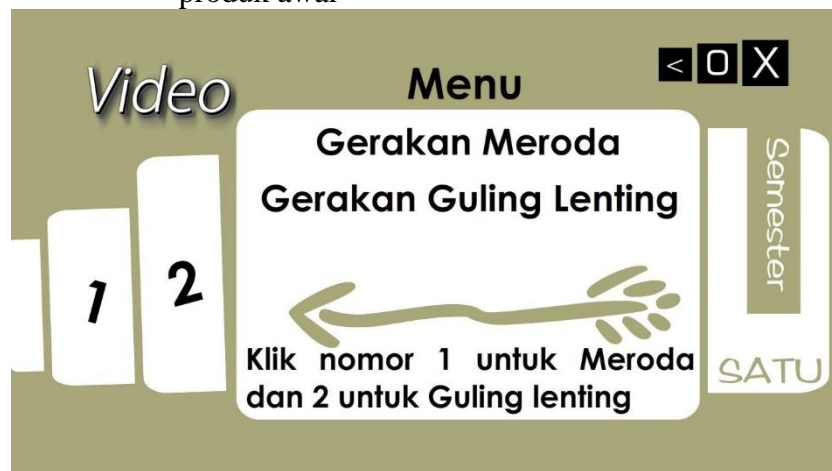
Gambar 43. Tampilan “SK KD semester dua” pada produk awal



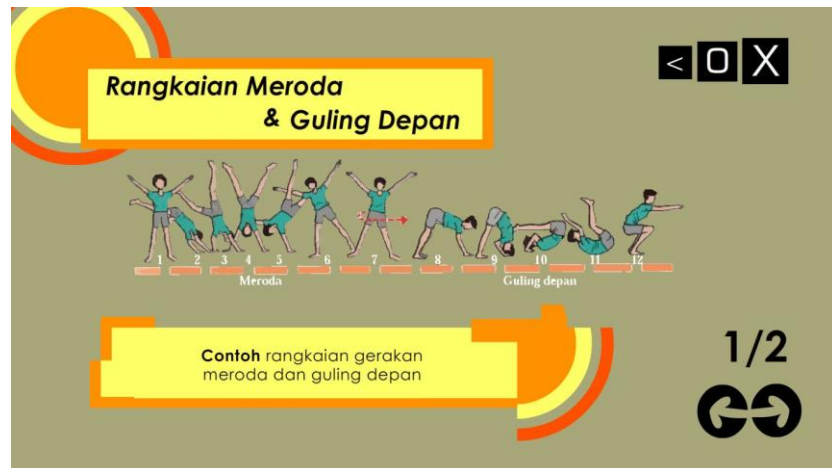
Gambar 44. Tampilan “materi meroda semester satu” pada produk awal



Gambar 45. Tampilan “materi guling lenting semester satu” pada produk awal



Gambar 46. Tampilan “video gerakan dasar semester satu” pada produk awal



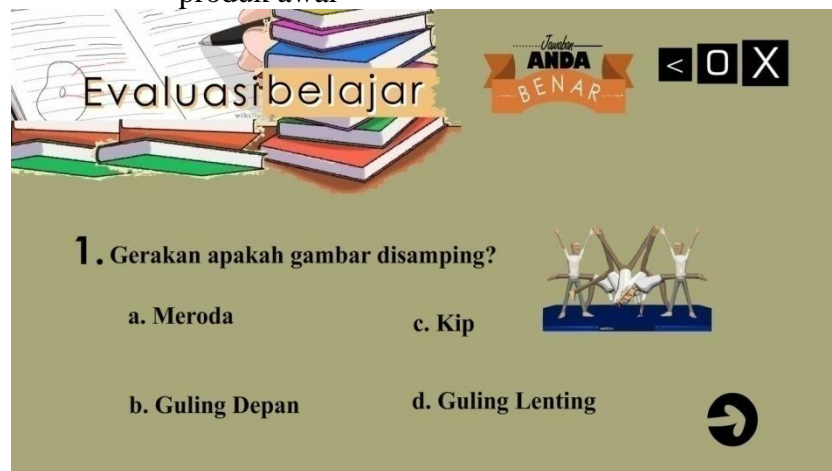
Gambar 47. Tampilan “materi rangkaian meroda dan guling depan semester dua” pada produk awal



Gambar 48. Tampilan “materi rangkaian guling depan dan guling lenting semester dua” pada produk awal



Gambar 49. Tampilan “video awal rangkaian semester dua” pada produk awal



Gambar 50. Tampilan “layar evaluasi” pada produk awal

3. Revisi

a. Revisi Berdasarkan Data Ahli Materi

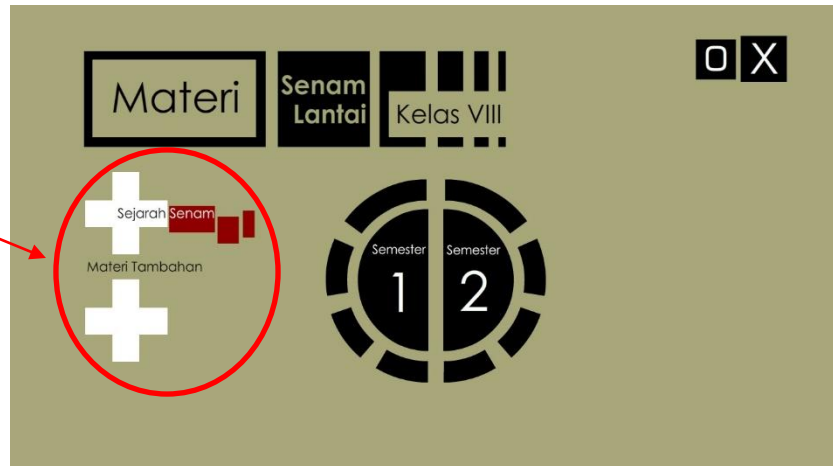
Berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi maka telah dilakukan perbaikan terhadap produk media pembelajaran. Berikut uraian perbaikan berdasarkan revisi dari ahli materi :

1) Tahap I

Perbaikan oleh ahli materi pada media yaitu, gambar maupun materi dasar senam lantai. Ahli materi juga menyarankan supaya materi disesuaikan dengan standar kompetensi dan

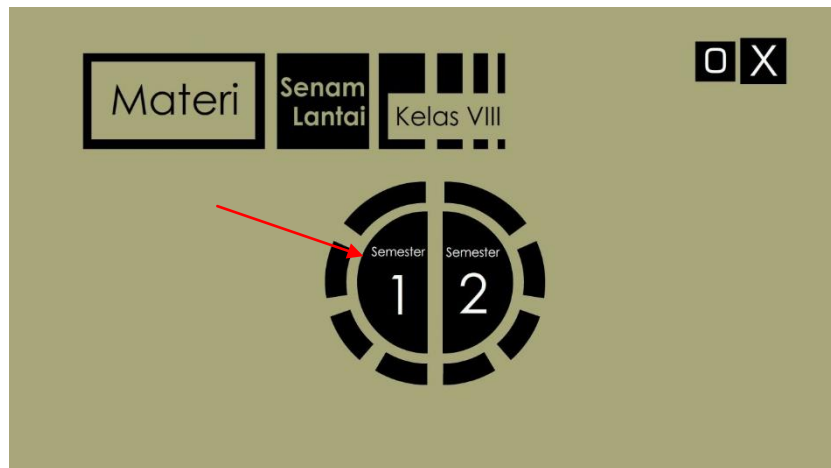
kompetensi dasar. Berdasarkan masukan dari ahli materi maka peneliti menindaklanjuti dengan merevisi beberapa bagian. Beberapa bagian tersebut diantaranya, menghilangkan menu sejarah senam lantai dan alat-alat senam lantai. Secara lebih detail tentang gambar terdapat kotak pada samping kiri maupun atas gambar. Gambar 51 dan 52 berikut merupakan revisi dan perbaikan dari ahli materi :

Bagian yang dihilangkan



Gambar 51. Tampilan menu pilihan masih ada pilihan sejarah dan alat-alat senam sebelum revisi

Tanpa menu tambahan sejarah dan alat senam



Gambar 52. Tampilan menu pilihan setelah revisi

Ahli materi menyarankan perubahan pada bagian gambar dan keterangan agar lebih rinci sehingga tidak terjadi pemahaman yang berbeda, berikut secara lebih rinci pada gambar 53 & 54:



Gambar 53. Tampilan materi meroda sebelum revisi



Gambar 54. Tampilan materi meroda sesudah revisi

Ahli materi menyarankan perubahan pada tulisan dalam gambar, secara lebih rinci lihat gambar 55 dan 56 berikut:



Gambar 55. Tampilan materi meroda sebelum revisi



Gambar 56. Tampilan materi meroda setelah revisi

Menurut ahli materi dalam media yang di validasi terdapat kata yang kurang tepat sehingga penulis merevisi sebagai berikut pada gambar 57 dan 58:

Tampilan sebelum revisi. Pada gambar ini keterangan nomor 5 diganti pada arah pandangan



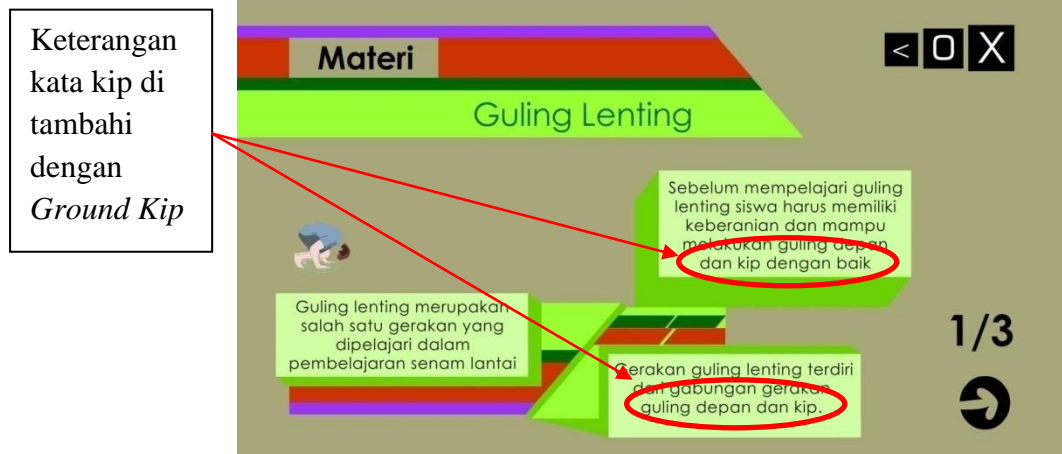
Gambar 57. Tampilan materi meroda sebelum revisi

Tampilan setelah revisi. Keterangan berubah

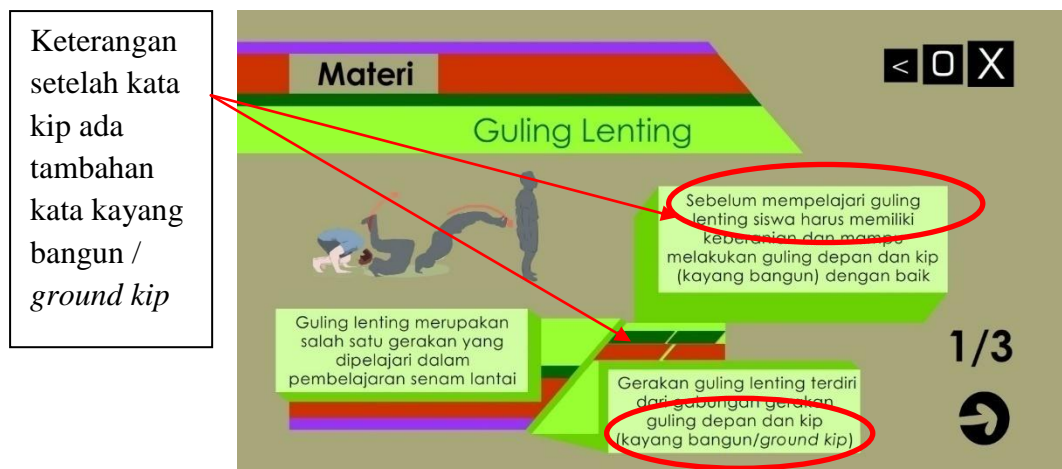


Gambar 58. Tampilan materi meroda setelah revisi

Pada tampilan materi guling lenting terdapat penulisan kata yang kurang tepat menurut ahli materi, berdasar hal tersebut penulis merevisi sebagai berikut pada gambar 59 & 60:

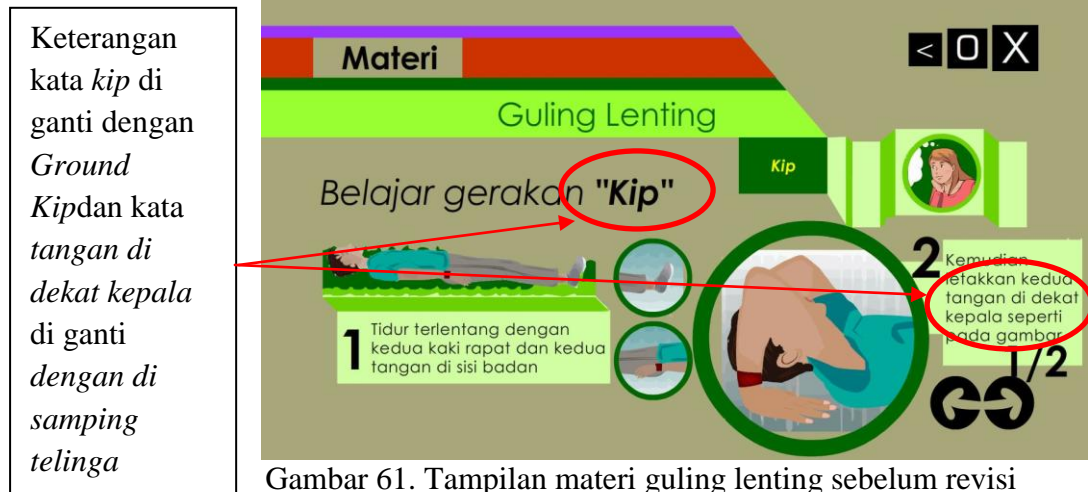


Gambar 59. Tampilan materi guling lenting sebelum revisi



Gambar 60. Tampilan materi guling lenting setelah revisi

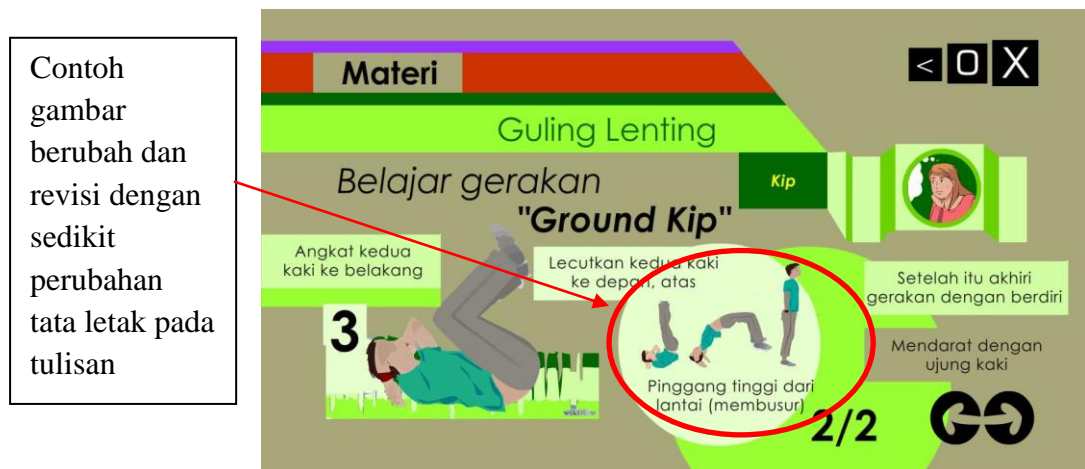
Tampilan materi guling lenting pada sub materi belajar gerakan kip perlu pembenahan pada kata dan pemahaman supaya lebih jelas lihat gambar 61 & 62:



Tampilan pada gambar yang disajikan masih kurang tepat dan belum terlihat realistis oleh ahli materi disarankan untuk diganti dengan gambar yang lebih realistis, oleh penulis diperbaiki sebagai berikut pada gambar 63 & 64:

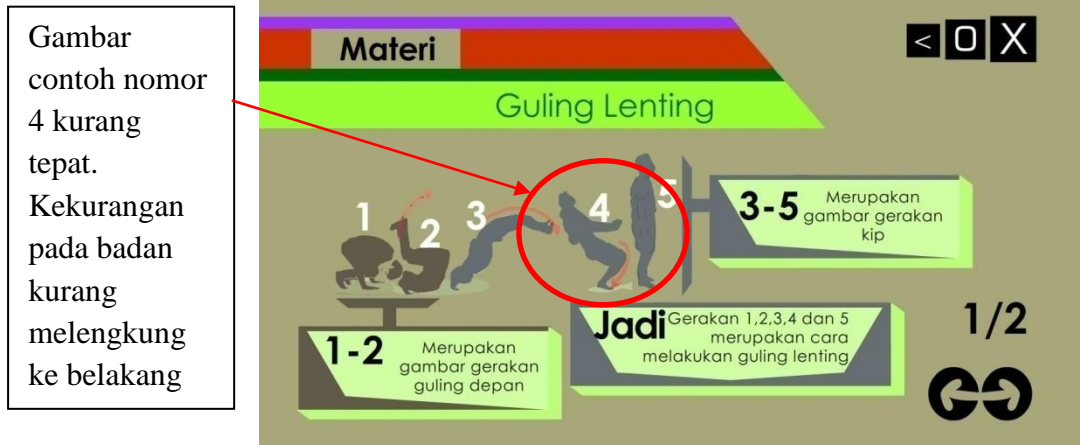


Gambar 63. Tampilan materi guling lenting sebelum revisi

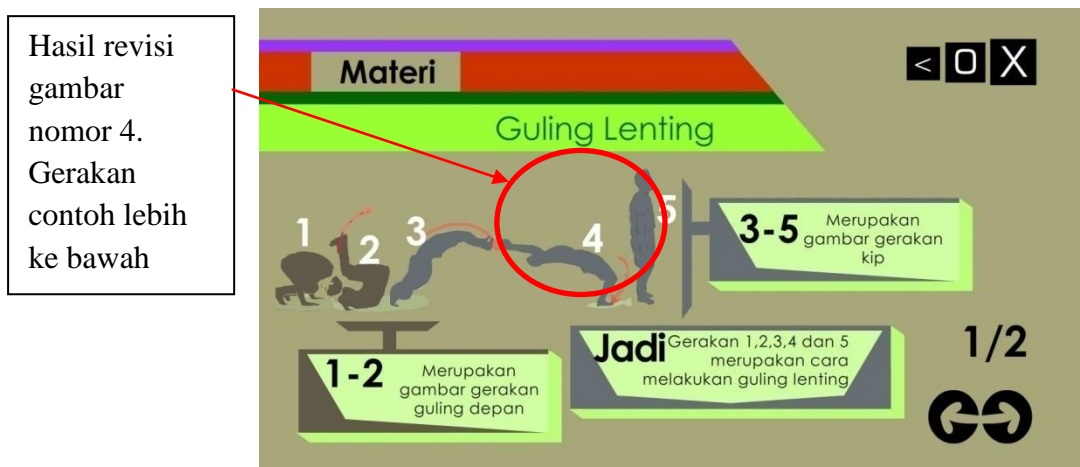


Gambar 64. Tampilan materi guling lenting setelah revisi

Ahli materi memberikan saran pada gambar yang kurang sesuai dengan yang nyata, oleh penulis diperbaiki sebagai berikut pada gambar 65 & 66:



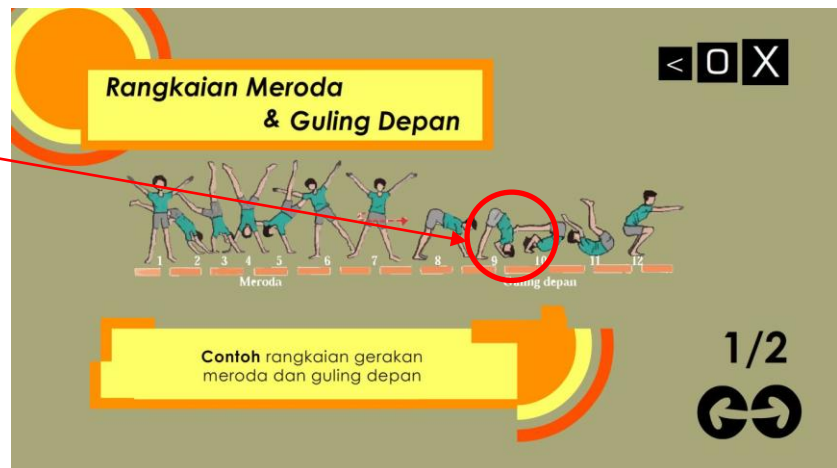
Gambar 65. Tampilan materi guling lenteng sebelum revisi



Gambar 66. Tampilan materi guling lenteng setelah revisi

Dalam materi rangkaian gerak ahli materi menyarankan perubahan pada gambar yang kurang tepat, oleh penulis gambar diperbaiki sesuai dengan arahan ahli materi, lebih detail lihat pada gambar 67 & 68:

Contoh gambar kurang tepat karena masih menggunakan kepala sebagai tumpuan



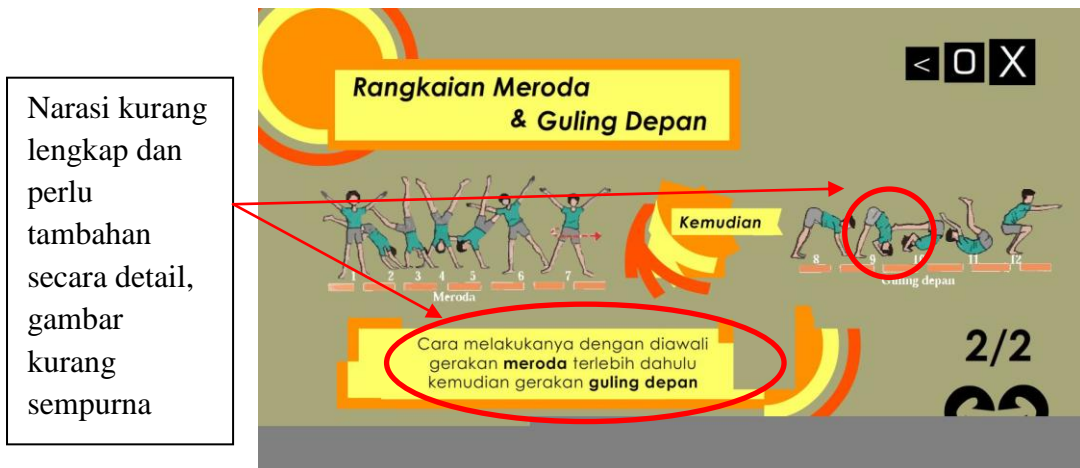
Gambar 67. Tampilan materi meroda dan guling depan sebelum revisi

Revisi gambar di ganti tumpuan dengan tengkuk



Gambar 68. Tampilan materi meroda dan guling depan setelah revisi

Ahli materi memberikan perbaikan pada gamabar dan keterangan dalam gambar, hasil revisi oleh penulis pada gambar 69 & 70 berikut:



Gambar 69. Tampilan materi meroda dan guling depan sebelum revisi



Gambar 70. Tampilan materi meroda dan guling depan setelah revisi

Pada gambar rangkaian gerak terdapat salah satu unsur gerak yang belum masuk, oleh ahli materi disarankan untuk di beri tambahan, penulis merevisi sebagai berikut pada gambar 71 & 72:



Gambar 71. Tampilan materi meroda dan guling depan sebelum revisi



Gambar 72. Tampilan materi meroda dan guling depan setelah revisi

Ahli materi menyarankan agar gambar dan penulisan keterangan pada gerak guling depan yang masih terlihat menggunakan kepala supaya dirubah, oleh penulis dirubah seperti pada gambar 73 & 74 sebagai berikut:



Gambar 73. Tampilan materi guling depan dan guling lenting sebelum revisi



Gambar 74. Tampilan materi guling depan dan guling lenting setelah revisi

Gambar dan keterangan pada materi rangkaian gerak kurang tepat sehingga perlu ada perbaikan. Penulis melakukan perbaikan sebagai berikut pada gambar 75 & 76:



Gambar 75. Tampilan materi guling depan dan guling lenting sebelum revisi

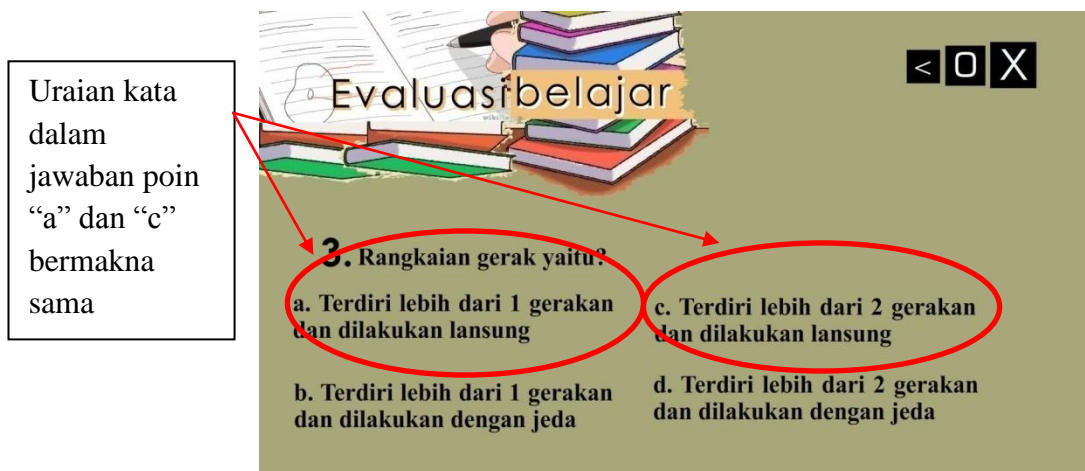


Gambar 76. Tampilan materi guling depan dan guling lenting setelah revisi

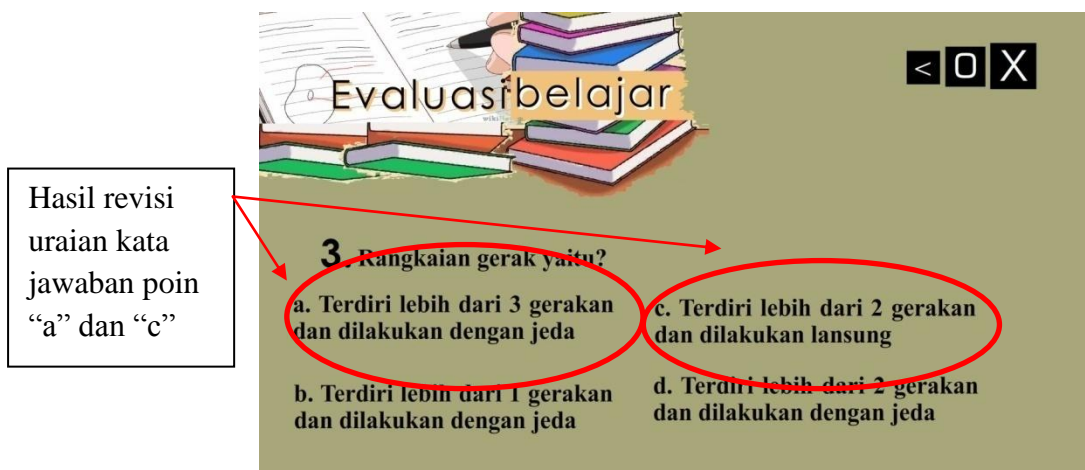
2) Tahap II

Perbaikan oleh ahli materi pada media yaitu, menu evaluasi dasar senam lantai. Ahli materi juga menyarankan

supaya beberapa soal di perbaiki. Berdasarkan masukan dari ahli materi maka peneliti menindaklanjuti dengan merevisi beberapa bagian. Beberapa bagian tersebut diantaranya, memperbaiki beberapa soal. Gambar 77 sampai gambar 90 berikut merupakan revisi dan perbaikan dari ahli materi :

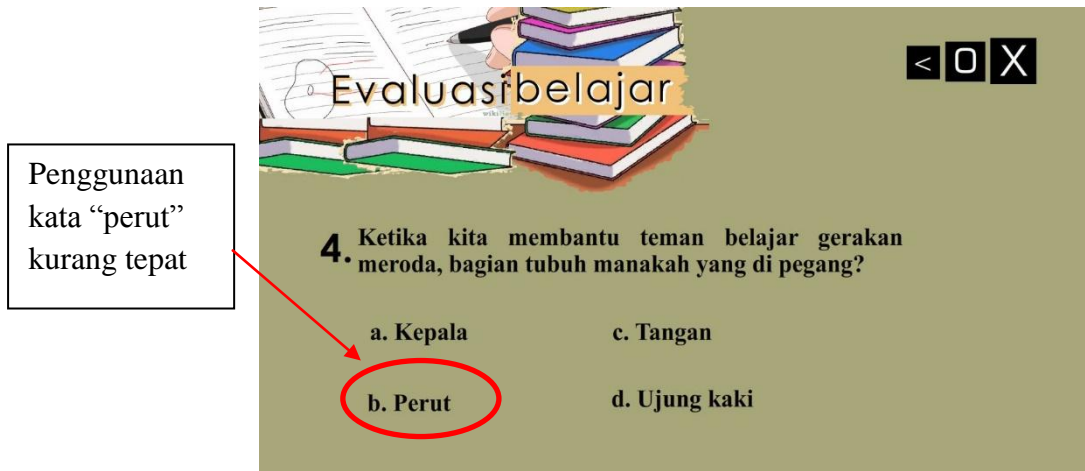


Gambar 77. Tampilan evaluasi nomor 3 sebelum revisi

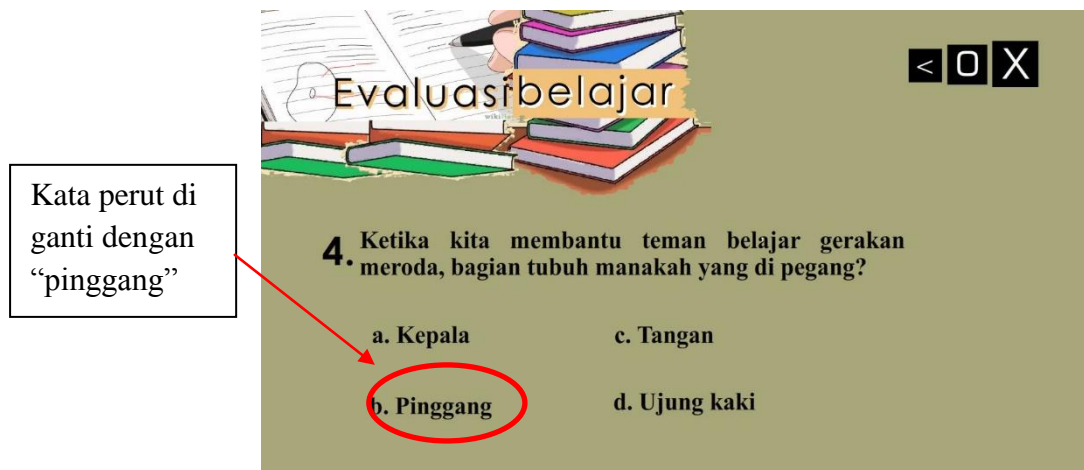


Gambar 78. Tampilan evaluasi nomor 3 setelah revisi

Perbaiki pada jawaban soal nomor 4 oleh ahli materi :

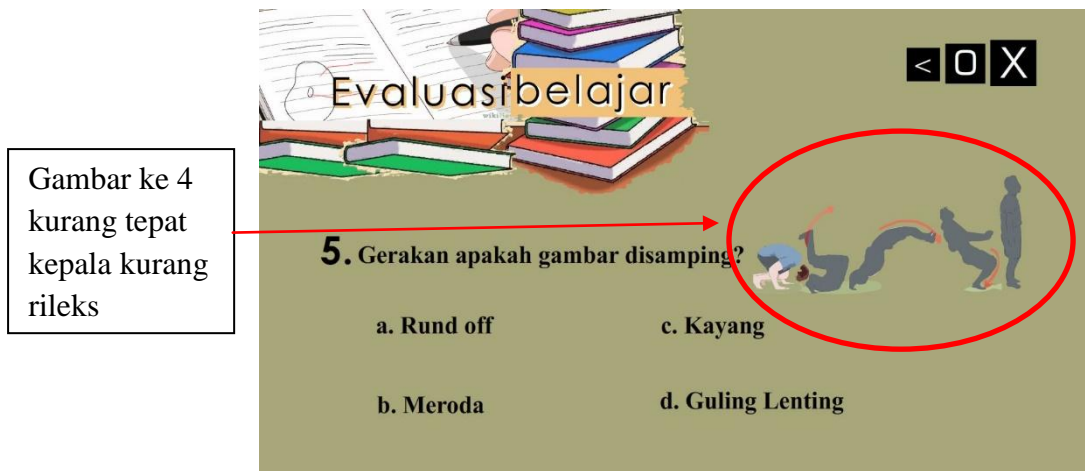


Gambar 79. Tampilan evaluasi nomor 4 sebelum revisi

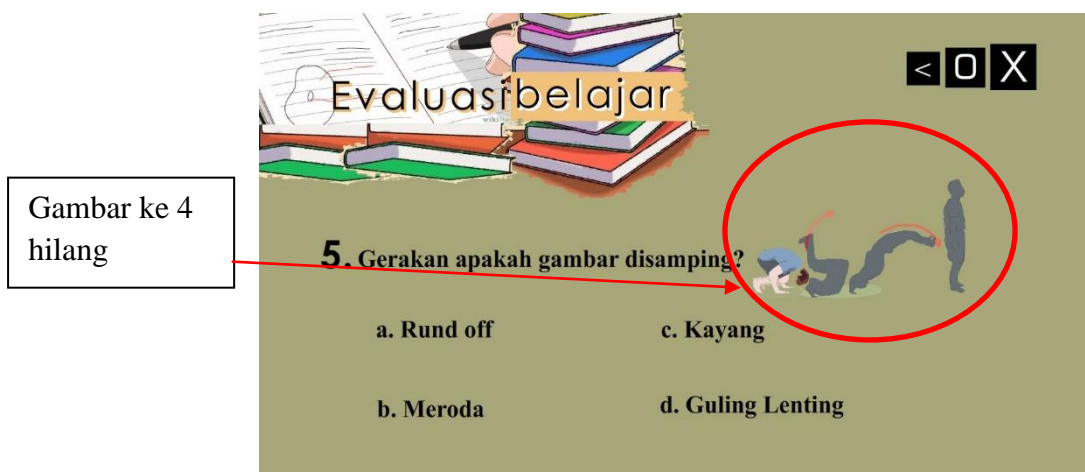


Gambar 80. Tampilan evaluasi nomor 4 setelah revisi

Perbaiki gambar pada soal nomor 5 oleh ahli materi :



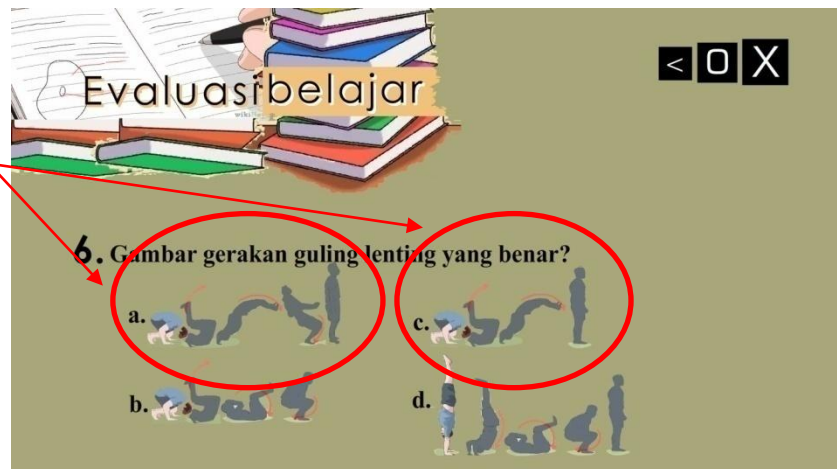
Gambar 81. Tampilan evaluasi nomor 5 sebelum revisi



Gambar 82. Tampilan evaluasi nomor 5 setelah revisi

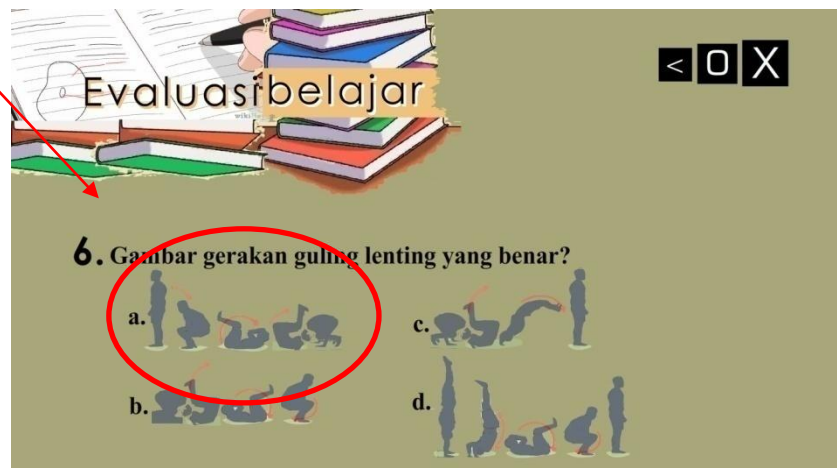
Perbaikan pada soal nomor 6 pada gambar dalam jawaban sebagai berikut:

Jawaban “a”
dan “c”
hampir sama
(bermakna
sama)



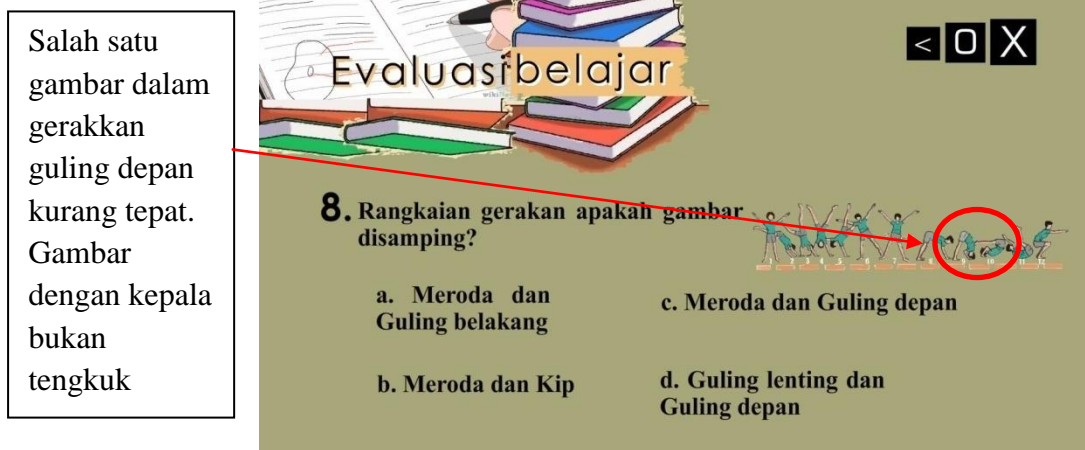
Gambar 83. Tampilan evaluasi nomor 6 sebelum revisi

Hasil revisi
jawaban poin
“a” di ganti
dengan
gambar
guling
belakang

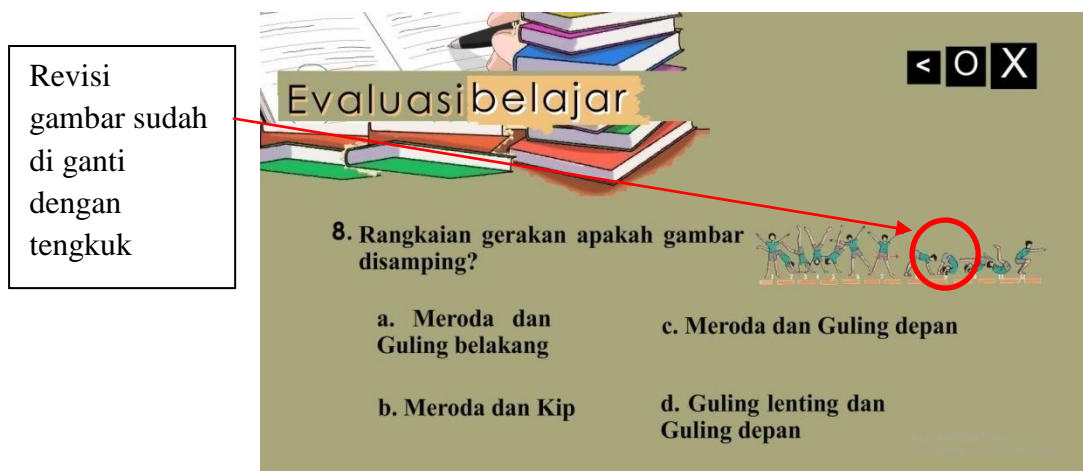


Gambar 84. Tampilan evaluasi nomor 6 setelah revisi

Perbaiki pada gambar dalam soal nomor 8, secara lebih lengkap lihat gambar berikut:



Gambar 85. Tampilan evaluasi nomor 8 sebelum revisi



Gambar 86. Tampilan evaluasi nomor 8 setelah revisi

Perbaiki gambar pada soal nomor 9, berikut gambar di bawah:

Salah satu gambar dalam gerakan guling depan kurang tepat. Gambar dengan kepala bukan tengkuk



Gambar 87. Tampilan evaluasi nomor 9 sebelum revisi

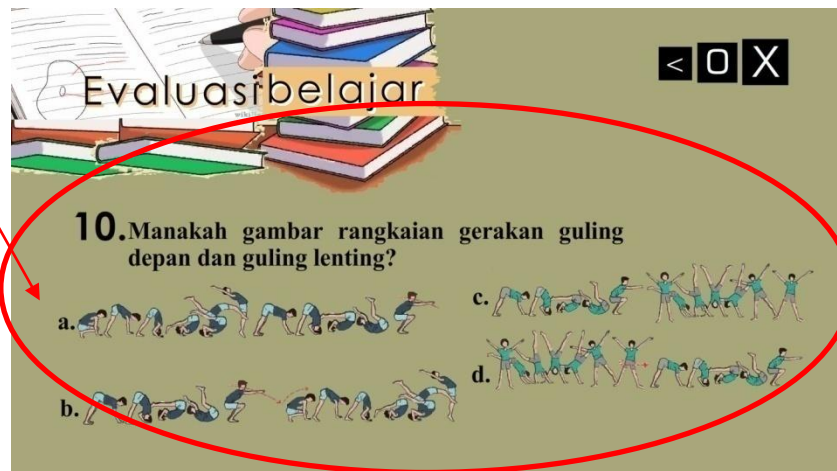
Revisi gambar sudah di ganti dengan tengkuk



Gambar 88. Tampilan evaluasi nomor 9 setelah revisi

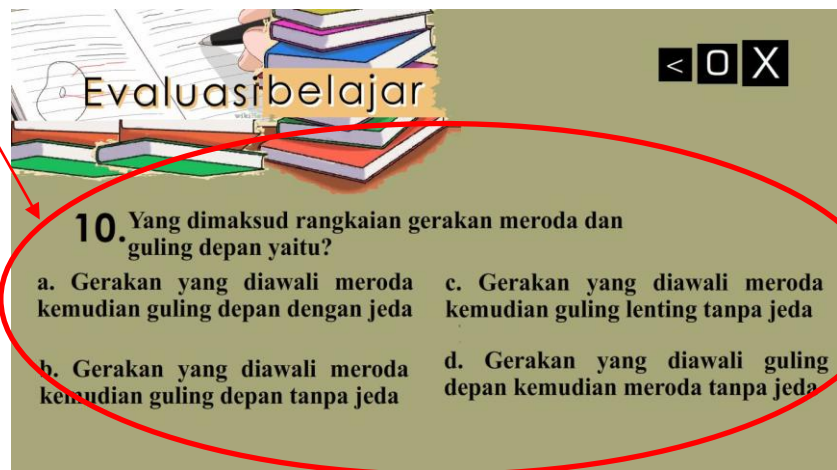
Perbaikan pada soal nomor 10 pada bagian jawaban, untuk lebih detail lihat di bawah berserta hasil revisi:

Soal yang di buat ada kemiripan dengan soal di depan. Ahli materi menyarankan untuk diganti



Gambar 89. Tampilan evaluasi nomor 10 sebelum revisi

Revisi soal di ganti dengan konsep gerakan. Bukan contoh gambar

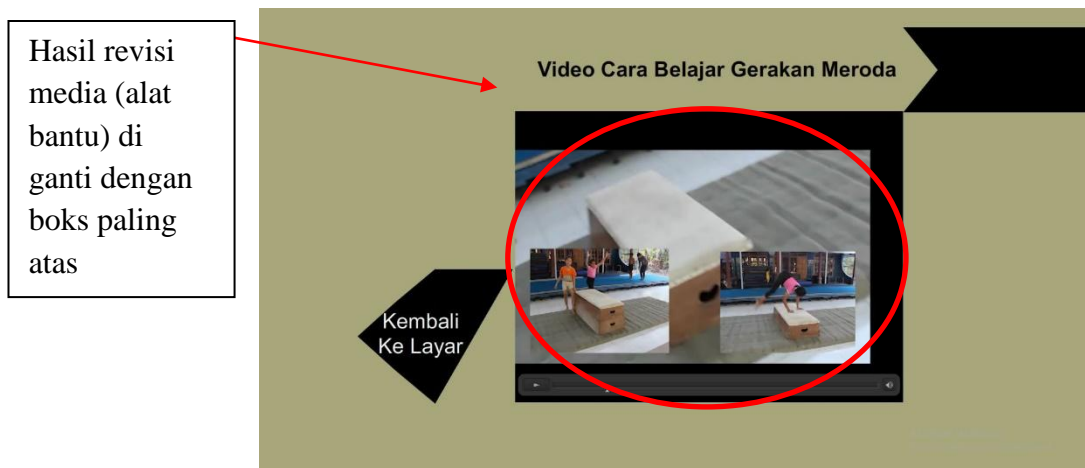


Gambar 90. Tampilan evaluasi nomor 10 setelah revisi

Perbaikan pada bagian dalam video, menurut ahli media terdapat kekurangan dan perlu di perbaiki, lihat gambar di bawah:



Gambar 91. Tampilan video belajar meroda sebelum revisi



Gambar 92. Tampilan video belajar meroda setelah revisi

Perbaikan pada bagian dalam video, lebih jelas lihat pada gambar berikut :



Gambar 93. Tampilan video belajar meroda sebelum revisi

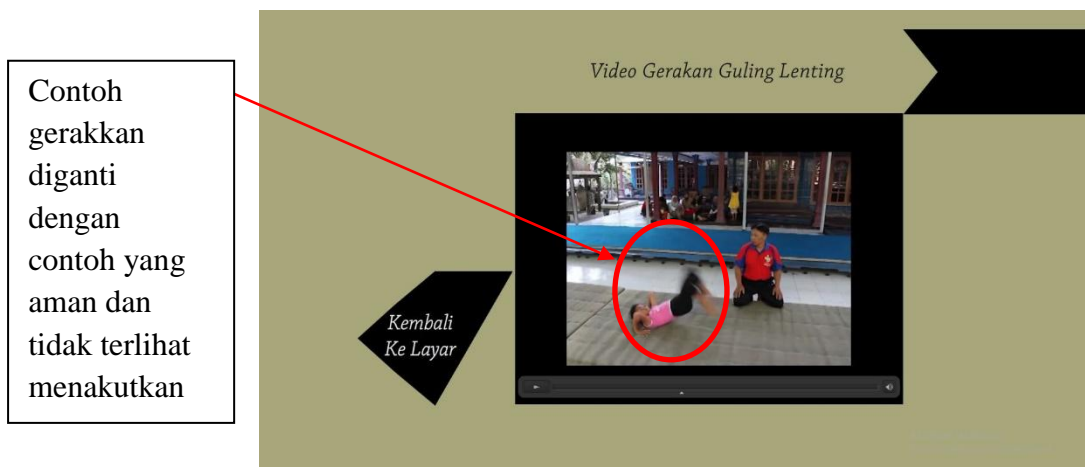


Gambar 94. Tampilan video belajar meroda setelah revisi

Pada peragaan video terdapat kekurangan dalam peragaan, lebih jelas lihat gambar di bawah:



Gambar 95. Tampilan video gerakan guling lenting sebelum revisi



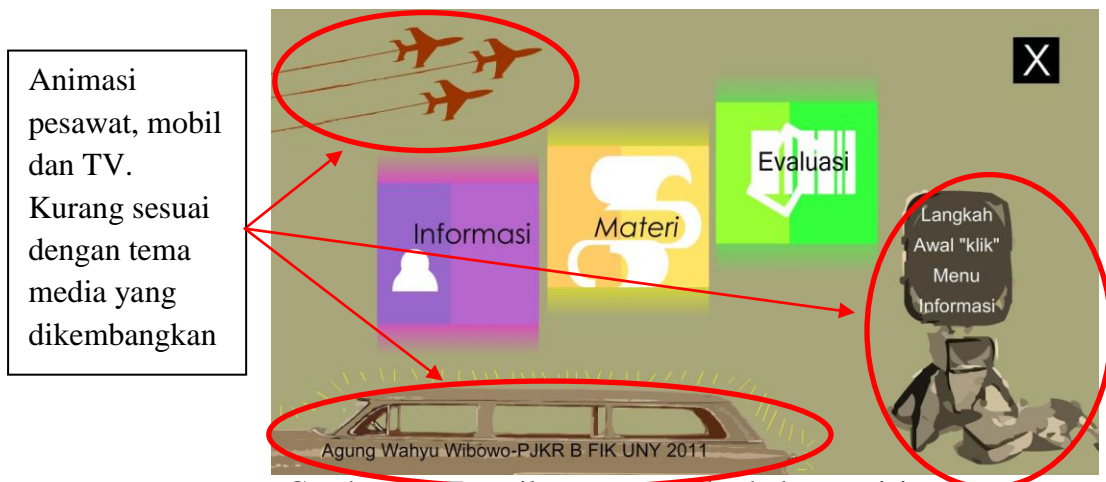
Gambar 96. Tampilan video gerakan guling lenting setelah revisi

b. Revisi Berdasarkan Data Ahli Media

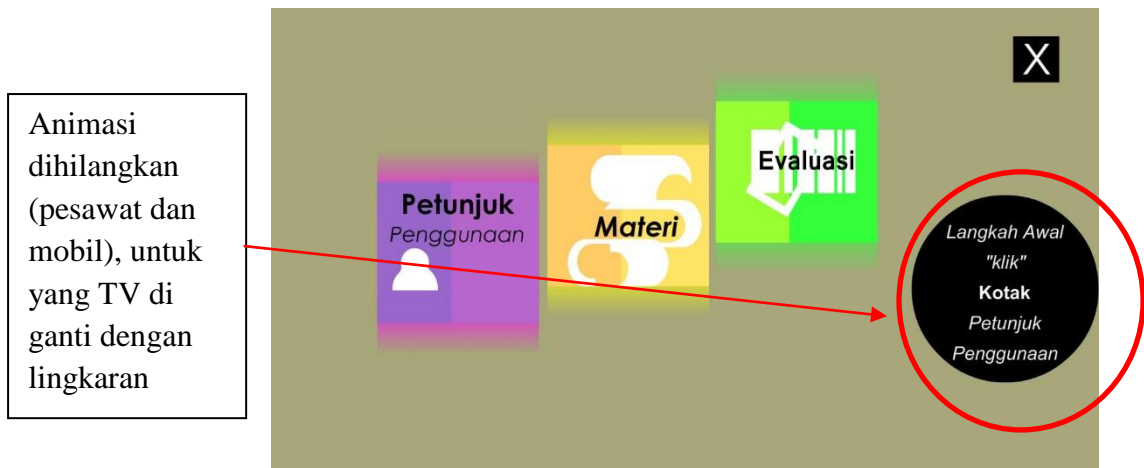
Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media maka telah dilakukan perbaikan terhadap produk media pembelajaran. Berikut uraian perbaikan berdasarkan revisi dari ahli media :

1) Tahap I

Perbaikan oleh ahli media pada media pembelajaran yaitu, konten, penempatan tombol, dan pengantar dalam video dalam media yang di buat. Berdasarkan masukan dari ahli media maka peneliti menindaklanjuti dengan merevisi beberapa bagian. Beberapa bagian tersebut diantaranya sebagai berikut :

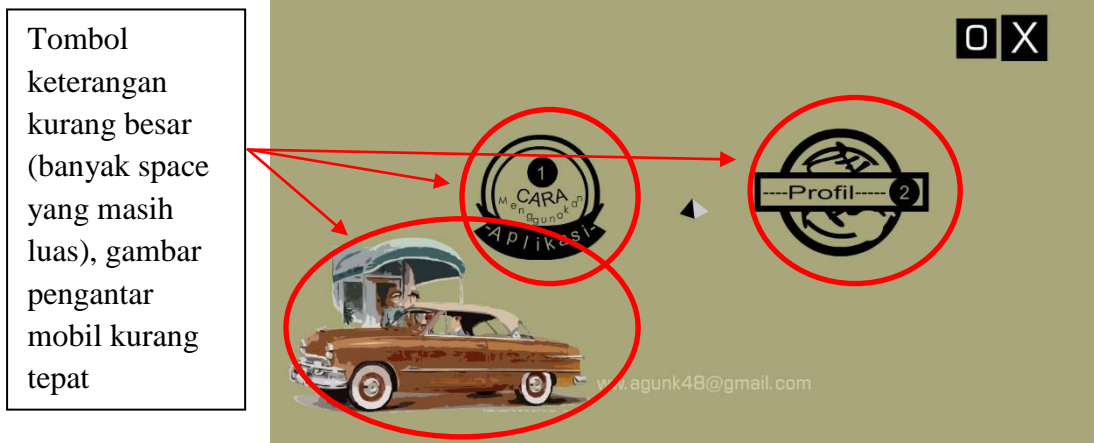


Gambar 97. Tampilan menu awal sebelum revisi



Gambar 98. Tampilan menu awal setelah revisi

Pada sub menu profil ahli media menilai pada gambar dan konten yang kurang sesuai dengan materi. Oleh penulis di beri perbaikan sebagai berikut pada gambar 99 & 100:

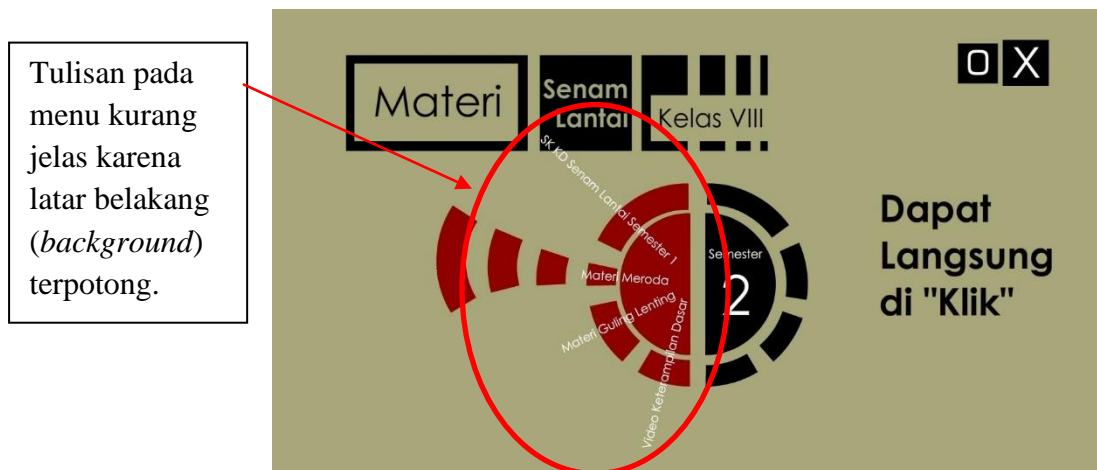


Gambar 99. Tampilan menu informasi sebelum revisi

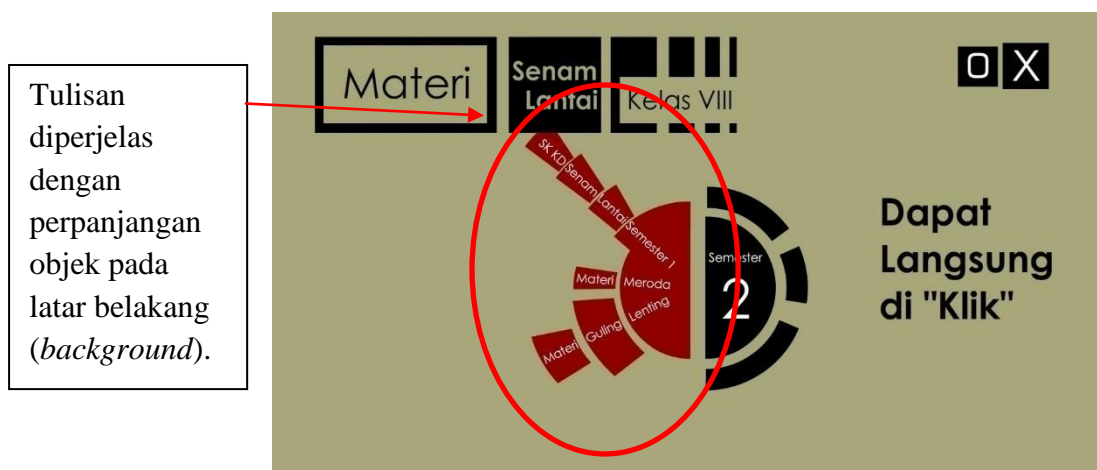


Gambar 100. Tampilan menu informasi setelah revisi

Tampilan pada menu pilihan materi menurut ahli media terdapat sedikit kekurangan pada penempatan tulisan dan yang berkaitan dengan kontras. Oleh penulis diperbarui sebagai berikut pada gambar 101 sampai 104:

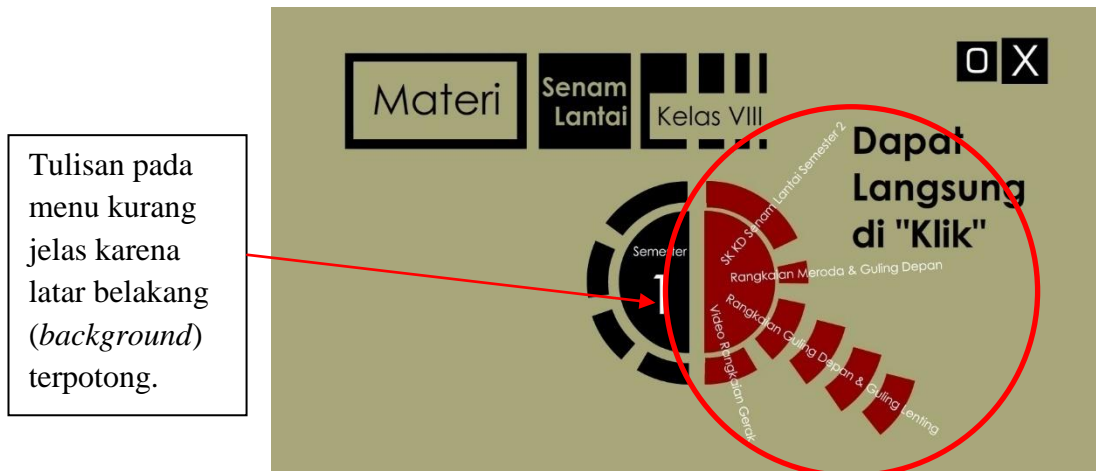


Gambar 101. Tampilan menu pilihan sebelum revisi

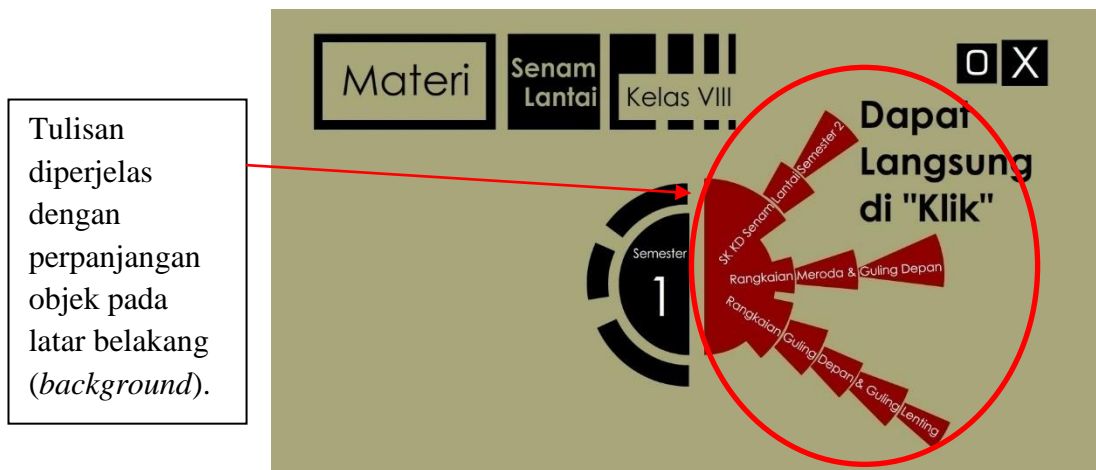


Gambar 102. Tampilan menu pilihan setelah revisi

Lanjutan hasil revisi :



Gambar 103. Tampilan menu pilihan sebelum revisi



Gambar 104. Tampilan menu pilihan setelah revisi

Ahli media memberikan penilaian pada menu pemilihan materi terdapat konten yang kurang efektif, berdasar pada saran ahli media penulis memperbaiki sebagai berikut pada gambar 105 sampai 108:



Menu pilihan hilang karena tombol pindah ke dalam materi.



Gambar 107. Tampilan menu pilihan semester 2 sebelum revisi

Menu pilihan video hilang.



Gambar 108. Tampilan menu pilihan semester 2 setelah revisi

Gambar dalam materi menurut penilaian ahli media kurang besar dan kontras sehingga menimbulkan sisa pada ruang dalam sajian materi, oleh penulis tapilan dirubah sesuai dengan arahan ahli media, berikut terlihat pada gambar 109 sampai 166. Perbaikan pada kurang besar tampilan berlaku pada seluruh slide materi. materi tersebut diantaranya, materi meroda, gulinglenting, dan rangkaian gerak :



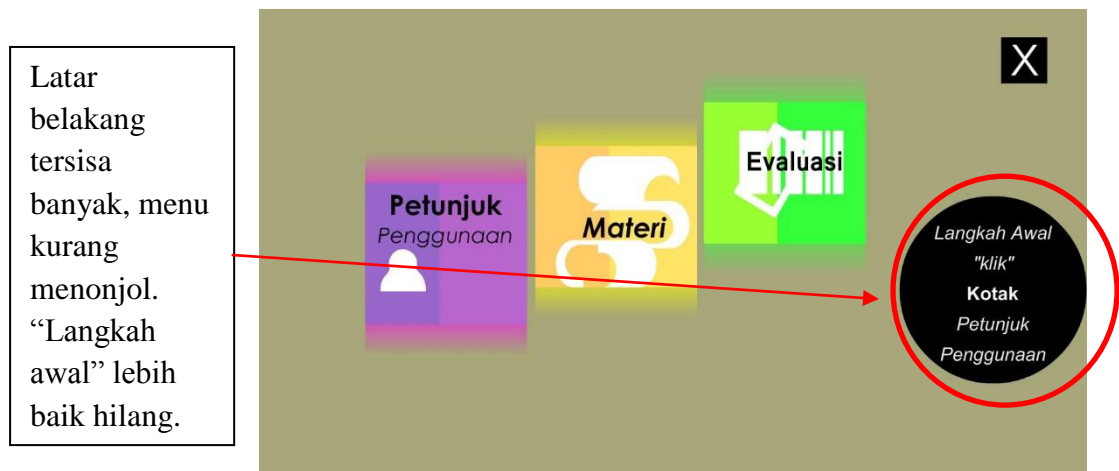
Gambar 109. Tampilan materi meroda sebelum revisi



Gambar 110. Tampilan materi meroda setelah revisi

2) Tahap II

Tahap II validasi dengan ahli media terdapat beberapa perbaikan pada produk yang dihasilkan. Pertama pada menu utama oleh ahli media tombol kurang besar dan terdapat konten yang kurang sesuai, hasil perbaikan oleh penulis sebagai berikut gambar 111 & 112:

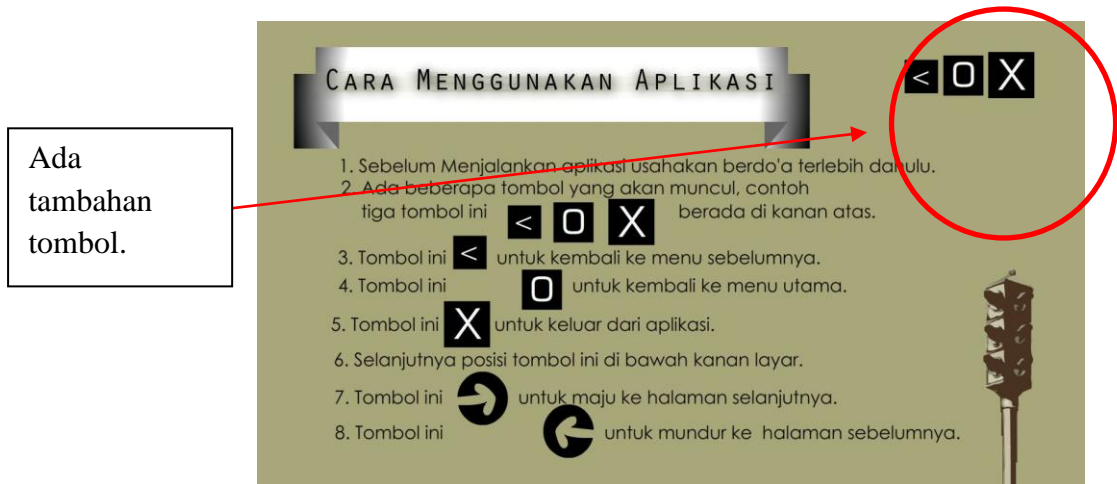


Gambar 111. Tampilan menu sebelum pilihan sebelum revisi



Gambar 112. Tampilan menu sebelum pilihan setelah revisi

Dalam menu pilihan cara menggunakan aplikasi terdapat kekurangan, oleh ahli media diberikan saran untuk memberi tombol tambahan, revisi secara lengkap sebagai berikut pada gambar 113 dan 114:

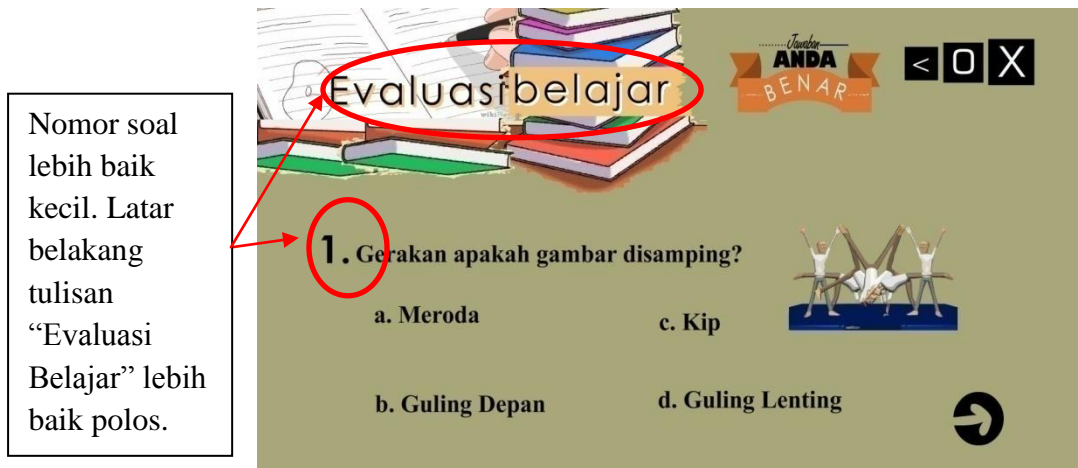


Gambar 113. Tampilan cara penggunaan aplikasi sebelum revisi

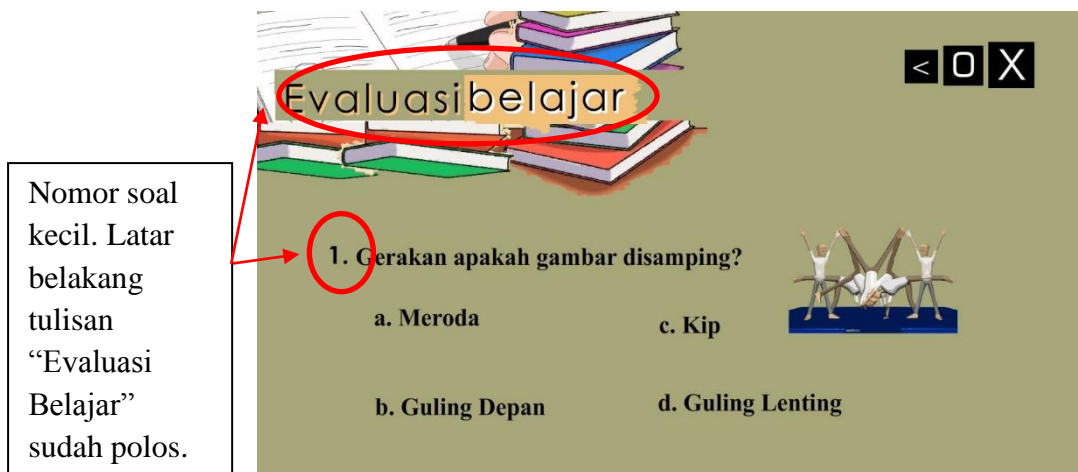


Gambar 114. Tampilan cara penggunaan aplikasi setelah revisi

Bagian soal ahli media memberikan saran agar kejelasan tulisan serta nomor yang kurang besar, perbaikan oleh penulis secara lebih detail pada gambar 115 & 116 sebagai berikut:

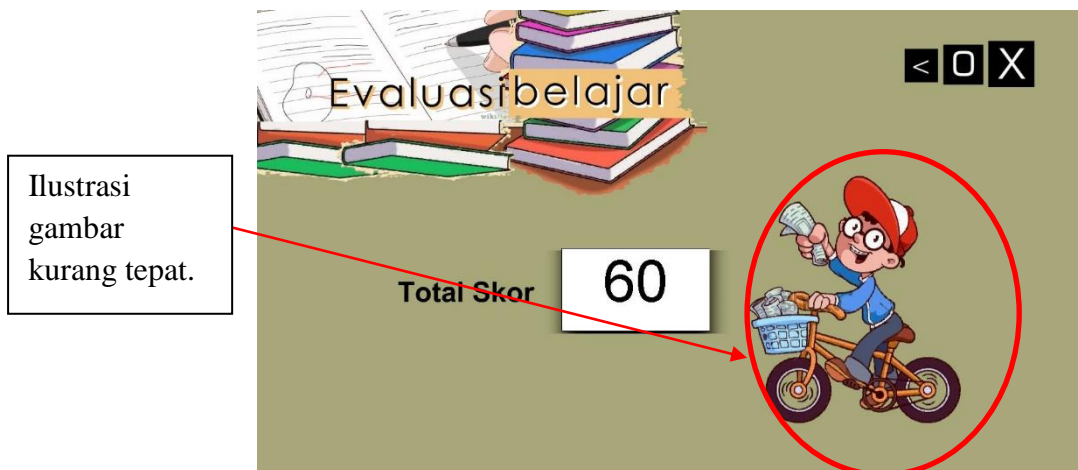


Gambar 115. Tampilan evlauasi belajar sebelum revisi

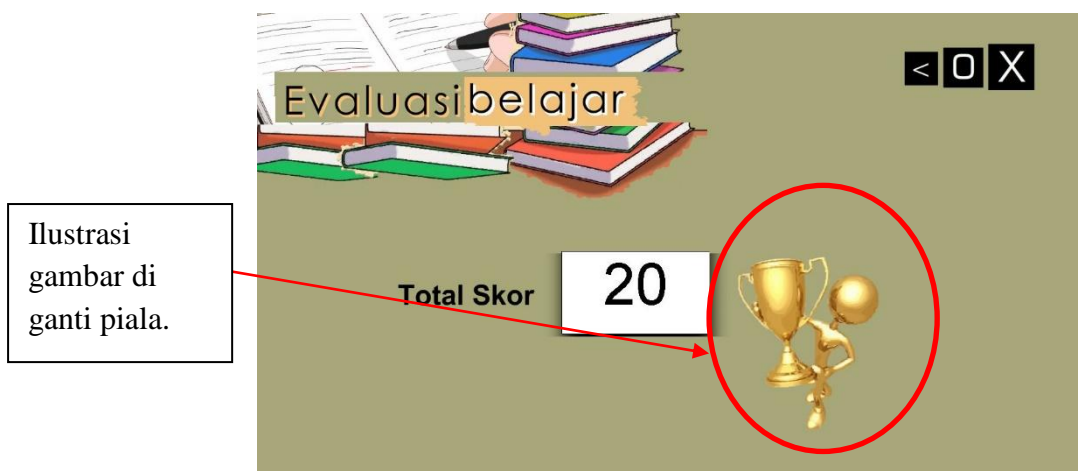


Gambar 116. Tampilan evlauasi belajar setelah revisi

Ilustrasi pada hasil penilaian soal oleh ahli media masih kurang pas dengan tema media yang dibuat, berikut hasil perbaikan oleh penulis pada gambar 117 & 118:

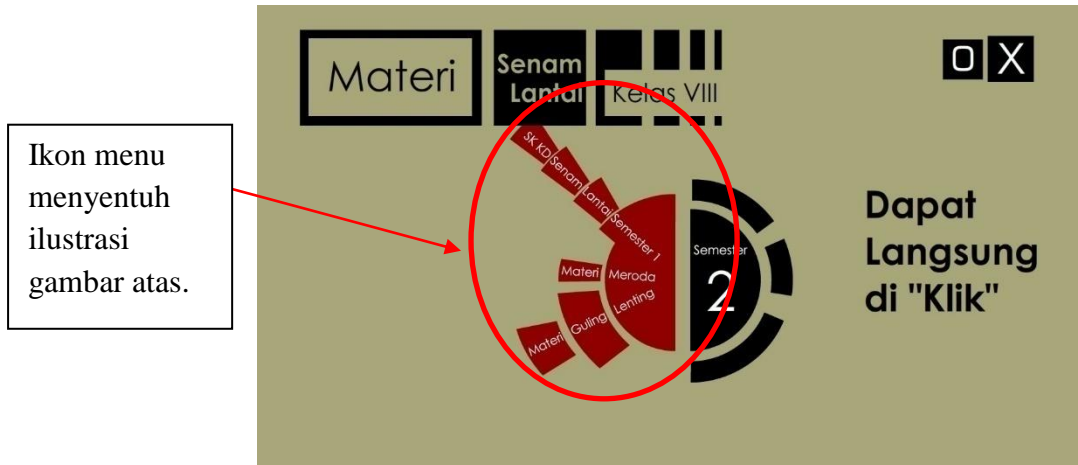


Gambar 117. Tampilan hasil evlauasi belajar sebelum revisi

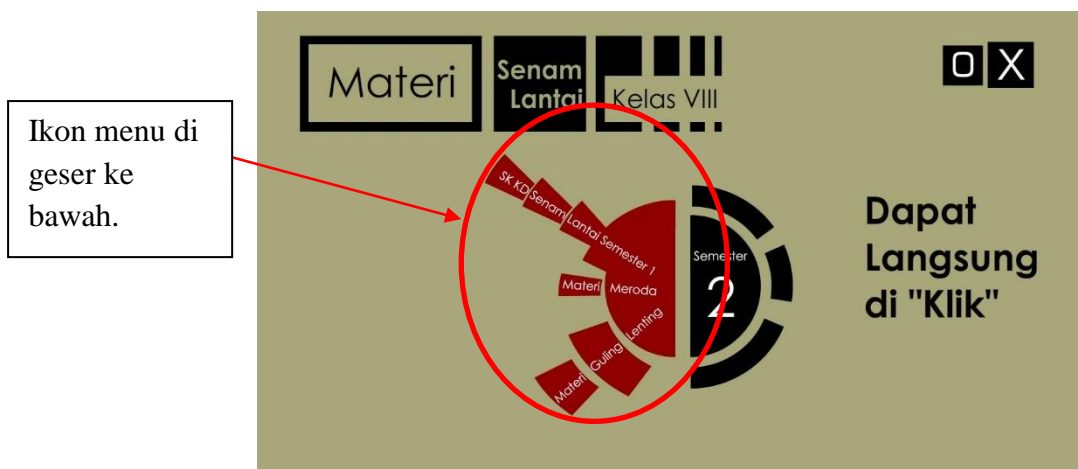


Gambar 118. Tampilan hasil evlauasi belajar setelah revisi

Menu materi terdapat sedikit kekurangan pada penempatan tombol. Berikut hasil revisi oleh penulis pada gambar 119 & 120:



Gambar 119. Tampilan menu pilihan sebelum revisi



Gambar 120. Tampilan menu pilihan setelah revisi

Menu konten terdapat sumber pustaka, menurut penilaian oleh ahli media lebih baik ditempatkan pada lokasi lain, serta gambar yang kurang pas. Berdasar pernyataan ahli media tersebut penulis merubah lokasi sumber pustaka pada akhir materi. Berikut gambar 121 sampai 124 hasil revisi penulis:



Gambar 121. Tampilan menu pilihan semester satu sebelum revisi



Gambar 122. Tampilan menu pilihan semester satu setelah revisi

Revisi lanjutan:



Gambar 123. Tampilan menu pilihan semester dua sebelum revisi

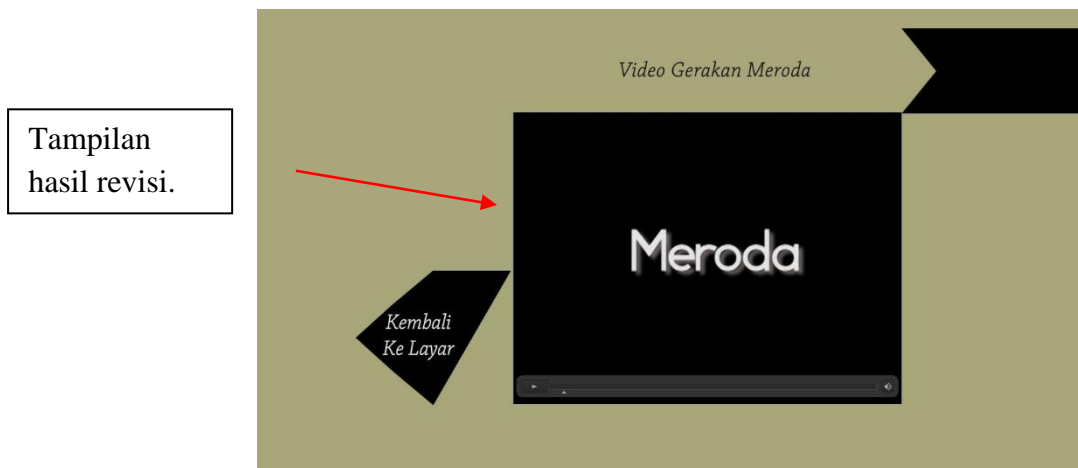


Gambar 124. Tampilan menu pilihan semester dua setelah revisi

Menu video perlu perbaikan pada tampilan dan sistem tombol. Menurut ahli media masih perlu perbaikan, oleh penulis diperbaiki dengan model yang berbeda serta ada tambahan tombol pada setiap akhir materi, berikut contoh gambar yang di revisi:



Gambar 125. Tampilan video semester satu sebelum revisi



Gambar 126. Tampilan video semester satu setelah revisi

Pada setiap akhir materi terdapat tambahan tombol untuk memutar video dan tombol untuk kembali ke dalam materi. Tambahan tombol yang ada berlaku pada seluruh materi yang di dalam media. Materi meroda, guling, dan rangkaian gerak. Gambar di bawah merupakan contoh :



Gambar 127. Tampilan materi meroda sebelum revisi



Gambar 128. Tampilan materi meroda setelah revisi

Gambar lanjutan, lebih detail lihat keterangan di bawah:

Tampilan kurang tombol kembali.



Gambar 129. Tampilan materi meroda sebelum revisi

Tambahan tombol kembali ke sub materi sebelumnya.



Gambar 130. Tampilan materi meroda setelah revisi

Contoh penempatan tombol dalam bentuk lain dalam gambar:

Tampilan awal sebelum ada tombol untuk melihat video dan tombol kembali untuk ke sub materi sebelumnya.



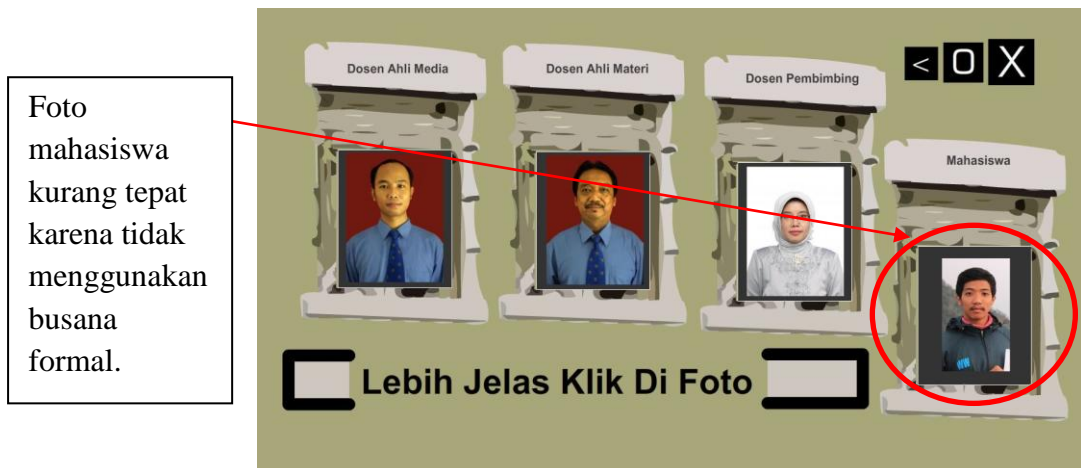
Gambar 131. Tampilan materi meroda sebelum revisi

Tampilan setelah ada tombol untuk melihat video dan kembali ke sub materi sebelumnya.

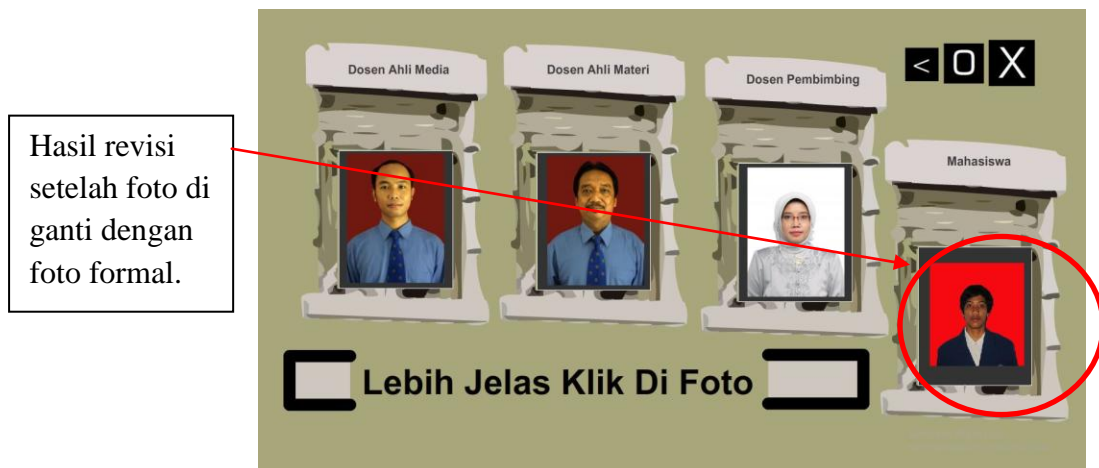


Gambar 132. Tampilan materi meroda setelah revisi

Ahli media menyarankan untuk merubah foto dalam profil. Menurut ahli media foto masih kurang formal, perlu diganti dengan foto yang lebih formal, penulis merubah foto dengan foto yang lebih formal pada gambar 133 & 134:



Gambar 133. Tampilan profil sebelum revisi



Gambar 134. Tampilan profil setelah revisi

D. Kajian Produk Akhir

Proses pembuatan media pembelajaran video tutorial ini melalui berbagai tahap. Mulai dari proses desain dan produksi dengan hasil akhir

media video tutorial senam lantai dengan kemasan berwujud aplikasi. Media yang dikembangkan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di sekolah untuk siswa kelas VIII (delapan) materi senam lantai. Dalam proses pembuatan media dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3* dan untuk menggabung video dengan *Adobe Premier 6.1*. Setelah proses produksi selesai tahap selanjutnya yaitu, memvalidasi produk kepada ahli materi dan media. Dalam proses validasi melalui tiga tahap. Setiap tahap terdapat beberapa revisi, revisi berakhir setelah ahli materi maupun ahli media memperbolehkan media untuk proses selanjutnya yaitu, uji coba.

Uji coba dilakukan dengan dua tahap, melalui uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok kecil. Dalam uji coba satu lawan satu media di uji coba kepada 5 peserta didik. Sedangkan pada uji coba kelompok kecil media di uji cobakan kepada 20 peserta didik. Setelah uji coba kesimpulan secara menyeluruh bahwa media dapat di gunakan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar. Pada uji coba kepada peserta didik merasa media sudah baik dan tanpa perlu revisi.

Analisis data yang dilakukan pada data validasi ahli materi secara keseluruhan media termasuk dalam kriteria “baik”. Validasi ahli media secara keseluruhan mendapat penilaian dengan kriteria “baik”. Sedangkan pada uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok kecil secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “baik”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk siswa kelas VIII sekolah menengah pertama, media dibuat untuk membantu pendidik dalam menerangkan suatu materi. Bagi siswa media berfungsi sebagai sumber belajar. Membantu pendidik dengan keterbatasan memberi contoh dan berusia lanjut. Secara lebih lengkap maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses pembuatan media video tutorial pembelajaran senam lantai ini telah melalui beberapa tahap. Tahapan pembuatan media di mulai dari pendahuluan, pengembangan desain media, produksi dan evaluasi produk. Pada tahap pendahuluan hal yang dilakukan yaitu, menentukan mata pelajaran, identifikasi kebutuhan, kemudian menentukan materi yang akan dimasukkan dalam media. Tahap selanjutnya yaitu, identifikasi kompetensi dasar, mengembangkan materi, mengembangkan butir tes dan menyusun evaluasi. Selanjutnya produksi, menyusun naskah, mengumpulkan bahan, dan di lanjutkan proses pembuatan media pembelajaran. Proses pembuatan media pembelajaran meliputi pembuatan aplikasi dan video tutorial senam lantai. Produk awal selesai kemudian tahap akhir yaitu, evaluasi produk dengan validasi oleh ahli materi, ahli media serta uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok kecil oleh peserta didik.

2. Hasil penilaian oleh ahli materi tentang kualitas media pembelajaran senam lantai termasuk dalam kriteria “baik”. Sedangkan menurut penilaian oleh ahli media termasuk dalam kategori “baik”. Selain oleh ahli penilaian oleh peserta didik terurai sebagai berikut. Penilaian uji coba satu lawan satu termasuk dalam kriteria “baik” dan penilaian pada uji coba kelompok kecil juga “baik”. Dalam penilaian aspek tampilan rerata skor 3,40 termasuk dalam kriteria “baik”, pada aspek isi/materi rerata skor 3,89 termasuk dalam kriteria “baik”, kemudian pada aspek pembelajaran termasuk dalam kategori “baik” dengan rerata skor 3,91, pada aspek pemrograman dengan rerata skor 3,63 termasuk dalam kriteria “baik”. penilaian dari peserta didik secara keseluruhan terhadap aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran termasuk dalam kriteria “baik” dengan rerata skor 3,80.

B. Keterbatasan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk siswa kelas VIII sekolah menengah pertama ini memiliki keterbatasan produk sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan masih kurang sempurna, beberapa bagian perlu adanya penyempurnaan terkait dengan tingkat detail materi, dalam video contohnya ada salah satu bagian yang masih kurang sempurna sebagai contoh pembelajaran.
2. Hasil produk belum diketahui efektifitasnya apabila digunakan untuk belajar siswa secara mandiri.

3. Produk yang dikembangkan dalam penggunaannya masih terbatas dengan memanfaatkan komputer saja, belum bisa digunakan dalam media lain seperti *smartphone* ataupun tablet secara langsung.
4. Penyebaran media belum secara luas, belum menggunakan internet sebagai sarana penyebaran media.
5. Kurang lengkapnya materi dalam media yang diproduksi, karena masih terbatas pada materi senam lantai.
6. Produk tidak bisa dicetak secara langsung seperti pada aplikasi *powerpoint* ataupun *microsoftword*. Apabila bisa maka memerlukan waktu lama dan tidak dapat secara langsung.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan akan lebih baik apabila digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi.
2. Penelitian dan pengembangan masih memiliki keterbatasan sehingga perlu adanya pengembangan lebih lanjut.
3. Produk media pembelajaran ini dapat di unggah di internet supaya kebermanfaatanya dapat di rasakan oleh orang lain di berbagai belahan dunia.

D. Implikasi Penelitian

1. Produk media pembelajaran dapat sebagai sarana bantuan untuk proses belajar mengajar di sekolah.
2. Pada akhirnya, dengan memanfaatkan media ini peserta didik dapat meningkat semangatnya dalam belajar senam lantai.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Sunjata Wisahati & Teguh Santosa. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMP/Mts VIII*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional. Di akses dari <http://bse.kemdikbud.go.id/download/fullbook/20112309205028>, pada tanggal 30 Agustus 2015
- Agus Mahendra. (1999). *Senam*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Agus S. Suryobroto. (2001). *Diktat Matakuliah : Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta : FIK Universitas Negeri Yogyakarta
- Ali Maksum. (2012). *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press
- Andang Suherman. (2000). *Dasar – Dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud
- Arma Abdullah & Agus Manadji. (1994). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdikbud
- Atmaja Budi Sarjana & Bambang Trijono Joko Sunarto. (2010). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional. Di akses dari <http://bse.kemdikbud.go.id/download/fullbook/20112309205738>, pada tanggal 30 Agustus 2015
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Budi Sutrisno & Muhammad Bazin Khafadi. (2010). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan 2 Untuk SMP/Mts Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kemendiknas
- BNSP (Badan Nasional Satuan Pendidikan). *62.Penjas SMP-MTs.pdf*. Diakses dari : <http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/isi/SMP-MTS.zip>, pada tanggal 19 Mei 2015
- David Ridwan Hanavi . (2011). *Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Materi Passing Bola Voli Bagi Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta
- Depdikbud. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Kesegaran Jasmani dan Rereasi. (1998). *Petunjuk Teknis : Pola Umum dan Pengembangan Kesegaran Jasmani dan Rekreasi*. Jakarta : Depdikbud

- Dini Rosdiani. (2013). *Dinamika Olahraga dan Pengembangan Nilai*. Bandung : Alfabeta
- Dwi Sarjianto & Sujarwadi. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas SMP/MTs*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional. Di akses dari <http://bse.kemdikbud.go.id/download/fullbook/20112309210609>, pada tanggal 30 Agustus 2015
- Dwi Siswoyo, dkk. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press
- E.B, Hurlock. (1999). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Rineta Cipta
- Eko Yanuarto. (2011) . *Pengembangan Pembelajaran Peraturan Permainan Futsal Berbasis Macromedia Flash*. Skripsi. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Faridha Isnaini & Suranto. (2010). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan VIII*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional. Di akses dari <http://bse.kemdikbud.go.id/download/fullbook/20112309230001> , pada tanggal 30 Agustus 2015
- Husdarta & Y.M. Saputra. (2000). *Perkembangan Peserta Didik. Departemen Pendidikan dan kebudayaan* . Dirjen pen das dan menengah bagian proyek penataran guru sltp setara d-III tahun 99/2000
- Jaja Suharja Husdarta & Eli Maryani. (2010). *Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan SMP/MTs untuk Kelas VIII*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional. Di akses dari <http://bse.kemdikbud.go.id/download/fullbook/20112309224932>, pada tanggal 30 Agustus 2015
- K. Mahmudi Sholeh. (1992). *Olahraga Pilihan Senam*. Jakarta: Depdikbud
- Kemendikbud (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan). (2013). *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta : Politeknik Negeri Media Kreatif. Diakses dari : <http://www.google.com/search?sourceid=chrome&ie=UTF-8&q=buku+elektronik+penjs+SMP>, pada tanggal 18 November 2014
- Nur Rohmah Muktiani. (2008). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMA*. Tesis S2. Yogyakarta: PPS UNY

- Pusat Bahasa. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sadiman, Arief S. (1990). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta : CV Rajawali
- Sudarwan Danim. (1995). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi aksara
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo : ESA grafika
- Syamsul, Arifin. (2014). “Pembelajaran Era Digital”. *Kedaulatan Rakyat*. 8 Desember, halaman 14.
- Wahana Komputer. (2010). *Tutorial 5 Hari Menguasai Adobe Flash CS4*. Yogyakarta : C.V Andi Offset
- Wikipedia. 2014. *Adobe Flash*. Diakses dari [:http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash](http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash), pada tanggal 6 Desember 2014
- Yusuf Miarso dkk. (1984). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta : CV. Rajawali

LAMPIRAN

LAMPIRAN I
SURAT IJIN PENELITIAN



PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN SENAM
LANTAI UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS
VIII
2015

Lamp : 1 bendel Proposal penelitian
Hal : Permohonan Ijin Uji Coba Penelitian

Kepada :
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Jalan Kolombo No. 1 Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak Dekan berkenan membuat surat ijin uji coba penelitian bagi :

Nama Mahasiswa : AGUNG WAHYU WIBOWO
Nomor Mahasiswa : 1160 1241 058
Program Studi : POR / PJKR
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL
SENAM LANTAI UNTUK SISWA SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA KELAS VIII

Pelaksanaan pengambilan data :

Waktu : 20 23 Oktober s/d 25 NOVEMBER 2015
Tempat / Objek : SMP NEGERI 1 MOYUDAN

Atas perhatian , bantuan dan terkabulnya permohonan ini, diucapkan terima kasih .

Yogyakarta, 22 Oktober 2015

Yang Mengajukan,

AGUNG WAHYU WIBOWO
NIM. 1160 1241 058

Kaprodi.

Drs. Amat Komari, M.Si.
NIP. 19581217 198803 1 001

Mengetahui :

Dosen Pembimbing,

Dr. Sri Winarni, M.Pd.
NIP. 19700205 19903 2 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 577/UN.34.16/PP/2015.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Uji Coba Penelitian.

22 Oktober 2015.

Yth : Kepala Sekolah SMP N 1 Moyudan.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan uji coba penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin uji coba penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Agung Wahyu Wibowo.
NIM : 11601241058.
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).

Uji coba penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 23 Oktober s.d 25 November 2015.
Tempat/obyek : SMP N 1 Moyudan.
Judul Skripsi : Pengembangan Video Tutorial Senam Lantai untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII.

Demikian surat ijin uji coba penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kaprodi PJKR.
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SMP NEGERI 1 MOYUDAN

Blendung, Sumbersari Moyudan Sleman Kode Pos 55563
Tlp. (0274) 6498510, 08112654883

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 400 / 312

Berdasarkan Surat Nomor : 577/UN.34.16/PP/2015 tentang Permohonan Izin Uji Coba Penelitian, maka dengan ini kami Kepala SMP Negeri 1 Moyudan Blendung Sumbersari Moyudan Sleman, menerangkan bahwa :

Nama : AGUNG WAHYU WIBOWO
NIM : 11601241058
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Telah melakukan uji coba Penelitian Karya ilmiah yang diberi Judul "PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN SENAM LANTAI UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS VIII" pada :

Hari, tanggal : Sabtu, 31 Oktober 2015
Kelas : 8 D SMP Negeri 1 Moyudan Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Moyudan, 4 Desember 2015
Kepala Sekolah

Drs Sumadi, M.M.
Pembina /TV/a
Nip.19620326 198403 1 007



LAMPIRAN II
SILABUS SENAM LANTAI



**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN SENAM
LANTAI UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS
VIII
2015**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
	dan tanggung jawab
9. Mempraktikkan teknik dasar senam lantai dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	<p>9.1 Mempraktikkan rangkaian teknik dasar gerak meroda dan guling depan serta nilai disiplin, keberanian dan tanggung jawab</p> <p>9.2 Mempraktikkan rangkaian teknik dasar guling depan dan guling lenting serta nilai disiplin, keberanian dan tanggung jawab.</p>
10. Mempraktikkan senam irama dengan alat dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	<p>10.1 Mempraktikkan variasi gerakan mengayun ke berbagai arah serta nilai disiplin, toleransi dan keluwesan gerak</p> <p>10.2 Mempraktikkan variasi gerakan memutar ke berbagai arah serta nilai disiplin, toleransi dan keluwesan</p>
11. Mempraktikkan teknik dasar renang gaya dada dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya*)	<p>11.1 Mempraktikkan koordinasi teknik dasar meluncur lanjutan, gerakan kaki dan lengan renang gaya dada dalam jarak tertentu serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan</p> <p>11.2 Mempraktikkan koordinasi teknik dasar pernapasan renang gaya dada serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan</p>
12. Mempraktikkan penjelajahan di sekitar sekolah dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya***)	<p>12.1 Mendiskripsikan perencanaan kegiatan penjelajahan secara sederhana</p> <p>12.2 Mempraktikkan keterampilan penjelajahan di sekitar sekolah serta nilai kerjasama, toleransi, tolong menolong, etika, memperhatikan keselamatan dan kebersihan lingkungan</p>
13. Menerapkan budaya hidup sehat	<p>13.1 Memahami berbagai penyakit menular yang bersumber dari lingkungan tidak sehat</p> <p>13.2 Memahami cara menghindari penyakit menular yang bersumber dari lingkungan tidak sehat</p>

Kelas IX, Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
1. Mempraktikkan berbagai teknik dasar ke dalam permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya	<p>1.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan konsisten serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan dan bersedia berbagi tempat dan peralatan**)</p> <p>1.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola kecil lanjutan dengan konsisten serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian,</p>

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
	bebas serta nilai disiplin, keberanian dan kebersihan
13. Menerapkan budaya hidup sehat	13.1 Memahami berbagai penyakit menular seksual (PMS) 13.2 Memahami cara menghindari penyakit menular seksual

Kelas VIII, Semester 1

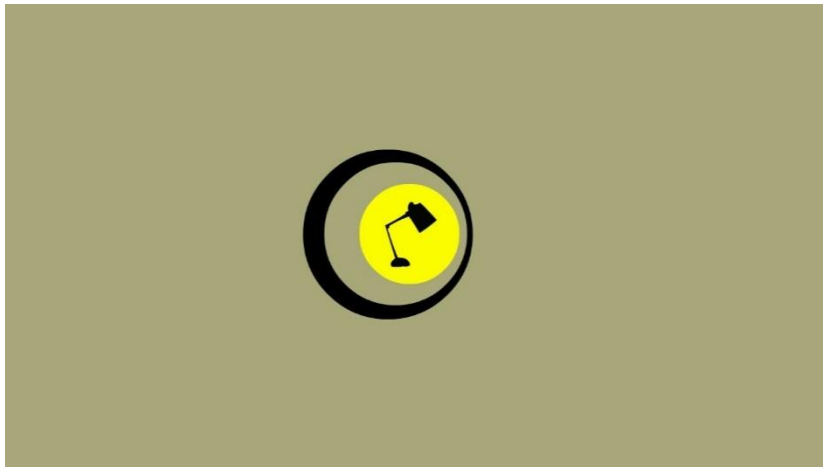
Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	1.1 Mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan**) 1.2 Mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola kecil lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan**) 1.3 Mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan olahraga atletik lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan **) 1.4 Mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan olahraga bela diri lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai keberanian, kejujuran, menghormati lawan dan percaya diri **)
2. Mempraktikkan latihan kebugaran dalam bentuk latihan sirkuit dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	2.1 Mempraktikkan latihan kekuatan dan daya tahan anggota badan bagian atas dengan sistem sirkuit serta nilai disiplin dan tanggung jawab 2.2 Mempraktikkan latihan kekuatan dan daya tahan anggota badan bagian bawah dengan sistem sirkuit serta nilai disiplin dan tanggung jawab
3. Mempraktikkan teknik dasar senam lantai dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	3.1 Mempraktikkan teknik dasar senam lantai meroda berdasarkan konsep yang serta nilai kedisiplinan, keberanian dan tanggung jawab 3.2 Mempraktikkan teknik dasar senam lantai guling lenting serta nilai kedisiplinan, keberanian dan tanggung jawab
4. Mempraktikkan senam irama dengan alat dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	4.1 Mempraktikkan teknik dasar senam irama menggunakan tongkat atau simpai dengan gerakan mengayun dan memutar ke berbagai arah

LAMPIRAN III
MEDIA PEMBELAJARAN



PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN SENAM
LANTAI UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS
VIII
2015

1. Tampilan Awal



2. Tampilan Menu



3. Tampilan Petunjuk Penggunaan



1. Tampilan Cara Menggunakan Aplikasi

CARA MENGGUNAKAN APLIKASI

< 0 X

1. Sebelum Menjalankan aplikasi usahakan berdo'a terlebih dahulu.
2. Ada beberapa tombol yang akan muncul, contoh tiga tombol ini < 0 X berada di kanan atas.
3. Tombol ini < untuk kembali ke menu sebelumnya.
4. Tombol ini 0 untuk kembali ke menu utama.
5. Tombol ini X untuk keluar dari aplikasi.
6. Selanjutnya posisi tombol ini di bawah kanan layar.
7. Tombol ini ➡ untuk maju ke halaman selanjutnya.
8. Tombol ini ⬅ untuk mundur ke halaman sebelumnya.

1/2

CARA MENGGUNAKAN APLIKASI

< 0 X

9. Tombol ini Kembali untuk kembali ke jendela menu sebelumnya.
10. Tombol ini LIHAT VIDEO untuk melihat video.
11. Tombol ini Kembali Ke Layar untuk kembali ke layar setelah melihat video.

2/2

2. Tampilan Profil



< 0 X

Dosen Pembimbing

Dr. Sri Winarni, M.Pd.



Alamat :

Griya Purwo Asri Blok F 201 Purwomartani, Kalasan, Sleman, DIY

Keahlian :

Pengembangan Kurikulum Penjas di Sekolah



< 0 X

Mahasiswa

Agung Wahyu Wibowo



Alamat :

Watugillang A, Mulusan, Paliyan, Gunungkidul, DIY

Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

Prodi Pendidikan Olahraga

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta




4. Tampilan Materi

Materi

Senam
Lantai

Kelas VIII

0 X



5. Tampilan Materi Sememester I



6. Tampilan SK KD Semester I



7. Tampilan Materi Meroda



Materi Meroda

Belajar Meroda dengan Bantuan

< 0 X

Belajar meroda dilakukan oleh dua orang, satu orang melakukan yang satunya membantu



1/5

Kembali

Materi Meroda

Belajar Meroda dengan Bantuan

< 0 X

Melakukan gerakan dari posisi berdiri ke handstand dengan di bantu oleh teman

Tampak dari samping

Handstand dengan teman



2/5

Materi Meroda

Belajar Meroda dengan Bantuan

< 0 X

Membantu memegang pinggul

Cara melakukannya : Dengan membuka kaki selebar bahu, kedua tangan lurus disamping kepala

Kemudian, turunkan tangan satu-persatu diikuti kaki naik ke atas




3/5

Materi Meroda

Belajar Meroda dengan Bantuan

< 0 X

Buka tungkai dan kaki selebar bahu

kedua lengan lurus disamping kepala

4/5

↔

Materi Meroda

Belajar Meroda dengan Bantuan

Belajar Meroda dengan handstand tangan satu

Cara memberi bantuan dengan memegang kaki

Angkat salah satu tangan ke atas dua detik kemudian ganti

LIHAT VIDEO

5/5

↔

Kembali

Video Cara Membantu Gerakan Meroda

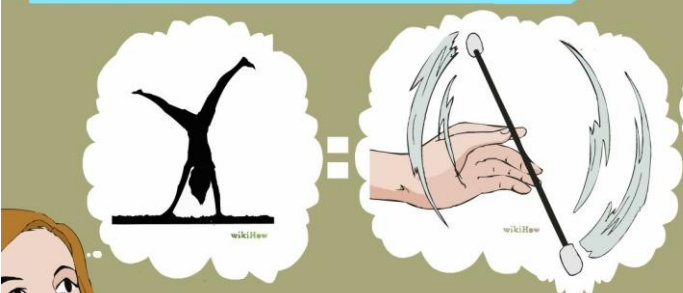
Cara Belajar dan Membantu Gerakan Meroda

Kembali Ke Layar

Materi Meroda

Belajar Mandiri Meroda

< 0 X



Meroda perinsip gerakanya seperti baling-baling

1/6

Kembali

Materi Meroda

Belajar Mandiri Meroda

< 0 X



Amati Gerakannya Setelah itu

MARI BELAJAR Meroda

2/6

Materi Meroda

Belajar Mandiri Meroda

< 0 X



1

2

3

Cara melakukannya Boleh ke kiri maupun ke kanan

-tungkai lurus
-tangan diangkat lurus keatas

kaki yang maju

Usahakan salah satu kaki maju dan kaki tumpuan menyerong

3/6

Materi Meroda

Belajar Mandiri Meroda

Pandangan ke arah kedua tangan

Gunakan garis sebagai bantuan untuk bergerak

Urutan gerak ketika melakukan meroda

4/6

Materi Meroda

Belajar Mandiri Meroda

Berdiri tegak, ke dua tangan direntangkan ke atas, telapak tangan menghadap ke depan, kepala tegak, ke dua kaki di buka selebar bahu.

Gerakkan ke matras untuk mendapatkan momentum

Lengkungkan pinggul dan lutut kanan sambil letakkan tangan kanan pada matras yang diikuti tangan kiri

5/6

Materi Meroda

Belajar Mandiri Meroda

Kembalilah dengan kaki kanan kemudian kaki kiri dan sebaliknya. Hentakkan tangan anda agar bisa berdiri tegak

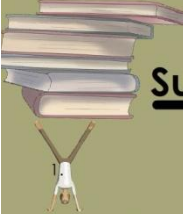

Posisi akhir gerakan meroda

LIHAT VIDEO


6/6


Kembali






 **Sumber Pustaka Semester 1** 


1. Sumber gambar dalam animasi di unduh dari : <http://www.wikihow.com/Do-a-cartwheel>


2.  2. Sumber gambar dari : Kemendikbud (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan). (2013). Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Jakarta : Politeknik Negeri Media Kreatif. Diakses dari : <http://www.google.com/search?sourceid=chrome&ie=UTF-8&q=buku+elektronik+penjs+SMP>, pada tanggal 18 November 2014

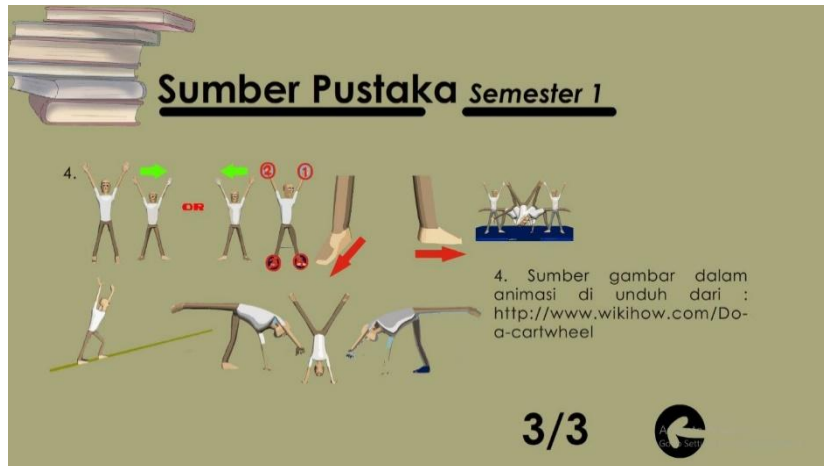
1/3 

 **Sumber Pustaka Semester 1** 

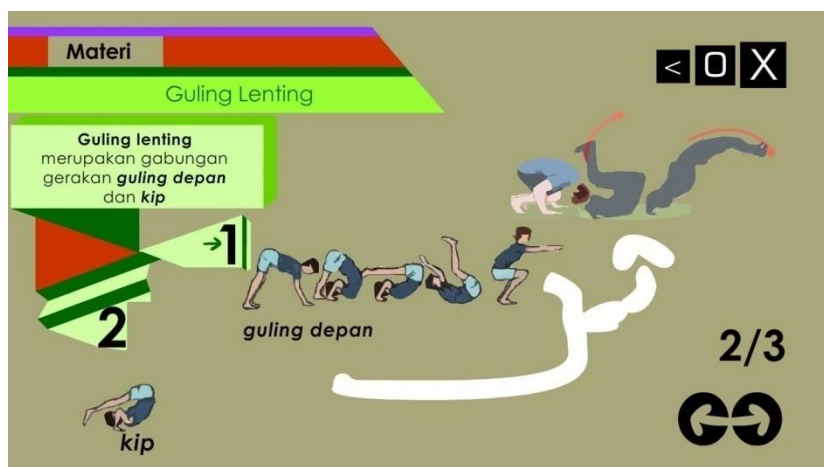
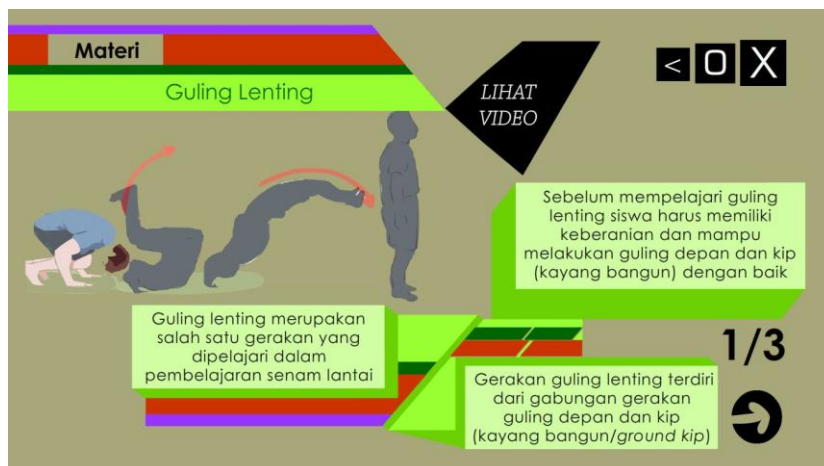
3.  3. Sumber gambar dari koleksi Dokumen Agung WW

4.  4. Sumber gambar di unduh dari : <http://www.wikihow.com/Do-a-Toss-Cartwheel-With-a-Baton>

2/3 



8. Tampilan Materi Guling Lenting



Materi

Guling Lenting

Untuk belajar **Guling lenting** harus belajar **Guling depan** dan **Kip**

Guling Depan

Kip

Kip Guling Depan

Guling Lenting

"Klik"
Guling Lenting kalau kamu sudah bisa **Guling depan** dan **Kip**

3/3

Materi

Guling Lenting

Guling Depan

1 Posisi awal

2 Posisi selanjutnya

pindahkan berat badan ke depan

angkat pinggul dan **pindahkan** berat badan ke depan serta letakkan **tangan** ke matras

MATRAS

1/3

Kembali

Materi

Guling Lenting

Guling Depan

3

Sentuhkan dagu ke dada dan berguling dengan bahu di atas matras

Sentuhkan dagu ke dada

2/3



Materi

Guling Lenting

Kip

LIHAT VIDEO

Belajar gerakan "Ground Kip"

Angkat kedua kaki ke belakang

Lecutkan kedua kaki ke depan, atas

Setelah itu akhiri gerakan dengan berdiri

Pinggang tinggi dari lantai (membusur)

Mendarat dengan ujung kaki

3

2/2

Kembali

Video Cara Belajar Gerakan Kip

Cara Belajar Gerakan Kip

Kembali Ke Layar

Materi

Guling Lenting

1 2 3 4

1-2 Merupakan gambar gerakan guling depan

Jadi Gerakan 1,2,3 dan 4 merupakan cara melakukan guling lenting

3-4 Merupakan gambar gerakan kip

1/2

Kembali

Materi

Guling Lenting

LIHAT VIDEO

< 0 X

1 Letakkan tangan ke matras

2 Mengguling persiapan untuk kip

3 Angkat kedua kaki ke atas

4 Posisi akhir

2/2

Kembali

Video Cara Membantu Gerakan Guling Lenting

Membantu Guling Lenting

Kembali Ke Layar

Sumber Pustaka Semester 1

1. Sumber gambar dalam animasi di unduh dari : <http://www.wikihow.com/Do-a-Forward-Roll>

2. Sumber gambar dari : Kemendikbud (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan). (2013). Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Jakarta : Politeknik Negeri Media Kreatif. Diakses dari : <http://www.google.com/search?sourceid=chrome&ie=UTF-8&q=buku+elektronik+penjs+SMP>, pada tanggal 18 November 2014

1/2

Sumber Pustaka Semester 1

<

0

X

3.

3. Sumber gambar dalam animasi di unduh dari :
<http://www.wikihow.com/Do-a-Forward-Roll>

4.

4. Sumber gambar di unduh dari :
[http://www.wikihow.com/Do-a-Kip-Up-\(Kick-Up\)#/Image:Do-a-Kip-Up-\(Kick-Up\)-Step-1.jpg](http://www.wikihow.com/Do-a-Kip-Up-(Kick-Up)#/Image:Do-a-Kip-Up-(Kick-Up)-Step-1.jpg)

2/2

9. Tampilan Materi Semester II

Materi

Senam Lantai

Kelas VIII

Semester 1

SKKD Senam Lantai Semester 2

Rangkaian Meroda & Guling Depan

Rangkaian Guling Depan & Guling Lenting

Dapat Langsung di "Klik"

10. Tampilan SK KD Semester II

SK KD Semester DUA

Standar Kompetensi
Kompetensi Dasar

9. Mempraktikkan teknik dasar senam lantai dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

9.1 Mempraktikkan rangkaian teknik dasar gerak meroda dan guling depan serta nilai disiplin, keberanian dan tanggung jawab

9.2 Mempraktikkan rangkaian dasar guling depan dan guling lenting serta nilai disiplin, keberanian dan tanggung jawab

11. Tampilan Meroda dan Guling Depan

Rangkaian Meroda & Guling Depan

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Contoh rangkaian gerakan meroda dan guling depan

1/4

Rangkaian Meroda & Guling Depan

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Meroda

Guling depan

Gerakan terakhir menjadi awalan

Kunci gerakan rangkaian adalah gerakan akhir menjadi awalan untuk gerakan selanjutnya. Jadi dalam rangkaian meroda dan guling depan, **gerakan terakhir meroda menjadi awalan untuk guling depan.**

2/4

**Rangkaian Meroda
& Guling Depan**

<
0
X

LIHAT
VIDEO

Rangkaian gerakan **meroda** dan gerakan **guling depan** yaitu, suatu gerakan yang dilakukan dengan gerakan awal **meroda** kemudian gerakan **guling depan** secara langsung tanpa ada jeda.

3/4

Video Rangkaian Gerakan
Meroda dan Guling Depan

Rangkaian
Gerakan
Meroda
dan
Guling Depan


Kembali
Ke Layar

**Rangkaian Meroda
& Guling Depan**


<
0
X


Untuk memudahkan dalam latihan setelah gerakan terakhir boleh ada "jeda" sejenak 1-3 detik. Setelah jeda kemudian di lanjut dengan gerakan selanjutnya.

4/4




Sumber Pustaka Semester 2



1. 

1. Sumber gambar dari : Kemendikbud (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan). (2013). Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Jakarta : Politeknik Negeri Media Kreatif. Diakses dari : <http://www.google.com/search?sourceid=c h r o m e & i e = U T F - 8 & q = b u k u + e l e k t r o n i k + p e n j s + S M P ,> pada tanggal 18 November 2014

1/1



12. Tampilan Guling Depan dan Guling Lenting



Rangkaian Guling Depan & Guling Lenting





1/4



Rangkaian gerakan terdiri dari dua gerakan atau lebih yang dilakukan secara berurutan tanpa adanya jeda.



Rangkaian Guling Depan & Guling Lenting





guling depan

Gerakan terakhir menjadi awalan

guling lenting

2/4



Kunci gerakan rangkaian adalah gerakan akhir menjadi awalan untuk gerakan selanjutnya. Jadi dalam rangkaian guling depan dan guling lenting, **gerakan terakhir guling depan menjadi awalan untuk guling lenting.**

Rangkaian Guling Depan
& Guling Lenting

< 0 X
LIHAT VIDEO

guling depan

guling lenting

Jadi rangkaian gerakan **guling depan** dan **guling lenting** yaitu, suatu gerakan yang dilakukan dengan **gerakan awal** guling depan **kemudian** gerakan guling lenting secara *langsung tanpa jeda*.

3/4
↺↻

Video Rangkaian Gerakan
Guling Depan dan Guling Lenting

Kembali
Ke Layar

Rangkaian
Gerakan
Guling depan
dan
Guling Lenting

Rangkaian Guling Depan
& Guling Lenting

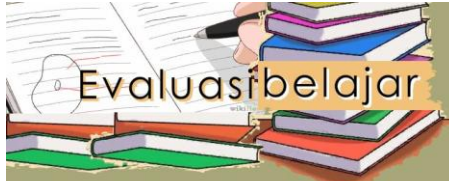
< 0 X

guling depan

"Jeda"
guling lenting

Untuk memudahkan dalam latihan setelah gerakan terakhir boleh ada "jeda" sejenak 1-3 detik. Setelah jeda kemudian di lanjut dengan gerakan selanjutnya

4/4
↺↻

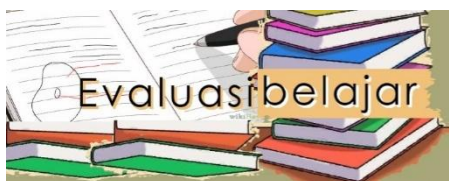


Evaluasibelajar

< 0 X

3. Rangkaian gerak yaitu?

- a. Terdiri lebih dari 3 gerakan dan dilakukan dengan jeda
- b. Terdiri lebih dari 1 gerakan dan dilakukan dengan jeda
- c. Terdiri lebih dari 2 gerakan dan dilakukan langsung
- d. Terdiri lebih dari 2 gerakan dan dilakukan dengan jeda

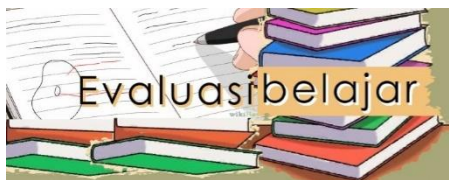


Evaluasibelajar

< 0 X

4. Ketika kita membantu teman belajar gerakan meroda, bagian tubuh manakah yang di pegang?


- a. Kepala
- b. Pinggang
- c. Tangan
- d. Ujung kaki




Evaluasibelajar

< 0 X

5. Gerakan apakah gambar disamping?



- a. Rund off
- b. Meroda
- c. Kayang
- d. Guling Lenteng




<
O
X


Evaluasi belajar

6. Gambar gerakan guling lenting yang benar?


a.




c.

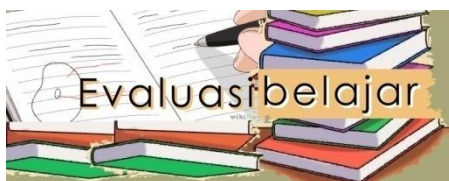


b.



d.





<
O
X

Evaluasi belajar


7. Gerakan guling lenting terdiri dari dua gerakan. Nah kedua gerakan itu apa saja?

a. Kip dan Kayang

c. Meroda dan Guling depan

b. Guling depan dan kip

d. Roll depan dan Kayang




<
O
X

Evaluasi belajar

8. Rangkaian gerakan apakah gambar disamping?

a. Meroda dan Guling belakang

b. Meroda dan Kip



c. Meroda dan Guling depan


d. Guling lenting dan Guling depan



< 0 X

Evaluasibelajar

9. Rangkaian gerakan apakah gambar disamping?

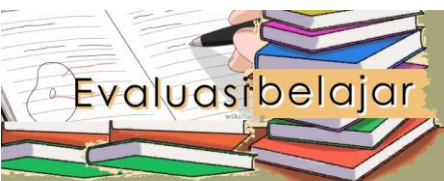


a. Guling depan dan Guling lenting

c. Guling Lenting dan Meroda

b. Guling depan dan Guling belakang

d. Guling Lenting dan Kip



< 0 X

Evaluasibelajar

10. Yang dimaksud rangkaian gerakan meroda dan guling depan yaitu?

a. Gerakan yang diawali meroda kemudian guling depan dengan jeda

c. Gerakan yang diawali meroda kemudian guling lenting tanpa jeda

b. Gerakan yang diawali meroda kemudian guling depan tanpa jeda

d. Gerakan yang diawali guling depan kemudian meroda tanpa jeda



< 0 X

Evaluasibelajar

Total Skor

20



LAMPIRAN IV
LEMBAR KUISIONER UNTUK AHLI MATERI



PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN SENAM
LANTAI UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS
VIII
2015

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI
PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN
SENAM LANTAI UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA KELAS VIII**

Mata Pelajaran : Senam Lantai
Materi Pokok : Meroda, Guling Lenteng dan Rangkaian Gerak
Sasaran program : Siswa SMP Kelas VIII
Evaluator : Drs. F. Suharjana, M. Pd.

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli materi pada Mata Pelajaran Senam Lantai terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini mengharapkan kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh ahli materi
2. Lembar evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.

3. Rentangan evaluasi mulai "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
 - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 : baik/ tepat/ jelas
 - 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓	
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi				✓	
3	Kejelasan petunjuk belajar			✓		
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi				✓	
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
6	Kejelasan contoh			✓		
7	Kemudahan memilih menu belajar				✓	
8	Pemberian latihan				✓	
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal			✓		
10	Kesesuaian dengan materi				✓	
11	Tersedianya kunci jawaban			✓		
12	Penguatan positif untuk jawaban benar			✓		

B. Aspek isi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kebenaran isi/ konsep				✓	
2	Kedalaman materi			✓		
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓	
4	Kejelasan materi/ konsep				✓	
5	Aktualisasi materi			✓		
6	Kejelasan contoh			✓		
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi			✓		
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi			✓		
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi			✓		
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				✓	
11	Kejelasan rumusan soal				✓	
12	Tingkat kesulitan soal				✓	
13	Penggunaan bahasa				✓	

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian slide
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

D. Komentar dan Saran Umum

Dalam materi tampilan, gambar yang tidak penting supaya dihilangkan saja.

Konsep gulung lenting ditubuhkan lagi bukan lenting kepala.

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 4/9/2015

Ahli Materi



Drs. F. Suharjana, M. Pd.

NIP. 19580706 1984031 002

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI
PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN
SENAM LANTAI UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA KELAS VIII**

Mata Pelajaran : Senam Lantai
Materi Pokok : Meroda, Guling Lenting dan Rangkaian Gerak
Sasaran program : Siswa SMP Kelas VIII
Evaluator : Drs. F. Suharjana, M. Pd.

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli materi pada Mata Pelajaran Senam Lantai terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini mengharapkan kesedian Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh ahli materi
2. Lembar evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
 - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 : baik/ tepat/ jelas
 - 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓	
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi				✓	
3	Kejelasan petunjuk belajar				✓	
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi				✓	
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
6	Kejelasan contoh				✓	
7	Kemudahan memilih menu belajar				✓	
8	Pemberian latihan				✓	
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal				✓	
10	Kesesuaian dengan materi				✓	
11	Tersedianya kunci jawaban				✓	
12	Penguatan positif untuk jawaban benar				✓	

B. Aspek isi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kebenaran isi/ konsep				✓	
2	Kedalaman materi				✓	
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓	
4	Kejelasan materi/ konsep				✓	
5	Aktualisasi materi				✓	
6	Kejelasan contoh				✓	
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				✓	
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				✓	
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				✓	
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				✓	
11	Kejelasan rumusan soal				✓	
12	Tingkat kesulitan soal				✓	
13	Penggunaan bahasa				✓	

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian slide
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

D. Komentar dan Saran Umum

Materi panduan ajar sehingga
ajar dan bukan tidak perlu
ditampilkan

alat bantu untuk metode
gunakanlah foto kompat
paling kecil

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
 2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
 3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.
- (Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 11/9/2015

Ahli Materi



Drs. F. Suharjana, M. Pd.

NIP. 19580706 1984031 002

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI
PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN
SENAM LANTAI UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA KELAS VIII**

Mata Pelajaran : Senam Lantai
Materi Pokok : Meroda, Guling Lenting dan Rangkaian Gerak
Sasaran program : Siswa SMP Kelas VIII
Evaluator : Drs. F. Suharjana, M. Pd.

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli materi pada Mata Pelajaran Senam Lantai terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini mengharapkan kesedian Bapak untuk memberika respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh ahli materi
2. Lembar evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
 - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 : baik/ tepat/ jelas
 - 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar					✓
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi					✓
3	Kejelasan petunjuk belajar				✓	
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi				✓	
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
6	Kejelasan contoh				✓	
7	Kemudahan memilih menu belajar				✓	
8	Pemberian latihan				✓	
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal				✓	
10	Kesesuaian dengan materi				✓	
11	Tersedianya kunci jawaban				✓	
12	Penguatan positif untuk jawaban benar				✓	

B. Aspek isi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kebenaran isi/ konsep				✓	
2	Kedalaman materi				✓	
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓	
4	Kejelasan materi/ konsep				✓	
5	Aktualisasi materi				✓	
6	Kejelasan contoh				✓	
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				✓	
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				✓	
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				✓	
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				✓	
11	Kejelasan rumusan soal				✓	
12	Tingkat kesulitan soal				✓	
13	Penggunaan bahasa				✓	

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian slide
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

D. Komentar dan Saran Umum

Media dapat digitalisasi

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
 2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
 - ③. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.
- (Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 17 Sept 2015

Ahli Materi



Drs. F. Suharjana, M. Pd.

NIP. 19580706 1984031 002

LAMPIRAN V
LEMBAR KUISIIONER UNTUK AHLI MEDIA



PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN SENAM
LANTAI UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS
VIII
2015

Hal : Permohonan Pemberian *Expert Judgement*
Lamp : 1 bendel proposal penelitian
1 bendel kuisioner
1 keping *CD* pembelajaran interaktif

yth. Bpk Saryono, M. Pd.
Di tempat

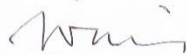
Dengan hormat,

Saya sampaikan bahwa untuk keperluan validasi produk penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, saya mohon Bapak berkenan memberikan *Expert Judgement* alam hal materi dari produk *CD* pembelajaran interaktif bagi saya:

Nama : Agung Wahyu Wibowo
NIM : 11601241058
Jurusan : Pendidikan Olahraga (POR)
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Judul Skripsi : "Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Senam Lantai untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII"

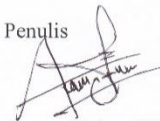
Demikian surat permohonan ini dibuat. Atas perhatian, bantuan, dan terkabulnya permohonan ini, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Dr. Sri Winarni, M.Pd
NIP 19700205 199403 2 001

Penulis



Agung Wahyu Wibowo
NIM. 11601241058

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA PENGEMBANGAN
VIDEO PEMBELAJARAN SENAM LANTAI UNTUK SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
KELAS VIII**

Mata Pelajaran : Senam Lantai
Materi Pokok : Meroda, Guling Lenteng dan Rangkaian Gerak
Sasaran program : Siswa SMP Kelas VIII
Evaluator : Saryono, M.Or

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli media pada Mata Pelajaran Senam Lantai terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini mengharapkan kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh Ahli Media
2. Lembar kuisioner ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kebenaran tampilan dan pemrograman, komentar atau saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
- 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
- 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
- 4 : baik/ tepat/ jelas
- 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>		✓			
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>		✓			
3	Ketepatan pemilihan musik			✓		
4	Kejelasan suara video			✓		
5	Kejelasan animasi			✓		
6	Kejelasan narasi		✓	✓		
7	Kesesuaian narasi			✓		
8	Ukuran video		✓	✓		
9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)			✓		
10	Penempatan tombol		✓			
11	Konsistensi tombol		✓			
12	Ukuran tombol		✓			
13	Ketepatan pemilihan warna tombol		✓			
14	Ketepatan pemilihan teks		✓			
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓		
16	Ketepatan ukuran huruf			✓		
17	Kejelasan gambar		✓			
18	Kejelasan warna gambar			✓		
19	Ketepatan ukuran gambar		✓			
20	Tampilan desain gambar		✓			
21	Komposisi tiap slide		✓			

B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan berinteraksi dengan media			✓		

2	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓		
3	Kejelasan struktur navigasi		✓		
4	Kemudahan penggunaan tombol		✓		
5	Efisiensi animasi		✓		
6	Efisiensi teks		✓		
7	Efisiensi penggunaan slide		✓		

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian slide
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4
Warna	Ketata. warna	Kurang Jelas	Lebih kontras
Animasi	Sederhana	dipeng gambar	lebih baik
Cover	Pesawat mda	gambar	Sederhana
kontras	tidak kontras	tidak kontras	lebih kontras
Ukuran gambar	kecil	kecil	lebih besar

D. Komentar dan Saran Umum

Sesuai dg tujuan media pembelajaran
jelas & fokus pada fungsi media

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 18/04/2018

Ahli Media



Saryono, M.Or

NIP. 19811021 200604 1 001

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA PENGEMBANGAN
VIDEO PEMBELAJARAN SENAM LANTAI UNTUK SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
KELAS VIII**

Mata Pelajaran : Senam Lantai
Materi Pokok : Meroda, Guling Lenteng dan Rangkaian Gerak
Sasaran program : Siswa SMP Kelas VIII
Evaluator : Saryono, M.Or

Lembar kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli media pada Mata Pelajaran Senam Lantai terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini mengharapkan kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar kuisisioner ini diisi oleh Ahli Media
2. Lembar kuisisioner ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kebenaran tampilan dan pemrograman, komentar atau saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
- 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
- 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
- 4 : baik/ tepat/ jelas
- 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>			✓		
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>			✓		
3	Ketepatan pemilihan musik			✓		
4	Kejelasan suara video			✓		
5	Kejelasan animasi			✓	✓	
6	Kejelasan narasi				✓	
7	Kesesuaian narasi				✓	
8	Ukuran video				✓	
9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)				✓	
10	Penempatan tombol			✓		
11	Konsistensi tombol				✓	
12	Ukuran tombol			✓		
13	Ketepatan pemilihan warna tombol			✓		
14	Ketepatan pemilihan teks				✓	
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
16	Ketepatan ukuran huruf				✓	
17	Kejelasan gambar			✓		
18	Kejelasan warna gambar			✓		
19	Ketepatan ukuran gambar				✓	
20	Tampilan desain gambar				✓	
21	Komposisi tiap slide			✓		

B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan berinteraksi dengan media				✓	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
3	Kejelasan struktur navigasi				✓	
4	Kemudahan penggunaan tombol			✓		
5	Efisiensi animasi				✓	
6	Efisiensi teks				✓	
7	Efisiensi penggunaan slide				✓	

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian slide
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2. Menu	3. Gambar mobil	4. gambar kecil
2	Sumber	Sumber gambar	di samping dan gambar lain
3	Proporsi gambar	100%	di perbesar
4	Ukuran awal	di hilangkan	di hilangkan saja

D. Komentar dan Saran Umum

Secara umum sudah lebih baik,
ada beberapa gambar background
yg perlu diganti & diperbesar again ?

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 21/10/2015

Ahli Media



Saryono, M.Or

NIP. 19811021 200604 1 001

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA PENGEMBANGAN
VIDEO PEMBELAJARAN SENAM LANTAI UNTUK SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
KELAS VIII**

Mata Pelajaran : Senam Lantai
Materi Pokok : Meroda, Guling Lenting dan Rangkaian Gerak
Sasaran program : Siswa SMP Kelas VIII
Evaluator : Saryono, M.Or

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli media pada Mata Pelajaran Senam Lantai terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini mengharapkan kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh Ahli Media
2. Lembar kuisioner ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kebenaran tampilan dan pemrograman, komentar atau saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
- 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
- 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
- 4 : baik/ tepat/ jelas
- 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>				✓	
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>				✓	
3	Ketepatan pemilihan musik				✓	
4	Kejelasan suara video				✓	
5	Kejelasan animasi				✓	
6	Kejelasan narasi				✓	
7	Kesesuaian narasi				✓	
8	Ukuran video				✓	
9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)					✓
10	Penempatan tombol				✓	
11	Konsistensi tombol					✓
12	Ukuran tombol				✓	
13	Ketepatan pemilihan warna tombol					✓
14	Ketepatan pemilihan teks				✓	
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
16	Ketepatan ukuran huruf				✓	
17	Kejelasan gambar					✓
18	Kejelasan warna gambar				✓	
19	Ketepatan ukuran gambar				✓	
20	Tampilan desain gambar				✓	
21	Komposisi tiap slide					✓

B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan berinteraksi dengan media				✓	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
3	Kejelasan struktur navigasi				✓	
4	Kemudahan penggunaan tombol				✓	
5	Efisiensi animasi					✓
6	Efisiensi teks				✓	
7	Efisiensi penggunaan slide				✓	

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi**Petunjuk :**

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian slide
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

D. Komentar dan Saran Umum

Sudah baik dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah.

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- ①. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 9/10/2015

Ahli Media



Saryono, M.Or

NIP. 19811021 200604 1 001

LAMPIRAN VI
LEMBAR KUISIIONER UNTUK SISWA DAN DATA UJI COBA
SATU LAWAN SATU DAN KELOMPOK KECIL



PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN SENAM
LANTAI UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS

VIII
2015

Lembar Kuisioner untuk Siswa

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN SENAM
LANTAI UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
KELAS VIII**

Mata Pelajaran : Senam Lantai
Materi Pokok : Meroda, Guling Lenting dan Rangkaian Gerak
Sasaran program : Siswa SMPKelas VIII
Tanggal :
Nama Mahasiswa :
NIM :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari mahasiswa, tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan
2. Penilaian, kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran, serta komentar atau saran umum.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
 - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 : baik/ tepat/ jelas
 - 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan anda untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tulisan terbaca dengan jelas					
2	Kejelasan petunjuk penggunaan					
No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				

		1	2	3	4	5
3	Kemudahan memilih menu					
4	Kemudahan menggunakan tombol					
5	Kejelasan fungsi tombol					
6	Suara musik mendukung					
7	Kejelasan gambar video					
8	Kejelasan suara video					
9	Kejelasan warna gambar					
10	Kemenarikan animasi					

B. Aspek Isi atau Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
11	Kejelasan materi					
12	Kelugasan bahasa					
13	Kejelasan bahasa					
14	Video memperjelas materi					
15	Gambar memperjelas materi					
16	Kejelasan rumusan soal					
17	Tingkat kesulitan soal					

C. Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
18	Materi mudah dipelajari					
19	Materi menantang/menarik					
20	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari					
21	Kemudahan dalam memilih menu belajar					
22	Kejelasan petunjuk belajar					
23	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					
24	Kesesuaian soal dengan materi					
25	Umpan balik terhadap jawaban siswa					
No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				

		1	2	3	4	5
26	Dengan multimedia belajar lebih Menyenangkan					
27	Dengan multimedia belajar lebih Menarik					
28	Multimedia membantu belajar					

2. Komentar dan Saran Umum

Yogyakarta,.....

Tanda tangan :

Nama :

