

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
GERAK DASAR DALAM PERMAINAN BOLA KASTI
UNTUK SISWA SD BERBASIS *POWERPOINT***

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Oleh :
JALU WIJANARKO
NIM. 19604221059

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
GERAK DASAR DALAM PERMAINAN BOLA KASTI
UNTUK SISWA SD BERBASIS *POWERPOINT***

Oleh:
Jalu Wijanarko
NIM 19604221059

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti untuk siswa SD berbasis *Powerpoint* dan mengetahui kelayakan hasil dari produk media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan pendapat dari siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari pengembangan ADDIE. Yang terdiri dari lima tahap yaitu: 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), 5) *Evaluation* (Evaluasi). Namun pada penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap keempat, yaitu Implementasi. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran guru SDN Bringin 01 Kabupaten Semarang. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 22 siswa kelas IV SDN Bringin 01 Kabupaten Semarang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti berbasis *powerpoint* di SDN Bringin 1 Kabupaten Semarang menunjukkan tingkat persentase kevalidan materi sebesar 89% & kevalidan media sebelum direvisi sebesar 61% dan setelah direvisi menjadi 84%. Setelah dilakukan implementasi, persentase keefektifan dari respon guru sebesar 91% dan dari respon siswa sebesar 90% dengan kriteria "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti untuk siswa SD berbasis *Powerpoint* dapat membantu guru dan siswa dalam belajar. Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint* agar siswa dapat belajar dengan baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Gerak Dasar, Bola Kasti, Powerpoint

**DEVELOPMENT OF POWERPOINT-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA
FOR THE BASIC MOTION IN THE BASEBALL GAME FOR THE ELEMENTARY
SCHOOL STUDENTS**

Abstract

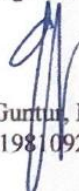
This research aims to develop the interactive Powerpoint-based learning media of baseball games for the elementary school students and determine the feasibility of the results of interactive learning media product based on the assessment of material experts, media experts, learning practitioners, and opinions from the students.

This research was research and development (R&D) adapted from ADDIE development consisted of five stages: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. However, this research was only conducted up to the fourth stage (implementation). Learning media validation was carried out by material experts, media experts, and teachers of SDN Bringin 01 (Bringin 01 Elementary School), Semarang Regency. The developed media was tested on 22 fourth grade students of SDN Bringin 01, Semarang Regency.


The results show that the feasibility of the Powerpoint-based interactive learning media for the basic motion of baseball games at SDN Bringin 1 Semarang Regency shows material validity at 89% & media validity before revision at 61% and after revision at 84%. After implementation, the percentage of effectiveness from the teacher's response is at 91% and from the student's response it is at 90% in the "very good" category. It shows that the Powerpoint-based interactive learning media for the basic motion of baseball game for elementary school students can help teachers and students in learning. The results of this research has created a product in the form of PowerPoint-based interactive learning media so that students can study well.

Keywords: Learning Media, Basic Motion, Baseball, Powerpoint

Mengetahui
Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,


Dr. Gurttur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

Yogyakarta, 8 Agustus 2023
Disetujui
Dosen Pembimbing,


Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes
NIP 19670701 199412 1 001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jalu Wijanarko
NIM : 19604221059
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam
Permainan Bola Kasti untuk Siswa SD berbasis *Powerpoint*

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta,

Yang menyatakan,



Jalu Wijanarko

NIM. 19604221059

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GERAK
DASAR DALAM PERMAINAN BOLA KASTI UNTUK SISWA SD
BERBASIS POWERPOINT**

TUGAS AKHIR SKRIPSI


**JALU WIJANARKO
NIM 19604221059**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal: 10 Agustus 2023

TIM PENGUJI

Nama Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes. (Ketua Tim Penguji)		9-8-2023
Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or. (Sekretaris Tim Penguji)		8-8-2023
Drs. Raden Sunardianta M.Kes. (Penguji Utama)		8-8-2023

Yogyakarta, 10 Agustus 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M. Ed.
NIP. 196407071988121001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GERAK
DASAR DALAM PERMAINAN BOLA KASTI UNTUK SISWA SD
BERBASIS POWERPOINT**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

JALU WIJANARKO
NIM 19604221059

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal: 10 Agustus 2023

TIM PENGUJI

Nama Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes. (Ketua Tim Penguji)		9-8-2023
Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or. (Sekretaris Tim Penguji)		8-8-2023
Drs. Raden Sunardianta M.Kes. (Penguji Utama)		8-8-2023

Yogyakarta, 10 Agustus 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M. Ed.
NIP. 1964070719881210014

MOTTO

“Jangan bersedih. Allah Bersama kita” (QS. At-Taubah: 40)

“Hiduplah seolah-olah anda akan mati besok. Belajarlh seolah-olah anda hidup selamanya” (Mahatma Gandhi)

“Pendidikan adalah satu-satunya kunci untuk membuka dunia ini, serta paspor untuk menuju kebebasan” (Oprah Winfrey)

“Hidup ini bukan ajang perlombaan, jadi nikmati dan syukuri” (Jalu Wijanarko)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penelitian ini tidak dapat bisa berjalan dengan lancar tanpa kehadiran orang-orang hebat yang selalu membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini, oleh karena itu peneliti mempersembahkan karya ini kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Margono dan Ibu Siti Mutmainah yang senantiasa selalu memberikan semua hal terbaik yang dapat kalian berikan. Terima kasih atas segala perjuangan, dukungan, semangat, kasih sayang serta doa yang tak terhingga. Semoga selalu diberikan kesehatan dan perlindungan Allah SWT.
2. Kakakku tersayang Nafisah Riskya Hasna yang turut memberikan semangat dan dukungan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Gerak Dasar Dalam Permainan Bola Kasti Untuk Siswa SD Berbasis PowerPoint” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

Terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dan fasilitas yang terbaik selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dan juga dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat serta memberikan izin penelitian.
4. Kepala Sekolah dan Guru SDN Bringin 1 Kabupaten Semarang yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
5. Ibu Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or., selaku validator ahli media pembelajaran yang telah memberikan bantuan dan kerja sama dalam pelaksanaan penelitian.
6. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, Juli 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Jalu Wijanarko', with a stylized, cursive script.

Jalu Wijanarko

NIM. 19604221059

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xxi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
G. Manfaat Penelitian	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Pendidikan Jasmani.....	10
2. Gerak Dasar	11
3. Permainan Bola Kasti	13
4. Media Pembelajaran Interaktif.....	14
B. Kajian Penelitian yang Relevan	17
C. Kerangka Berpikir.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
C. Prosedur Penelitian	23
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	23
2. Tahap <i>Design</i> (Desain)	23
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	24
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	25
D. Teknik Pengumpulan Data.....	25
E. Instrumen Penelitian	27
F. Teknik Analisis Data.....	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Penelitian	40
1. <i>Analysis</i> (analisis)	40
2. <i>Design</i> (desain)	41
3. <i>Development</i> (pengembangan)	43
4. <i>Implementation</i> (implementasi)	53
B. Kelayakan Media Pembelajaran	60
C. Pembahasan.....	62
BAB V PENUTUP.....	65
A. KESIMPULAN.....	65
B. SARAN	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Peneliti Subjek Angket Validasi Media Pembelajaran Interaktif	26
Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi Awal.....	28
Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Observasi Implementasi.....	28
Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Wawancara Guru	29
Tabel 5. Kriteria Validator	32
Tabel 6. Kisi-kisi Lembar Validasi Materi Media Pembelajaran Interaktif	32
Tabel 7. Kisi-kisi Lembar Validasi Media Pembelajaran Interaktif.....	33
Tabel 8. Kisi-kisi Angket Respon Siswa	34
Tabel 9. Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	34
Tabel 10. Kategori Penilaian Skala Likert	36
Tabel 11. Kualifikasi Tingkat Pencapaian	36
Tabel 12. Kualifikasi Tingkat Pencapaian	37
Tabel 13. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator.....	42
Tabel 14. Data Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	48
Tabel 15. Kriteria Kevalidan.....	49
Tabel 16. Data Hasil Komentar dan Saran Ahli Materi	50
Tabel 17. Data hasil angket validasi ahli media.....	50
Tabel 18. Kriteria kevalidan.....	51
Tabel 19. Data Hasil Komentar dan Saran Ahli Media	52
Tabel 20. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	53
Tabel 21. Kriteria Keefektifan	54
Tabel 22. Data Hasil Angket Respon Guru.....	57
Tabel 23. Kriteria Kevalidan.....	57
Tabel 24. Data Hasil Angket Respon Siswa	58
Tabel 25. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa.....	59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir	21
Gambar 2. Tampilan judul pembelajaran	45
Gambar 3. Tampilan Menu	46
Gambar 4. Tampilan petunjuk	46
Gambar 5. Tampilan materi	47
Gambar 6. Tampilan games Teka-teki silang	47
Gambar 7. Tampilan Evaluasi.....	48
Gambar 8. Memberikan Apresepsi sebelum memulai pembelajaran.....	54
Gambar 9. Siswa mengamati media pembelajaran interaktif	55
Gambar 10. memberikan contoh gerakan pada materi.....	55
Gambar 11. Siswa mencoba menjawab games teka-teki silang.....	55
Gambar 12. Siswa mengerjakan Posttest yang telah diberikan.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	71
Lampiran 2. Lembar Pedoman Wawancara Guru.....	72
Lampiran 3. Lembar Kisi-kisi Observasi Awal	74
Lampiran 4. Lembar Observasi Implementasi Media Pembelajaran Interaktif.....	76
Lampiran 5. Lembar Tes	78
Lampiran 6. Lembar Instrument Angket Validasi Ahli Media	80
Lampiran 7. Lembar Instrument Angket Validasi Ahli Materi.....	84
Lampiran 8. Lampiran Instrument Angket Respon Guru	87
Lampiran 9. Lembar Instrument Angket Respon Siswa	89
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	91
Lampiran 11. Dokumentasi	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani di dunia berbeda-beda tergantung pada sistem pendidikan, budaya, dan prioritas negara tersebut. Namun, secara umum ada beberapa kesamaan dalam hal tujuan, pendekatan, dan kurikulum.

Tujuan pendidikan jasmani di dunia pada umumnya adalah untuk mempromosikan kesehatan dan kesejahteraan fisik, mental, dan sosial, serta meningkatkan kemampuan fisik dan kebugaran siswa. Selain itu, pendidikan jasmani juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dan keahlian jasmani, seperti kemampuan teknis, taktis, fisik, dan mental. Pendekatan yang digunakan dalam Pendidikan jasmani di seluruh dunia juga bervariasi, mulai dari pendekatan tradisional yang berfokus pada pengajaran keterampilan teknis dan taktis, hingga pendekatan yang lebih holistik yang menggabungkan aspek fisik, mental, dan sosial dari kegiatan jasmani.

Di penghujung tahun 2019, dunia dihebohkan dengan adanya sebuah virus yang bernama *corona virus diseases-19* atau yang biasa kita sebut *covid-19* atau juga virus corona. *Covid-19* adalah kumpulan virus yang menginfeksi saluran pernafasan dan dapat menyebabkan infeksi pernafasan ringan, flu, dan bahkan kematian. Hampir semua negara terkena virus ini dan bahkan banyak orang yang menjadi korban dari virus ini. Tercatat bahwa Tiongkok, Spanyol, Amerika Serikat, dan Iran memiliki kasus terbanyak terpapar virus *covid-19*. Virus ini pertama kali terdeteksi di kota Wuhan, Tiongkok pada tahun 2019.

Hal ini mendorong banyak negara, termasuk Indonesia menerapkan langkah-langkah untuk mencegah penyebaran virus ini meluas. Hal ini menyebabkan perubahan di semua negara dalam segala hal termasuk sistem Pendidikan.

Dampak yang sangat berpengaruh bagi dunia pendidikan adalah dilakukan pendidikan jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh adalah proses pembelajaran di mana siswa dan guru terpisah secara fisik dan berinteraksi melalui media elektronik, seperti internet, telekonferensi, atau platform pembelajaran *online*. Dalam pembelajaran jarak jauh, siswa tidak hadir secara fisik di dalam ruang kelas konvensional, tetapi dapat mengakses dan berpartisipasi dalam pembelajaran melalui teknologi komunikasi. Pembelajaran jarak jauh sering kali dilakukan dalam situasi di mana akses fisik ke sekolah atau institusi pendidikan terbatas, seperti selama masa pandemi *covid-19* atau dalam kasus siswa yang tinggal di daerah terpencil atau jauh dari sekolah. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, teknologi informasi dan komunikasi menjadi sarana utama untuk mengirim dan menerima informasi, tugas, dan interaksi antara siswa dan guru. Pembelajaran jarak jauh memiliki tantangan tersendiri, seperti keterbatasan akses internet, kendala teknis, dan kebutuhan disiplin diri yang tinggi dari siswa untuk tetap fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran. Namun, dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pembelajaran jarak jauh telah menjadi alternatif yang lebih fleksibel dan dapat diakses oleh siswa di mana pun mereka berada.

Di Indonesia sendiri pendidikan merupakan dasar dari pembentukan peradaban bangsa yang baik dalam rangka mencerdaskan bangsa. Tanpa adanya Pendidikan, suatu negara akan mengalami kemunduran dan akan tertinggal dari negara lain. Indonesia sendiri untuk sistem pendidikannya masih jauh tertinggal dengan negara lain. Menurut data dari World Population Review pada tahun 2021, Indonesia berada pada peringkat 54 dari total 78 negara dalam ranking sistem pendidikan dunia. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa fenomena yang menjadi sorotan, diantaranya kurangnya sarana dan prasarana yang mana banyak sekolah yang masih kekurangan fasilitas jasmani yang memadai untuk mendukung pendidikan jasmani. Hal ini dapat membatasi pengalaman jasmani dan pembelajaran bagi siswa. Kurangnya penggunaan teknologi di era digital saat ini, teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan jasmani. Namun, penggunaan teknologi dalam pendidikan di Indonesia masih terbatas, baik dalam hal alat dan perangkat lunak, maupun keterampilan dan pengetahuan guru yang mana terjadinya kurangnya pembelajaran teori dalam pendidikan jasmani.

Pendidikan di Indonesia sendiri cenderung lebih mengedepankan praktik daripada teori karena beberapa alasan. Seperti fokus pada pengalaman karena jasmani itu sendiri merupakan kegiatan yang lebih banyak dilakukan dengan mengalami dan mempraktikkan sendiri. Keterbatasan waktu karena dalam kurikulum pendidikan di Indonesia juga menjadi faktor penting mengapa praktik diutamakan. Dalam kurikulum yang padar, pengajaran teori mungkin memakan waktu yang lebih lama dan mengurangi waktu untuk praktik,

sehingga praktik dianggap sebagai cara yang lebih efisien untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam bidang jasmani.

Meskipun praktik sangat penting dalam pendidikan jasmani, tetap diperlukan juga pembelajaran teori yang memadai agar siswa dapat memahami dasar-dasar jasmani, prinsip-prinsip pelatihan, dan konsep penting lainnya. Oleh karena itu idealnya pendidikan di Indonesia menggabungkan antara teori dan praktik seimbang.

Perkembangan teknologi juga sudah sangat berkembang dan telah memiliki dampak besar dalam dunia pendidikan. Peran guru sangat penting dalam untuk memastikan bahwa menggunakan teknologi dalam pendidikan memberikan manfaat yang optimal bagi siswa. Guru memiliki kemampuan untuk mengarahkan, menginspirasi, dan membimbing siswa dalam mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan di era modern ini.

Bola kasti adalah salah satu jasmani yang sangat populer di Indonesia dan umumnya diajarkan di sekolah-sekolah. Seiring dengan perkembangan waktu, permainan bola kasti juga mengalami beberapa perkembangan dan variasi. Meskipun prinsip dasar permainan tetap sama, ada penyesuaian aturan dan inovasi yang dilakukan untuk membuat permainan menjadi lebih menarik. Permainan bola kasti dalam pendidikan jasmani dapat memberikan manfaat yang luas bagi siswa, baik dari segi pengembangan fisik, sosial, maupun emosional. Namun, tidak semua siswa mampu menguasai gerakan dasar bola kasti dengan baik karena berbagai faktor seperti kurangnya motivasi,

kurangnya pemahaman konsep, dan sebagainya. Mengajar permainan bola kasti dapat memiliki beberapa kesulitan tertentu. Seperti keterbatasan sumber daya, keterampilan dasar yang beragam, kurangnya minat dan partisipasi, pengajaran Teknik dan strategi, dan keselamatan dan pengawasan.

Microsoft powerpoint adalah salah satu aplikasi pembelajaran yang populer dan mudah digunakan yang memungkinkan untuk menampilkan, mengedit, dan menghasilkan presentasi yang luar biasa di mana pun dan kapan pun kita berada. Dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti berbasis *Powerpoint* diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep dasar jasmani bola kasti dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan menguasai gerak dasar bola kasti dengan baik.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat membantu guru untuk mengajar dengan cara lebih efektif. Dengan adanya media pembelajaran interaktif, guru dapat lebih mudah menjelaskan konsep konsep yang sulit dipahami oleh siswa dan lebih mudah menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif gerak dasar bola kasti merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran jasmani di sekolah dan dapat memberikan manfaat yang besar bagi siswa dan guru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, muncul permasalahan sebagai berikut:

1. Keterbatasan sarana dan prasarana ketika seorang guru penjas dalam memberikan contoh Teknik dasar dalam permainan aktivitas gerak dasar dalam permainan bola kasti.
2. Kurangnya variasi pembelajaran yang membuat siswa bosan ketika mengikuti pelajaran teori pendidikan jasmani.
3. Berkurangnya minat belajar siswa dalam belajar seiring dengan berkembangnya teknologi, sehingga siswa memilih untuk menggunakan *gadgetnya* masing-masing.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk menjelaskan ruang lingkup penelitian dan mendapatkan hasil yang lebih baik. Ini diperlukan agar masalah yang dikaji tidak terlalu luas atau terlalu mendalam. Oleh karena itu, berdasarkan masalah yang diidentifikasi di atas, penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan media pembelajaran interkatif gerak dasar dalam permainan bola kasti untuk siswa SD berbasis *powerpoint*”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dibuat rumusan pertanyaan penelitian untuk menjawab masalah yang disebutkan di bawah ini:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti untuk siswa SD berbasis *Powerpoint*?
2. Bagaimana pendapat siswa dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint*?
3. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti berbasis *Powerpoint* berdasarkan penilaian para validator?

E. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah di atas menunjukkan tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif gerak dasar bola kasti untuk siswa SD berbasis *Powerpoint*.
2. Mengetahui respon siswa terhadap keefektifan hasil dari produk media pembelajaran interaktif gerak dasar bola kasti untuk siswa SD berbasis *Powerpoint*.
3. Mengetahui kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint* untuk diterapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Media pembelajaran gerak dasar dalam permainan bola kasti berbasis *Powerpoint* merupakan salah satu media pembelajaran pendidikan jasmani pendukung yang sesuai dengan kompetensi dasar.

2. Media pembelajaran gerak dasar dalam permainan bola kasti berbasis *Powerpoint* merupakan media pembelajaran dengan penyajian yang menarik, mudah dipahami, dan praktis digunakan oleh siswa.
3. Media pembelajaran gerak dasar dalam permainan bola kasti berbasis *Powerpoint* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

G. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini manfaat yang akan diperoleh antara lain, yaitu:

1. Bagi Pendidik

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu dalam pembelajaran, pendidikan jasmani menjadi lebih mudah dalam menjelaskan materi tentang mata pelajaran gerak dasar bola kasti. Ini juga menambah wawasan pendidik tentang alternatif media pembelajaran lain yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dan juga mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam menyusun materi pelajaran.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat meningkatkan pengetahuan yang lebih baik, memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri, dan mendapatkan pemahaman yang lebih mudah tentang materi pelajaran.

3. Bagi Universitas

Dengan adanya penelitian ini, penelitian akan bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian lanjutan demi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

4. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian pada media pembelajaran interaktif ini, peneliti memperoleh pemahaman yang lebih baik. Selain itu, penelitian ini memberikan informasi tentang kemajuan penelitian, khususnya untuk pendidik.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* ini, asumsi berikut digunakan :

1. Media pembelajaran interaktif gerak dasar permainan bola kasti dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di mana pun dan kapan pun.
2. Siswa memiliki perangkat yang cukup baik, seperti *smarthphone* dan laptop, untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Dalam konteks pendidikan di negara-negara di seluruh dunia, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik yang direncanakan secara sistematis dengan tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organic, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka pendidikan nasional Walton-Fisette & Sutherland (2018, pp. 461-468).

Fitron & Mu'arifin (2020,pp.264-271) menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian integral dari system pendidikan secara keseluruhan. Tujuan dari pendidikan jasmani adalah untuk mempelajari berbagai aspek budi pekerti, kemasyarakatan, berpikir kritis, kestabilan emosi, kemampuan berpikir logis, kesegaran fisik, dan kebaikan tubuh.

Ada delapan ruang lingkup pendidikan jasmani, salah satunya adalah latihan fisik. Kebugaran jasmani dapat didefinisikan sebagai segala jenis gerakan yang kapan saja dapat dilakukan oleh seseorang. Kebugaran jasmani biasanya didefinisikan sebagai keadaan kebugaran jasmani yang dapat menyesuaikan fungsi organ tubuh dengan ttugas fisik atau kondisi lingkungan yang harus ditangani secara efektif tanpa terlalu lelah dan pulih

sepenuhnya sebelum tugas yang sama dilakukan lagi Dwianti (2021, pp. 675-680).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah bidang yang mencakup semua jenis aktivitas fisik dan olahraga lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan Kesehatan, kebugaran, dan keterampilan motorik seseorang. Apabila dilakukan dengan baik maka dalam pembelajaran jasmani akan berjalan dengan tujuan yang diharapkan

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Meningkatkan kesehatan dan kebugaran fisik siswa serta meningkatkan keterampilan motorik dan keterampilan jasmani adalah beberapa tujuan pendidikan jasmani. Tujuan tersebut dapat diperinci menjadi: (1) meningkatkan kesehatan dan kebugaran fisik; (2) mengembangkan keterampilan motorik; (3) mengembangkan keterampilan jasmani; (4) mengembangkan aspek sosial dan emosional; (5) membangun kesadaran tentang pentingnya kesehatan dan kebugaran.

2. Gerak Dasar

Gerak dasar adalah salah satu kemampuan yang paling penting untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, gerak dasar juga sangat penting untuk diajarkan karena merupakan komponen terpenting dari proses pembelajaran yang akan dilakukan siswa.

Hidayat (2017, pp. 21-29), ada tiga jenis kemampuan gerak dasar: lokomotor, non-lokmotor, dan manipulative. Tujuannya adalah untuk

meningkatkan keterampilan gerak dasar seperti berlari, memukul, melempar, dan menangkap, seperti yang dilakukan dalam permainan kasti.

a. Gerak Dasar Lokomotor

Gerak lokomotor merupakan gerak yang menyebabkan perpindahan titik tumpu meskipun hanya meninggalkan tumpuan dari tempat A ke B Firdaus & Nurrochmah (2021, pp. 235-253). Menurut penjelasan tersebut, gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang dilakukan dengan berpindah tempat dari satu tempat ke tempat lain. Salah satu contoh gerak lokomotor dalam permainan bola kasti adalah berlari

b. Gerak Dasar Non Lokomotor

Gerak dasar non-lokomotor adalah gerakan tubuh pada porosnya yang dilakukan tanpa berpindah ke tempat lain Firdaus & Nurrochmah (2021, pp. 235-253). Berdasarkan penjelasan tersebut gerak dasar non-lokomotor merupakan gerakan yang tidak berpindah tempat yang berfokus pada porosnya, contoh gerakan non-lokomotor dalam permainan bola kasti seperti mengayun dan berputar.

c. Gerak Dasar Manipulatif

Gerak manipulatif merupakan gerakan yang menggunakan objek control dalam pelaksanaannya seperti menendang, melempar dan lainnya Firdaus & Nurrochmah (2021, pp. 235-253). Berdasarkan penjelasan tersebut gerak dasar manipulatif adalah gerakan tubuh dengan menggunakan bantuan alat. Beberapa gerakan manipulatif dalam permainan bola kasti adalah memukul bola.

3. Permainan Bola Kasti

a. Pengertian Permainan Bola Kasti

Permainan bola kasti adalah permainan tradisional yang mengutamakan keterampilan gerakan dasar yang dilakukan oleh individu namun menekankan pada kerjasama tim. Permainan bola kasti adalah media pembelajaran yang dapat mengubah kemampuan siswa untuk bekerja sama dan memenangkan pertandingan dengan menguasai teknik empat gerakan dasar dan juga dalam melakukan variasi gerakan dasar tersebut. Oleh karena itu, diperlukan teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan variasi gerakan dasar yang dimiliki oleh setiap peserta didik dalam permainan bola kasti sehingga siswa tidak hanya bermain untuk hiburan, tetapi juga memperoleh pemahaman tentang variasi gerak dasar dalam permainan bola kasti Pulu (2020, pp. 9-17).

Bola kasti adalah permainan yang dimainkan dengan berkelompok, yang mana ada kelompok yang bertugas sebagai kelompok pemukul dan kelompok penjaga. Permainan bola kasti tidak hanya meningkatkan ketangkasan dan kegembiraan pemainnya, tetapi juga meningkatkan sportivitas dan toleransi antar pemain. Permainan ini juga mengajarkan pemain untuk berbagi kesempatan Lestari (2018, pp. 113-126).

Permainan bola kasti adalah jasmani yang melibatkan beberapa pemain yang bermain dengan menggunakan sebuah bola dan alat pemukul. Yang mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut: (1) Meningkatkan keterampilan motorik halus; (2) Meningkatkan Kesehatan jasmani; (3)

meningkatkan keterampilan sosial; (4) Meningkatkan kemampuan mental; (5) Sebagai media hiburan; (6) Meningkatkan keterampilan kerja sama tim. Dengan demikian permainan bola kasti dapat memberikan manfaat bagi kesehatan tubuh.

4. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran adalah salah satu hal penting dalam suatu pembelajaran yang merupakan suatu metode atau alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menarik. Menurut Setiawan & Permana (2021, p. 484) tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat mencapai keberhasilan pembelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan Anasti (2021, p. 1).

Seiring berjalannya waktu dan pesatnya perkembangan di dunia pendidikan, para pendidik dituntut untuk terus beradaptasi dan mampu berinovasi dalam menjalankan proses pembelajaran guna meningkatkan prestasi belajar siswa. Atmazaki (2021, pp. 286-296) mengemukakan salah satu inovasi media pembelajaran yang dibutuhkan pada masa sekarang ini mengingat pandemi *covid-19* adalah media berbasis teknologi. Media dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini dengan memanfaatkan perangkat teknologi. Banyak lingkungan pendidikan formal pada masa sekarang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara online. Oleh karena itu pembelajaran harus dikembangkan agar dapat digunakan

oleh siswa dalam konteks pembelajaran digital atau pembelajaran *online* Anasti (2021, p. 1).

Satya Purwanata & Rianto (2019, pp. 1-14) Multimedia interaktif adalah pembelajaran yang terdiri dari, video, audio dan gambar serta animasi juga dapat digunakan. Karena materi dan penyajiannya sangat menarik perhatian siswa, pembelajaran dengan media interaktif dapat menjadi lebih baik. Selain itu, sangat penting untuk mempersingkat waktu pembelajaran karena materi disampaikan dengan cepat daripada metode konvensional, dan pembelajaran interaktif akan membuat lebih mudah bagi siswa untuk memahami pelajaran.

b. *Powerpoint* Interaktif

Dibutuhkan media yang menarik untuk menumbuhkan semangat dan minat siswa yang mengaktifkan mereka dalam kegiatan belajar mengajar di kelas untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajaran interaktif adalah alternatif. Untuk mengatasi masalah ini.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan oleh guru adalah *Microsoft powerpoint*, yang dapat digunakan untuk mempresentasikan bahan ajar, laporan, dan karya. Seseorang guru dapat menggunakan *powerpoint* untuk memberikan materi ajar kepada siswanya. Ini membuat lebih mudah bagi siswanya untuk menyerap apa yang disampaikan oleh guru dan tetap fokus pada apa yang disampaikan oleh guru. *Microsoft powerpoint* adalah program yang sering digunakan oleh pengguna komputer, terutama dalam

presentasi. Ini adalah program yang dapat membantu anda membuat presentasi yang lebih mudah digunakan, professional dan efektif. Program ini dapat menggabungkan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, suara, bahkan video dan animasi, dan juga membuat presentasi menjadi media pembelajaran yang menarik Berkhamas Mulyadi & Warkintin (2019, pp. 82-92).

c. Kelebihan dan kekurangan *microsoft powerpoint*

Salah satu cara untuk membuat siswa termotivasi dan tertarik pada kegiatan pembelajaran di kelas adalah dengan menyediakan berbagai sumber belajar dan media. Pengembangan media interaktif memiliki beberapa keuntungan dibandingkan dengan jenis media lainnya, seperti: 1) daya coba tinggi dan latihan; 2) menumbuhkan sebuah kreativitas siswa; 3) menampilkan informasi atau proses yang abstrak atau tidak kasat mata; 4) mengatasi keterbatasan waktu dan ruang; 5) memberikan stimulus untuk respon; 6) meningkatkan keinginan siswa untuk belajar; 7) visualisasi yang berkaitan dengan materi; 8) perbandingan teks, visual, (grafis, video/film, animasi) dan audio; 9) kemasan modul multimedia interaktif. Susilana (2007, pp. 129-130).

Pendapat lain menurut Lumbantobing (2013, pp. 1-8) menyatakan bahwa media interaktif sebagai media pembelajaran memiliki lima keuntungan, diantaranya: (a) interaktif; (b) memberikan iklim afeksi secara individual; (c) meningkatkan keinginan untuk belajar; (d) memberikan umpan balik; dan (e) karena multimedia interaktif dirancang

untuk pembelajaran mandiri, pengguna memiliki kontrol penuh atas penggunaan.

Selain itu, media interaktif memiliki kelemahan. Menurut Munir (2015, pp. 61-68) pembelajaran multimedia bertentangan dengan tujuan sosial sekolah karena merupakan pembelajaran yang terisolasi. Seolah-olah siswa yang berkumpul dengan teman-teman menjadi asing bagi mereka.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Mengenai penelitian yang akan dilakukan, maka penelitian yang relevan adalah penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Gerak Dasar melalui Permainan Tradisional untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas 3” yang dilakukan oleh (Yuliani, 2019). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Hasil dari penelitian tersebut menghasilkan tingkat persentase kevalidan materi sebesar 97% dan persentase 61% sebelum direvisi & 84% setelah direvisi oleh ahli media. Setelah dilakukan implementasi, persentase keefektifan 97% dari respon guru dan 84% dari respon siswa dengan kriteria efektif. Perbedaan dari penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran pembelajaran interaktif gerak dasar melalui permainan tradisional engklek, sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti dan juga untuk pembuatan

produk peneliti terdahulu menggunakan *software game engine unity 3d* sedangkan peneliti menggunakan *software Microsoft Powerpoint*.

(Rahmani, 2014) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Powerpoint* Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I Yogyakarta” tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tahap pengembangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint*, mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint* dan mendeskripsikan tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research & Development (R&D)*. Hasil dari penelitian ini adalah media interaktif *powerpoint* pembelajaran wayang yang dikemas dalam bentuk CD (*compact disc*), hasil penelitian ini terdiri dari dua aspek yaitu kualitas media dan tanggapan pengguna. Penilaian oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 63%. Penilaian oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 83%. Penilaian oleh guru mata pelajaran mendapatkan persentase sebesar 83%. Penilaian oleh siswa mendapatkan persentase sebesar 65,5%. Rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah sebesar 75%. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran wayang ini layak digunakan berdasarkan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Perbedaan dari penelitian ini adalah pada model penelitian, peneliti sebelumnya menggunakan model Borg & Gall sedangkan peneliti menggunakan model penelitian ADDIE.

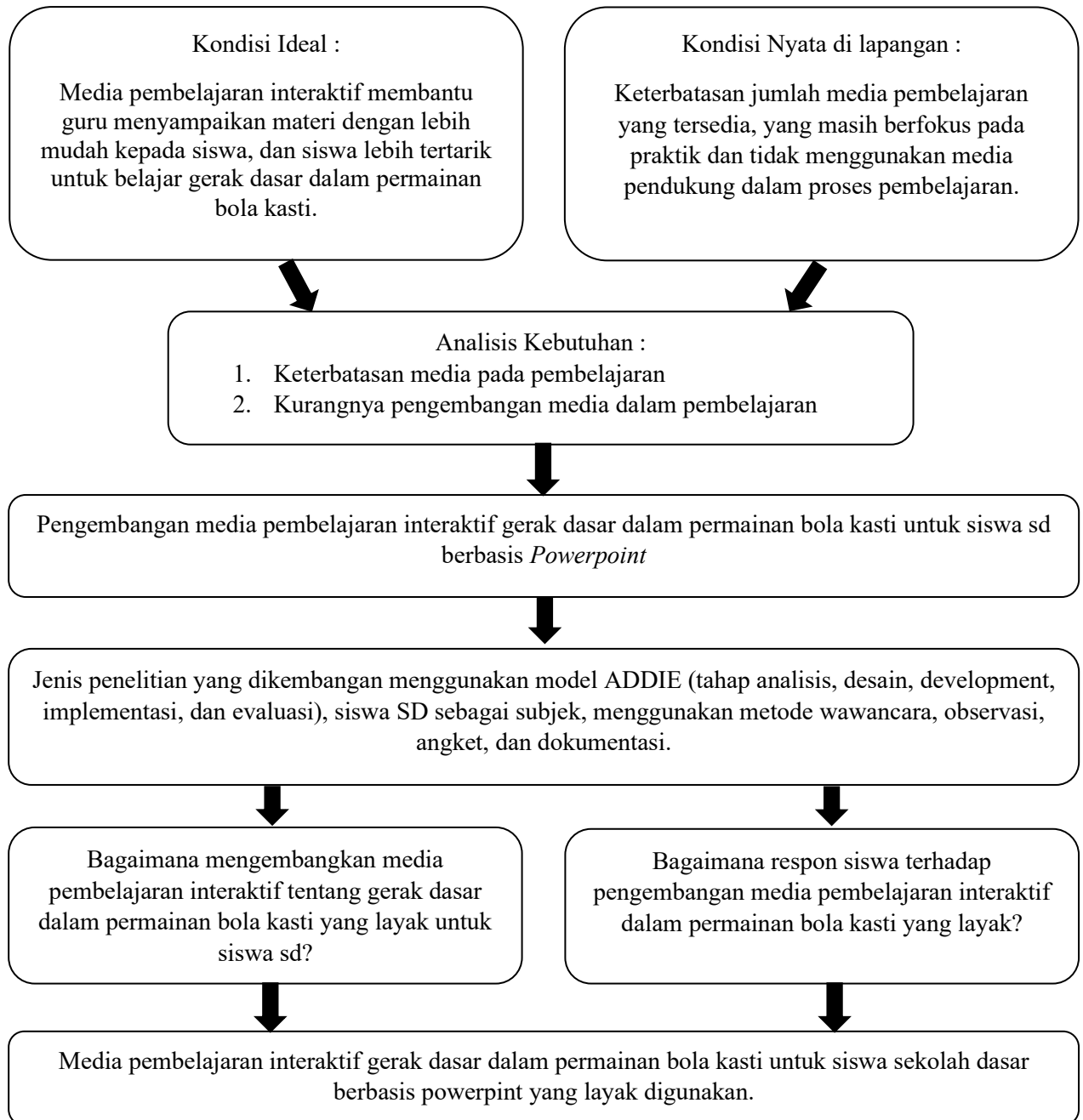
Penelitian relevan yang lain dengan penelitian peneliti yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di kelas XI MAN 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015” yang dilakukan oleh (Oktiana, 2015). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research & Development (R&D)* dengan model yang digunakan adalah model ADDIE. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran akuntansi dengan aplikasi buku saku digital berbasis android mendapatkan nilai 95,37% oleh ahli materi, 90,21% oleh ahli media dan 99,19% oleh praktisi pembelajaran, sehingga termasuk dalam kategori “sangat layak”. Respon siswa terhadap media ini mendapatkan persentase \geq 70% setiap indikatornya. Perbedaan dari penelitian ini adalah peneliti terdahulu mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran akuntansi sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran penjas gerak dasar melalui permainan bola kasti.

C. Kerangka Berpikir

Dalam pendidikan tidak dapat dipisahkan antara pembelajaran teori dan juga praktik. Tidak terkecuali pembelajaran pendidikan jasmani, walaupun lebih banyak melakukan pembelajaran praktik tetapi juga harus diiringi dengan pembelajaran teori karena dapat membantu siswa untuk memahami konsep dan aturan permainan yang akan dipelajari. Tetapi pada kenyataannya pembelajaran penjas di sekolah masih berfokus pada praktik saja, dan juga belum menggunakan media pendukung pembelajaran lainnya. Juga seperti pada masa pandemi *Covid-19*, pembelajaran terpaksa harus dilaksanakan jarak jauh (PJJ) yang menjadi tantangan baru bagi para guru.

Dari uraian tersebut terlihat bahwa masih sangat kurang dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat membantu untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak untuk siswa.

Gambar 1. Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Untuk membuat media pembelajaran interaktif ini, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Jenis penelitian yang biasanya dilakukan untuk membuat produk baru dan kemudian menguji seberapa baik mereka bekerja adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian ini akan menggunakan model ADDIE, yang berarti analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Model ini dapat digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan. Karena memiliki langkah-langkah yang lengkap dan detail, model ADDIE juga dianggap memiliki keunggulan umum..

Metode sederhana untuk membuat media pembelajaran untuk pelatihan jangka pendek dan jangka panjang tersedia dalam model ADDIE, dan karena kesesuaiannya dengan penelitian pengembangan, sangat sistematis dalam hal penelitian pengembangan yang akan digunakan di masa mendatang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini adalah SDN Bringin 1, yang berlokasi di Jl. P. Diponegoro No.116, Bringin, Kecamatan Bringin, Kabupaten Semarang. Penelitian ini mencakup fase persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Siswa kelas 4 SDN Bringin 1 Kabupaten Semarang adalah subjek uji coba penelitian

ini, yang terdiri dari seorang praktisi pembelajaran penjas, seorang ahli media pembelajaran, dan satu ahli materi.

C. Prosedur Penelitian

Metode penelitian ini disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Dalam penelitian ini, hanya sampai tahap implementasi saja yang dibahas.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

- a. Analisis kebutuhan siswa, adalah proses untuk menentukan kebutuhan dan karakteristik siswa. Ini penting untuk membuat media pembelajaran Interaktif berbasis *powerpoint* yang memenuhi kebutuhan siswa.
- b. Analisis kompetensi membantu untuk memahami kompetensi yang ingin dicapai. Membahas analisis dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan dimuat dalam media ini. Kompetensi dasar yang akan digunakan adalah pemahaman gerak dasar dalam permainan bola kasti.

2. Tahap *Design* (Desain)

a. Menetapkan Materi

Pada tahap ini, disampaikan bahwa dasar yang digunakan untuk pemilihan materi gerak dasar dalam permainan bola kasti dibuat karena sesuai dengan kemampuan peneliti. Selain itu, ada juga masalah terkait

penggunaan media pembelajaran yang buruk serta kurangnya sarana dan prasarana untuk pembelajaran praktik.

b. Menetapkan KI dan KD sesuai dengan kurikulum

Media yang dibuat oleh peneliti dirancang untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai. Pedoman kurikulum yang berlaku di sekolah saat ini digunakan dalam pembuatan media tersebut.

c. Menyusun media pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint*

Pada tahap ini peneliti membuat media interaktif dengan menggunakan *storyboard, background, font, gambar, dan sumber lainnya*, untuk menyesuaikan dengan rancangan produk sebelumnya.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

a. Membuat produk media pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint*

Proses pembuatan produk pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *Powerpoint* sesuai dengan format yang ditetapkan.

b. Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media

Selama proses validasi, ahli media dan ahli materi bertanggung jawab untuk memberikan masukan, komentar, dan rekomendasi yang dapat digunakan untuk menganalisis dan merevisi media yang telah dibuat serta sebagai dasar untuk uji coba yang dilakukan pada siswa.

c. Validasi Praktisi Pembelajaran penjas

Proses validasi dilakukan oleh guru penjas di sekolah. Hasilnya, termasuk komentar, saran dan masukan dapat digunakan sebagai dasar

untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dibuat serta sebagai untuk melakukan ujicoba produk pada siswa.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Siswa kelas 4 di SDN Bringin 1 Kabupaten Semarang akan menjadi subjek uji coba tahap implementasi produk ini. Selain itu, angket akan dibagikan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap produk, yang merupakan media pembelajaran interaktif untuk gerak dasar dalam permainan bola kasti.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, observasi, wawancara, tes, angket (kuesioner), dan dokumentasi digunakan:

1. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan atau pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan informasi data penelitian. Observasi non-partisipan adalah jenis observasi dimana peneliti hanya bertindak sebagai pengamat dan tidak terlibat langsung dalam aktivitas siswa. Peneliti membuat kesimpulan dari observasi yang dilakukan di SDN Bringin 1 Kabupaten Semarang.

2. Wawancara

Peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman, pandangan, dan persepsi dari responden terkait topik tertentu. Dalam kasus ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur untuk mengeksplorasi lebih dalam

tentang media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru pendidikan jasmani di SDN Bringin 1 Kabupaten Semarang.

3. Tes

Siswa akan diuji dengan soal-soal yang berkaitan dengan keterampilan dasar gerak dan permainan bola kasti. Tes dilakukan selama proses pembelajaran, dan soal-soal yang diberikan disesuaikan dengan keterampilan yang dipelajari melalui media pembelajaran.

4. Angket

Angket digunakan untuk mendapatkan penilaian kevalidan peneliti dari ahli media dan ahli materi. Angket dianalisis untuk mengetahui seberapa layak dan efektif dari media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil produk yang lebih baik.

a. Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk mendapatkan penilaian kevalidan dari tim ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi yang telah dibuat peneliti. Kemudian, produk dievaluasi untuk mengetahui seberapa baik media pembelajaran interaktif dan apakah dapat memperbaiki produk tersebut untuk mencapai hasil yang lebih baik

Tabel 1. Peneliti Subjek Angket Validasi Media Pembelajaran Interaktif

No	Validasi	Kriteria	Bidang
1.	Dosen media pembelajaran	Lulusan S2	Ahli media pembelajaran
2.	Dosen materi	Lulusan S2	Ahli materi pembelajaran
3.	Guru Penjas SD	Lulusan S1	Responden

b. Angket Respon

Untuk menentukan apakah media menarik atau bermanfaat bagi siswa, angket respon dibuat. Selain itu, guru penjas diminta untuk menilai media yang dikembangkan oleh peneliti. Kemudian angket respon diberikan kepada sekolah SDN Bringin 1 Kabupaten Semarang setelah mengimplementasinya.

5. Dokumentasi

Penggunaan foto dalam penelitian adalah salah satu metode pengumpulan data yang dapat mendukung dan melengkapi penelitian. Pengambilan foto dapat membantu peneliti untuk lebih memahami konteks dan lingkungan di mana media pembelajaran interaktif digunakan.

E. Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, peneliti menggunakan berbagai alat pengumpulan data. Beberapa alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif meliputi:

1. Lembar Observasi

Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengevaluasi media pembelajaran. Lembar observasi yang mencakup evaluasi kondisi pembelajaran, penggunaan media selama pembelajaran, sarana pendukung untuk pembelajaran, dan minat siswa dalam pendidikan jasmani.

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi Awal

No	Aspek	Indikator	Nomer Pertanyaan
1.	Penggunaan media pembelajaran	• Penggunaan media saat pembelajaran	1,2
		• Media yang disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan siswa	3
2.	Media yang digunakan	• karakteristik media yang digunakan	4,5

sumber : Modifikasi dari Amelia, (2018 : 25)

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Observasi Implementasi

No	Aspek	Indikator	Nomer Pertanyaan
1.	Penggunaan media pembelajaran	• Penggunaan media saat pembelajaran	1,2
		• Respon siswa menggunakan media pembelajaran interaktif untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran	3,4,5,6
		• Respon guru saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	7,8

sumber : Modifikasi dari Amelia, (2018 : 30).

2. Lembar Wawancara

Sebelum membuat media pembelajaran interaktif, wawancara ini dilakukan. Ketika peneliti melakukan observasi untuk menemukan masalah, wawancara ini digunakan untuk mengumpulkan masalah. Bentuk dari pengumpulan ini yaitu wawancara tidak terstruktur yang kepada guru penjas.

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GERAK
DASAR DALAM PERMAINAN BOLA KASTI UNTUK SISWA SD
BERBASIS POWERPOINT**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Jalu Wijanarko
NIM. 19604221059

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 11 Juli 2023

Mengetahui
Koordinator Program Studi



Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Wawancara Guru

No	Aspek	Indikator	Nomer Pertanyaan
1.	Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa antusias dengan pembelajaran 2. Siswa dapat memperhatikan materi yang dijelaskan dengan tenang 3. Kesulitan yang dihadapi siswa saat pembelajaran Pendidikan jasmani 4. Kelengkapan sarana dan prasarana yang ada di sekolah terkait sebagai pendukung pembelajaran Pendidikan jasmani 	1,2,3,4
2.	Media yang digunakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode yang sudah digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani 	5
3.	Bahan ajar yang digunakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani materi gerak dasar 2. Manfaat dari penggunaan bahan ajar tersebut 	6,7
4.	Ketersediaan media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang sudah digunakan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani di kelas 2. Media yang pernah digunakan dalam pembelajaran jasmani dalam materi gerak dasar 3. Media tersebut dapat membantu pembelajaran Pendidikan jasmani 4. Pernah menggunakan media pembelajaran interaktif 5. Pembelajaran Pendidikan jasmani pernah menggunakan media elektronik dan contohnya 	8,9,10,12,13

No	Aspek	Indikator	Nomer Pertanyaan
5.	Respon siswa ketika ada media dan tidak ada media	1. Respon pembelajaran Pendidikan jasmani apabila tidak menggunakan media 2. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif, apakah siswa dapat antusias terhadap media tersebut 3. Peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran Pendidikan jasmani materi gerak dasar	11,14,15

sumber : Modifikasi dari Amelia, (2018:30)

3. Lembar Tes

Lembar tes ini, yang disajikan dalam kisi-kisi soal yang terlampir, digunakan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa tentang materi setelah menggunakan media pembelajaran. Lembar tes ini berisi pertanyaan yang sudah disesuaikan dengan materi yang dibahas.

4. Lembar Angket

a. Angker Validasi

Angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan isi materi, ketepatan desain, dan kemenarikan media yang akan dibuat.

Tabel 5. Kriteria Validator

No	Bidang Keahlian	Kriteria	Subjek Uji Coba Ahli
1.	Dosen ahli media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> Memiliki keterampilan dibidang media pembelajaran Tingkat akademik minimal S2 Pendidikan Memiliki pengalaman mengajar selama 2 tahun 	Subjek I
2.	Dosen ahli materi	<ol style="list-style-type: none"> Memiliki kemampuan dan pengetahuan dibidang pembelajaran Pendidikan jasmani Tingkat akademik minimal S2 Pendidikan Memiliki pengalaman mengajar minimal 2 tahun 	Subjek II

Tabel 6. Kisi-kisi Lembar Validasi Materi Media Pembelajaran Interaktif

No	Aspek	Indikator	Nomer Pertanyaan
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	<ol style="list-style-type: none"> Kelengkapan materi Keluasan materi Kedalaman materi Pengantar proses pembelajaran 	1,2,3,4
2.	Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> Keruntutan konsep Ketetapan permainan Keterikatan materi dengan permainan Keefektifan materi menggunakan permainan Sistematika penyajian logis 	5,6,7,8,9
3.	Perkembangan	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan mendorong rasa kaingintahuan siswa Mendorong perkembangan aspek kognitif Mendorong perkembangan aspek afektif Mendorong perkembangan psikomotorik 	10,11,12,13
4.	Konstektual	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan mendorong untuk diterapkan dalam sehari-hari 	14

Tabel 7. Kisi-kisi Lembar Validasi Media Pembelajaran Interaktif

No	Aspek	Indikator	Nomer Pertanyaan
1.	Tampilan pada layar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kombinasi warna menarik 2. Kesesuaian penyajian gambar dengan materi 3. Ketetapan pencahayaan 	1,2,3
2.	Suara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ritme suara 2. Suara pada media jelas 	4,5
3.	Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyajian mendukung siswa terlibat dalam pembelajaran 2. Penyajian gambar menarik 	6,7
4.	Pemakaian kata dan bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian pemilihan huruf pada teks narasi 2. Menggunakan bahasa yang sesuai EYD 3. Kejelasan narrator dalam menyampaikan informasi 4. Kesantunan penggunaan bahasa 5. Ketepatan teks dengan tampilan gambar 	8,9,10,11,12

b. Angket pengguna

Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, angket pengguna akan diisi oleh guru penjas dan siswa untuk mengetahui tanggapan dan penilaian media yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 8. Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomer Pertanyaan
1.	Kemenarikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan bola kasti sangat menarik 2. Langkah-langkah permainan mudah dipahami 3. Alat yang digunakan mudah didapat 4. Permainan meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani 5. Permainan mudah dimainkan 	1,2,3,4,5
2.	Memahami materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan membuatmu mudah dalam memahami materi gerak dasar berlari, menangkap, dan melempar 	6
3.	Kerjasama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan dapat membantu Kerjasama dengan teman 	7
4.	Sportif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan dapat membuatmu melatih menerima kekalahan 2. Permainan dapat membuatmu bersifat toleransi kepada teman 3. Permainan dapat membuatmu tertib aturan dalam bermain 	8,,9,10

sumber : Modifikasi dari Yuliani (2018 : 30)

Tabel 9. Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Nomer Pertanyaan
1.	Penggunaan media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran mudah digunakan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani materi gerak dasar 2. Petunjuk penggunaan media dapat dengan mudah dipahami 	1,2
2.	Isi yang ada dalam media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi gerak dasar dalam permainan kasti 	3

No	Aspek	Indikator	Nomer Pertanyaan
3.	Tingkat keunggulan media	1. Media pembelajaran menjadi media yang membantu guru dalam menyampaikan materi gerak dasar dalam permainan kasti 2. Media pembelajaran dapat digunakan dalam jangka waktu yang Panjang 3. Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa 4. Pembelajaran menjadi menyenangkan ketika ada video	4,5,6,7

sumber : Modifikasi dari Yuliani (2018 : 30)

5. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan pada saat penerapan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Uji coba penerapan media pembelajaran interaktif didokumentasikan dengan pengambilan foto.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Deskriptif Kuantitatif

Angket respon siswa dan validasi ahli dianalisis dengan menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif, ini juga dapat digunakan untuk menentukan seberapa efektif media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran. Ini dilakukan dengan menggunakan rumus yang sudah ada untuk mengumpulkan hasil dan kemudian menjelaskan hasil tersebut.

a. Analisis data angket validasi media pembelajaran Interaktif

Analisis data angket digunakan dalam pengembangan media untuk menguji kelayakan media untuk pembelajaran interaktif dan kesesuaiannya dengan materi. Variabel yang akan diukur dijabarkan

menjadi indikator variabel setelah angket menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi sekelompok atau seseorang tentang fenomena sosial Sugiyono (2015, pp. 39-41). Ada 4 kategori dalam mengukur skala likert.

Tabel 10. Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Layak
2	Skor 3	Layak
3	Skor 2	Kurang Layak
4	Skor 1	Sangat Kurang Layak

Persentase validasi dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Problem persentase validator (hasil dibuatkan sampai mencapai bilangan bulat)

$\sum x$ = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Tabel 11. Kualifikasi Tingkat Pencapaian

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81 - 100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2	61 - 80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3	41 - 60%	Cukup	Kurang layak, perlu revisi
4	21 - 40%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu revisi
5	$\leq 20\%$	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

(Sumber : (Sugiyono, 2015) dengan modifikasi peneliti)

b. Analisis data angket siswa

Hasil angket siswa dianalisis dengan data kuantitatif. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi tingkat ketetapan media pembelajaran yang dikembangkan. Rumus berikut dapat digunakan untuk menguji angket respon siswa:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Problem persentase validator (hasil dibuatkan sampai mencapai bilangan bulat)

$\sum x$ = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Tabel 12. Kualifikasi Tingkat Pencapaian

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81 - 100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2	61 - 80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3	41 - 60%	Cukup	Kurang layak, perlu revisi
4	21 - 40%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu revisi
5	$\leq 20\%$	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

Sumber : Sugiono, (2015 : 135)

Apabila persentase yang diperoleh lebih dari (\geq) 61%, media pembelajaran interaktif akan mendapat respons positif dari siswa. Setelah mengetahui nilai dari setiap angket respon siswa terhadap media, langkah berikutnya adalah menghitung nilai rata-rata angket siswa, yaitu:

$$Rps\ rata - rata = \frac{Rps1 + Rps2 + \dots + Rpsn}{n}$$

Keterangan :

Rps : Respon siswa

n : Jumlah angket siswa

2. Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Hasil wawancara, observasi dan rekomendasi validator diolah menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Metode analisis ini mengumpulkan informasi seperti respon, kritik, dan saran untuk produk pengembangan media pembelajaran interaktif yang diperbaiki dan diubah.

a. Pengumpulan Data

Hasil dari observasi, wawancara, dan saran dari validator digabungkan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang akan menunjukkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif

b. Reduksi Data

Selanjutnya, data yang telah dikumpulkan kemudian dirangkum, untuk diidentifikasi informasinya yang penting dan menghilangkan informasi yang tidak penting.

c. Penyajian Data

Penyajian data yang disajikan dalam bentuk deskriptif atau uraian singkat dengan berisikan penggunaan media pembelajaran Interaktif dalam proses pembelajaran, serta yg menghambat dan mendukung dalam proses pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran Interaktif.

d. Kesimpulan

Peneliti menyimpulkan bahwa informasi data yang ditunjukkan sebelumnya memberikan jawaban untuk rumusan masalah peneliti.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dibahas dalam bab ini sesuai dengan model pengembangan yang telah digunakan. Angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, serta angket respon guru dan siswa, digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian. Selain itu, hasil obeservasi pada *pretest* dan *posttest* juga digunakan untuk mendapatkan data.

Model pengembangan ADDIE digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* ini. Model *ADDIE* memiliki lima tahap: *analysis* (analisis), *Design* (desain), *Develompment* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi)

1. *Analysis* (analisis)

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan yang terdapat dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Bringin 1. Analisis kebutuhan tersebut untuk mengetahui pelaksanaan pendidikan jasmani pada kelas 4 dengan materi gerak dasar, menganalisis masalah-masalah yang ada pada sekolah, menganalisis bagaimana pelaksanaan pendidikan jasmani materi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif diterapkan permainan bola kasti, menganalisis penggunaan media dalam pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan dengan metode observasi di SD Negeri Bringin 1 Kabupaten Semarang menunjukkan bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran penjas. Hal ini sesuai dengan pernyataan guru penjas yang diwawancarai pada saat itu. Guru penjas mengatakan belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Siswa juga kurang antusias dengan pembelajaran kelas. Oleh karena itu, guru merasa kurang efektif saat mengajar pendidikan jasmani tanpa media pembelajaran.

2. *Design* (desain)

Pada tahap ini, peneliti melakukan tahap (1) menentukan KI, KD dan Indikator yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran; (2) merancang materi permainan bola kasti yang cocok dan sesuai dengan KI, KD, dan Indikator yang hendak dicapai; (3) merancang desain produk yang tepat untuk mendukung ketercapaian dalam pembelajaran melalui KI, KD dan Indikator yang diinginkan.

KI, KD dan Indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran pendidikan jasmani disajikan dalam tabel 13.

Tabel 13. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	3.2 Memahami variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau permainan tradisional	3.2.1 Menjelaskan pengertian gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif	Gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif
		3.2.2 Mengamati gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif melalui permainan bola kasti	
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru	4.2 Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, manipulatif, sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau permainan tradisional	4.2.1 Mempraktikkan gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif melalui permainan bola kasti	
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tau dengan dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.			

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.			

Tahap selanjutnya yaitu membuat konsep materi permainan bola kasti yang akan dimasukkan ke dalam media, setelah tahap, pengkonsepan selesai kemudian ketahap selanjutnya yaitu membuat rancangan produk media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran dirancang dalam *Powerpoint* yang didalamnya terdapat langkah-langkah yang digunakan selama pembelajaran berlangsung seperti judul, materi pembelajaran, games, dan soal evaluasi.

3. *Development* (pengembangan)

Tahap ini merupakan tahapan untuk kegiatan merealisasikan dari rancangan produk yang sebelumnya sudah disusun terlebih dahulu. Rancangan produk yang direalisasikan :

a. Deskripsi Tampilan Produk

1) Permainan

Pada permainan, peneliti ini menggunakan permainan bola kasti. Dalam permainan bola kasti ini terdapat gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif. Selain ada langkah-langkah dan aturan dalam permainan bola kasti :

- a) Regu dalam permainan bola kasti terdiri dari dua regu, regu penyerang dan regu bertahan yang masing-masing regu terdiri minimal lima pemain.
- b) Regu penyerang bertugas mencari poin dengan cara berlari (lokomotor) mengelilingi *base* dan kembali ke *homebase* untuk mendapatkan poin tanpa terkena bola yang dilempar (manipulatif) oleh regu bertahan dengan cara menghindar seperti menunduk, memutar, membungkuk (non-lokomotor) atau berhenti di *base*.
- c) Sebelum berlari pemain dari regu penyerang harus berhasil memukul bola (manipulatif) dengan menggunakan tongkat pemukul.
- d) Regu bertahan bertugas untuk mengamankan poin agar regu penyerang tidak mendapatkan poin dengan cara mencegah pelari tidak bisa memukul bola, atau mengenai bola ke pelari dengan cara dilempar supaya pelari tidak dapat sampai kembali ke *homebase*.

- e) Kedua regu bergantian ketika regu bertahan berhasil mengenai bola ke regu penyerang.
- f) Regu dengan jumlah poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang caranya dengan berlari melewati *base* sampai kembali ke *homebase*.

2) Media pembelajaran Interaktif berbasis *Powerpoint*

Salah satu produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah produk media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan *powerpoint*. Berikut merupakan tampilan media pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint* :

- a) Tampilan Awal

Gambar 2. Tampilan judul pembelajaran



Pada gambar 2. menampilkan tayangan berupa materi yang akan dipelajari.

b) Tampilan Menu

Gambar 3. Tampilan Menu



Pada Gambar 3. menampilkan pilihan menu yang didalamnya terdapat pilihan seperti petunjuk, materi pembelajaran, games teka-teki silang, dan soal evaluasi.

c) Tampilan Petunjuk

Gambar 4. Tampilan petunjuk



Pada gambar 4. menampilkan pilihan menu petunjuk yang menjelaskan tentang tombol yang bisa digunakan dalam produk tersebut.

d) Tampilan Materi

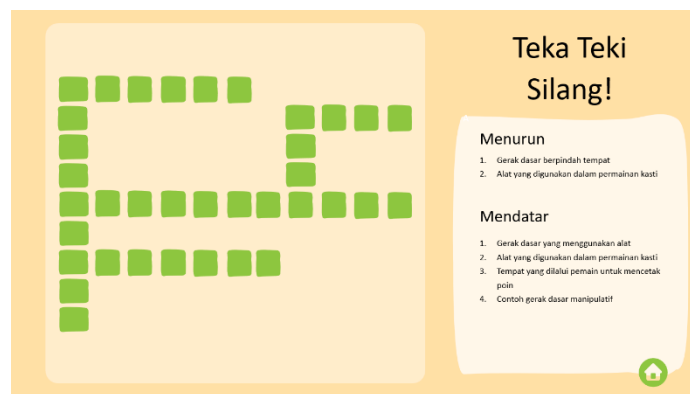
Gambar 5. Tampilan materi



Pada gambar 5. menampilkan materi tentang gerak dasar dalam permainan bola kasti yang berisi tentang penjelasan dan contoh gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif

e) Tampilan Games

Gambar 6. Tampilan games Teka-teki silang



Pada gambar 6. menampilkan games teka-teki silang yang mana berisi tentang pertanyaan sesuai dengan materi yang sudah dipelajari sebelumnya.

f) Tampilan Evaluasi

Gambar 7. Tampilan Evaluasi



Pada gambar 7. menampilkan soal evaluasi materi gerak dasar dalam permainan bola kasti berupa pilihan yang mana akan muncul icon benar dan salah sesuai jawaban yang dipilih.

b. Validasi Produk

1) Validasi Ahli Materi

Bapak Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes., seorang ahli materi pembelajaran pendidikan jasmani, melakukan validasi ahli materi dalam satu tahap pada tanggal 5 juni 2023.

Tabel 14. Data Hasil Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	14
2.	Penyajian	18
3.	Perkembangan	18
	Jumlah	50
	Jumlah Maksimal	56
	Persentase	89%

Tabel 15. Kriteria Kevalidan

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 - 100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	61 - 80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	41 - 60%	Cukup	Kurang layak, perlu revisi
4.	21 - 40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu revisi
5.	≤ 20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

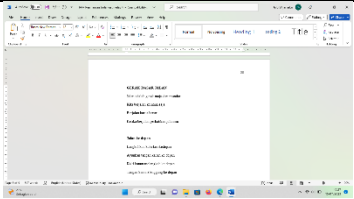
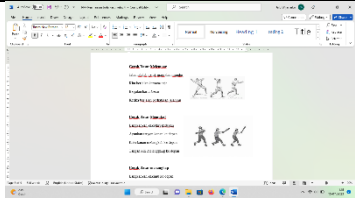
sumber : Sugiono (2015:135)

Tabel 15 tersebut merupakan hasil penilaian dari ahli materi yang terdiri dari sejumlah aspek penilaian, antara lain (1) aspek kesesuaian materi dengan kompetensi dasar terdiri dari kelengkapan materi, keluasan materi, kedalaman materi, pengantar proses pembelajaran; (2) aspek penyajian terdiri dari keruntutan konsep, ketetapan permainan, keterkaitan materi dengan permainan, keefektifan materi menggunakan permainan, sistematika penyajian logis; (3) aspek perkembangan terdiri dari kemampuan mendorong rasa keingintahuan siswa, mendorong perkembangan aspek kognitif, mendorong perkembangan aspek afektif, mendorong perkembangan aspek afektif, mendorong perkembangan aspek efektif, kemampuan mendorong untuk diterapkan dalam sehari-hari.

Berdasarkan dari hasil rekapitulasi penilaian dapat disimpulkan bahwa materi gerak dasar yang dikombinasi dengan permainan bola kasti yang dikembangkan tersebut memperoleh 89%, dengan menunjukkan hasil kualifikasi sangat layak revisi sesuai saran. Demikian hasil tersebut masih perlu adanya perbaikan dengan melihat saran dan komentar yang telah diisi oleh ahli materi

Saran dan komentar dari ahli materi disajikan dalam tabel 16 :

Tabel 16. Data Hasil Komentar dan Saran Ahli Materi

No.	Komentar dan Saran	Sebelum	Sesudah
1.	Sudah baik dan layak untuk melakukan penelitian tetapi bisa ditambahkan gambar tahapan melakukan gerakan supaya lebih mudah dalam menjelaskan	 <p>Sebelumnya pada rencana pembelajaran tidak ada gambar tahapan gerakan</p>	 <p>Foto sesudah direvisi dengan memberikan gambar tahapan gerakan</p>

2) Validasi Ahli Media

Ibu Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or. seorang dosen ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran, melakukan validasi ahli media dalam dua tahap, yaitu pada tanggal 5 Juli 2023 dan tanggal 14 Juli 2023.

Tabel 17. Data hasil angket validasi ahli media

No.	Aspek	Skor
1.	Tampilan pada layar	10
2.	Suara	4
3.	Penyajian	6
4.	Pemakaian huruf dan bahasa	19
	Jumlah	39
	Jumlah Maksimal	64
	Persentase	61%

Tabel 18. Kriteria kevalidan

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 - 100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	61 - 80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	41 - 60%	Cukup	Kurang layak, perlu revisi
4.	21 - 40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu revisi
5.	≤ 20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

sumber : Sugiono, (2015: 135)

Tabel 18 tersebut menunjukkan hasil dari penilaian angket yang telah diisi oleh ahli media. Berdasarkan rekapitulasi dari hasil penilaian angket tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif gerak dasar bola kasti berbasis *powerpoint* mendapatkan nilai persentase 61% sebelum direvisi, dengan menunjukkan hasil kualifikasi layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Oleh sebab itu, hasil dari validasi media perlu adanya suatu perbaikan dengan melihat saran dan komentar yang telah diisi oleh ahli media.

Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media disajikan pada kolom tabel 19:

Tabel 19. Data Hasil Komentar & Saran Ahli Media

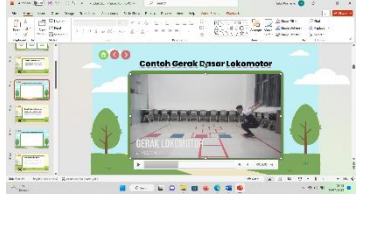
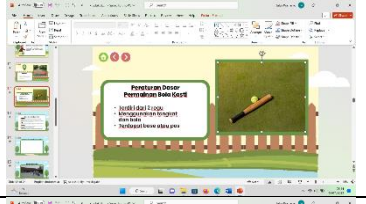

No	Komentar dan Saran	Sebelum	Sesudah
1.	Pada bagian video bisa dilakukan pembuatan dengan model sendiri.	Sebelumnya media pembelajaran pada bagian tampilan video menggunakan video yang diambil dari youtube	
2.	Pada media pembelajaran diberikan gambar	Sebelumnya media pembelajaran tidak ada gambar tahapan gerakan	
3.	Pada bagian suara backsound diberikan musik yang bebas akses	Sebelumnya media pembelajaran menggunakan	

Table 20. Data hasil angket validasi ahli media setelah direvisi

No.	Aspek	Skor
1.	Tampilan pada layar	14
2.	Suara	6
3.	Penyajian	9
4.	Pemakaian huruf dan bahasa	25
	Jumlah	54
	Jumlah Maksimal	64
	Persentase	84%

Tabel 20. Di atas merupakan penilaian dari ahli materi yang telah direvisi pada tanggal 14 Juli. Berdasarkan rekapitulasi dari hasil penilaian angket tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif gerak dasar bola kasti berbasis *powerpoint* mendapatkan nilai persentase 84% setelah direvisi. Oleh karena itu,

hasil dari validasi media sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap implementasi, media pembelajaran yang dirancang khusus untuk subjek yang akan diteliti diterapkan atau diujicobakan. Implementasi dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2023 di kelas 4 SDN Bringin 1 Kab. Semarang. Implementasi media pembelajaran ini dilakukan di kelas 4 dengan jumlah 22 siswa. Pada tahap implementasi adapun hasil belajar siswa :

Tabel 21. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	ARN	80	100
2.	APO	80	90
3.	ABAR	100	100
4.	AMN	100	100
5.	AG	100	100
6.	CWF	100	100
7.	CKK	80	100
8.	CCS	80	90
9.	FA	100	90
10.	FM	80	100
11.	GDY	80	90
12.	HLF	60	100
13.	KPA	100	100
14.	MS	60	80
15.	MA	60	100
16.	NW	80	80
17.	RA	100	100
18.	RDA	60	90
19.	SAK	60	90
20.	SB	80	90
21.	YRA	60	80
22.	ZTS	60	90
	Jumlah	1760	2060
	Jumlah Maksimal	2200	2200
	Persentase	80%	94%

(Sumber : Hasil Peneliti)

Tabel 22. Kriteria Keefektifan

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 - 100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	61 - 80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	41 - 60%	Cukup	Kurang layak, perlu revisi
4.	21 - 40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu revisi
5.	≤ 20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

Sumber : Sugiono, (2015: 135)

Hasil *Pretest* pembelajaran di SDN Bringin 1 sebesar 80%, sedangkan hasil *Posttest* 94%. Pada perbedaan perolehan nilai yang didapat ada satu siswa yang mendapatkan nilai *Pretest* lebih tinggi dari *Posttest*nya, itu karena siswa memiliki perbedaan dalam memahami pembelajaran. Dengan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan menghasilkan hasil yang efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Gambar 8. Memberikan Apresepsi sebelum memulai pembelajaran



Sebelum memulai pembelajaran siswa diberikan apresepsi kemudian dilanjutkan dengan penyampaian tujuan yang hendak dicapai.

Gambar 9. Siswa mengamati media pembelajaran interaktif



Siswa melihat materi yang ditampilkan di depan kelas dengan bantuan laptop dan proyektor.

Gambar 10. memberikan contoh gerakan pada materi



Siswa memperhatikan video contoh gerakan yang ada di dalam media pembelajaran dan yang dicontohkan oleh guru.

Gambar 11. Siswa mencoba menjawab games teka-teki silang



Siswa diberi kesempatan untuk menjawab games teka-teki silang dengan mengangkat tangan terlebih dahulu.

Gambar 12. Siswa mengerjakan *Postest* yang telah diberikan



Dalam tahapan terakhir siswa diberikan *Postest* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah mengamati media pembelajaran.

Dalam tahap implementasi penelitian ini, angket diberikan kepada guru kelas yang bertindak sebagai pengamat serta tanggapan atas penerapan media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti berbasis *powerpoint*. Pembagian angket dilakukan untuk mengetahui keefektifan terhadap produk yang telah di implementasi. Peneliti juga memberikan angket kepada siswa untuk melihat respon kemenarikan terhadap penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint*.

1) Hasil Angket Respon Guru

Peneliti menggunakan hasil dari implementasi respon guru ini untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran yang dibuat selama proses pembelajaran. Pengisian angket respon guru dilakukan oleh Ibu Qoniatu Listianingsih, S.Pd guru mata pelajaran pendidikan jasmani SDN Bringin 1 Kabupaten Semarang. Pengambilan angket

respon guru ini dilakukan setelah peneliti mengimplementasikan produk di kelas.

Tabel 23. Data Hasil Angket Respon Guru

No.	Aspek	Skor
1.	Penggunaan media	11
2.	Isi yang ada dalam media	4
3.	Tingkat keunggulan media	14
	Jumlah	29
	Jumlah Maksimal	32
	Persentase	91%

(Sumber : Hasil Peneliti)

Tabel 24. Kriteria Kevalidan

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 - 100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	61 - 80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	41 - 60%	Cukup	Kurang layak, perlu revisi
4.	21 - 40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu revisi
5.	≤ 20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

Sumber : Sugiono, (2015: 135)

Tabel 23 tersebut menunjukkan hasil dari penelitian angket yang telah diisi oleh respon guru. Hasil penilaian angket tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti untuk siswa sd berbasis *powerpoint* mendapatkan nilai persentase 91%, dengan menunjukkan hasil kualifikasi sangat layak, tanpa perlu revisi.

2) Hasil Angket Respon Siswa

Tabel 25. Data Hasil Angket Respon Siswa

No.	Indikator	Skor				Jumlah Siswa
		4	3	2	1	
		SB	B	TB	STB	
1.	Permainan bola kasti sangat menarik	12	10	0	0	22
2.	Langkah-langkah permainan mudah untuk dipahami	15	7	0	0	22
3.	Alat yang digunakan mudah didapat	7	11	4	0	22
4.	Permainan meningkatkan minat belajar	20	2	0	0	22
5.	Permainan mudah dimainkan	15	6	1	0	22
6.	Permainan membuatmu mudah dalam memahami gerak dasar atletik, melompat, meloncat dan melempar	11	10	1	0	22
7.	Permainan dapat membantu kerjasama dengan teman	16	6	0	0	22
8.	Permainan dapat membuatmu melatih menerima kekalahan	10	12	0	0	22
9.	Permainan dapat membuatmu bersifat toleransi kepada teman	18	4	0	0	22
10.	Permainan dapat membuatmu tertib aturan dalam bermain	17	5	0	0	22

(Sumber : Olahan peneliti)

Hasil respon siswa dilakukan untuk mengetahui uji kemenarikan media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti berbasis *Powerpoint* yang dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2023 di SDN Bringin 1 Kab. Semarang. Kelas 4 berjumlah 22 siswa.

Tabel 26. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

No.	Nama Siswa	Skor	Nilai Rata-rata
1.	ARN	37	92
2.	APO	36	90
3.	ABAR	36	90
4.	AMN	39	97
5.	AG	36	90
6.	CWF	40	100
7.	CKK	36	90
8.	CCS	37	92
9.	FA	34	85
10.	FM	34	85
11.	GDY	38	95
12.	HLF	30	75
13.	KPA	36	90
14.	MS	37	92
15.	MA	40	100
16.	NW	35	87
17.	RA	34	85
18.	RDA	38	95
19.	SAK	36	90
20.	SB	35	87
21.	YRA	37	92
22.	ZTS	34	85
Total Skor			1984

(Sumber : Olahan peneliti)

Persentase angket respon siswa diperoleh sebagai berikut :

$$Rps \text{ rata-rata} = \frac{Rps1+Rps2+\dots+Rpsn}{n}$$

$$Rps \text{ rata-rata} = \frac{1984}{22} = 90\%$$

Berdasarkan persentase rata-rata yang diperoleh dari respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti yaitu 90% dengan keterangan pengembangan media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam

permainan bola kasti berbasis *powerpoint* mendapatkan respon yang baik dari siswa.

B. Kelayakan Media Pembelajaran

1. Analisis data kuantitatif

Pada analisis data kuantitatif, data diperoleh melalui hasil validasi angket dari para ahli yaitu ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan produk. Selain itu data juga diperoleh melalui hasil belajar siswa dan observasi aktivitas belajar siswa tujuannya untuk mengetahui keefektifan produk, sedangkan angket respon dapat digunakan untuk mengetahui kemenarikan produk. Berikut ini data kuantitatif kevalidan, keefektifan serta kemenarikan yang diperoleh pada penelitian yang telah terlaksana :

a. Analisis data kevalidan

Analisis data kevalidan pertama diperoleh dari ahli materi. Validasi tersebut menunjukkan hasil persentase sebesar 89%, dengan menunjukkan hasil kualifikasi sangat layak revisi sesuai saran.

Pada hasil analisis data kevalidan kedua diperoleh dari ahli media. Validasi ahli media mendapatkan hasil persentase sebesar 61%, dengan menunjukkan hasil kualifikasi layak revisi sesuai saran, kemudian setelah direvisi mendapatkan persentase sebesar 89%.

b. Analisis data keefektifan

Analisis data keefektifan pertama diperoleh melalui hasil *Pretest* dan *Posttest*. hasil dari *Pretest* 80% dan pada *Posttest* hasilnya 94% dengan kualifikasi efektif.

Berdasarkan analisis data yang telah diberikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi gerak dasar dalam permainan bola kasti dapat dianggap sebagai pendekatan yang efektif dalam pembelajaran. Efektifitas pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan media pembelajarn interaktif bisa memenuhi tujuan pembelajaran yang diinginkan dan memberikan manfaat nyata bagi siswa.

c. Analisis data kemenarikan

Analisis data kemenarikan diperoleh melalui angket respon siswa dan angket respon guru. Hasil angket respon siswa di SDN Bringin 1 meunjukkan hasil persentase sebesar 90%, dengan klasifikasi menarik. Sedangkan hasil angket respon guru di SDN Bringin 1 menunjukkan hasil persentase sebesar 91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti menarik pada proses pembelajaran.

2. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif kedua diperoleh melalui tahapan validasi ahli materi. Data yang didapatkan berupa komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu (1) sudah baik dan layak untuk melakukan penelitian, tetapi mungkin bisa diperbaiki supaya jauh lebih baik lagi. Melalui komentar dan saran tersebut dapat dijadikan sebuah acuan untuk memperbaiki.

Analisis data kualitatif ketiga diperoleh melalui tahapan validasi ahli media. Data yang didapatkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media yaitu (1) media pembelajaran cukup menarik namun bisa ditambahkan refrensi lengkap; (2) media pembelajaran bisa ditambahkan diberikan variasi warna agar lebih menarik; (3) media pembelajaran bisa diberikan suara latar agar lebih menarik dan tidak membosankan. Melalui komentar dan saran tersebut dapat dijadikan sebuah acuan untuk perbaikan produk media pembelajaran.

C. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena sesuai dengan penelitian pengembangan. Selain itu, model ADDIE berurutan sehingga mudah digunakan untuk membuat produk pelatihan jangka pendek atau jangka panjang Hasyim (2016, p. 41).

1. *Analysis* (analisis)

Analisis dilaksanakan untuk mengetahui analisis kebutuhan yang terdapat di SDN Bringin 1. Pada tahap analisis menunjukkan bahwa sekolah tersebut dalam pembelajaran pendidikan jasmani belum pernah menerapkan penggunaan media pembelajaran interaktif. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran belum pernah menggunakan permainan bola kasti.

2. *Design* (desain)

Perancangan produk antara lain media pembelajaran, dan buku panduan. Rancangan tersebut dibuat berdasarkan KI, KD dan Indikator yang hendak dicapai dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini sesuai dengan pendapat Rasmiadi (2014, p.2) dalam merancang pembelajaran terdapat 3 kegiatan penting yaitu, memilih materi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kompetensi yang hendak dicapai, strategi pembelajaran yang diterapkan dan evaluasi.

3. *Development* (pengembangan)

Pengembangan untuk mewujudkan produk yang telah dirancang kedalam sebuah bentuk nyata yang kemudian divalidasikan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil dari ahli materi menunjukkan persentase 89%, dengan hasil kualifikasi sangat layak digunakan dengan revisi sesuai saran, sedangkan hasil dari ahli media menunjukkan persentase 61% sebelum direvisi dan 84% setelah dilakukan revisi dengan hasil kualifikasi media ini layak digunakan.

4. *Implementation* (implementasi)

Implementasi setelah produk telah divalidasi oleh ahli, produk tersebut memasuki tahap uji coba. Implementasi digunakan untuk mengetahui keefektikan dan respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan, keefektifan media ini siswa mengerjakan soal *Pretest* dan *Posttest* untuk hasilnya ada peningkatan pretest dengan rata-rata 80% dan pada *Posttest* 94%. Walaupun ada 1 siswa yang nilainya lebih bagus ketika *Pretest*. Dengan demikian, media ini efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari respon siswa SDN Bringin 1 menunjukkan persentase 90% sehingga media ini memiliki kemenarikan bagi siswa.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi) digunakan untuk membuat penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti berbasis *Powerpoint*. Penelitian ini hanya terbatas sampai tahap implementasi saja.
2. Media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Melalui kedua validasi tersebut menilai bahwa media pembelajaran interaktif layak digunakan berdasarkan dari kriteria yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Persentase nilai hasil validasi materi diperoleh nilai, hasil validasi ahli media 80% dan hasil respon guru 91%. Persentase tersebut masuk dalam kriteria validasi tingkat pencapaian valid.
3. Uji coba dilakukan di SDN Bringin 1 Kabupaten Semarang oleh 22 siswa kelas 4 dan menunjukkan respon positif karena menunjukkan persentase 90%. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan menarik minat siswa untuk belajar.

B. SARAN

Media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti berbasis *Powerpoint* ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa dan peneliti. Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan dalam penelitian ini, maka peneliti dapat memberikan saran dan pengembangan media selanjutnya sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif gerak dasar ini perlu dikembangkan yang lebih luas lagi dari segi materi. Harapan kedepannya yaitu dikembangkan lagi media pembelajaran yang sesuai dengan era digital membuat lebih inovatif dan kreatif menyesuaikan siswa dan sekolah.
2. Dari segi soal media pembelajaran perlu dikembangkan agar lebih beragam supaya bisa meningkatkan aspek kognitif pada siswa.
3. Untuk penelitian yang akan datang, uji coba harus dilakukan dalam skala yang lebih besar dan tidak hanya di satu kelas atau satu sekolah. Sebaiknya harus dilakukan dalam lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah untuk menghasilkan media pembelajaran yang adapa digunakan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anasti, H. P. (2021). *Peran Guru dalam Pengembangan Multimedia Interaktif (Suatu Tinjauan Kompetensi Guru dan Kaitannya dengan Media Interaktif)*.
- Atmazaki, A., Ramadhan, S., Indriyani, V., & Nabila, J. (2021). Dialogic-interactive media: Alternative learning media to improve speaking skills. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 7(2). <https://doi.org/10.22219/kembara.v7i2.16402>
- Dwianti, I. N., Julianti, R. R., & Rahayu, E. T. (2021). *Pengaruh Media PowerPoint dalam pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aktivitas*.
- Firdaus, M. A., & Nurrochmah, S. (2021). Survei Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor, Nonlokomotor, dan Manipulatif Siswa Putri Kelas VII. *Sport Science and Health*, 3(5), 235–253. <https://doi.org/10.17977/um062v3i52021p235-253>
- Fitron, M., & Mu'arifin. (2020). Survei Tingkat Persepsi Siswa Terhadap Konsep Pendidikan Jasmani Di Sekolah Menengah Atas. *Sport Science and Health*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um062v2i52020p264-271>
- Hasyim, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta : Media Akademi
- Hidayat, A. (2017). PENINGKATAN AKTIVITAS GERAK LOKOMOTOR, NONLOKOMOTOR DAN MANIPULATIF MENGGUNAKAN MODEL PERMAINAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* (Vol. 2, Issue 2).
- Lestari, A., Syaodih, H. E., Asep, D., & Gustiana, D. (2018). *Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Bola Kasti Modifikasi*. <http://ejournal.upi.edu/index.php/edukid>
- Lumbantobing, M. A., Munadi, S., & Wijanarka, B. S. (n.d.). *PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF UNTUK DISCOVERY LEARNING PADA PEMBELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DAN ELEMEN MESIN*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/dynamika/issue/view/1672>
- Mulyadi, Y. B., & Warkintin. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa The Development Of The Interactive CD Learning Materials Based On Power Point To Improve Students' Learning Outcomes*.

- Munir. (2015). The use of multimedia learning resource sharing (MLRS) in developing sharing knowledge at schools. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 10(9), 61–68. <https://doi.org/10.14257/ijmue.2015.10.9.07>
- Oktiana, G. D. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis android Dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran Akuntansi kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus Akuntansi perusahaan jasa di kelas xi man 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. *Skripsi tidak diterbitkan (online)*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pulu, H. A. P. (2020). Meningkatkan Variasi Gerak Dasar dengan Metode Pembelajaran Demonstrasi Pada Permainan Bola Kasti Siswa Kelas V SDN Inpres Rainis. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran*, 2(2), 9–17. <https://doi.org/10.36412/dilan.v2i2.2050.g1286>
- Purwanata, L. S., & Rianto, D. E. (n.d.). *Penerapan Media Berbasis It Terhadap Kemampuan Membaca Kalimat Sederhana Anak Tunagrahita Ringan Kelas Iii Penerapan Media Video Berbasis IT Terhadap Kemampuan Membaca Kalimat Sederhana Anak Tunagrahita Ringan Kelas III*.
- Rahmani, N. F. (2014). Pengembangan Media Interaktif powerpoint pembelajaran wayang untuk siswa SMP kelas VIII DI Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rasmiadi, M., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2014). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan model degeng pada mata pelajaran IPA kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 2(1).
- Setiawan, I. M. D., & Permana, I. K. P. (2021). Dampak Media Pembelajaran Daring Berbantuan Video Animasi 2D pada Mata Kuliah Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 484. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38649>
- Yuliani, A. D. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO CD INTERAKTIF GERAK DASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS 3* (Doctoral dissertation, University Of Muhammadiyah Malang).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1455/UN34.16/PT.01.04/2023

17 Juli 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . **Kepala SDN BRINGIN 1**
Jl. Diponegoro No.20, Bringin
Kecamatan Bringin, Kabupaten Semarang

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Jalu Wijanarko
NIM : 19604221059
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GERAK
DASAR DALAM PERMAINAN BOLA KASTI UNTUK SISWA SD
BERBASIS POWERPOINT
Waktu Penelitian : 14 - 17 Juli 2023

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

Lampiran 2. Lembar Pedoman Wawancara Guru

INSTRUMEN LEMBAR WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI SD

A. Tujuan Wawancara

Untuk mengetahui kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dan kebutuhan perangkat pembelajaran Pendidikan Jasmani sebelum mengembangkan media pembelajaran yang akan dijadikan sebagai pendukung proses belajar-mengajar.

B. Wawancara dilaksanakan pada :

Hari/tanggal : Rabu 14 Juni 2023
 Tempat : SD Negeri Bringin 01
 Alamat : Jl. Diponegoro No.20,Bringin, Kec. Bringin, Kab. Semarang
 Narasumber : Guru PJOK

C. Pedoman wawancara adalah sebagai berikut :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pembelajaran sudah menggunakan kurikulum 2013?	sudah
2.	Bagaimana antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani?	Siswa sangat tertarik dengan pelajaran jasmani tetapi ada beberapa materi yang mereka belum tahu
3.	Apa saja kesulitan yang dihadapi saat pembelajaran?	Kesulitan yang dihadapi siswa ketika mereka ketika tidak dapat belajar di luar kelas seperti ketika sedang puasa dan juga ketika di landa pandemi
4.	Apakah sarana dan prasarana yang ada di sekolah dapat menunjang pembelajaran pendidikan jasmani?	Sudah dapat menunjang pembelajaran pendidikan jasmani tetapi karena keterbatasan alat dan luas lapangan tidak semua hal dapat dilakukan

Lampiran 3. Lembar Pedoman Wawancara Guru

5.	Apa yang digunakan guru untuk materi gerak dasar?	Buku pelajaran perjas dan praktik langsung.
6.	Apakah pendidikan jasmani pernah menggunakan media interaktif?	Belum pernah
7.	Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran jika tidak menggunakan media?	kurang antusias karena kurang dapat menarik perhatian siswa
8.	Apakah sumber belajar yang digunakan sudah memberikan banyak informasi terkait materi gerak dasar?	sudah, tetapi kurang menarik perhatian siswa terlalu ketika pembelajaran teori
9.	Apakah ibu memerlukan media interaktif tambahan dalam menunjang materi gerak dasar?	Sangat perlu karena dapat menarik perhatian siswa khususnya media pembelajaran yang bervariasi
10.	Apakah membantu jika peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran materi gerak dasar?	Saya pikir itu sangat membantu saya dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya pada pembelajaran teori dan juga bisa mengenal kan teknologi kepada siswa dengan pembelajaran

Semarang, 14 Juni 2023

Guru



(Aniati L.....)

NIP. 199607052022212003

Lampiran 4. Lembar Kisi-kisi Observasi Awal

INSTRUMEN LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

A. Tujuan Observasi

Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran Pendidikan Jasmani, mengetahui keadaan dan kebutuhan perangkat pembelajaran Pendidikan Jasmani sebelum pengembangan media pembelajaran yang akan dijadikan sebagai pendukung proses belajar mengajar.

B. Observasi dilaksanakan pada:

Hari/tanggal : Rabu 14 Juni 2023
Tempat : SD Negeri Bringin 01
Alamat : Jl. Diponegoro No.20, Bringin, Kec. Bringin, Kab. Semarang
Narasumber : Guru PJOK

C. Pedoman observasi adalah sebagai berikut:

No.	Kategori	Ya	Tidak
1.	Penggunaan metode pembelajaran saat dikelas	✓	
2.	Siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani		✓
3.	Pembelajaran pendidikan jasmani berpusat pada siswa		✓
4.	Proses pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan media pembelajaran		✓
5.	Kesesuaian media pembelajaran dengan menggunakan karakteristik siswa		✓

Lampiran 5. Lembar Kisi-kisi Observasi Awal

6.	Media pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan	✓	
7.	Media pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran	✓	
9.	Siswa menjadi aktif dengan adanya media pembelajaran	✓	
10.	Media pembelajaran memudahkan interaksi antara guru dengan siswa	✓	

Semarang, Rabu 14 Juni 2023

Guru



(Roniati L...)

NIP. 19960705 202221 2 003

Lampiran 6. Lembar Observasi Implementasi Media Pembelajaran Interaktif

Lampiran 3. Lembar Observasi Implementasi Media Pembelajaran Interaktif

INSTRUMEN LEMBAR OBSERVASI IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

A. Tujuan Observasi

Mengetahui pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani saat menggunakan media Pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

B. Observasi dilaksanakan pada:

Hari/tanggal : Senin, 17 Juli 2023

Tempat : SDN Bringin 01, Bringin, Kab. Semarang

C. Pedoman observasi adalah sebagai berikut:

No.	Kategori	Ya	Tidak
1.	Apakah media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah oleh siswa?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Apakah media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat dijadikan sumber belajar tambahan bagi siswa maupun guru dalam proses pembelajarannya?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Apakah siswa antusias dalam menggunakan produk pembelajaran interaktif yang dikembangkan?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Apakah siswa terlihat kesulitan dalam menggunakan produk pembelajaran interaktif yang dikembangkan?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	Apakah pembelajaran interaktif yang dikembangkan membantu siswa dalam memahami materi gerak dasar?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Apakah siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Lampiran 7. Lembar Observasi Implementasi Media Pembelajaran Interaktif

7.	Apakah dengan pengembangan produk pembelajaran interaktif guru terlihat terbantu dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran?	✓	
8.	Apakah guru terlihat antusias dalam menyampaikan materi gerak dasar dengan menggunakan produk pembelajaran interaktif yang dikembangkan?	✓	

Lampiran 8. Lembar Tes

Nama : Tanggal :
No Presensi :

BACALAH PERTANYAAN DIBAWAH INI, LINGKARI SALAH SATU YANG
DIANGGAP BENAR!

Gerakan lokomotor adalah gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain	B	S
Gerakan non-lokomotor adalah menggerakkan anggota tubuh pada porosnya dan tidak berpindah tempat	B	S
Gerak manipulatif adalah gerakan yang bergerak dan kemudian diam	B	S
Menangkap, menggelinding dan melempar adalah contoh gerak manipulatif	B	S
Lari, lompat dan loncat merupakan contoh gerak non-lokomotor	B	S

Lampiran 9. Lembar Tes

Nama : Tanggal :
No Presensi :

JAWABLAH PERTANYAAN-PERTANYAAN DIBAWAH INI DENGAN BENAR!

1. Gerak lokomotor meliputi jalan lari dan ...
 - a. lompat
 - b. berdiri
 - c. duduk
2. Tempat pemberhentian bermain bola kasti disebut dengan ...
 - a. tiangq
 - b. rumah
 - c. base
3. Saat lari badan condong ke ...
 - a. samping
 - b. depan
 - c. belakang
4. Saat melempart tangan harus di ...
 - a. ayunkan
 - b. luruskan
 - c. picingkan
5. Agar melemparnya jauh ayunan tangan harus ...
 - a. lemah
 - b. kuat
 - c. cepat
6. Gerakan mengayunkan tangan termasuk dalam gerak ...
 - a. manipulatif
 - b. non-lokomotor
 - c. ketangkasan
7. Gerakan melambung-lambungkan bola termasuk ...
 - a. manipulatif
 - b. lokomotor
 - c. non-lokomotor
8. Yang termasuk alat dalam bermain kasti ...
 - a. net
 - b. tongkat
 - c. raket
9. Memutar badan, mengayun dan jongkok merupakan contoh gerak ...
 - a. lokomotor
 - b. manipulatif
 - c. non-lokomotor
10. Gerakan dasar dibagi menjadi ...
 - a. satu
 - b. dua
 - c. tiga

Lampiran 10. Lembar Instrument Angket Validasi Ahli Media

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI

AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Gerak Dasar dalam Permainan Bola Kasti untuk Siswa SD Berbasis Powerpoint

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SDN Bringin 01 Kab. Semarang

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani

Peneliti : Jalu Wijanarko

Ahli Media : Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or.

Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti berbasis powerpoint yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda checklist (v) pada kolom skor.

Keterangan Skala :

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Tidak Baik (TB)

1 = Sangat tidak Baik (STB)

Lampiran 11. Lembar Instrument Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
			SB	B	TB	STB
1.	Tampilan pada layar	1. Kombinasi warna menarik		✓		
		2. Kesesuaian penyajian gambar dengan materi		✓		
		3. Ketepatan pencahayaan			✓	
		4. Resolusi video			✓	
2.	Suara	5. Tempo dan penekanan suara			✓	
		6. Suara pada video jelas			✓	
3.	Penyajian	7. Penyajian video mendukung siswa terlibat dalam pembelajaran			✓	
		8. Penyajian gambar menarik			✓	
		9. Video bersifat naratif			✓	
4.	Pemakaian kata dan bahasa	10. Kesesuaian pemilihan huruf pada teks narasi		✓		
		11. Menggunakan bahasa yang EYD		✓		
		12. Kejelasan narator dalam menyampaikan informasi			✓	
		13. Kesantunan penggunaan bahasa		✓		
		14. Ketepatan teks dengan tampilan gambar			✓	
		15. Kejelasan font size		✓		
		16. Kejelasan font colour		✓		

Lampiran 12. Lembar Instrument Angket Validasi Ahli Media

Kritik & Saran :

1. Buatlah video dengan model, bukan mengambil dari youtube
2. Buatlah gambar tahapan gerakan.
3. Ganti back sound dengan lagu/ musik yang bebas akses.

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti untuk siswa sd berbasis powerpoint

bahwa (berilah tanda ✓) :

<input type="checkbox"/>	Layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran

Yogyakarta, 5 Juli 2023

Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or.
NIP. 19890825 201404 2003

Lampiran 13. Lembar Instrument Angket Validasi Ahli Media

Kritik & Saran :

Sumber lagu dimasukkan dalam media

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti untuk siswa sd berbasis powerpoint

bahwa (berilah tanda √) :

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran

Yogyakarta, 14 Juli 2023



Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or.
NIP. 19890825 201404 2003

Lampiran 14. Lembar Instrument Angket Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Gerak Dasar dalam Permainan Bola Kasti untuk Siswa SD Berbasis Powerpoint

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SDN Bringin 01 Kab. Semarang

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani

Peneliti : Jalu Wijanarko

Ahli Materi :

Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti berbasis powerpoint yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom skor.

Keterangan Skala :

- 4 = Sangat Baik (SB)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Tidak Baik (TB)
- 1 = Sangat tidak Baik (STB)

Lampiran 15. Lembar Instrument Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
			SB	B	TB	STB
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1. Kelengkapan materi	✓			
		2. Keluasan materi	✓			
		3. Kedalaman materi		✓		
		4. Pengantar proses pembelajaran		✓		
2.	Penyajian	5. Keruntutan konsep	✓			
		6. Ketetapan permainan		✓		
		7. Keterkaitan materi dengan permainan		✓		
		8. Keefektifan materi menggunakan permainan	✓			
		9. Sistematika penyajian logis	✓			
3.	Perkembangan	10. Kemampuan mendorong rasa keingintahuan siswa	✓			
		11. Mendorong perkembangan aspek kognitif	✓			
		12. Mendorong perkembangan aspek afektif		✓		
		13. Mendorong perkembangan aspek efektif	✓			
		14. Kemampuan mendorong untuk diterapkan dalam sehari-hari		✓		

Lampiran 16. Lembar Instrument Angket Validasi Ahli Materi

Kritik & Saran:
- Gambar & konten media
- Powerpoint dan materi & permainan
- Suara & teks interaktif
-
-

Kesimpulan :

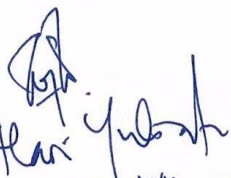
Media pembelajaran interaktif gerak dasar dalam permainan bola kasti untuk siswa sd

berbasis powerpoint bahwa

(berilah tanda √) :

<input type="checkbox"/>	Layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran

Yogyakarta, 5 Juni 2023


NIP. 45707011044121001

Lampiran 17. Lampiran Instrument Angket Respon Guru

INSTRUMEN ANGKET RESPON GURU

Nama : Roniatu Listianingsih, S.Pd
 Lembaga : UPTD SPK SD NEGERI BRINGIN 01
 Satuan Pekerjaan : GURU
 Pendidikan : S1 (PABJANA)

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom skor.
2. Skala penilaian penelitian dari 4-1 yang dinyatakan dengan SB (sangat baik), B (baik), TB (tidak baik), STB (sangat tidak baik).

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
			SB	B	TB	STB
1.	Penggunaan media	1. Media pembelajaran interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi gerak dasar	✓			
		2. Petunjuk media dapat mudah dipahami		✓		
		3. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk menyampaikan materi gerak dasar	✓			
2.	Isi yang ada dalam media	4. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk menyampaikan materi gerak dasar	✓			
3.	Tingkat keunggulan media	5. Media pembelajaran interaktif menjadi media yang membantu guru dalam menyampaikan materi gerak dasar	✓			
		6. Media pembelajaran interaktif		✓		

Lampiran 18. Lampiran Instrument Angket Respon Guru

		dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang				
		7. Media pembelajaran interaktif sesuai dengan karakteristik siswa kelas 4 SD		✓		
		8. Pembelajaran menjadi menyenangkan ketika ada video	✓			

Lampiran 19. Lembar Instrument Angket Respon Siswa

INSTRUMEN ANGKET RESPON SISWA

Nama : Kelas/Sekolah:

No. Presensi : Tanggal :

Petunjuk pengisian :

1. Berilah tanda checklist (√) pada kolom skor.
2. Skala penilaian dari 4-1 yang dinyatakan dengan SB (sangat baik), B (baik), TB (tidak baik), STB (sangat tidak baik).
3. Setelah selesai menjawab, berikan angket ini kepada guru.

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
			SB	B	TB	STB
1.	Kemenarikan	1. Permainan bola kasti sangat menarik				
		2. Langkah-langkah permainan mudah untuk dipahami				
		3. Alat yang digunakan mudah didapat				
		4. Permainan meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani				
		5. Permainan mudah dimainkan				
2.	Memahami materi	6. Permainan membuatmu mudah dalam memahami materi gerak dasar melompat, meloncat, melempar.				
3.	Kerjasama	7. Permainan dapat membantu kerjasama dengan teman				
4.	Sportif	8. Permainan dapat membuatmu melatih menerima kekalahan				

Lampiran 20. Lembar Instrument Angket Respon Siswa

		9. Permainan dapat membuatmu bersifat toleransi kepada teman					
		10. Permaianan dapat membuatmu tertib aturan dalam bermain					

Kritik & Saran :

.....

.....

Lampiran 21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN Bringin 1 Kabupaten Semarang
 Materi Pelajaran : PJOK
 Kelas/Semester : 4/Ganjil
 Materi Pokok : Permainan Bola Kecil
 Alokasi Waktu : 15 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianut
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Memahami variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional	3.2.1 Mampu menjelaskan tentang pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola kasti
	3.2.2 Mampu menjelaskan tentang pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola kasti
4.2 mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional	4.2.1 Mampu mempraktikkan tentang pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola kasti

Lampiran 22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah Siswa mendengarkan penjelasan dari guru maka siswa diharapkan dapat,

- Siswa dapat memahami variasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, manipulatif dalam permainan bola kasti.
- Melalui pengamatan siswa dapat mencontohkan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, manipulatif dalam permainan kasti dengan benar.
- Siswa dapat mengembangkan karakter religius, tanggung jawab, kerjasama, toleransi, dan kedisiplinan

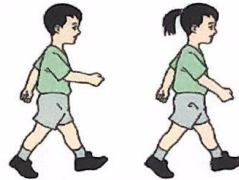
G. Materi Pembelajaran

1. Gerak Dasar Locomotor

Gerak dasar lokomotor adalah gerak dasar berpindah tempat dari satu tempat ke tempat lainnya. Contoh gerak lokomotor dalam permainan bola kasti

• Gerak Berjalan

1. Posisi tubuh harus tegak dan tatapan mata harus ke depan.
2. Lengan berayun bergantian
3. Kaki bergantian maju dan tumit diangkat
4. Ayunkan kaki ke depan dengan lutut sedikit ditekuk
5. Gerakan langkah-langkah berulang satu demi satu



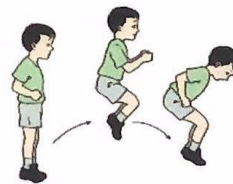
• Gerak Berlari

1. Angkat kepala, melihat ke depan
2. Condongkan badan sedikit ke depan
3. Angkat lutut
4. Ayunkan lengan ke belakang dan ke depan dari bahu
5. Gerakkan lengan berlawanan dengan gerakan kaki
6. Mendarat di tumit
7. Mendorong dengan tumit



• Melompat

1. Posisi seperti duduk dan pinggul tegak serta tumit jinjit
2. Lengan lurus kedepan dan saat ingin lompat, lengan ditarik sejajar dengan tubuh
3. Bentuk sudut badan sekitar 45 derajat dan condong ke depan serta mengangkat badan
4. Saat mendarat, tumpuan dengan dua kaki



Lampiran 23. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

2. Gerak Dasar Non-Lokomotor

gerak dasar non-lokomotor adalah gerakan tubuh pada porosnya yang dilakukan tanpa berpindah ke tempat lain.

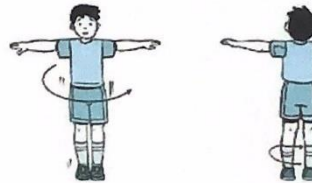
➤ Gerak Mengayunkan tangan

1. Posisi badan berdiri dengan posisi kaki melangkah,
2. badan agak condong ke depan lutut, dan pinggul dalam kondisi rileks
3. Tongkat pemukul dipegang menggunakan kedua tangan di atas belakang bahu
4. Arah pandangan tertuju ke pelempar bola
5. Setelah bola dilempar, tongkat pemukul di ayunkan kearah datangnya bola sampai bertubrukan dengan bola
6. Gerakan akhir memukul bola adalah badan sedikit memutar sebagai gerakan lanjutan.



➤ Gerak Berputar

1. Badan berdiri tegak
2. Menggunakan kaki kanan atau kiri sebagai tumpuan
3. Putar badan searah jarum jam hingga 180 derajat
4. Kaki kembali ke posisi awal dengan badan tetap berdiri tegak



5. Gerak Dasar Manipulatif

gerak dasar manipulatif adalah gerak dasar yang menggunakan alat dalam pelaksanaannya.

➤ Gerak Memukul bola

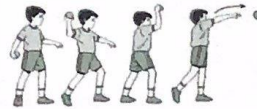
7. Posisi badan berdiri dengan posisi kaki melangkah,
8. badan agak condong ke depan lutut, dan pinggul dalam kondisi rileks
9. Tongkat pemukul dipegang menggunakan kedua tangan di atas belakang bahu
10. Arah pandangan tertuju ke pelempar bola
11. Setelah bola dilempar, tongkat pemukul di ayunkan kearah datangnya bola sampai bertubrukan dengan bola
12. Gerakan akhir memukul bola adalah badan sedikit memutar sebagai gerakan lanjutan.



Lampiran 24. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

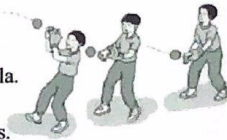
➤ Gerak Melempar bola

1. Pegang bola dengan menggunakan tangan
2. Posisi telapak tangan ketika memegang bola adalah terbuka
3. Lempar bola secara lurus setinggi dada ke penerima
4. Saat melempar posisikan salah satu kaki di depan



➤ Gerak Menangkap bola

1. Sikap tangan membentuk seperti mangkok di depan dada atau arah bola datang
2. Telapak tangan melekat di samping bola agak kebelakang, jari jari terentang melekat pada bola.
3. Kedua kaki membentuk kuda-kuda dan badan sedikit condong ke depan dan lutut rileks.



H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	I. Pra Kegiatan	15 mnt
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Selamat pagi anak-anak ? 3. Mengajak semua siswa untuk berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran). 	
	II. Kegiatan Awal	
	<p>1. Apersepsi</p> <p>➤ Guru memberikan apresiasi awal kepada siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bagaimana kabarnya hari ini? ● Apakah sudah sarapan sebelum berangkat kesekolah? <p>2. Eksplorasi Materi</p> <p>Guru : Sebelum berangkat ke sekolah tadi apakah kalian berjalan kaki atau diantar orang tua?</p> <p>Siswa : Ada yang berjalan kaki ada yang diantar bu.</p>	

Lampiran 25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

	<p>Guru : Nah, yang berjalan kaki itu termasuk kedalam sebuah gerak anak-anak yaitu gerak lokomotor.</p> <p>3. Eksplorasi Tujuan</p> <p>➤ Guru menjelaskan tujuan belajar yang akan dicapai dan langkah yang harus dilakukan siswa selama proses belajar.</p>	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ● Siswa diminta mengamati tampilan materi yang ada di power point. ● Siswa diminta mengamati tampilan gerak dasar permainan bola kasti. ● Siswa diminta untuk menyebutkan contoh gerakan dasar yang ada didalam permainan bola kasti. ● Siswa diminta mengerjakan soal tes yang ada pada slide. 	35 mnt
Penutup	<p>1. Evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Guru membagikan soal evaluasi kepada siswa untuk melihat pemahaman mengenai materi gerak dasar yang sudah dipelajari hari ini. <p>2. Refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Apa yang dimaksud gerak lokomotor? ● Guru bertanya apakah siswa dapat memahami pelajaran atau tidak? ● Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan atau tidak? <p>3. Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dari apa yang disampaikan siswa, guru memberikan penguatan atau tambahan materi kepada siswa dan menjelaskan kembali apa yang tidak dipahami oleh siswa. <p>4. Tindak lanjut</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Guru memberi instruksi kepada siswa untuk mempelajari kembali di rumah apa yang telah dipelajari. 	20 mnt

Lampiran 26. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

	<p>4. Tindak lanjut</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru memberi instruksi kepada peserta didik untuk mempelajari kembali di rumah apa yang telah dipelajari. <p>5. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).• Salam.	
--	---	--

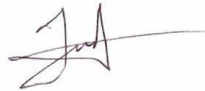
Semarang, 15 Juni 2023

Guru Kelas 4



Qoniatu Lertianingih, s.Pd.
NIP. 19960705 202221 2 003

Mahasiswa



(Jalu Wijanarko)
NIM 19604221059

Lampiran 11. Dokumentasi

