

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BERBASIS AUDIOVISUAL
DALAM BENTUK PENGENALAN TEKNIK DASAR SENAM ARTISTIK
PADA USIA 7-8 TAHUN DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan
Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Oleh:
Andien Andareza
21602244055

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2025**

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BERBASIS AUDIOVISUAL
DALAM BENTUK PENGENALAN TEKNIK DASAR SENAM ARTISTIK
PADA USIA 7-8 TAHUN DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Andien Andareza

21602244055

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan dalam bentuk audiovisual sebagai pendekatan baru dalam pembelajaran teknik dasar senam artistik bagi anak usia 7-8 tahun, khususnya untuk melatih tiga teknik dasar dalam senam artistik (*turn* 360 derajat, *straddle jump*, dan guling belakang) menurut Buku Panduan O2SN 2023 Cabang Olahraga Senam.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), dengan mengadaptasi tahapan dari Borg and Gall. Uji coba kelompok terbatas dilakukan pada 10 anak SELABORA Senam Universitas Negeri Yogyakarta, sedangkan uji coba skala besar dilakukan pada 20 siswa SD Negeri Samirono. Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa angket skala penelitian dan lembar evaluasi. Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket kuesioner yang mengukur Tingkat kelayakan produk, sementara data kualitatif berasal dari validasi ahli serta masukan dan saran selama uji coba berlangsung. Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif, di mana hasilnya dipresentasikan dalam bentuk persentase dan diinterpretasikan secara kualitatif.

Berdasarkan hasil validasi, model latihan ini mendapatkan skor 96,875% (Sangat Baik) sedangkan dari ahli materi II mendapatkan skor 70,71% (Sesuai) pada uji ahli materi tahap II. Sementara itu, ahli media I memberikan penilaian dengan persentase 86,11% (Sangat Baik) sedangkan dari ahli media II memberikan persentase 77,78% (Sesuai). Adapun hasil uji coba lapangan utama yang melibatkan anak-anak menunjukkan persentase 80,125% (Sesuai). Dengan demikian, produk ini, yang berupa video pembelajaran dan buku panduan sebagai pendukung latihan teknik dasar senam artistik, dinilai **sangat layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran maupun latihan.

Kata kunci: Model Permainan Teknik Dasar Senam Artistik, Usia 7-8 tahun, Audiovisual

DEVELOPMENT OF AUDIOVISUAL-BASED GAME MODEL IN THE FORM OF BASIC ARTISTIC GYMNASTIC TECHNIQUE INTRODUCTION IN THE AGE OF 7-8 YEARS OLD IN SPECIAL REGION OF YOGYAKARTA

Abstract

This research seeks to create an audiovisual game model as an innovative method for teaching basic artistic gymnastics techniques to children aged 7-8 years old, specifically focusing on three core techniques: the 360-degree turn, straddle jump, and backward roll, in accordance with the 2023 O2SN Guidebook for Gymnastics Sports.

The employed research approach was Research and Development (R&D), adapted from the steps outlined by Borg and Gall. Limited group experiments were performed on 10 SELABORA students at Universitas Negeri Yogyakarta, whereas extensive trials were executed on 20 students of SD Negeri Samirano. The data collection included equipment consisted of research scale questionnaires and evaluation sheets. The research data were subjected to both quantitative and qualitative analysis. Quantitative data were acquired by using a questionnaire assessing product feasibility, and qualitative data were derived from expert validation and feedback during the trial. The analysis was performed numerically in a descriptive manner, with results provided as percentages and interpreted qualitatively.

The validation findings indicate that this training model achieves a score of 96.875% (Very Good), while it receives a score of 70.71% (Appropriate) from material expert II during the material expert test stage II. Media expert I provides an evaluation with a score of 86.11% (Very Good), whilst media expert II assigns a score of 77.78% (Appropriate). The primary field experiment results concerning students indicate a percentage of 80.125% (Appropriate). Consequently, this product, comprising a learning video and a handbook to support basic artistic gymnastics technique training, is deemed highly appropriate as a media for learning and training.

Keywords: Basic Artistic Gymnastics Technique Game Model, Aged 7-8 years old, Audiovisual

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andien Andareza

NIM : 21602244055

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Judul : Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual
Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik
Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta.

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

Yogyakarta, 12 Maret 2025



Andien Andareza
NIM. 21602244055

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BERBASIS AUDIOVISUAL
DALAM BENTUK PENGENALAN TEKNIK DASAR SENAM ARTISTIK
PADA USIA 7-8 TAHUN DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk dilakukan
Ujian Akhir Tugas Skripsi bagi yang bersangkutan

Mengetahui
Koordinator Program Studi

Dr. Fauzi, M.Si.
NIP. 196312281990021002

Mengetahui
Dosen Pembimbing

Dr. CH. Fajar Sriwahyuniati S. Pd., M. Or.
NIP. 197112292000032001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BERBASIS AUDIOVISUAL
DALAM BENTUK PENGENALAN TEKNIK DASAR SENAM ARTISTIK
PADA USIA 7-8 TAHUN DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR SKRIPSI

ANDIEN ANDAREZA
21602244055

Telah diperintahkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas ilmu keloahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 18 Maret 2025

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. CH. Fajar Sriwahyuniati, M.Or. (Ketua Tim Penguji)		16/04 2025
Dr. Ratna Budiarti, S.Pd., Kor., M.Or. (Sekretaris Tim Penguji)		16/04-2025
Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S. (Penguji Utama)		15/-2025 104

Yogyakarta, 17 April 2025
Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan S. Pd., M. Or. 
NIP. 19770218 200801100

MOTTO

“Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories* nya. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.”

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelahmu itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk mejadikan dirimu serupa apa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang bisa kau ceritakan.”

(Boy Candra)

“Hidup bukan saling mendahului , bermimpilah sendiri-sendiri.”

(Daniel Baskara Putra)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Subhanahu Wa Ta'ala dan penuh rasa Syukur atas karunia- Nya sehingga Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan kerendahan hati, Skripsi ini saya persembahkan:

1. Cinta pertama dan panutan penulis, Ayahanda Suyatno dan pintu surgaku Ibunda Endang. Terimakasih atas segala pengorbanan serta tulus kasih yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studi nya dan meraih gelar sarjana. Semoga ayah dan ibu sehat, panjang umur, dan bahagia selalu.
2. Dengan penuh cinta dan kerinduan, penulis persembahkan skripsi ini untuk kakek tercinta Patmo Sukarto, yang telah tiada sebelum sempat menyaksikan cucu beliau meraih gelar sarjana dimana momen yang sangat beliau nantikan. Terima kasih atas segala doa, dukungan, dan dorongan yang selalu kakek berikan untuk pendidikan penulis. Meskipun beliau sudah tiada, nasihat dan harapan beliau telah menjadi landasan bagi setiap langkah yang penulis ambil. Penulis berharap keberhasilan penulis dapat menjadi bagian dari pengabdian kepada kakek. Al-Fatihah untukmu, Kakek.
3. Kepada penghuni Inde-kos Uti Ceria, khususnya Ayu, Laura, Diva, Rebecca, dan Mbak Maya. Terima kasih atas setiap tawa yang mewarnai hari-hari penuh tekanan, setiap pelukan yang menguatkan di saat lelah, serta kebersamaan yang membuat perjalanan ini terasa lebih ringan. Terima kasih

telah menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, dan impian. Dari malam-malam begadang, obrolan random yang berujung tawa tanpa henti, hingga momen saling menyemangati saat skripsi terasa begitu berat. Semoga kebersamaan kita tetap abadi, meskipun perjalanan hidup membawa kita ke arah yang berbeda.

4. Kepada sahabat-sahabat tersayang penulis, Ade, Sekar Indah, Stevy, dan Mbak zahwa. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini, untuk setiap dukungan, tawa, dan semangat yang kalian berikan. Kalian adalah tempat berbagi cerita, pelarian dari kepenatan, dan sumber kekuatan di tengah perjuangan panjang ini.
5. Terakhir, kepada diri saya sendiri, Andien Andareza. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terimakasih sudah bertahan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat serta hidayah-Nya, dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi sebagai bagian dari persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta” dapat disusun secara lancar sesuai dengan harapan. Dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini, tidak terlepas dari kerja sama serta bantuan dari pihak yang lain. Dengan demikian, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk bisa menimba ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan persetujuan atas pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Ibu Dr. CH. Fajar Sriwahyuniati, S.Pd., M.Or. selaku Dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Ibu Dr. CH. Fajar Sriwahyuniati, S.Pd., M.Or., Dr. Risti Nurfadhila, S.Pd., M.Or., Sindy Nur Laila Aziiz Arwani, M.Pd., dan Musthofa Kamal Husaini, M.Pd. selaku ahli materi dan ahli media yang telah memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.

5. Dr. Drs Fauzi, M.Si selaku Ketua Departemen Pendidikan Kepelatihan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi.
6. Para dewan penguji Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan saran dan masukan.
7. Ibu Isti Yunaidah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri Samirono yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
8. Para guru dan staf SD Negeri Samirono yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi.
9. Peserta didik kelas 1 SD Negeri Samirono, yang telah memberikan bantuan dan kerja sama dalam proses pengambilan data Tugas Akhir Skripsi.
10. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan serta perhatian selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah semua pihak berikan dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan TAS ini bisa menjadi tambahan informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 12 Maret 2025
Penulis,

Andien Andareza
NIM. 21602244055

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii.
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv.
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian dan Spesifikasi Produk.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Pengembangan.....	8
2. Hakikat Permainan.....	11
3. Audiovisual	15
4. Definisi Senam	20
5. Senam Artistik.....	23
6. Komponen Biomotor Senam Artistik.....	26
7. Hakikat Latihan	28
8. Hakikat Anak Usia 7-8 tahun	34
B. Penelitian yang Relevan.....	35
C. Kerangka Pikir	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	40

A.	Desain Penelitian	40
B.	Prosedur Pengembangan	41
C.	Tempat dan Waktu Penelitian	44
D.	Teknik Pengumpulan Data	44
E.	Subjek Uji Coba	45
F.	Instrumen Penelitian	46
G.	Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		50
A.	Deskripsi Produk “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun di Daerah Istimewa Yogyakarta”	50
B.	Model Latihan Teknik Dasar Senam Artistik	50
C.	Model permainan pendukung elemen <i>turn</i> 360 derajat	51
D.	Model permainan pendukung elemen <i>straddle jump</i>	52
E.	Model permainan pendukung elemen guling belakang	53
F.	Hasil Penelitian	53
1.	Data Validasi Ahli Materi	53
2.	Data Validasi Ahli Media	65
3.	Uji Coba Terbatas atau Skala Kecil	67
4.	Data Uji Coba Skala Besar	69
G.	Analisis Data	71
1.	Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi	71
2.	Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media	84
3.	Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Kecil	89
4.	Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Besar	91
H.	Revisi Produk	93
I.	Produk Akhir	94
J.	Pembahasan	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		98
A.	Kesimpulan	98
B.	Implikasi	99
C.	Keterbatasan Peneliti	99
D.	Saran	99
DAFTAR PUSTAKA		101
LAMPIRAN		103

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kategori Skor Dalam <i>Skala Likert</i>	49
Tabel 2. Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi.....	49
Tabel 3. Penilaian Kualitas Materi (Ahli Materi Tahap 1)	54
Tabel 4. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi 1	56
Tabel 5. Penilaian Kualitas Materi Dari Ahli Materi II.....	57
Tabel 6. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi II	59
Tabel 7. Penilaian Kualitas Materi (Ahli Materi Tahap II)	60
Tabel 8. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi I.....	62
Tabel 9. Penilaian Kualitas Materi Dari Ahli Materi II.....	62
Tabel 10. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi II.....	64
Tabel 11. Penilaian Kualitas Media Dari Ahli Media I.....	65
Tabel 12. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Media I	66
Tabel 13. Penilaian Kualitas Media Dari Ahli Media II	66
Tabel 14. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Media II	67
Tabel 15. Data Skor Penilaian Uji Coba Terbatas atau Skala Kecil	68
Tabel 16. Data Skor Penilaian Uji Coba Terbatas atau Skala Besar.....	69
Tabel 17. Penilaian Kualitas Materi Dari Ahli Materi I.....	71
Tabel 18. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi I.....	73
Tabel 19. Penilaian Kualitas Materi Dari Ahli Materi II.....	74
Tabel 20. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi II.....	76
Tabel 21. Penilaian Kualitas Materi Dari Ahli Materi I.....	77
Tabel 22. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi I.....	79
Tabel 23. Penilaian Kualitas Materi Dari Ahli Materi II.....	79
Tabel 24. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi II.....	82
Tabel 25. Distribusi Frekuensi Penilaian Kualitas dari Ahli Materi I.....	83
Tabel 26. Distribusi Frekuensi Penilaian Kualitas dari Ahli Materi II.....	83
Tabel 27. Penilaian Kualitas Media Dari Ahli Media I.....	84
Tabel 28. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Media I	85
Tabel 29. Penilaian Kualitas Media Dari Ahli Media II.....	85
Tabel 30. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Media II	86
Tabel 31. Distribusi Frekuensi Penilaian Kualitas dari Ahli Media I	87
Tabel 32. Distribusi Frekuensi Penilaian Kualitas dari Ahli Media II	87
Tabel 33. Penilaian Uji Coba Terbatas.....	88
Tabel 34. Distribusi Frekuensi Penilaian Hasil Uji Coba Terbatas.....	89
Tabel 35. Penilaian Uji Coba Besar	90
Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penilaian Hasil Uji Coba Skala Besar.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Straddle Jump</i>	25
Gambar 2. <i>Turn 360 derajat</i>	26
Gambar 3. <i>Guling Belakang</i>	26
Gambar 4. <i>Kerangka Pikir</i>	39
Gambar 5. <i>Langkah langkah Penelitian dan Pengembangan</i>	41
Gambar 6. <i>Langkah Langkah Penelitian dan Pengembangan</i>	41
Gambar 7. <i>Foot To Tower</i>	51
Gambar 8. <i>Medicine Ball In Foot</i>	51
Gambar 9. <i>Hand To Tower</i>	52
Gambar 10. <i>Kaki Melintasi Menara</i>	52
Gambar 11. <i>Cium Lutut Dengan Balok</i>	53
Gambar 12. <i>Kaki Membentuk Sudut 15 Derajat</i>	53
Gambar 13. <i>Diagram Batang Hasil Kelayakan Uji Ahli Materi I dan II</i>	82
Gambar 14. <i>Tampilan Produk Sebelum Revisi</i>	92
Gambar 15. <i>Tampilan Produk Setelah Revisi</i>	92
Gambar 16. <i>Tampilan Produk Sebelum Revisi</i>	92
Gambar 17. <i>Tampilan Produk Setelah Revisi</i>	92
Gambar 18. <i>Tampilan Awal</i>	93
Gambar 19. <i>Tampilan Pergantian Jenis Model Permainan</i>	93
Gambar 20. <i>Tampilan Salah Satu Contoh Model Permainan</i>	93
Gambar 21. <i>Tampilan Penegasan Gerakan Dalam Model Permainan</i>	93
Gambar 22. <i>Tampilan Sampul Buku Panduan</i>	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Uji Coba Terbatas.....	104
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Uji Coba Lapangan Utama	105
Lampiran 3. Surat Keterangan Uji Coba Terbatas	106
Lampiran 4. Surat Keterangan Uji Coba Lapangan Utama.....	107
Lampiran 5. Instrumen Penilaian Ahli Materi I (Tahap I).....	108
Lampiran 6. Instrumen Penilaian Ahli Materi II (Tahap I)	113
Lampiran 7. Instrumen Penilaian Ahli Materi I (Tahap II)	118
Lampiran 8. Instrumen Penilaian Ahli Materi II (Tahap II).....	123
Lampiran 9. Instrumen Penilaian Ahli Media I	128
Lampiran 10. Instrumen Penilaian Ahli Media II	132
Lampiran 11. Instrumen Penilaian Uji Terbatas	136
Lampiran 12. Instrumen Penilaian Uji Lapangan Utama	138
Lampiran 13. Dokumentasi	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain merupakan lahan anak-anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa paksaan (Rohmah Naili, 2016). Pada dasarnya anak suka belajar, tetapi dilakukan dengan berbagai macam cara yang menyenangkan, yaitu bermain. Bermain tidak hanya memberikan rasa puas bagi anak, tetapi juga dapat membangun karakter, sikap serta kepribadian. Karena bermain adalah cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai kompetensinya. Melalui bermain, anak mendapat serta akan memproses informasi atau hal baru yang anak dapatkan. Bermain melibatkan gerak dan koordinasi tubuh, sehingga dapat memberikan efek relaksasi bagi anak. Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Bermain adalah suatu aktivitas bergerak fisik motorik yang dilakukan dengan rasa senang dan gembira oleh anak-anak sehingga bermain dapat mengembangkan potensi pertumbuhan dan perkembangan, misalnya, mengembangkan dan menyempurnakan kekuatan fisik, sosial emosional, kognitif, bahasa, moral agama, dan masih banyak aspek lainnya dalam setiap tahapannya (Kurniawan et al., 2020; Aisyah, 2017).

Aktivitas fisik sangat penting untuk perkembangan fisik dan mental anak usia dini. Aktivitas fisik yang terstruktur dapat mendorong

pengembangan keterampilan motorik dasar seperti berlari, melompat, atau melempar bola (Puspita, S. C. (2023). Keterampilan tersebut merupakan pola gerakan dasar yang terarah pada tujuan yang memberikan landasan bagi anak untuk menjadi penggerak yang aktif secara fisik dan kompeten, serta memungkinkan seorang anak membangun rasa percaya diri dan kemampuan untuk aktif secara fisik.

Keterampilan ini tidak diperoleh secara bawaan atau keturunan dari orangtua, melainkan harus dicontohkan dan dipraktikkan agar dapat dikuasai. Anak-anak harus mencapai tingkat kemahiran keterampilan motorik dasar minimal agar dapat terus aktif secara fisik seiring bertambahnya usia. Perilaku keterampilan motorik dasar dan aktifitas fisik memiliki hubungan yang dinamis dan timbal balik. Anak-anak dengan tingkat keterampilan motorik dasar yang lebih tinggi akan lebih aktif secara fisik selama masa kanak-kanak dan remaja dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki tingkat kompetensi keterampilan motorik dasar yang lebih rendah. Dengan kompetensi keterampilan motorik dasar yang tidak memadai, seorang anak cenderung tidak terlibat dalam aktivitas fisik karena kurangnya keterampilan dan kemampuan yang menjadi dasar keterampilan motorik dasar, sedangkan anak dengan kompetensi keterampilan motorik dasar yang memadai cenderung lebih aktif secara fisik. Selain itu, keterampilan motorik dasar meningkatkan kemampuan pengaturan diri termasuk mengelola emosi, memusatkan perhatian, dan menghambat perilaku.

Hal di atas berkaitan dengan perubahan karakteristik anak usia dini

yang mencakup aspek kognitif, sosial, serta emosional (Vanagosi, K.D, 2016). Dalam hal kognitif, anak mengalami perkembangan yang cepat dan mampu berpikir secara terperinci. Dalam hal sosial, anak mulai merasa lebih mandiri dan cenderung untuk bermain di luar rumah serta bergaul dengan teman sebayanya. Selanjutnya, anak pada usia dini juga mulai menikmati permainan sosial. Dalam hal emosional, meskipun masih dalam tahap pembentukan, namun perkembangan emosi anak sudah mulai terbentuk dan tampak sebagian dari kepribadian anak melalui pengalaman yang dialaminya. Pada usia dini biasa disebut sebagai usia emas atau *golden age*, karena anak sudah mulai memiliki kemampuan belajar yang luar biasa. Oleh karena itu, perkembangan anak pada usia tersebut harus dioptimalkan karena sifatnya yang holistik, yaitu dapat berkembang secara optimal jika anak sehat, cukup gizi, dan mendapat arahan yang baik.

Cabang olahraga senam sangat sesuai untuk anak usia dini karena senam merupakan jenis aktivitas yang melibatkan berbagai gerakan untuk merangsang perkembangan motorik kasar pada anak-anak. Ini terdiri dari pengembangan keseimbangan dan koordinasi tubuh, seperti gerakan berjalan, berlari, dan melompat. Selain itu, senam juga dapat memberikan dukungan bagi perkembangan aspek lain, termasuk peningkatan daya tahan dan kekuatan otot di seluruh tubuh anak-anak. Oleh karena itu, gerakan- gerakan yang terdapat dalam senam sangat efektif untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Dalam senam lantai ada beberapa jenis teknik dasar menurut buku panduan O2SN Jenjang SD/MI

adalah *Round off flik* lompat, *split leap* dua kali, *turn* 360 derajat, *back walkover/ forward walkover*, *jump series (split jump, straddle jump*, dan *sissonne)*, *handspring* pantul salto depan tekuk atau salto depan tekuk buka kaki langsung ke *handspring* atau *round off*, roll belakang lurus.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Shafira Cahya Puspita (2023) yang berjudul “Model Latihan *Element Aerobic Gymnastics* Dalam Bentuk Permainan Berbasis Audiovisual Untuk Anak Usia 5-6 Tahun”, pembelajaran senam berbasis permainan telah memenuhi kriteria valid, efektif serta praktis sehingga dapat diterapkan oleh pelatih kepada atlet senam. Dalam penelitian sebelumnya mencakup mengembangkan model latihan bermain dalam beberapa *element aerobic gymnastics* untuk usia 5-6 tahun yang diantaranya adalah *Push up*, *Air turn* dan *Straddle*. Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada pengenalan tiga teknik dasar nomor *artistic gymnastics* untuk usia 7-8 tahun, antara lain *straddle jump*, *turn* 360 derajat, dan guling belakang berdasarkan buku panduan O2SN Jenjang SD/MI Tahun 2023 kategori putri. Peneliti hanya berfokus pada tiga teknik karena termasuk teknik bagi pemula (pra O2SN). Pendekatan ini melibatkan beberapa variasi permainan yang berbeda, dengan pemanfaatan video pembelajaran melalui *platform YouTube*. Hal ini dikarenakan fenomena dimana anak-anak usia dini cenderung lebih sering mengakses konten *YouTube* saat ini.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada beberapa *club* senam artistik di Daerah Istimewa Yogyakarta, peneliti mendapatkan hasil bahwa dalam proses latihan menerapkan sistem yang sudah ditentukan oleh

club dalam bentuk kurikulum dan masih menggunakan fasilitas dan ruangan seadanya yang sudah disediakan oleh *club*. Hal tersebut menyebabkan atlet merasa bosan dan jenuh jika permainan yang diberikan kurang bervariasi. Dari situasi diatas, dapat diidentifikasi dua permasalahan utama. Pertama, pelatih diharapkan untuk menunjukkan kreativitas dalam pelaksanaan latihan. Kedua, pelatih diminta untuk mengadopsi model atau metode latihan yang menyenangkan agar proses latihan dapat dijalani dengan antusias dengan memanfaatkan fasilitas dan ruang yang ada yang dikemas dengan bentuk permainan berbasis audiovisual/video. Beberapa jenis latihan yang dapat diberikan untuk pengenalan senam bagi anak usia dini adalah dengan menciptakan suasana latihan yang menyenangkan/*fun*, seperti berlari, melompat, meloncat, bermain dengan bola, serta pola-pola pada lantai (Puspita, S. C. (2023). Dengan pengembangan model latihan yang tepat, diharapkan dapat membantu mencegah kebosanan atlet sehingga mendorong rasa semangat atau motivasi berlatih. Maka dari itu pengembangan produk ini perlu dilakukan.

B. Identifikasi Masalah

1. Belum ada nya model atau metode latihan yang menyenangkan agar atlet dapat menjalani proses latihan dengan antusias.
2. Masih terbatasnya fasilitas dan ruang latihan, serta penggunaan kurikulum yang rigid menyebabkan kurangnya variasi dalam permainan dan latihan.
3. Belum banyak pengembangan model latihan yang memanfaatkan fasilitas yang ada dan dikemas dalam bentuk permainan berbasis audiovisual/video.

4. Atlet merasa jenuh dengan model latihan yang monoton.

C. Batasan Masalah

Pentingnya menetapkan batasan masalah adalah untuk mengarahkan fokus penelitian yang akan dilakukan. Dengan membatasi cakupan masalah, hal ini membantu mencegah penelitian menjadi terlalu luas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan pada pengenalan teknik dasar senam artistik dengan model permainan untuk anak usia 7-8 tahun berbasis audiovisual di Daerah Istimewa Yogyakarta, khususnya di siswa SELABORA Senam Universitas Negeri Yogyakarta level dua dan siswa kelas satu SD Negeri Samirono

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana desain produk yang akan dikembangkan pada latihan teknik dasar senam artistik untuk anak usia 7-8 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan serta menciptakan sebuah model latihan yang memperkenalkan gerakan dasar senam artistik dalam bentuk permainan berbasis audiovisual. Model ini ditujukan khusus untuk anak-anak usia 7-8 tahun, dengan tujuan mendukung proses belajar bagi anak.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis :

1. Secara teoritis :
 - a. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan kontribusi berharga terhadap perkembangan olahraga, terutama dalam cabang olahraga senam artistik.
 - b. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan informasi tambahan

tentang beragam model latihan yang dapat digunakan untuk mengenalkan gerakan dasar senam artistik kepada pemula melalui pendekatan permainan.

2. Secara praktis :

- a. Bagi para atlet, model latihan yang menarik dan menyenangkan adalah sarana untuk berlatih, karena pendekatan permainan membuat latihan menjadi lebih menghibur.
- b. Bagi pelatih, sebagai panduan dalam merancang latihan bagi anak-anak usia 7-8 tahun, dengan mengenalkan teknik dasar senam artistik melalui beragam permainan untuk memperkuat pemahaman anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengembangan

Menurut UU No. 11 Tahun 2019, pengembangan adalah kegiatan untuk peningkatan manfaat dan daya dukung ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah terbukti kebenaran dan keamanannya untuk meningkatkan fungsi dan manfaat Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Sedangkan Setyosari (2016, p. 277) mengemukakan, pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang kini banyak digunakan di dunia akademik untuk merancang dan menguji efektivitas produk. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk dengan melalui proses identifikasi masalah potensial serta merancang dan mengembangkan produk sebagai solusi terbaik (Waruwu, 2024, p. 1221). Pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik (Muhibbi, 2018, p. 16).

Proses penelitian pengembangan mencakup serangkaian Langkah yang dimulai dengan pengukuran kebutuhan, tinjauan literatur, penelitian skala kecil, serta analisis dari segi nilai (Hafidah, 2021 dalam Judijanto dkk,

2024, p. 1). Penelitian pengembangan tidak hanya berfokus pada pengembangan produk baru, tetapi juga pada pengujian efektivitas produk tersebut untuk memastikan bahwa produk tersebut dapat berfungsi dengan baik di lingkungan yang dituju (Okpatrioka, 2023 dalam Judijanto, dkk, 2024, p. 2).

Dari beberapa penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan mengenai definisi pengembangan, yaitu suatu proses yang terencana dan terarah untuk meningkatkan manfaat serta mutu suatu produk atau ilmu pengetahuan dan teknologi, baik dalam konteks pendidikan maupun lainnya, yang bertujuan untuk meningkatkan fungsi, manfaat, serta mutu.

Dalam metode analisis data R&D, berbagai alat digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, serta menganalisis data. Metode serta alat untuk menganalisis data dapat berbeda-beda tergantung pada tipe data, tujuan penelitian, dan konteks khusus dari proyek R&D (Ismani, 2019 dalam Judijanto Loso, dkk, 2024, p. 132). Berikut adalah jenis-jenis instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian R&D:

1. Instrumen Pengumpulan Data Kualitatif

- a. Wawancara (*Interviews*)
- b. Observasi (*Observations*)
- c. Diskusi kelompok terfokus (*Focus group discussions*)
- d. Dokumentasi (*Documentation*)

2. Instrumen Pengumpulan Data Kuantitatif

- a. Kuisisioner (*Questionnaires*)
- b. Survei (*Surveys*)
- c. Eksperimen (*Experiments*)

3. Instrumen Pengumpulan Data Teknikal

- a. Sensor dan alat pengukur (*Sensors and measuring instruments*)
- b. Instrumen elektronik (*Electronic instruments*)
- c. Perangkat lunak (*Software*)

4. Instrumen Pengumpulan Data Biologis dan Kimia

- a. Alat laboratorium (*Laboratory instruments*)
- b. Kit diagnostic (*Diagnostics kits*)

5. Instrumen Pengumpulan Data Psikologis

- a. Skala psikometrik (*Psychometric Scales*)
- b. Tes kognitif (*Cognitive Tests*)

Langkah- langkah dan metode yang umum digunakan dalam analisis data dalam riset dan pengembangan (R&D) adalah sebagai berikut:

- a. Pengumpulan Data,
- b. Pembersihan dan Pra-pemrosesan Data,
- c. Eksplorasi dan Visualisasi Data,

- d. Analisis Statik,
- e. Pemodelan dan Simulasi,
- f. Validasi dan Verifikasi,
- g. Implementasi dan Pemantauan,
- h. Dokumentasi dan Pelaporan.

2. Hakikat Permainan

a. Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini

Bermain adalah suatu kegiatan dasar anak usia dini yang dilakukan tanpa paksaan, baik sendiri maupun dengan seorang pendidik atau pendamping seperti keluarga, teman, atau orangtua. Seperti yang dijelaskan oleh Latif (2016), bermain dilakukan dengan suka rela tanpa adanya tekanan dan paksaan dari siapapun. Melalui bermain, anak-anak dapat belajar memahami aturan-aturan, bekerjasama, serta bersosialisasi dengan menyenangkan. Anak-anak dapat memperoleh pengalaman serta mengenal dunia sekitar melalui kegiatan bermain. Bermain memberikan stimulus kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai tugas yang mendukung perkembangannya, serta membentuk dasar yang kokoh untuk menghadapi tantangan di masa depan. Menurut Elfiadi (2016), Penjelajahan lingkungan melalui kegiatan bermain yang mengasikkan perlu dilakukan agar anak dapat menstimulasi tumbuh kembangnya, oleh karena itu penataan lingkungan bermain yang aman dan nyaman serta kondusif perlu dilakukan oleh orangtua di rumah dan guru di sekolah. Setiap anak belajar melalui

bermain, sehingga penting bagi orangtua untuk mengintegrasikan unsur pendidikan ke dalam aktivitas bermain anak. Anak sangat membutuhkan bermain dan permainan untuk tumbuh kembangnya (Lestari et al., 2018).

Dalam bermain, anak-anak mempunyai kesempatan untuk mengambil peran aktif serta mengarahkan perasaan negatif ke objek selain manusia, seperti boneka. Misalnya, anak dapat mengekspresikan kemarahan dengan cara pura-pura memukul boneka, yang berarti sedang membagi perasaan negatif tersebut menjadi bagian-bagian kecil yang dapat di kendalikan. Melalui proses ini, anak secara perlahan dapat mengatasi dan memahami emosi negatif sehingga akan merasa lega. Bermain memegang peran penting dalam perkembangan emosi anak dan dapat mengatasi masalah (Johnson, dkk, 1999, p. 12). Pada saat bermain, anak memiliki kontrol penuh karena anak memimpin permainan dan suasana berada dalam dunia imajinasi. Hal ini memungkinkan anak untuk membangun struktur pengaturan diri sendiri, seperti kendali diri, penggunaan bahasa, memori, dan Kerjasama dengan teman-temannya. Bodrova dan Leong (dalam Johnson, 1999, p. 14) menjelaskan bahwa pandangan Vygotsky mengenai bermain bersifat menyeluruh, dalam pengertian selain untuk perkembangan kognisi juga mempunyai peran penting bagi perkembangan sosial dan emosi anak.

b. Macam-macam Permainan

Menurut Elizabeth Hurlock, ada dua macam permainan untuk anak

usia dini, yaitu :

1. Permainan aktif

Permainan aktif merujuk pada kegiatan yang melibatkan banyak gerakan tubuh, di mana pemain memerlukan energi yang cukup besar. Contohnya adalah permainan bebas dan spontan (eksplorasi), di mana anak dapat melakukan apa saja yang diinginkan tanpa adanya aturan tertentu, seperti bermain peran, bermain musik, bermain olahraga, mengumpulkan atau mengoleksi barang, bermain dengan balok, serta kegiatan seni seperti melukis dan menggambar dengan media tempel.

2. Permainan pasif/ hiburan

Permainan pasif atau hiburan adalah aktivitas di mana kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain, dan pemain hanya membutuhkan sedikit energi. Contohnya termasuk menonton adegan lucu, membaca buku, mendengarkan cerita, menonton televisi, atau mengingat nama-nama benda. Meskipun tidak memerlukan banyak tenaga, tingkat kesenangan yang dirasakan hampir setara dengan anak yang menghabiskan banyak energi di tempat olahraga atau arena bermain.

Menurut Dr. Kartini Kartono dalam bukunya yang berjudul Psikologi Anak, terdapat tiga jenis permainan :

1. Permainan gerakan

Anak-anak bermain bersama teman-temannya dengan melakukan berbagai jenis gerakan dan aktivitas tubuh yang melibatkan kerja sama.

2. Permainan membentuk

Pada tahap awal, permainan berfokus pada kegiatan destruktif seperti meremas, merusak, mencabik, atau memotong benda-benda. Seiring berjalannya waktu, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan untuk membentuk materi yang tersedia menjadi sesuatu yang lebih konstruktif.

3. Permainan ilusi

Dalam jenis permainan ini, unsur fantasi sangat penting. Contohnya, anak-anak dapat membayangkan sebuah sapu sebagai kuda tunggangan atau bermain peran sebagai dokter. Melalui permainan ini, anak-anak mengembangkan kreativitas dengan memanfaatkan imajinasi untuk menciptakan berbagai adegan cerita.

c. Fungsi Bermain

Bruner (dalam Johnson, 1999, p. 14) menekankan bahwa fungsi bermain adalah sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas, dalam bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Catron dan Allen (1999, p. 148) menjelaskan bahwa fungsi bermain bagi anak adalah untuk mengembangkan keenam aspek perkembangan anak yang meliputi aspek kesadaran diri (personal awareness), emosional, sosial, komunikasi, kognisi

dan keterampilan motorik. Dalam Ardini & Anik (2018), menjelaskan beberapa fungsi dalam bermain bagi anak-anak, antara lain :

1. Menggunakan kelebihan energi anak.
2. Mengembalikan energi yang telah habis setelah beraktivitas.
3. Menyempurnakan keterampilan spesifik.
4. Mendorong pertumbuhan holistik anak.
5. Mendukung eksplorasi lingkungan dan membimbing pengenalan potensi diri anak.
6. Memberikan peluang bagi anak untuk berinteraksi guna memperkaya pengalaman serta pengetahuan.

3. Audiovisual

a. Pengertian Audiovisual

Media audiovisual merupakan alat yang mampu menampilkan gambar bergerak, warna, serta informasi tambahan melalui tulisan dan suara. Seperti yang dijelaskan oleh Khadijah et al (2021), media ini bisa menampilkan dua unsur sekaligus, yaitu unsur gambar dan unsur suara. Media audio adalah sarana belajar yang menyampaikan informasi melalui suara, dimana hanya pendengaran yang diperlukan untuk memahaminya. Sementara itu, media visual merupakan alat bantu pembelajaran yang mengandalkan gambar atau teks, yang hanya dapat dipahami melalui penglihatan. Wati (2016, pp. 44-45) mendefinisikan media audiovisual adalah Sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan

pengetahuan, sikap, dan ide dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Rahma, dkk (2020, p. 106) dalam jurnal internasionalnya menjelaskan bahwa *audio-visual media is a tool that can be seen by students and can be touched by students. Audio-visual media also involves two human senses, namely the sense of hearing and sense of sight that takes place simultaneously. Audiovisual media can also be in the form of images, videos, graphics and sounds that can facilitate students in receiving learning material.* Artinya media audiovisual adalah alat yang bisa dilihat oleh siswa dan bisa tersentuh oleh siswa. Media audiovisual juga melibatkan dua indera manusia yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan yang terjadi secara bersamaan. Media audiovisual juga bisa berupa gambar, video, grafik dan suara itu dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran.

Penggunaannya dalam proses pembelajaran merupakan strategi untuk menciptakan suasana belajar yang menarik serta memotivasi. Teknologi media audiovisual mendukung penyampaian informasi antar pembicara dan penerima, dan ketika digambarkan realitas obyektif, maka berkontribusi pada proses pembelajaran melalui representasi. Pemanfaatannya dalam prosedur pendidikan menghasilkan pencapaian pengajaran terencana atau pembelajaran terencana dan mengurangi faktor gaya belajar, menurut semuanya pembelajar tidak sama, dan pengajaran harus disesuaikan dengan gaya pemahaman individu.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media audiovisual adalah alat pembelajaran yang menggabungkan antara unsur suara serta gambar, memungkinkan penayangan gambar bergerak, warna,

serta informasi tambahan melalui gambar dan suara. Definisi dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual melibatkan indera pendengaran serta penglihatan manusia secara bersamaan.

b. Macam Audiovisual

Ada beberapa macam media audiovisual, termasuk yang diam dan bergerak. Menurut Hanan (2021), media audiovisual ini dapat dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain :

1. Audiovisual diam adalah jenis media yang menampilkan gambar dan suara tanpa gerakan, seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkaian suara, cetak suara, video, dan sebagainya.
2. Audiovisual bergerak adalah jenis media yang menampilkan gambar dan suara yang dapat bergerak, seperti televisi, video, film, dan lainnya. Audiovisual bergerak ini dapat dibagi menjadi :
 - a) Audiovisual murni, yaitu media yang gambar dan suaranya berasal dari satu sumber, seperti televisi, video, atau film.
 - b) Audiovisual tidak murni, yaitu media yang gambar dan suaranya berasal dari sumber yang berbeda, seperti film bingkai suara yang ada gambarnya berasal dari *slide show* dan suaranya berasal dari *voice note*.

c. Ciri-ciri Audiovisual

Pengajaran melalui media audiovisual sangat terkait dengan penggunaan perangkat keras seperti *proyektor film*, *tape recorder*, dan

proyektor visual yang lebar. Ciri-ciri utama dari media audiovisual mencakup :

1. Bersifat liner.
2. Penyajian visual yang dinamis.
3. Penggunaan sesuai dengan rancangan dari perancang.
4. Representasi fisik dari gagasan.
5. Pengembangan berdasarkan prinsip-prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
6. Orientasi terhadap peran guru dengan tingkat keterlibatan interaktif murid yang rendah.

d. Manfaat audiovisual

Manfaat penggunaan media audio visual dalam pembelajaran, di antaranya :

1. Materi yang disampaikan melalui media audio visual menjadi lebih jelas dan menarik.
2. Pembelajaran menggunakan media audio visual menjadi lebih efektif.
3. Peserta didik menjadi lebih terlibat dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
4. Daya tarik peserta didik ditingkatkan melalui penggunaan suara dan gambar dalam media audio visual.
5. Fleksibilitas waktu dan tempat pembelajaran meningkat dengan adanya media audio visual.
6. Media audio visual dapat membantu menumbuhkan sikap positif peserta

didik terhadap materi pembelajaran.

7. Memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada peserta didik melalui penggunaan media audio visual.
8. Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam pembuatan media audio visual karena membutuhkan tingkat kreativitas yang tinggi.

e. Cara Menggunakan Audiovisual

Berdasarkan temuan dari jurnal pertama yang disampaikan oleh Dini dan Rika (dalam Sumarno 2020, p. 31), berikut adalah langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audiovisual :

1. Tahap persiapan
 - a) Merencanakan kegiatan pembelajaran.
 - b) Memeriksa petunjuk penggunaan media audiovisual.
 - c) Menyiapkan serta mengatur peralatan media audiovisual yang akan digunakan.
2. Tahap penyajian
 - a) Memeriksa keberadaan dan kesiapan semua peralatan media audiovisual sebelum digunakan.
 - b) Memeriksa apakah media audiovisual tersebut menjelaskan tujuan dari pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.
 - c) Media audiovisual mempresentasikan materi pembelajaran.
 - d) Upaya yang harus dihindari agar tidak ada yang mengganggu peserta didik.

3. Tahap tindak lanjut

Tahap lanjutan ini digunakan untuk membantu peserta didik memperkuat pemahaman terhadap materi yang sudah diberikan melalui media audiovisual. Selain itu, tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran yang telah berlangsung.

4. Definisi Senam

a. Senam

Senam merupakan istilah yang diterjemahkan dari kata "*Gymnastek*", yang berasal dari bahasa Yunani "*Gymnos*" yang berarti tidak berpakaian atau telanjang. Pada zaman kuno, senam sering dilakukan dengan setengah badan telanjang agar gerakan dapat dilakukan tanpa hambatan, sehingga mencapai kesempurnaan (Muhajir, 2006). Awal penyebaran senam di Indonesia dipercaya dimulai dari Bandung. Hal tersebut dikarenakan sekolah pertama yang terkait dengan senam didirikan di kota Bandung pada tahun 1922, saat MGSS (*Militaire Gymnastiek en Sportschool*) dibuka. Para lulusan dari sekolah tersebut kemudian akan menjadi instruktur senam Swedia di beberapa sekolah. Seiring dengan popularitas yang meningkat dari olahraga senam, dibentuklah sebuah organisasi yang bertujuan untuk mengembangkan bakat-bakat atlet senam. Pada tanggal 14 Juli 1963, dibentuklah sebuah organisasi yang diberi nama PERSANI (Persatuan Senam Indonesia) yang diketuai oleh R. Suhadi.

Senam pada anak usia dini memiliki dampak signifikan pada

perkembangan motorik kasar. Pada tahap ini, anak banyak melakukan aktivitas fisik seperti berlari, melompat, menggerakkan kaki, tangan, serta seluruh tubuh, yang berkontribusi pada pengembangan kekuatan, daya tahan, kecepatan, ketepatan, dan keseimbangan. Anak yang memiliki kondisi fisik yang baik akan memiliki kekuatan dan daya tahan yang memadai dalam berbagai situasi, serta cenderung lebih cepat dalam menanggapi berbagai hal (Kurnia dan Izzati, 2022). Senam adalah sebuah kegiatan fisik yang sangat bermanfaat dan efektif dalam mempercepat pertumbuhan serta perkembangan anak (Damayanti 2021, p. 219). Menurut Soenyoto, Tommy (2014), senam adalah suatu kegiatan jasmani yang efisien untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak karena gerakan yang ada dalam olahraga senam sangat cocok untuk tujuan tersebut.

Melakukan senam memungkinkan organ tubuh untuk berkembang sesuai dengan fungsi masing-masing, yang artinya gerakan senam dapat meningkatkan kebugaran tubuh secara keseluruhan. Karena gerakan senam melibatkan kekuatan, kecepatan, serta keserasian gerak fisik yang teratur untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, (Akmal 2018, p. 12) mengemukakan senam adalah aktivitas fisik yang memerlukan kombinasi antara kecepatan, kekuatan, serta koordinasi gerakan yang tepat. Menurut Peter H. Werner dalam Agus Mahendra (2001, p. 13), senam adalah sebuah aktivitas latihan fisik yang dilakukan di atas lantai atau menggunakan alat-alat yang dirancang untuk

meningkatkan daya tahan, kekuatan, fleksibilitas, ketangkasan, koordinasi, dan kendali tubuh.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), senam didefinisikan sebagai aktivitas gerakan tubuh yang meliputi gerakan tertentu seperti menggeliat, menggerakkan, dan meregangkan anggota badan. Selanjutnya menurut Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (2010), senam merujuk pada segala bentuk pembelajaran fisik yang disusun secara sistematis dengan memilih dan merencanakan gerakan-gerakan tertentu untuk mencapai tujuan khusus.

Adapun beberapa pengertian senam dari para ahli, berikut adalah pengertian senam menurut para ahli yang ada:

1. Madijono (2010, p. 1)

Menurut Madijono, senam adalah salah satu bentuk latihan fisik yang sistematis, teratur dan terencana dengan melakukan gerakan- gerakan tertentu untuk memperoleh manfaat bagi tubuh.

2. Sutrisno dan Khadafi (2010, p. 60)

Pengertian senam menurut Sutrisno dan Khadafi adalah segala bentuk senam yang disusun secara sistematis dengan melibatkan gerakan-gerakan yang dipilih dan terencana untuk mencapai tujuan tertentu.

3. Margono (2009, p. 19)

Menurut Margono, pengertian senam adalah latihan gerak

tubuh yang dipilih dan dibuat dengan rencana, disusun secara sistematis dengan tujuan membentuk dan mengembangkan kepribadian yang harmonis.

4. Imam Hidayat dalam Hendra Agusta (2009, p. 9)

Menurut Imam Hidayat dalam Hendra Agusta (2009, p. 9), senam merupakan salah satu bentuk latihan tubuh yang sengaja dipilih dan dikonstruksi, dilaksanakan secara sadar dan terencana, tersusun secara sistematis dengan tujuan untuk meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan serta menanamkan mental dan spiritual.

Berdasarkan definisi senam menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa senam merupakan suatu aktivitas fisik yang diatur secara sistematis dan terencana, dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kesehatan fisik, mengembangkan kepribadian yang seimbang, serta memperkuat aspek mental dan spiritual.

5. Senam Artistik

Senam artistik merupakan salah satu nomor dalam cabang olahraga senam yang menggabungkan unsur tumbling dan akrobatik dengan tujuan menciptakan efek artistik dari gerakan-gerakan yang dilakukan. Melalui penggabungan tumbling dan akrobatik yang dilakukan dengan kontrol, senam ini dapat menciptakan dampak yang mengejutkan yang juga memancarkan keindahan estetis. Sapto Adi (2018, p. 19) menjelaskan bahwa senam artistik adalah jenis senam yang ditandai oleh gerakan yang

cepat dan eksploisf. Secara umum, senam ini fokus pada gerakan kelentukan dan keseimbangan, dengan gerakan yang dinamis dan terkontrol yang menciptakan kesan gerakan yang indah dan mengejutkan bagi para penonton. Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa senam artistik merupakan suatu kegiatan fisik yang menggabungkan beberapa gerakan akrobatik untuk menciptakan dampak artistik dari gerakan tersebut. Dengan koordinasi yang tepat dan urutan gerakan yang teratur, akan terbentuk rangkaian gerakan artistic yang menarik dan harmonis.

Senam artistik dibagi menjadi dua kelompok, antara lain artistik putra (*Man Artistic Gymnastics*) dan artistik putri (*Women Artistic Gymnastics*). Dalam masing-masing kelompok terdapat peraturan dan penggunaan alat yang berbeda. Artistik putra ada enam alat yaitu lantai (*floor exercise*), kuda lompat (*vaulting horse*), gelang gelang (*rings*), kuda pelana (*pommel horse*), palang sejajar (*parallel bars*) dan palang tunggal (*horizontal bar*). Sedangkan artistik putri ada empat alat yaitu lantai (*floor exercise*), kuda lompat (*vaulting horse*), palang bertingkat (*uneven bars*) dan balok keseimbangan (*balance beam*) (Agus Mahendra, 1999, pp. 11-12).

Dalam senam artistik, kemampuan fisik yang harus dipenuhi antara lain: kelentukan, kekuatan, daya ledak, koordinasi, keseimbangan, kecepatan, ketepatan, serta daya kontrol yang baik. Suharno (1985, p. 240), elemen-elemen pokok dalam gerakan fisik mencakup kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, dan kelenturan. Sebaliknya aspek-aspek khusus dalam gerakan fisik melibatkan stamina, kekuatan, daya ledak, respon yang

baik, koordinasi, ketepatan, serta keseimbangan.

a. Teknik Dasar Senam Artistik

Dalam cabang olahraga senam artistik terdapat beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh atlet. Teknik dasar tersebut diambil berdasarkan peraturan dalam *Code of Point*. Tetapi pada setiap kelompok usia terdapat perbedaan gerakan yang harus dipertandingkan (senior dan junior). Untuk kategori junior antara lain: *straddle jump*, *turn 360 derajat*, dan guling belakang. Berikut adalah teknik dasar yang wajib dipelajari bagi pemula :

1. *Straddle Jump*

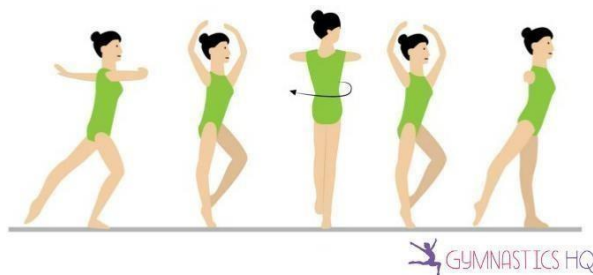


Gambar 1. *Straddle Jump*

Sumber. <https://gymnasticshq.com/how-to-improve-your-jumps/>
Gerakan *straddle jump* adalah gerakan yang dilakukan dengan

lompatan dan membuka kaki kedepan membentuk huruf v serta posisi badan menghadap kedepan lalu kembali mendarat dengan posisi badan seimbang.

2. *Turn 360 Derajat*



Gambar 2. *Turn* 360 derajat

Sumber. <https://gymnasticshq.com/how-to-do-a-gymnastics-full-turn/>

Turn 360 derajat adalah gerakan yang dilakukan dengan berputar ke arah kanan atau kiri sebanyak satu putaran, lalu mendarat dengan tumpuan satu kaki berada didepan.

3. Guling Belakang



Gambar 3. Guling Belakang

Sumber. <https://www.synergygymnastics.co.uk/how-to-do-a-backward-roll/>

Guling belakang adalah gerakan yang dilakukan dengan posisi awal telentang lalu mengangkat kaki dan diarahkan ke belakang sehingga badan akan terguling ke arah belakang, lalu posisi akhir akan seperti jongkok.

6. Komponen Biomotor Senam Artistik

Dalam senam artistik memfokuskan pengembangan pada beberapa komponen biomotor.

a. Kekuatan

Kekuatan otot merupakan kemampuan tubuh untuk menanggung tekanan atau beban, baik dari luar maupun dari dalam tubuh itu sendiri.

Secara fisiologis, kekuatan otot mencakup kemampuan satu otot atau sekelompok otot untuk melakukan kontraksi penuh yang efisien melawan tekanan atau beban yang diterima. Sedangkan secara mekanisme, kekuatan otot dinyatakan sebagai gaya yang dihasilkan oleh satu otot atau sekelompok otot saat melakukan kontraksi maksimal. Sukadiyanto dalam Febrihan & Rosyida (2019, p. 371) menjelaskan bahwa, pengertian otot secara umumnya adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk mengatasi beban atau tahanan. Di dalam teknik dasar senam artistik, kekuatan dibutuhkan untuk gerakan yang mengangkat tubuh seperti gerakan dalam kelompok *hand support*.

Adapun macam-macam kekuatan seperti kekuatan otot lengan, otot bahu, otot perut, otot dada, otot paha, dan otot betis. Atau biasa disebut dengan otot ekstremitas atas dan otot ekstremitas bawah. Metode latihan yang dapat dilakukan untuk membentuk otot-otot tersebut antara lain *push up*, *sit up*, *plank*, *squat*, dan *pull up*.

b. Kelentukan

Kelenturan adalah kemampuan sendi untuk bergerak dengan leluasa tanpa khawatir adanya cedera. Gerakan alami setiap sendi setiap orang berbeda sesuai dengan tendon, ligament, serta serabut yang ada di dalam tubuh. Sukadiyanto (2002) menyatakan bahwa berbagai faktor memengaruhi tingkat fleksibilitas seseorang, termasuk elastisitas otot, tendon, serta ligament, struktur tulang, bentuk sendi, suhu tubuh, usia, jenis kelamin, dan ritme biologis. Kelenturan adalah komponen biomotor

paling penting bagi pesenam karena semua gerakannya sangat rawan terjadi cedera. Metode latihan yang dapat dilakukan untuk melatih kelentukan antara lain *split*, kayang, cium lutut, dan *cobra position*.

c. Kecepatan

Kecepatan adalah kemampuan tubuh untuk bergerak atau berpindah tempat dengan secepat-cepatnya menuju arah yang telah ditentukan. Menggerakkan anggota fisik dengan cepat menjadi keterampilan terpenting bagi seorang olahragawan dalam memaksimalkan potensi yang dimiliki dan harus ditingkatkan sesuai dengan bidang keterampilan olahraga yang dibutuhkan (Chris Crowley, 2016). Metode latihan yang dapat dilakukan untuk melatih kecepatan antara lain *sprint* dan lari zig-zag.

d. Daya Tahan

Daya tahan atau ketahanan tubuh merupakan kemampuan kerja otot menggunakan durasi waktu tertentu dengan menggunakan sistem energi khusus nya kemampuan daya tahan aerobik untuk memanfaatkan energi selama latihan atau beraktivitas Sukadiyanto (2011, p. 83). Daya tahan diperlukan oleh pesenam untuk melakukan gerakan beruntun seperti gerakan rangkaian di alat lantai. Metode latihan yang dapat dilakukan untuk melatih daya tahan antara lain *jogging* selama 30 menit.

7. Hakikat Latihan

a. Pengertian Latihan

Latihan merupakan aktivitas olahraga yang membutuhkan komitmen serta pengembangan atlet untuk mencapai tingkat kondisi fisik

dan psikologis optimal dalam periode waktu yang telah direncanakan. Menurut Bompas (1994), latihan merupakan aktivitas olahraga yang sistematis dalam waktu yang lama ditingkatkan secara progresif dan individual mengarah kepada ciri-ciri fungsi pedagogis dan fisiologis manusia untuk mencapai sasaran yang ditentukan. Hariono (2006, p. 1), menyatakan bahwa latihan adalah suatu proses berlatih yang dilakukan dengan sistematis dan berulang-ulang dengan pembebanan yang diberikan secara progresif. Sedangkan Irianto (2002, pp. 11-12), menyatakan: Latihan adalah proses pelatihan dilaksanakan secara teratur, terencana, menggunakan pola dan sistem tertentu, metodis serta berulang seperti gerakan yang semula sukar dilakukan, kurang koordinatif menjadi semakin mudah, otomatis, dan reflektif sehingga gerak menjadi efisien dan itu harus dikerjakan berkali-kali.

Dari penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa latihan merupakan suatu aktivitas olahraga yang dilakukan secara terencana, berulang-ulang, dan progresif dalam jangka waktu yang lama. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan fisik dan mental individu serta mencapai sasaran yang ditetapkan, dengan menggunakan metode yang sistematis dan metode yang berulang-ulang. Latihan juga bertujuan untuk mengubah gerakan yang awalnya sulit dan kurang terkoordinasi menjadi lebih mudah, otomatis, dan efisien melalui pembiasaan yang dilakukan berkali-kali.

b. Prinsip Latihan

Berikut ini adalah prinsip-prinsip latihan yang harus diperhatikan pada saat proses latihan, di antaranya adalah :

1. Prinsip aktif dan kesungguhan berlatih

Atlet yang sangat komited dan serius dalam latihan akan memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai manfaat serta tantangan terkait dengan sesi latihan. Atlet akan melakukan program latihan dengan tekun karena memahami tujuan dari program latihan yang diberikan oleh pelatih. Dengan demikian, atlet akan bekerjasama dengan pelatihnya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Atlet akan berhati-hati terhadap apa yang dilakukannya, karena masalah pribadi dapat berpengaruh pada kemampuan, dia akan berbagi rasa dengan pelatih sehingga melalui usaha bersama masalah akan dapat pecahkan (Bompa, 1994).

2. Prinsip perkembangan menyeluruh

Pelatih harus mengatur perkembangan awal yang cepat dalam latihan, terutama dengan menahan dorongan untuk beralih spesialisasi yang terlalu dini. Meskipun program latihan harus memersamikan dari berbagai aspek, bukan berarti bahwa atlet harus terus menjalani program yang sama. Seiring dengan bertambahnya usia dan kedewasaan atlet, fokus latihan akan bergeser ke spesialis yang lebih sesuai. Seperti yang dijelaskan oleh (Bompa: 1994), harapan dari perkembangan multilateral dalam program latihan menjadikan banyak jenis olahraga dan kegembiraan melalui permainan, dan ini mengurangi kemungkinan rasa bosan.

3. Prinsip spesialisasi

Pada saat menerapkan prinsip untuk atlet muda, penting untuk memperhatikan bahwa pengembangan multilateral harus menjadi prioritas utama. Spesialisasi dalam cabang olahraga tertentu harus dilakukan secara bertahap dan sesuai dengan tahap perkembangan fisik serta psikologis atlet. Hal ini bertujuan untuk mencegah kemungkinan dampak negatif yang mungkin timbul akibat spesialisasi terlalu dini. Latihan harus bersifat khusus sesuai dengan kebutuhan olahraga dan pertandingan yang akan dilakukan (Bompa, 1994).

4. Prinsip individualisasi

Seorang pelatih perlu mengamati serta mengevaluasi kondisi serta berbagai aspek terkait dengan atletnya secara berkala. Hal tersebut diperlukan agar program latihan yang diperlukan sesuai dengan individunya. Menurut Bompa (1994), latihan harus memperhatikan dan memperlakukan atlet sesuai dengan tingkatan kemampuan, potensi, karakteristik belajar dan kekhususan olahraga.

5. Prinsip variasi

Untuk mengatasi rasa bosan yang dirasakan oleh atlet, seorang pelatih harus lebih kreatif untuk menciptakan suasana latihan yang menyenangkan. Contohnya dengan menggunakan peralatan dan alat bantu yang berbeda dari biasanya. Bompa (1994) menjelaskan, latihan harus bervariasi dengan tujuan untuk mengatasi sesuatu yang monoton dan kebosanan dalam latihan.

6. Prinsip model dalam latihan

Secara umum, model adalah representasi atau simulasi dari realitas yang dibuat dengan mengorganisir elemen-elemen khusus dari berbagai fenomena yang dapat diamati dan diteliti oleh individu.

7. Prinsip efisiensi

Implementasi prinsip efisiensi dapat dilakukan dengan:

- a. Menetapkan prioritas dalam kebutuhan dan penghematan biaya.
- b. Menetapkan urutan prioritas dalam menjalankan kegiatan.
- c. Menekankan pada jumlah atlet yang berpotensi mencapai tujuan tertentu.
- d. Merawat peralatan serta perlengkapan dengan sebaik mungkin.

8. Prinsip kesinambungan

Pencapaian terbaik dalam suatu cabang olahraga akan tercapai apabila intensitas latihan dilakukan dengan konsisten. Latihan yang tidak konsisten dan disusul dengan jeda istirahat yang panjang, tidak akan menjamin perkembangan prestasi yang diinginkan.

9. Prinsip *overload*

Dengan penerapan proses *overload* atau pembebanan bertahap akan menyebabkan peningkatan yang berlebih dalam kemampuan biologis, yang merupakan syarat mutlak untuk meningkatkan prestasi. Bompa (1994) menjelaskan bahwa pemberian beban latihan harus melebihi kebiasaan kegiatan sehari-hari secara teratur. Hal tersebut bertujuan agar sistem fisiologis dapat menyesuaikan dengan tuntutan fungsi yang dibutuhkan untuk tingkat kemampuan yang

tinggi.

10. Prinsip kesiapan

Nilai latihan dipengaruhi oleh kesiapan fisiologis dan kematangan individu atlet. Sebelum masa pubertas, secara fisiologis, seorang atlet biasanya belum terlalu siap untuk menerima latihan dengan intensitas maksimal. Maka penting untuk menyesuaikan latihan dengan kesiapan atlet, dari faktor usia, tingkat keterampilan, serta kematangan.

11. Prinsip pembinaan seutuhnya

Prestasi terbaik hanya dapat dicapai ketika pembinaan atlet diperhatikan secara menyeluruh dan difokuskan pada semua aspek pelatihan yang penting, termasuk kepribadian atlet, kondisi fisik, keterampilan teknis, keterampilan taktis, dan kekuatan mental.

12. Prinsip periodisasi

Menurut Sudjarwo (1993, p. 81) menyatakan bahwa penyusunan program latihan dapat dibagi menjadi program jangka Panjang, menengah, dan pendek. Prinsip dasar periodisasi adalah pengaturan latihan dalam tahap-tahap yang sesuai dengan rentang waktu yang tersedia, yang dikenal dengan siklus :

- a) Makro-siklus, yang merujuk pada program selama setengah tahun atau satu tahun.
- b) Meso-siklus, yang merupakan dari program dengan durasi tiga hingga enam minggu.
- c) Mikro-struktur siklus, yang melibatkan struktur sesi pelatihan

harian hingga mingguan.

8. Hakikat Anak Usia 7-8 tahun

Definisi anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Assosiation Education For Young Children*) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Anak usia 0-8 tahun, disebut sebagai masa emas (*golden age*) dalam pengembangan anak, yang merupakan periode krusial yang hanya terjadi sekali dalam kehidupan. Perkembangan serta pertumbuhan anak usia dini harus ditujukan untuk mencapai keseimbangan yang tepat dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan kreativitas. Hal ini penting, karena akan menjadi pondasi yang tepat dalam membentuk kepribadian anak secara menyeluruh.

Menurut Piaget (dalam Puspita, S. C. (2023), perkembangan berlangsung melalui empat tahap, antara lain :

- | | |
|------------------------------|--------------------|
| a. Tahap sensori-motor | : 0 – 1,5 tahun |
| b. Tahap pra-operasional | : 1,5 – 6 tahun |
| c. Tahap operasional konkrit | : 6 – 12 tahun |
| d. Tahap operasional formal | : 12 tahun ke atas |

Pada umumnya anak dalam rentang usia 7-8 tahun memiliki karakteristik seperti perkembangan kognitifnya yang terus berlangsung dengan cepat, menunjukkan kemampuan untuk beripikir secara analitis dan sintesis, deduktif, dan induktif. Perkembangan sosial menunjukkan dorongan untuk mandiri dari orangtua, dengan minat dalam bermain

diluar ruangan bersama teman sebaya. Anak juga mulai menunjukkan minat dalam permainan sosial yang melibatkan interaksi dengan banyak orang. Perkembangan emosional anak mulai tampak dalam pembentukan kepribadian. Hal tersebut disebabkan oleh pengalaman yang anak dapatkan selama hidup.

Sesuai dengan perkembangan anak, maka metode pembelajaran juga akan mengikuti perkembangannya. Pada anak usia 7-8 tahun, perkembangan anak mulai membaik dari berbagai sisi. Anak akan terus mengalami pembelajaran dengan metode yang semakin kompleks, memanfaatkan panca inderanya untuk menyerap berbagai informasi dari lingkungan sekitarnya. Anak-anak mulai memiliki kemampuan membaca dan berkomunikasi secara luas, yang merupakan bagian penting dari perjalanan pembelajarannya.

B. Penelitian yang Relevan

1. Peneliti melakukan penelitian pengembangan ini berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Irani Trinanda (2018) yang berjudul “Pengembangan Teknik Gerak Senam Ritmik Rangkaian *Freehand* Berbasis Audiovisual Untuk Anak Usia 7-11 Tahun”. Dalam penelitian tersebut, hasil validasi dari ahli materi mencapai 93,75% (sangat sesuai), sementara ahli media memberikan penilaian sebesar 88,89% (sangat sesuai). Hasil uji coba lapangan utama menunjukkan penilaian sebesar 98,3% (sangat sesuai). Produk yang dihasilkan merupakan media pembelajaran audiovisual yang bertujuan untuk mendukung latihan senam

ritmik bagi anak usia 7-11 tahun. Produk ini terdiri dari serangkaian gerakan *reehand* dan gerakan bagian (*slow motion*) yang disertai dengan penjelasan. Pemilihan gerakan didasarkan pada *Code of Point* 2017-2020 dari FIG.

2. Peneliti melakukan penelitian pengembangan ini berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Sindy Nur Laila Aziiz Arwani (2021) yang berjudul “Pengembangan Teknik Gerak Dasar Senam *Aerobic Gymnastics* Rangkaian *Individual Women* Berbasis Audiovisual Untuk Anak Usia 7-8 Tahun.”. Dalam penelitian tersebut, hasil validasi dari ahli materi pada tahap II mencapai 92,85% (sangat baik), sedangkan hasil validasi dari ahli media pertama pada tahap II sebesar 77,50% (baik) dan ahli media kedua pada tahap II sebesar 87,50% (sangat baik). Hasil dari uji coba lapangan utama menunjukkan penilaian sebesar 89,375% (sangat baik). Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran audiovisual yang bertujuan untuk mendukung latihan senam aerobik bagi anak usia 7-8 tahun. Produk ini terdiri dari serangkaian gerakan dasar dan gerakan bagian (*slow motion*) yang dilengkapi dengan penjelasan. Pemilihan gerakan didasarkan pada *Code of Point* 2017-2020 dari FIG.

3. Peneliti melakukan penelitian pengembangan ini berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Shafira Cahya Puspita (2023) yang berjudul “Model Latihan *Element Aerobic Gymnastics* Dalam Bentuk Permainan Berbasis Audiovisual Untuk Anak Usia 5-6 Tahun”. Dalam penelitian tersebut, hasil validasi dari ahli materi pada tahap II mencapai 93,75%

(sangat baik), sedangkan hasil validasi dari ahli media sebesar 88,89% (sangat baik). Hasil dari uji coba lapangan utama menunjukkan penilaian sebesar 95,55% (sangat baik). Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran audiovisual berbentuk video dan buku panduan yang bertujuan untuk mendukung latihan tiga *element wajib aerobic gymnastics* usia 4-5 tahun. Pemilihan gerakan didasarkan pada *Code of Point* 2022-2024 dari FIG.

4. Peneliti melakukan penelitian pengembangan ini berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Niken Ayu Novita Sari (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Senam Artistik Gerak *Handspring* pada Alat Meja Lompat”. Dalam penelitian tersebut, hasil validasi dari ahli materi pada tahap II mencapai 95% (sangat baik), sedangkan hasil validasi dari ahli media sebesar 88,5% (sangat baik). Hasil dari uji coba lapangan utama menunjukkan penilaian sebesar 90,9% (sangat baik). Produk yang dihasilkan berupa video dan buku panduan yang bertujuan untuk mendukung latihan gerakan *handspring* pada alat meja lompat.

C. Kerangka Pikir

Pada usia 7-8 tahun, perkembangan anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dari segi berbagai aspek. Pada saat usia ini, anak mengalami masa-masa yang sangat bagus untuk pertumbuhan atau biasa disebut dengan masa *golden age*. Anak akan terus mengalami pertumbuhan dalam pembelajaran, menggunakan metode yang semakin rumit, dan memanfaatkan

indera untuk menyerap informasi dari lingkungan sekitar. Kemampuan membaca dan berkomunikasi mulai berkembang dengan lebih baik, yang merupakan langkah penting dalam perjalanan pembelajaran anak.

Media diperlukan pada saat proses pembelajaran serta pelatihan. pada saat latihan, anak-anak dapat melihat serta menirukan apa yang pelatih ajarkan. Tetapi, pada saat anak tidak berada di bawah bimbingan pelatih atau di tempat latihan, anak-anak tidak memiliki akses kepada model latihan yang baik dan benar. Pentingnya penggunaan media pembelajar yang menarik dan menyenangkan agar memudahkan pelatih untuk menyampaikan informasi mengenai senam artistik, dan anak-anak akan tertarik karena pada saat penyampaian materi terkesan mudah dimengerti dan tidak membosankan. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, masih terdapat anak-anak yang merasa bosan karena penyampaian materi pada saat latihan kurang bervariasi.

Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan pengenalan teknik dasar senam artistik dengan model permainan untuk anak usia 7-8 tahun berbasis audiovisual, sehingga diharapkan dapat memberikan dukungan kepada anak-anak dalam menjalani proses latihan, baik saat berada di dalam maupun di luar lingkungan latihan.



(Bagan Kerangka Pikir)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian pengembangan yang dikenal dengan metode penelitian RnD adalah metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (*Borg and Gall* dalam Sugiono, 2019, p. 28). Kurniawan dan Mertha (2016) menjelaskan tujuan *research and development* menciptakan produk yang baru atau mengembangkan produk yang sudah lama akan lebih menarik ketika memiliki maksud untuk meningkatkan minat konsumen yang dimana akan berpengaruh pada peningkatan pendapatan. Menurut Gilbert dkk (2018), *research and development* memiliki peranan khusus dalam strategi perusahaan maupun arena internasional dimana *research and development* dapat memberikan keunggulan untuk bisnis dan juga penting untuk persaingan ekonomi pada negara-negara untuk kekuasaan dan pengaruh internasional.

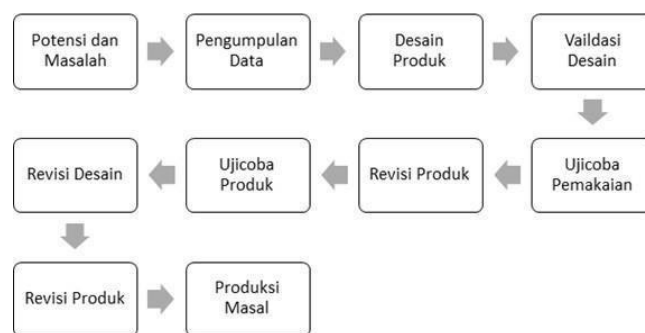
Produk instruksional Dalam “Penelitian dan Pengembangan” menurut *Borg & Gall* dalam “*Educational Research*” (1989), tidak hanya terbatas pada buku dan film instruksional atau jenis media lainnya, tetapi juga meliputi metode, strategi pembelajaran, model pembelajaran, bahkan sampai pada program-program pengembangan lainnya. Sedangkan yang maksud dengan “program” adalah “sistem belajar yang lengkap”, termasuk di dalamnya bahan belajar yang dikembangkan serta bahan- bahan penyerta lainnya seperti, panduan penggunaan bagi guru dan panduan belajar bagi

siswa, serta set instrumen pengukuran ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pada analisis kebutuhan, pengembangan dilaksanakan untuk menciptakan produk berupa teknik dasar atau langkah-langkah dasar bagi pemula.

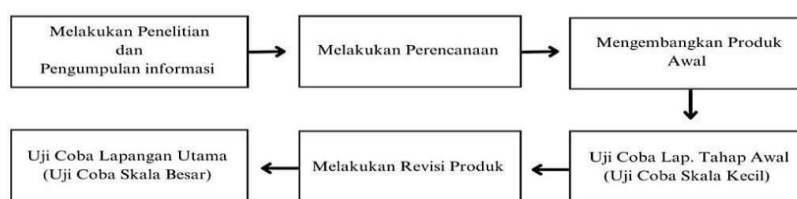
B. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah yang diambil dalam penelitian pengembangan ini mengikuti kerangka kerja pengembangan yang diadaptasi dari *Borg & Gall* dalam Sugiono (2009) terdapat sepuluh langkah, yaitu:



Gambar 5. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Mengutip dari *Borg and Gall*.

Karena keterbatasan waktu dan situasi penelitian, yang tidak mencakup tahap uji efektivitas, peneliti melakukan modifikasi dengan hanya mengimplementasikan enam langkah dari sepuluh langkah yang direkomendasikan, yakni sampai dengan uji lapangan. Berikut adalah rangkaian langkah-langkah yang diuraikan dalam penelitian ini:



Gambar 6. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Mengutip dari *Borg and Gall*.

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi

Penelitian dan pengumpulan informasi awal pada bulan Maret 2024 dengan melakukan pencarian terhadap masalah serta kelemahan dalam metode latihan untuk atlet pemula. peneliti mencari berbagai model latihan dalam format video yang tersedia di internet, seperti *platform YouTube dan Instagram*. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara serta diskusi dengan pelatih senam artistik, serta peneliti juga mengumpulkan beberapa referensi jurnal dari penelitian sebelumnya. Tujuan dari langkah-langkah tersebut adalah untuk memahami, mengevaluasi, serta agar dapat mengatasi kendala atau masalah yang ditemukan.

2. Melakukan perencanaan

Setelah mengumpulkan informasi dengan cara wawancara serta observasi, langkah selanjutnya adalah merencanakan pembuatan produk berupa model latihan yang di desain sebagai pendukung latihan tiga elemen wajib senam artistik, yaitu *straddle jump*, *turn 360 derajat* dan *guling belakang*. Produk ini akan dikemas dalam bentuk video yang dilengkapi dengan penjelasan gerakan berupa suara. Diharapkan, produk ini dapat mengatasi masalah yang ditemukan, serta dapat digunakan sebagai pengenalan teknik dasar senam artistik.

3. Mengembangkan produk awal

Pengembangan produk awal dilakukan melalui pembuatan desain produk yang berupa media dua dimensi dalam bentuk video. Di dalam video akan diberi penjelasan tentang bagaimana cara melakukan permainan yang mendukung latihan tiga elemen wajib senam artistik kategori putri, beserta fungsi dan tujuan dari setiap permainan. Konten produk ini akan mengikuti standar buku panduan O2SN Jenjang SD/MI Tahun 2023 kategori putri.

Produk ini dirancang agar menarik, mudah untuk ditiru, dan dapat menjadi referensi tambahan untuk model latihan tiga elemen wajib senam artistik, seperti *straddle jump*, *turn* 360 derajat, dan guling belakang bagi atlet pemula usia 7-8 tahun. Terdapat sembilan jenis permainan dalam produk ini yang disajikan dalam bentuk buku panduan serta video dengan durasi sepuluh menit yang dapat diakses melalui *platform YouTube*.

4. Uji coba lapangan tahap awal (uji coba skala kecil)

Pengujian awal dilakukan dalam skala terbatas dengan melakukan uji coba lapangan pada kelompok kecil, yaitu sepuluh siswa SELABORA Senam Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 15 Februari 2025. Dalam langkah ini, pengumpulan serta analisis data dapat dilakukan dengan cara memberikan angket kepada siswa untuk mengisi respon terhadap media yang dikembangkan.

5. Melakukan revisi produk

Melakukan perbaikan pada produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil dari uji coba awal. Proses perbaikan ini kemungkinan

besar akan dilakukan secara berulang, disesuaikan dengan hasil yang terungkap dalam uji coba terbatas, sehingga dapat menghasilkan *draft* produk (model) utama yang siap untuk diuji coba secara luas.

6. Uji coba lapangan utama

Langkah berikutnya setelah revisi produk oleh peneliti, berdasarkan hasil uji coba subjek dalam skala besar dengan melibatkan duapuluh siswa SD Negeri Samirono, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, pada tanggal 26 Februari 2025. Hasil dari uji coba ini berupa data kuantitatif yang akan dianalisis sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti bertempat di SELABORA Senam Universitas Negeri Yogyakarta, pada tanggal 15 Februari 2025 untuk uji coba skala kecil dan SD Negeri Samirono, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, pada tanggal 26 Februari 2025.

D. Teknik Pengumpulan Data

Langkah-langkah yang diterapkan oleh peneliti dalam mengumpulkan data berdasarkan realitas yang terjadi di lapangan. Berikut adalah prosedur yang dijalankan peneliti dalam proses pengumpulan data :

1. Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai metode untuk mengumpulkan informasi mengenai pengetahuan masyarakat umum yang tertarik untuk berlatih senam artistik, serta melakukan wawancara dan diskusi dengan pelatih, terutama pada pelatih atlet pemula. Tujuan dari pendekatan

wawancara ini adalah untuk mengevaluasi signifikansi penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran dan latihan.

2. Angket atau Kuisioner

Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket validasi ahli yang terdiri atas angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, serta angket respon siswa.

3. Dokumentasi

Pada penelitian pengembangan ini, dokumentasi yang digunakan antara lain, pengambilan foto pada saat uji coba skala kecil serta uji coba skala besar yang dilakukan peneliti, pengambilan foto pada saat anak-anak sedang menonton video latihan dan mengikuti serangkaian permainan dengan menggunakan kamera ponsel sebagai alat dokumentasi.

E. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan ini, subjek uji coba dibagi menjadi dua kategori :

1. Subjek Uji Coba Ahli

a) Ahli materi

Dalam penelitian ini, ahli materi yang dimaksud adalah dosen, peneliti, atau pakar senam artistik yang berperan untuk menentukan apakah materi model latihan untuk melatih model pengenalan latihan teknik dasar senam lantai dalam bentuk permainan untuk anak usia 7-8 tahun berbasis audiovisual ini telah sesuai atau belum. Ahli

materi ini membantu menentukan materi dan kebenaran materi yang digunakan. Peneliti meminta bantuan ahli materi untuk mengisi instrumen pengumpulan data yang telah dibuat.

b) Ahli media

Pada penelitian ini, yang disebut dengan ahli media adalah pakar yang dapat mengelola berbagai jenis media pembelajaran dan latihan, serta media pembelajaran lainnya.

2. Subjek Uji Coba Produk Pemakaian

Dalam penelitian ini subjek yang digunakan adalah anak-anak usia 7-8 tahun yang belum memiliki pengalaman terhadap senam artistik. Metode pengumpulan dan analisis data yang dapat dilakukan melalui pengisian kuisioner. Fokus pada pertimbangan anak usia 7-8 tahun.

F. Instrumen Penelitian

Alat pengumpulan data merupakan perangkat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk mempermudah dan menyederhanakan proses pengumpulan informasi. Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan adalah untuk mengumpulkan data tentang pengembangan model pengenalan latihan teknik dasar senam lantai dalam bentuk permainan untuk anak usia 7-8 tahun berbasis audiovisual, seperti yang diuraikan dibawah ini:

1. Angket dan Kuisioner

Angket atau kuisioner merupakan salah satu teknik penghimpunan data yang dinamakan sesuai dengan metodenya. Kuisioner berbentuk lembaran dengan serangkaian pertanyaan yang dijawab oleh responden berdasarkan pengalaman lapangan. Berikut adalah bentuk kuisioner yang

digunakan oleh peneliti :

1. Angket validasi

Dalam penelitian, angket validasi dimanfaatkan untuk menghimpun informasi mengenai kecocokan desain media, keakuratan materi, dan kesesuaian media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Angket ini diberikan selama proses revisi produk. setelah itu, hasil analisis validitas angket digunakan untuk memperbaiki produk video model pengenalan latihan teknik dasar senam lantai dalam bentuk permainan untuk anak usia 7-8 tahun berbasis audiovisual, sehingga menghasilkan produk yang lebih baik. Angket yang digunakan adalah modifikasi dari angket penelitian Dr. CH. Fajar Sriwahyuniati, M.Or. dan Shafira Cahya Puspita, S.Pd. yang sudah tertera di halaman lampiran.

2. Angket respon siswa

Angket respon siswa dimanfaatkan untuk menghimpun pendapat siswa mengenai estetika desain media, substansi materi yang disajikan, dan visual yang disertakan dalam produk video model pengenalan latihan teknik dasar senam lantai dalam bentuk permainan untuk anak usia 7-8 tahun berbasis audiovisual. Angket yang digunakan adalah modifikasi dari angket penelitian Shafira Cahya Puspita, S.Pd.

2. Dokumentasi

Dalam penelitian pengembangan ini, dokumentasi yang dihasilkan berupa foto-foto yang diambil saat penggunaan media video model latihan dengan menggunakan kamera ponsel. Proses dokumentasi ini dilakukan

selama uji coba produk di lapangan oleh para penguji serta siswa.

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari kegiatan uji coba dibagi menjadi dua jenis, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa evaluasi yang dikumpulkan melalui angket atau kuisioner. Sementara itu, data kualitatif terdiri dari masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan mahasiswa, yang kemudian dikumpulkan untuk memperbaiki produk.

Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah teknik analisis deskriptif yang disajikan dalam bentuk presentase untuk data kuantitatif, sedangkan data yang berupa masukan dan alasan diolah menggunakan analisis kualitatif. Dalam proses pengukuran, penulis menggunakan *skala likert*. Menurut Sugiyono (2016), *skala likert* berguna untuk mengevaluasi sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Dengan *skala likert*, variabel yang akan diukur diuraikan menjadi indikator variabel. Kemudian, indikator tersebut digunakan sebagai dasar untuk merumuskan item-item instrumen, yang bisa berupa pertanyaan atau pernyataan. Setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert memiliki rentang tanggapan dari sangat baik atau sangat tidak baik. Kategori skor pada *skala likert* menurut Putra (2016, p. 182) dijelaskan pada tabel berikut :

Tabel 1. Kategori Skor Dalam *Skala Likert*

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Baik / Sangat Setuju
2.	3	Baik / Setuju
3.	2	Tidak Baik / Tidak Setuju
4.	1	Sangat Tidak Baik / Sangat Tidak Setuju

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase tingkat penilaian} = \frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\Sigma \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Dari hasil presentasi yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data, selengkapnya disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 2. Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

Presentase	Interpretasi
81 - 100 %	Sangat Baik
51 - 75 %	Sesuai
26 - 50 %	Tidak Sesuai
0 - 25 %	Sangat Tidak Sesuai

Pengembangan media pembelajaran diberi nilai valid dan sangat valid atau baik dan sangat baik oleh para ahli dan siswa jika memperoleh skor $\geq 81\%$ dan $\geq 61\%$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Produk “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun di Daerah Istimewa Yogyakarta”

Produk yang dikembangkan berupa media dua dimensi berupa video berisi model pelatihan berbasis permainan. Produk ini diberi nama “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” yang dirancang untuk melatih tiga teknik dasar dalam senam artistik.

Model latihan ini dikembangkan sebagai acuan anak agar dapat melatih teknik dasar senam artistik dengan lebih menyenangkan melalui permainan. Video ini berisi Kumpulan model-model latihan yang dikemas dalam bentuk permainan, sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang menarik bagi anak usia 7-8 tahun yang berminat pada olahraga senam artistik.

Selain mengedepankan konsep latihan yang menyenangkan, produk ini juga dilengkapi dengan penjelasan langkah-langkah cara bermain dalam bahasa Indonesia sehingga memudahkan anak untuk memahami dan mengikuti latihan dengan baik.

B. Model Latihan Teknik Dasar Senam Artistik

Beberapa modifikasi dilakukan pada teknik dasar senam artistik, yang disajikan dalam bentuk permainan. Modifikasi ini bertujuan sebagai sarana bagi anak-anak pemula untuk mempelajari teknik dasar senam artistik dengan lebih mudah dan menyenangkan, antara lain sebagai berikut:

C. Model permainan pendukung elemen *turn* 360 derajat

Beberapa modifikasi latihan sebagai penunjang untuk elemen *turn* 360 derajat.

1. *Foot to Tower* Searah Jarum Jam



Gambar 7. Model Permainan Elemen *Turn* 360 Derajat, “*Foot to Tower* Searah Jarum Jam” (Sumber: Dokumen Pribadi)

Gerakan ini bertujuan untuk melatih keseimbangan pada saat melakukan putaran dengan satu kaki.

2. *Medicine Ball in Foot*



Gambar 8. Model Permainan Elemen *Turn* 360 Derajat, “*Medicine Ball in Foot*” (Sumber: Dokumen Pribadi)

Gerakan ini bertujuan untuk melatih keseimbangan dan kekuatan kaki pada saat melakukan putaran dengan satu kaki.

D. Model permainan pendukung elemen *straddle jump*

Beberapa modifikasi latihan sebagai penunjang untuk elemen *straddle jump*.

1. *Hand to Tower*



Gambar 9. Model Permainan Elemen *Straddle Jump*, “*Hand to Tower*” (Sumber: Dokumen Pribadi)

Gerakan ini bertujuan untuk melatih kelenturan otot bagian belakang agar dapat melakukan *straddle jump* dengan posisi sempurna.

2. Kaki Melintasi Menara



Gambar 10. Model Permainan Elemen *Straddle Jump*, “Kaki Melintasi Menara” (Sumber: Dokumen Pribadi)

Gerakan ini bertujuan untuk melatih kekuatan otot kaki pada saat melakukan *straddle jump*.

E. Model permainan pendukung elemen guling belakang

Beberapa modifikasi latihan sebagai penunjang untuk elemen guling belakang.

1. Cium Lutut Dengan Balok



Gambar 11. Model Permainan Elemen Guling Belakang, “Cium Lutut Dengan Balok” (Sumber: Dokumen Pribadi)

Gerakan ini bertujuan untuk melatih kelenturan otot bagian belakang dan kaki agar dapat melakukan guling belakang dengan posisi sempurna.

2. Kaki Membentuk Sudut 15 Derajat



Gambar 12. Model Permainan Elemen Guling Belakang, “Kaki Membentuk Sudut 15 Derajat” (Sumber: Dokumen Pribadi)

Gerakan ini bertujuan untuk melatih kekuatan otot perut dan kecepatan lemparan kaki pada saat melakukan guling belakang.

F. Hasil Penelitian

1. Data Validasi Ahli Materi

Materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini divalidasi oleh 2 ahli materi, Dr. CH. Fajar Sriwahyuniati, S.Pd., M.Or. Beliau merupakan pengampu mata kuliah Senam di Jurusan

Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, serta aktif dalam kepengurusan organisasi PERSANI Daerah Istimewa Yogyakarta. Selanjutnya, Musthofa Kamal Husaini, M.Pd. Beliau adalah pelatih Senam di Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Penilaian Ahli Materi dilakukan melalui 2 tahap, yaitu:

1. Penilaian Ahli Materi Tahap I

Penilaian ahli materi tahap 1 oleh ahli materi I dan II dilaksanakan pada tanggal 11-12 Februari 2025 di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta. Pada uji validasi, ahli materi mengisi angket yang diberikan peneliti dengan pilihan jawaban “SS” (Sangat Setuju), “S” (Setuju), “TS” (Tidak Setuju), dan “STS” (Sangat Tidak Setuju). Hasil penilaian kualitas materi “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Penilaian Kualitas Materi “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” Dari Ahli Materi I (Tahap 1).

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
1	Model latihan yang dikembangkan sesuai dengan teknik gerak dasar senam artistik untuk anak usia 7-8 tahun.	√				

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
2	Kesesuaian antara model latihan dengan karakteristik pesenam usia 7-8 tahun.	√				
3	Kesesuaian model latihan dengan komponen tahapan gerakan teknik dasar senam artistik.	√				
4	Kesesuaian model latihan dengan tujuan latihan pesenam usia 7-8 tahun.	√				
5	Model latihan dapat meningkatkan pemahaman gerak pada setiap tahapan gerak teknik dasar senam artistik.	√				
6	Tingkat kebermanfaatan model latihan bagi pelatih dan guru PJOK anak usia 7-8 tahun dalam menunjang proses berlatih teknik dasar senam artistik.		√			
7	Model latihan diprediksi efektif untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar senam artistik pada anak usia 7-8 tahun.		√			
8	Model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.	√				
9	Model latihan mudah diaplikasikan untuk pesenam anak usia 7-8 tahun.	√				

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
10	Model latihan aman untuk Digunakan.		√			
11	Keterjangkauan fasilitas dan peralatan yang digunakan dalam melaksanakan model latihan.	√				
12	Model latihan praktis digunakan untuk berlatih secara mandiri maupun berkelompok.	√				
13	Penjelasan model latihan sesuai dengan gambar serta video model latihan.		√			
14	Tata bahasa dan kalimat pada petunjuk pelaksanaan model latihan mudah dipahami	√				
15	Gambar model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.		√			
16	Rangkaian gambar bentuk latihan memberikan penegasan pelaksanaan setiap tahapan dari teknik dasar senam artistik.	√				

Tabel 4. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi I (Tahap 1).

No.	Saran Perbaikan dan Masukan
1.	Buku mohon diperbaiki tata letak dan tata tulis.
2.	Gambar disesuaikan urutan.
3.	Susunan buku dibuat yang baik.

Dalam validasi ahli materi I, ahli materi menyatakan Materi “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” Di dalam buku panduan masih perlu diperbaiki tata tulis serta susunan halaman dan gambar gerakan.

Tabel 5. Penilaian Kualitas Materi “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” Dari Ahli Materi II (Tahap 1).

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
1	Model latihan yang dikembangkan sesuai dengan teknik gerak dasar senam artistik untuk anak usia 7-8 tahun.		√			
2	Kesesuaian antara model latihan dengan karakteristik pesenam usia 7-8 tahun.		√			
3	Kesesuaian model latihan dengan komponen tahapan gerakan teknik dasar senam artistik.		√			
4	Kesesuaian model latihan dengan tujuan latihan pesenam usia 7-8 tahun.		√			
5	Model latihan dapat meningkatkan pemahaman gerak pada setiap tahapan gerak teknik dasar senam artistik.		√			

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
6	Tingkat kebermanfaatan model latihan bagi pelatih dan guru PJOK anak usia 7-8 tahun dalam menunjang proses berlatih teknik dasar senam artistik.		√			
7	Model latihan diprediksi efektif untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar senam artistik pada anak usia 7-8 tahun.		√			
8	Model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.		√			
9	Model latihan mudah diaplikasikan untuk pesenam anak usia 7-8 tahun.		√			
10	Model latihan aman untuk Digunakan.		√			
11	Keterjangkauan fasilitas dan peralatan yang digunakan dalam melaksanakan model latihan.		√			
12	Model latihan praktis digunakan untuk berlatih secara mandiri maupun berkelompok.		√			
13	Penjelasan model latihan sesuai dengan gambar serta video model latihan.			√		Keterangan arah sesuai arah jarum jam.
14	Tata bahasa dan kalimat pada petunjuk pelaksanaan model latihan mudah dipahami		√			

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
15	Gambar model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.		√			
16	Rangkaian gambar bentuk latihan memberikan penegasan pelaksanaan setiap tahapan dari teknik dasar senam artistik.		√			

Tabel 6. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi II (Tahap 1).

No.	Saran Perbaikan dan Masukan
1.	Pendukung elemen <i>turn</i> 360 derajat memakai kaki terkuat anak.
2.	Permainan <i>foot to tower</i> gerakannya searah jarum jam (kaki kanan) dan berlawanan arah (kaki kiri).
3.	Kaki membentuk sudut 15 derajat, kaki yang membawa balok di maksimalkan.

Dalam validasi ahli materi II, ahli materi menyatakan Materi “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” Di dalam buku panduan masih perlu diperbaiki detail gerakan dalam model permainan.

2. Penilaian Ahli Materi Tahap II

Penilaian ahli materi tahap 1 oleh ahli materi I dan II dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2025 di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta. Pada uji validasi, ahli materi mengisi angket yang diberikan peneliti dengan

pilihan jawaban “SS” (Sangat Setuju), “S” (Setuju), “TS” (Tidak Setuju), dan “STS” (Sangat Tidak Setuju). Hasil penilaian kualitas materi “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 7. Penilaian Kualitas Materi “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” Dari Ahli Materi I (Tahap 2).

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
1	Model latihan yang dikembangkan sesuai dengan teknik gerak dasar senam artistik untuk anak usia 7-8 tahun.	√				
2	Kesesuaian antara model latihan dengan karakteristik pesenam usia 7-8 tahun.	√				
3	Kesesuaian model latihan dengan komponen tahapan gerakan teknik dasar senam artistik.	√				
4	Kesesuaian model latihan dengan tujuan latihan pesenam usia 7-8 tahun.	√				
5	Model latihan dapat meningkatkan pemahaman gerak pada setiap tahapan gerak teknik dasar senam artistik.	√				

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
6	Tingkat kebermanfaatan model latihan bagi pelatih dan guru PJOK anak usia 7-8 tahun dalam menunjang proses berlatih teknik dasar senam artistik.	√				
7	Model latihan diprediksi efektif untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar senam artistik pada anak usia 7-8 tahun.	√				
8	Model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.		√			
9	Model latihan mudah diaplikasikan untuk pesenam anak usia 7-8 tahun.	√				
10	Model latihan aman untuk Digunakan.		√			
11	Keterjangkauan fasilitas dan peralatan yang digunakan dalam melaksanakan model latihan.	√				
12	Model latihan praktis digunakan untuk berlatih secara mandiri maupun berkelompok.	√				
13	Penjelasan model latihan sesuai dengan gambar serta video model latihan.	√				
14	Tata bahasa dan kalimat pada petunjuk pelaksanaan model latihan mudah dipahami	√				

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
15	Gambar model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.	√				
16	Rangkaian gambar bentuk latihan memberikan penegasan pelaksanaan setiap tahapan dari teknik dasar senam artistik.	√				

Tabel 8. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi I (Tahap 2).

No.	Saran Perbaikan dan Masukan
1.	Silahkan ke lanjut uji coba.

Dalam validasi ahli materi I, ahli materi menyatakan Materi “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar

Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” “Layak untuk diujicobakan tanpa revisi”.

Tabel 9. Penilaian Kualitas Materi “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” Dari Ahli Materi II (Tahap 2).

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
1	Model latihan yang dikembangkan sesuai dengan teknik gerak dasar senam artistik untuk anak usia 7-8 tahun.		√			

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
2	Kesesuaian antara model latihan dengan karakteristik pesenam usia 7-8 tahun.		√			
3	Kesesuaian model latihan dengan komponen tahapan gerakan teknik dasar senam artistik.		√			
4	Kesesuaian model latihan dengan tujuan latihan pesenam usia 7-8 tahun.		√			
5	Model latihan dapat meningkatkan pemahaman gerak pada setiap tahapan gerak teknik dasar senam artistik.		√			
6	Tingkat kebermanfaatan model latihan bagi pelatih dan guru PJOK anak usia 7-8 tahun dalam menunjang proses berlatih teknik dasar senam artistik.		√			
7	Model latihan diprediksi efektif untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar senam artistik pada anak usia 7-8 tahun.		√			
8	Model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.		√			
9	Model latihan mudah diaplikasikan untuk pesenam anak usia 7-8 tahun.		√			

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
10	Model latihan aman untuk Digunakan.		√			
11	Keterjangkauan fasilitas dan peralatan yang digunakan dalam melaksanakan model latihan.		√			
12	Model latihan praktis digunakan untuk berlatih secara mandiri maupun berkelompok.		√			
13	Penjelasan model latihan sesuai dengan gambar serta video model latihan.		√			
14	Tata bahasa dan kalimat pada petunjuk pelaksanaan model latihan mudah dipahami		√			
15	Gambar model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.		√			
16	Rangkaian gambar bentuk latihan memberikan penegasan pelaksanaan setiap tahapan dari teknik dasar senam artistik.		√			

Tabel 10. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi II (Tahap 2).

No.	Saran Perbaikan dan Masukan
1.	Silahkan lanjut ke uji coba.

Dalam validasi ahli materi II, ahli materi menyatakan Materi “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” “Layak untuk diujicobakan tanpa revisi”.

2. Data Validasi Ahli Media

Penilaian ahli media hanya melalui satu tahap dengan ahli media I dan II dilaksanakan pada tanggal 8-9 Februari 2025 di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta. Pada uji validasi, ahli materi mengisi angket yang diberikan peneliti dengan pilihan jawaban “SS” (Sangat Setuju), “S” (Setuju), “TS” (Tidak Setuju), dan “STS” (Sangat Tidak Setuju). Hasil penilaian kualitas materi “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 11. Penilaian Kualitas Media “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” Dari Ahli Media I.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		SS	S	TS	STS	
I	Aspek Fisik					
	Fisik Video					
1.	Ukuran file sesuai		√			
2.	Resolusi gambar baik	√				
3.	Pengoprasian mudah	√				
II	Aspek Desain					
	Desain Video					
4.	Desain video menarik		√			
5.	Warna tampilan menarik	√				
6.	Gaya penulisan baik		√			

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		SS	S	TS	STS	
III	Aspek Penggunaan					
	Video Model Latihan Teknik Dasar Senam Artistik dalam Bentuk Permainan					
7.	Video ini mempermudah untuk mempelajari teknik dasar senam artistik dengan menyenangkan		√			
8.	Video ini menarik untuk anak usia 7-8 tahun mempelajari teknik dasar senam Artistik	√				
9.	Video ini sesuai untuk penggunaannya sebagai media berlatih dan belajar teknik dasar senam artistik		√			

Tabel 12. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Media I.

No.	Saran Perbaikan dan Masukan
1.	Video sudah menarik dan bagus. Video bisa disebar dan diterapkan.

Dalam validasi ahli media I, ahli media menyatakan Media “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” “Sudah layak untuk diuji cobakan”.

Tabel 13. Penilaian Kualitas Media “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” Dari Ahli Media II.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		SS	S	TS	STS	
I	Aspek Fisik					
	Fisik Video					
1.	Ukuran file sesuai		√			
2.	Resolusi gambar baik		√			
3.	Pengoprasian mudah		√			

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		SS	S	TS	STS	
II	Aspek Desain					
	Desain Video					
4.	Desain video menarik		√			
5.	Warna tampilan menarik		√			Warna perlu diperbarui
6.	Gaya penulisan baik		√			
III	Aspek Penggunaan					
	Video Model Latihan Teknik Dasar Senam Artistik dalam Bentuk Permainan					
7.	Video ini mempermudah untuk mempelajari teknik dasar senam artistik dengan menyenangkan		√			
8.	Video ini menarik untuk anak usia 7-8 tahun mempelajari teknik dasar senam		√			
	Artistik					
9.	Video ini sesuai untuk penggunaannya sebagai media berlatih dan belajar teknik dasar senam artistik	√				

Tabel 14. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Media II .

No.	Saran Perbaikan dan Masukan
1.	Warna baju dan latar belakang sama sehingga gerakan kurang terlihat jelas.

Dalam validasi ahli media II, ahli materi menyatakan Media “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” “Sudah layak untuk diuji cobakan”.

3. Uji Coba Terbatas atau Skala Kecil

Uji kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2025 dengan melibatkan 10 anak dari SELABORA Senam Universitas Negeri

Yogyakarta. Kegiatan diawali dengan pengenalan singkat tentang teknik dasar senam artistik, dilanjutkan dengan pemutaran video serta pembagian buku panduan kepada anak-anak. Setelah materi dalam video dijelaskan, anak-anak dipersiapkan untuk mencoba permainan yang ditampilkan dalam video, dengan setiap permainan diberikan contoh terlebih dahulu. Setelah selesai melakukan percobaan gerakan model latihan, penguji memberikan angket pada anak. Jawaban dengan menggunakan gambar bintang skala 1 sampai dengan 4 dengan “★★★★” untuk jawaban “Sangat Setuju”, “★★★” untuk jawaban “Setuju”, “★★” untuk jawaban “Tidak Setuju” dan “★” untuk jawaban “Sangat Tidak Setuju”.

Tabel 15. Data Skor Penilaian Uji Coba Terbatas atau Skala Kecil.

No	Indikator	Rerata Skor	Persentase (%)	Kriteria
1	Video yang ditayangkan mudah dipahami	3,3	82,5	SS
2	Video permainan yang dibuat tujuannya untuk belajar teknik dasar senam artistik	3,7	92,5	S
3	Video permainan cocok untuk anak usia 7-8 tahun	3,4	85	S
4	Video permainan ini menyenangkan	3,3	82,5	SS
5	Video permainan bisa digunakan untuk belajar di rumah	3,4	85	SS
6	Langkah-langkah yang diberikan mudah dipahami	3,5	87,5	SS
7	Tulisan yang digunakan jelas dan mudah dibaca	3,5	87,5	SS

No	Indikator	Rerata Skor	Persentase (%)	Kriteria
8	Cara mengakses video mudah	37,5	75	SS
9	Desain, tema video menarik	3,7	92,5	SS
10	Pemilihan musik cocok dan menarik	3,3	82,5	SS
Jumlah Skor		68,6	852,5	SS
Rata-rata		6,86	85,25	

Penilaian “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” sebesar 85,25% atau termasuk dalam kategori “Setuju”. Selanjutnya, data yang diperoleh peneliti yang diperoleh peneliti dari uji coba terbatas akan dianalisis untuk digunakan dalam uji coba lapangan utama atau uji coba skala besar.

4. Data Uji Coba Skala Besar

Uji kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2025 dengan melibatkan 20 siswa dan siswi kelas 1 SD Negeri Samirono. Kegiatan diawali dengan pengenalan singkat tentang teknik dasar senam artistik, dilanjutkan dengan pemutaran video serta pembagian buku panduan kepada anak-anak. Setelah materi dalam video dijelaskan, anak-anak dipersiapkan untuk mencoba permainan yang ditampilkan dalam video, dengan setiap permainan diberikan contoh terlebih dahulu. Setelah selesai melakukan percobaan gerakan model latihan, penguji memberikan angket pada anak. Jawaban dengan menggunakan gambar bintang skala 1 sampai dengan 4 dengan “” untuk jawaban “Sangat Setuju”, “

★★★” untuk jawaban “Setuju”, “★★” untuk jawaban “Tidak

Setuju” dan “★” untuk jawaban “Sangat Tidak Setuju”.

Tabel 16. Data Skor Penilaian Uji Coba Skala Besar.

No	Indikator	Rerata Skor	Presentase (%)	Kriteria
1	Video yang ditayangkan mudah dipahami	3,5	87,5	SS
2	Video permainan yang dibuat tujuannya untuk belajar teknik dasar senam artistik	2,8	70	S
3	Video permainan cocok untuk anak usia 7-8 tahun	3,1	77,5	S
4	Video permainan ini menyenangkan	3,25	81,25	SS
5	Video permainan bisa digunakan untuk belajar di rumah	3,3	82,5	SS
6	Langkah-langkah yang diberikan mudah dipahami	3,2	80	SS
7	Tulisan yang digunakan jelas dan mudah dibaca	3,2	80	SS
8	Cara mengakses video mudah	3,2	80	SS
9	Desain, tema video menarik	3,4	80	SS
10	Pemilihan musik cocok dan menarik	3,1	85	SS
Jumlah Skor		32,05	801,25	S
Rata-rata		3,205	80,125	

Penilaian “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” sebesar 80,125% atau termasuk dalam kategori “Setuju”. Selanjutnya, data yang diperoleh peneliti yang diperoleh peneliti dari uji coba terbatas akan dianalisis untuk digunakan dalam uji coba lapangan utama atau uji coba skala besar.

G. Analisis Data

1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” yang mencakup kesesuaian materi bagi anak usia dini, kebermanfaatan dan kemudahan gerakan yang digunakan, serta ejaan kalimat dan kejelasan gambar yang ditampilkan. Data dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada ahli materi, dengan pilihan jawaban menggunakan skala 1 hingga 4. Opsi jawaban yang tersedia meliputi “SS” (Sangat Setuju), “S” (Setuju), “TS” (Tidak Setuju), dan “STS” (Sangat Tidak Setuju). Berdasarkan jumlah tanggapan yang diterima, peneliti menghitung persentase masing-masing jawaban. Setelah persentase diperoleh, kelayakan produk dikategorikan sesuai dengan kriteria penilaian kualitas. Berikut adalah analisis data ahli materi I dan II (Tahap 1):

Tabel 17. Penilaian Kualitas Materi “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” Dari Ahli Materi I (Tahap 1).

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
1	Model latihan yang dikembangkan sesuai dengan teknik gerak dasar senam artistik untuk anak usia 7-8 tahun.	√				
2	Kesesuaian antara model latihan dengan karakteristik pesenam usia 7-8 tahun.	√				
3	Kesesuaian model latihan dengan komponen tahapan gerakan teknik dasar senam artistik.	√				
4	Kesesuaian model latihan dengan tujuan latihan pesenam usia 7-8 tahun.	√				
5	Model latihan dapat meningkatkan pemahaman gerak pada setiap tahapan gerak teknik dasar senam artistik.	√				
6	Tingkat kebermanfaatan model latihan bagi pelatih dan guru PJOK anak usia 7-8 tahun dalam menunjang proses berlatih teknik dasar senam artistik.		√			

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
7	Model latihan diprediksi efektif untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar senam artistik pada anak usia 7-8 tahun.		√			
8	Model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.	√				
9	Model latihan mudah diaplikasikan untuk pesenam anak usia 7-8 tahun.	√				
10	Model latihan aman untuk Digunakan.		√			
11	Keterjangkauan fasilitas dan peralatan yang digunakan dalam melaksanakan model latihan.	√				
12	Model latihan praktis digunakan untuk berlatih secara mandiri maupun berkelompok.	√				
13	Penjelasan model latihan sesuai dengan gambar serta video model latihan.		√			
14	Tata bahasa dan kalimat pada petunjuk pelaksanaan model latihan mudah dipahami	√				
15	Gambar model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.		√			

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
16	Rangkaian gambar bentuk latihan memberikan penegasan pelaksanaan setiap tahapan dari teknik dasar senam artistik.	√				

Berdasarkan data yang didapatkan dari penilaian ahli materi I tentang kualitas materi produk yang dikembangkan adalah “Sangat Baik” dengan persentase sebesar 96,875% yang diperoleh dari:

$$\text{Persentase tingkat penilaian} = \frac{62}{64} \times 100\% = 96,875\%$$

Selanjutnya untuk penilaian “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” validator diminta untuk menyampaikan tanggapan dan masukan. Data yang berisi komentar adalah sebagai berikut:

Tabel 18. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi I (Tahap 1).

No.	Saran Perbaikan dan Masukan
1.	Buku mohon diperbaiki tata letak dan tata tulis.
2.	Gambar disesuaikan urutan.
3.	Susunan buku dibuat yang baik.

Tabel 19. Penilaian Kualitas Materi “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” Dari Ahli Materi II (Tahap 1).

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
1	Model latihan yang dikembangkan sesuai dengan teknik gerak dasar senam artistik untuk anak usia 7-8 tahun.		√			
2	Kesesuaian antara model latihan dengan karakteristik pesenam usia 7-8 tahun.		√			
3	Kesesuaian model latihan dengan komponen tahapan gerakan teknik dasar senam artistik.		√			
4	Kesesuaian model latihan dengan tujuan latihan pesenam usia 7-8 tahun.		√			
5	Model latihan dapat meningkatkan pemahaman gerak pada setiap tahapan gerak teknik dasar senam artistik.		√			
6	Tingkat kebermanfaatan model latihan bagi pelatih dan guru PJOK anak usia 7-8 tahun dalam menunjang proses berlatih teknik dasar senam artistik.		√			

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
7	Model latihan diprediksi efektif untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar senam artistik pada anak usia 7-8 tahun.		√			
8	Model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.		√			
9	Model latihan mudah diaplikasikan untuk pesenam anak usia 7-8 tahun.		√			
10	Model latihan aman untuk Digunakan.		√			
11	Keterjangkauan fasilitas dan peralatan yang digunakan dalam melaksanakan model latihan.		√			
12	Model latihan praktis digunakan untuk berlatih secara mandiri maupun berkelompok.		√			
13	Penjelasan model latihan sesuai dengan gambar serta video model latihan.			√		Keterangan arah sesuai arah jarum jam.
14	Tata bahasa dan kalimat pada petunjuk pelaksanaan model latihan mudah dipahami		√			
15	Gambar model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.		√			

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
16	Rangkaian gambar bentuk latihan memberikan penegasan pelaksanaan setiap tahapan dari teknik dasar senam artistik.		√			

Berdasarkan data yang didapatkan dari penilaian ahli materi I tentang kualitas materi produk yang dikembangkan adalah “Sangat Baik” dengan persentase sebesar 68,75% yang diperoleh dari:

$$\text{Persentase tingkat penilaian} = \frac{44}{64} \times 100\% = 68,75\%$$

Selanjutnya untuk penilaian “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” validator diminta untuk menyampaikan tanggapan dan masukan. Data yang berisi komentar adalah sebagai berikut:

Tabel 20. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi II (Tahap 1).

No.	Saran Perbaikan dan Masukan
1.	Pendukung elemen <i>turn</i> 360 derajat memakai kaki terkuat anak.
2.	Permainan <i>foot to tower</i> gerakannya searah jarum jam (kaki kanan) dan berlawanan arah (kaki kiri).
3.	Kaki membentuk sudut 15 derajat, kaki yang membawa balok di maksimalkan.

Data yang diperoleh dari validasi tahap I oleh ahli materi yang telah dikaji kemudian dijadikan dasar untuk revisi produk. Setelah produk awal diperbaiki, ahli materi melakukan validasi pada tahap II. Data yang diperoleh dari validasi ahli materi tahap II adalah sebagai berikut:

Tabel 21. Penilaian Kualitas Materi “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” Dari Ahli Materi I (Tahap 2).

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
1	Model latihan yang dikembangkan sesuai dengan teknik gerak dasar senam artistik untuk anak usia 7-8 tahun.	√				
2	Kesesuaian antara model latihan dengan karakteristik pesenam usia 7-8 tahun.	√				
3	Kesesuaian model latihan dengan komponen tahapan gerakan teknik dasar senam artistik.	√				
4	Kesesuaian model latihan dengan tujuan latihan pesenam usia 7-8 tahun.	√				
5	Model latihan dapat meningkatkan pemahaman gerak pada setiap tahapan gerak teknik dasar senam artistik.	√				
6	Tingkat kebermanfaatan model latihan bagi pelatih dan guru PJOK anak usia 7-8 tahun dalam menunjang proses berlatih teknik dasar senam artistik.	√				

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
7	Model latihan diprediksi efektif untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar senam artistik pada anak usia 7-8 tahun.	√				
8	Model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.		√			
9	Model latihan mudah diaplikasikan untuk pesenam anak usia 7-8 tahun.	√				
10	Model latihan aman untuk Digunakan.		√			
11	Keterjangkauan fasilitas dan peralatan yang digunakan dalam melaksanakan model latihan.	√				
12	Model latihan praktis digunakan untuk berlatih secara mandiri maupun berkelompok.	√				
13	Penjelasan model latihan sesuai dengan gambar serta video model latihan.	√				
14	Tata bahasa dan kalimat pada petunjuk pelaksanaan model latihan mudah dipahami	√				
15	Gambar model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.	√				

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
16	Rangkaian gambar bentuk latihan memberikan penegasan pelaksanaan setiap tahapan dari teknik dasar senam artistik.	√				

Berdasarkan data yang didapatkan dari penilaian ahli materi I tentang kualitas materi produk yang dikembangkan adalah “Sangat Baik” dengan persentase sebesar 96,875% yang diperoleh dari:

$$\text{Persentase tingkat penilaian} = \frac{62}{64} \times 100\% = 96,875\%$$

Selanjutnya untuk penilaian “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” validator diminta untuk menyampaikan tanggapan dan masukan. Data yang berisi komentar adalah sebagai berikut:

Tabel 22. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi I (Tahap 2).

No.	Saran Perbaikan dan Masukan
1.	Silahkan lanjut ke uji coba.

Tabel 23. Penilaian Kualitas Materi “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” Dari Ahli Materi II (Tahap 2).

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
1	Model latihan yang dikembangkan sesuai dengan teknik gerak dasar senam artistik untuk anak usia 7-8 tahun.		√			

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
2	Kesesuaian antara model latihan dengan karakteristik pesenam usia 7-8 tahun.		√			
3	Kesesuaian model latihan dengan komponen tahapan gerakan teknik dasar senam artistik.		√			
4	Kesesuaian model latihan dengan tujuan latihan pesenam usia 7-8 tahun.		√			
5	Model latihan dapat meningkatkan pemahaman gerak pada setiap tahapan gerak teknik dasar senam artistik.		√			
6	Tingkat kebermanfaatan model latihan bagi pelatih dan guru PJOK anak usia 7-8 tahun dalam menunjang proses berlatih teknik dasar senam artistik.		√			
7	Model latihan diprediksi efektif untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar senam artistik pada anak usia 7-8 tahun.		√			
8	Model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.		√			
9	Model latihan mudah diaplikasikan untuk pesenam anak usia 7-8 tahun.		√			

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
10	Model latihan aman untuk Digunakan.		√			
11	Keterjangkauan fasilitas dan peralatan yang digunakan dalam melaksanakan model latihan.		√			
12	Model latihan praktis digunakan untuk berlatih secara mandiri maupun berkelompok.		√			
13	Penjelasan model latihan sesuai dengan gambar serta video model latihan.		√			
14	Tata bahasa dan kalimat pada petunjuk pelaksanaan model latihan mudah dipahami		√			
15	Gambar model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.		√			
16	Rangkaian gambar bentuk latihan memberikan penegasan pelaksanaan setiap tahapan dari teknik dasar senam artistik.		√			

Berdasarkan data yang didapatkan dari penilaian ahli materi II tentang kualitas materi produk yang dikembangkan adalah “Sangat Baik” dengan persentase sebesar 70,31% yang diperoleh dari:

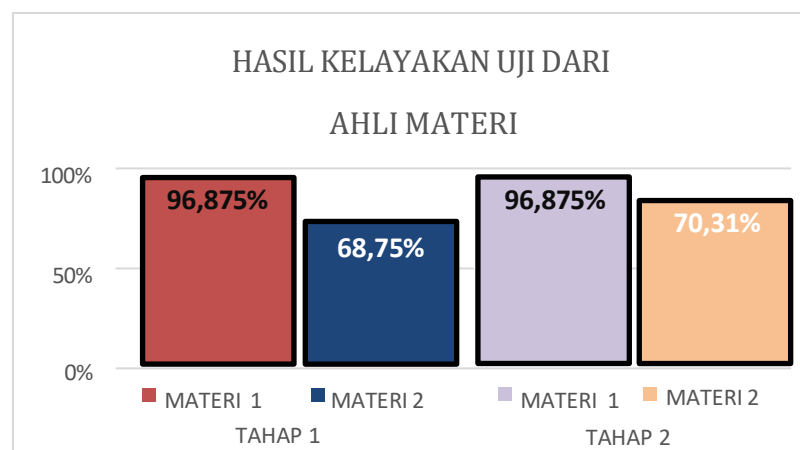
$$\text{Persentase tingkat penilaian} = \frac{45}{64} \times 100\% = 70,31\%$$

Selanjutnya untuk penilaian “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” validator diminta untuk menyampaikan tanggapan dan masukan. Data yang berisi komentar adalah sebagai berikut:

Tabel 24. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Materi II (Tahap 2).

No.	Saran Perbaikan dan Masukan
1.	Silahkan lanjut ke uji coba.

Dari hasil analisis kelayakan berdasarkan hasil uji ahli materi I dan II tahap I dan II di atas, jika digambarkan dalam bentuk diagram adalah seperti gambar berikut:



Gambar 13. Diagram Batang Hasil Kelayakan Uji Ahli Materi I dan II (Tahap 1 dan 2).

Dari 16 pertanyaan mengenai kualitas materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan pada uji validitas materi I tahap II diperoleh data bahwa 87,5% masuk dalam kategori “Sangat Setuju”, 12,5% dalam

kategori “Setuju”, serta 0% dalam kategori “Tidak Setuju” dan “Sangat Tidak Setuju”. Sedangkan untuk uji validitas ahli materi II tahap II diperoleh data bahwa 100% masuk dalam kategori “Setuju”, 0% dalam kategori “Tidak Setuju”, dan 0% dalam kategori “Sangat Setuju” dan “Sangat Tidak Setuju”.

Rician distribusi tersebut disajikan dalam table berikut:

Tabel 25. Distribusi Freskuensi Penilaian Kualitas dari Ahli Materi I (Tahap 2)

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Setuju	14	87,5
Setuju	2	12,5
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	16	100

Tabel 26. Distribusi Freskuensi Penilaian Kualitas dari Ahli Materi II (Tahap 2).

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Setuju	0	0
Setuju	16	100
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	16	100

2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Dalam proses validasi ini, ahli media mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Angket tersebut mencakup tiga aspek utama dalam penelitian, yaitu aspek fisik produk, desain produk, dan penggunaan.

Data dari ahli media dikumpulkan melalui angket dengan skala penilaian 1 hingga 4, di mana “SS” berarti (Sangat Setuju), “S” berarti (Setuju), “TS” berarti (Tidak Setuju), dan “STS” berarti (Sangat Tidak Setuju). Jawaban yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung persentasenya. Berdasarkan hasil persentase tersebut, kelayakan produk dikategorikan sesuai dengan kriteria penilaian kualitas. Berikut ini adalah analisis data penilaian dari ahli media:

Tabel 27. Penilaian Kualitas Media “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” Dari Ahli Media I.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		SS	S	TS	STS	
I	Aspek Fisik					
	Fisik Video					
1.	Ukuran file sesuai		√			
2.	Resolusi gambar baik	√				
3.	Pengoprasian mudah	√				
II	Aspek Desain					
	Desain Video					
4.	Desain video menarik		√			
5.	Warna tampilan menarik	√				
6.	Gaya penulisan baik		√			
III	Aspek Penggunaan					
	Video Model Latihan Teknik Dasar Senam Artistik dalam Bentuk Permainan					
7.	Video ini mempermudah untuk mempelajari teknik dasar senam artistik dengan menyenangkan		√			
8.	Video ini menarik untuk anak usia 7-8 tahun mempelajari teknik dasar senam artistik	√				

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		SS	S	TS	STS	
9.	Video ini sesuai untuk penggunaannya sebagai media berlatih dan belajar teknik dasar senam artistik		√			

Berdasarkan data yang didapatkan dari penilaian ahli media I tentang kualitas materi produk yang dikembangkan adalah “Sangat Baik” dengan persentase sebesar 86,11% yang diperoleh dari:

$$\text{Persentase tingkat penilaian} = \frac{31}{36} \times 100\% = 86,11\%$$

Selanjutnya untuk penilaian “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” validator diminta untuk menyampaikan tanggapan dan masukan. Data yang berisi komentar adalah sebagai berikut:

Tabel 28. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Media I.

No.	Saran Perbaikan dan Masukan
1.	Video sudah menarik dan bagus. Video bisa disebar dan diterapkan.

Tabel 29. Penilaian Kualitas Media “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” Dari Ahli Media II.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		SS	S	TS	STS	
I	Aspek Fisik					
	Fisik Video					
1.	Ukuran file sesuai		√			
2.	Resolusi gambar baik		√			
3.	Pengoprasian mudah		√			

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
II	Aspek Desain					
	Desain Video					
4.	Desain video menarik		√			
5.	Warna tampilan menarik		√			Warna perlu diperbarui
6.	Gaya penulisan baik		√			
III	Aspek Penggunaan					
	Video Model Latihan Teknik Dasar Senam Artistik dalam Bentuk Permainan					
7.	Video ini mempermudah untuk mempelajari teknik dasar senam artistik dengan menyenangkan		√			
8.	Video ini menarik untuk anak usia 7-8 tahun mempelajari teknik dasar senam artistik		√			
9.	Video ini sesuai untuk penggunaannya sebagai media berlatih dan belajar teknik dasar senam artistik	√				

Berdasarkan data yang didapatkan dari penilaian ahli media II tentang kualitas materi produk yang dikembangkan adalah “Sesuai” dengan persentase sebesar 77,78% yang diperoleh dari:

$$\text{Persentase tingkat penilaian} = \frac{28}{36} \times 100\% = 77,78\%$$

Selanjutnya untuk penilaian “Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun” validator diminta untuk menyampaikan tanggapan dan masukan. Data yang berisi komentar adalah sebagai berikut:

Tabel 30. Analisis Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli Media II.

No.	Saran Perbaikan dan Masukan
1.	Warna baju dan latar belakang sama sehingga gerakan kurang terlihat jelas.

Dari 9 pertanyaan mengenai kualitas media dalam video pembelajaran yang dikembangkan pada uji validitas media I diperoleh data bahwa 44,44% masuk dalam kategori “Sangat Setuju”, 55,56% dalam kategori “Setuju”, serta 0% dalam kategori “Tidak Setuju” dan “Sangat Tidak Setuju”. Sedangkan untuk uji validitas ahli media II diperoleh data bahwa 11,11% masuk dalam kategori “Sangat Setuju”, 88,89% dalam kategori “Setuju”, dan 0% dalam kategori “Tidak Setuju” dan “Sangat Tidak Setuju”. Rician distribusi tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 31. Distribusi Frekuensi Penilaian Kualitas dari Ahli Media I

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Setuju	4	44,44
Setuju	5	55,56
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	9	100

Tabel 32. Distribusi Frekuensi Penilaian Kualitas dari Ahli Media II

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Setuju	1	11,11
Setuju	8	88,89
Tidak Setuju	0	0

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	9	100

3. Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Kecil

Uji kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2025 dengan melibatkan 10 anak dari SELABORA Senam Universitas Negeri Yogyakarta. Kegiatan diawali dengan pengenalan singkat tentang teknik dasar senam artistik, dilanjutkan dengan pemutaran video serta pembagian buku panduan kepada anak-anak. Setelah materi dalam video dijelaskan, anak-anak dipersiapkan untuk mencoba permainan yang ditampilkan dalam video, dengan setiap permainan diberikan contoh terlebih dahulu. Setelah selesai melakukan percobaan gerakan model latihan, penguji memberikan angket pada anak. Jawaban dengan menggunakan gambar Bintang skala 1 sampai dengan 4 dengan “★★★★” untuk jawaban “Sangat Setuju”, “★★★” untuk jawaban “Setuju”, “★★” untuk jawaban “Tidak Setuju” dan “★” untuk jawaban “Sangat Tidak Setuju”.

Tabel 33. Penilaian Uji Coba Terbatas.

No	Responden										Jumlah	Rata-rata	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	35	37,5	SS
2.	3	4	2	1	4	3	2	3	3	3	28	34	S
3.	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	29	34,5	S
4.	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	35	37,5	SS

No	Responden										Jumlah	Rata-rata	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
5.	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	35	37,5	SS
6.	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	36	38	SS
7.	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	37	38,5	SS
8.	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	35	37,5	SS
9.	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	36	38	SS
10.	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	35	37,5	SS
Jml.	33	37	34	33	34	35	35	30	37	33			

Berdasarkan data yang didapatkan dari 10 responden pada uji coba terbatas produk yang dikembangkan adalah “Sangat Setuju” dengan persentase sebesar 85,25% yang diperoleh dari:

$$\text{Persentase tingkat penilaian} = \frac{341}{400} \times 100\% = 85,25\%$$

Dalam data di atas juga disajikan dalam distribusi frekuensi penilaian produk pada uji terbatas, yaitu:

Tabel 34. Distribusi Frekuensi Penilaian Hasil Uji Coba Terbatas.

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Setuju	47	47
Setuju	48	48
Tidak Setuju	4	4
Sangat Tidak Setuju	1	1
Jumlah	100	100

Data yang diperoleh dari uji coba terbatas dimanfaatkan oleh peneliti untuk mengevaluasi kualitas produk media pembelajaran. Saran dan masukan yang didapatkan dalam uji coba ini digunakan sebagai dasar bagi

peneliti dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk.

4. Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2025 pada pukul 07.00 – 09.00 WIB. Responden uji coba berjumlah 20 anak siswa dan siswi kelas 1 SD Negeri Samirono. Kegiatan diawali dengan pengenalan singkat tentang teknik dasar senam artistik, dilanjutkan dengan pemutaran video serta pembagian buku panduan kepada anak-anak. Setelah materi dalam video dijelaskan, anak-anak dipersiapkan untuk mencoba permainan yang ditampilkan dalam video, dengan setiap permainan diberikan contoh terlebih dahulu. Setelah selesai melakukan percobaan gerakan model latihan, penguji memberikan angket pada anak. Jawaban dengan menggunakan gambar Bintang skala 1 sampai dengan 4 dengan“

★★★★” untuk jawaban “Sangat Setuju”,“ ★★★” untuk jawaban “Setuju”, “★★” untuk jawaban “Tidak Setuju” dan “★” untuk jawaban “Sangat Tidak Setuju”.

Tabel 35. Penilaian Uji Coba Besar.

No	Responden																				Jml	Rata - rata	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	40	70	SS
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	31	58.75	S
2	4	2	3	3	3	4	3	2	4	3	4	2	3	3	3	4	3	2	4	3	29	56.25	S
3	4	3	2	1	3	2	4	3	4	3	4	3	2	1	3	2	4	3	4	3	35	63.75	SS
4	4	3	4	3	4	4	1	4	4	4	4	3	4	3	4	4	1	4	4	4	30	57.5	S

No	Responden																				Jml	Rata - rata	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	40	70	SS
5	4	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	3	2	3	4	2	3	4	2	3	24	50	S
6	4	2	1	3	3	4	2	1	3	1	4	2	1	3	3	4	2	1	3	1	33	61.25	SS
7	3	4	4	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	3	33	61.25	SS
8	2	1	3	4	3	4	4	4	4	4	2	1	3	4	3	4	4	4	4	4	32	60	S
9	4	3	2	4	3	2	3	4	3	4	4	3	2	4	3	2	3	4	3	4	34	62.5	SS
10	4	2	4	4	3	4	4	4	3	2	4	2	4	4	3	4	4	4	3	2	37	66.25	SS
Jml	70	56	62	65	66	64	64	64	68	62	70	56	62	65	66	64	64	64	68	62	70		

Berdasarkan data yang didapatkan dari 20 responden pada uji coba skala besar produk yang dikembangkan adalah “Setuju” dengan persentase sebesar 80,125% yang diperoleh dari:

$$\text{Persentase tingkat penilaian} = \frac{641}{800} \times 100\% = 80,125\%$$

Dalam data di atas juga disajikan dalam distribusi frekuensi penilaian produk pada uji terbatas, yaitu:

Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penilaian Hasil Uji Coba Skala Besar.

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Setuju	87	43,5
Setuju	77	38,5
Tidak Setuju	27	13,5
Sangat Tidak Setuju	9	4,5
Jumlah	200	100

Uji coba skala besar ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan produk media pembelajaran serta menilai efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil persentase uji coba skala besar terkait desain produk dan materi media pembelajaran, diperoleh hasil 43,5% responden memberikan jawaban “Sangat Setuju”, 38,5% menjawab “Setuju”, 13,5% menjawab “Tidak Setuju”, dan 4,5% menjawab “Sangat Tidak Setuju.

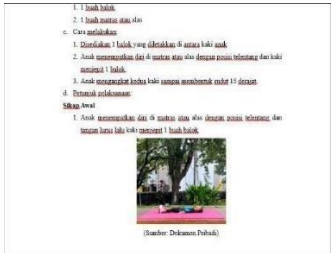
H. Revisi Produk

Revisi produk media pembelajaran didasarkan pada hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Secara umum, masukan dari ahli materi mencakup pembenaran tata tulis serta susunan halaman dan gambar gerakan serta ketelitian jenis gerakan. Sedangkan masukan dari ahli media adalah pencahayaan gambar perlu diperjelas.

1. Revisi Ahli Materi

Pada bagian materi, aspek materi pembelajaran yang perlu direvisi antara lain:

- a. Letak gambar pada buku panduan kurang jelas dan tidak rapih.

	
Gambar 14. Tampilan Produk Sebelum Revisi	Gambar 15. Tampilan Produk Setelah Revisi

b. Tata tulis tidak sesuai dengan buku panduan penulisan buku.

3. MODEL LATIHAN GERAK DASAR SENAM ARTISTIK DALAM BENTUK PERMAINAN a. Permainan Pendukung Elemen Turn 360 Derajat 1. Foot to Tower Searah Jarum Jam a. Tujuan Gerakan: Untuk melatih keseimbangan pada saat melakukan putaran dengan satu kaki. b. Alat yang diperlukan: 1. 4 buah cone kerucut setinggi 27 cm 2. 1 buah matras atau alas c. Cara melakukan: 1. Disiapkan 4 cone yang sudah dibentuk seperti gambar bangun belah ketupat 2. Anak menempatkan diri di tengah-tengah cone 3. Anak menyentuh cone dengan 1 kaki dan berputar searah dengan jarum jam d. Petunjuk pelaksanaan: Sikap Awal 1. Anak menempatkan diri ditengah-tengah cone, dengan posisi badan lurus kedepan dan kaki kanan diangkat dalam posisi ditekuk ke belakang	3. MODEL LATIHAN GERAK DASAR SENAM ARTISTIK DALAM BENTUK PERMAINAN A. Permainan Pendukung Elemen Turn 360 Derajat 1. Foot to Tower Searah Jarum Jam a. Tujuan Gerakan: Untuk melatih keseimbangan pada saat melakukan putaran dengan satu kaki. b. Alat yang diperlukan: 1. 4 buah cone kerucut setinggi 27 cm 2. 1 buah matras atau alas c. Cara melakukan: 1. Disiapkan 4 cone yang sudah dibentuk seperti gambar bangun belah ketupat 2. Anak menempatkan diri di tengah-tengah cone 3. Anak menyentuh cone dengan 1 kaki dan berputar searah dengan jarum jam d. Petunjuk pelaksanaan:
Gambar 16. Tampilan Produk Sebelum Revisi	Gambar 17. Tampilan Produk Setelah Revisi

2. Revisi Ahli Media

Pada bagian media, aspek media pembelajaran yang perlu diperbaiki

antara lain: “Pada video pembelajaran pencahayaan lebih diperjelas.”

I. Produk Akhir

Berikut adalah tampilan produk “Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta” menyajikan 6 jenis bentuk permainan sebagai pendukung latihan 3 teknik dasar senam artistik untuk anak usia dini (*turn 360 derajat*, *straddle jump*, dan *guling belakang*).

	
Gambar 18. Tampilan Awal.	Gambar 19. Tampilan Pergantian Jenis Model Permainan.
	
Gambar 20. Tampilan Salah Satu Contoh Model Permainan.	Gambar 21. Tampilan Penegasan Gearakan Dalam Model Permainan.
	
Gambar 22. Tampilan Sampul Buku Panduan.	

J. Pembahasan

Produk “Pengembangan Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta” mencakup enam jenis model latihan yang dikemas dalam bentuk permainan. Model latihan ini dirancang untuk melatih tiga teknik dasar dalam senam artistik sesuai dengan Buku Panduan O2SN 2023 Cabang Olahraga Senam. Agar teknik dasar tersebut dikuasai dengan baik, permainan dalam model ini harus dipraktikkan dengan benar dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat menjadi inovasi dalam metode pembelajaran dengan memanfaatkannya untuk didistribusikan ke Sekolah Dasar (SD). Keunggulan media pembelajaran berbasis video adalah kemampuannya dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan optimal. Model latihan berbentuk permainan dilengkapi dengan penjelasan mengenai tahapan-tahapan gerakan, sehingga detail gerakan lebih mudah dipahami. Selain itu, dibandingkan media pembelajaran konvensional, video ini lebih efektif karena disertai dengan buku panduan yang membantu anak dalam memahami setiap gerakan dengan lebih jelas. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat menjadi sumber belajar yang menarik bagi anak-anak, sehingga diharapkan pembelajaran teknik dasar senam artistik menjadi lebih menyenangkan.

Setelah melalui tahap uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta uji coba terbatas (skala kecil) dan uji coba lapangan utama (skala besar),

produk ini dinyatakan **sangat sesuai** sebagai media pembelajaran. Pada uji coba terbatas, anak-anak memberikan penilaian **baik** dengan rata-rata skor 6,86. Sementara itu, hasil uji coba lapangan utama menunjukkan rata-rata skor 3,205 dengan kategori baik.

Secara keseluruhan, media pembelajaran ini dikategorikan sebagai **sesuai**, berdasarkan respon positif dari anak-anak yang terlibat dalam uji coba. Hasil angket menunjukkan bahwa produk ini dikembangkan dengan baik, menarik, dan menyenangkan. Namun, terdapat beberapa keterbatasan, seperti kesulitan bagi anak-anak yang belum lancar membaca dalam memahami buku manual, sehingga perlu adanya pendampingan dari peneliti dan guru.

Meskipun produk ini bukan satu-satunya sumber belajar utama, penggunaannya diharapkan dapat menjadi Solusi dalam pembelajaran, baik sebagai alternatif maupun pelengkap. Dengan adanya model latihan ini, pembelajaran teknik dasar senam artistik (*turn 360 derajat*, *straddle jump*, dan *guling belakang*) dapat menjadi lebih menarik serta mampu memotivasi anak-anak untuk berlatih dengan lebih semangat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kelayakan produk “Pengembangan Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta” dinilai berdasarkan uji ahli. Berdasarkan penilaian dari ahli materi I, produk ini mendapatkan persentase 96,875% (Sangat Baik) sedangkan dari ahli materi II mendapatkan persentase 70,71% (Sesuai). Sementara itu, ahli media I memberikan penilaian dengan persentase 86,11% (Sangat Baik) sedangkan dari ahli media II memberikan persentase 77,78% (Sesuai). Adapun hasil uji coba lapangan utama yang melibatkan anak-anak menunjukkan persentase 80,125% (Sesuai).

Produk ini merupakan media belajar audiovisual untuk mendukung latihan teknik dasar senam artistik (*turn* 360 derajat, *straddle jump*, dan guling belakang) bagi anak usia 7-8 tahun. Terdiri dari video berdurasi 5 menit 45 detik yang mencakup 6 model latihan dalam bentuk permainan, media ini dapat digunakan sebagai referensi bagi pelatih dalam mengajarkan senam kepada pemula. Video yang diunggah di *platform YouTube* dengan judul “Model Latihan Teknik Dasar Senam Artistik Dalam Bentuk Permainan” terbagi dalam tiga bagian sesuai elemen, masing-masing mencakup dua model permainan beserta panduan gerakan dan alat yang diperlukan. Pemilihan teknik dasar senam mengacu pada Buku Panduan O2SN 2023 Cabang

Olahraga Senam.

B. Implikasi

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa implikasi praktis, di antaranya:

1. Menambah variasi media pembelajaran yang dapat membantu latihan teknik dasar senam artistik artistik (*turn* 360 derajat, *straddle jump*, dan guling belakang) bagi pemula agar lebih menyenangkan.
2. Meningkatkan minat anak dalam berlatih atau mengikuti senam artistik.
3. Mendorong kreativitas serta pemberdayaan pelatih dalam proses pembelajaran teknik dasar senam artistik.

C. Keterbatasan Peneliti

Penelitian ini menghadapi beberapa kendala, salah satunya adalah kesulitan anak-anak dalam mengisi angket penilaian. Selain itu, penentuan jadwal proses pembuatan video yang berlangsung lama karena menyesuaikan waktu luang yang anak miliki.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi senam, terdapat beberapa saran berikut:

1. Produk media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar oleh guru Sekolah Dasar, pelatih pemula, maupun atlet dengan bimbingan dari pelatih atau orang tua. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif latihan teknik dasar senam artistik, khususnya untuk

tiga elemen (*turn* 360 derajat, *straddle jump*, dan guling belakang), sehingga membuat latihan lebih menyenangkan dan menghilangkan anggapan bahwa belajar senam itu sulit.

2. Mengingat masih terdapat kekurangan dalam produk ini, diharapkan pengembangan lebih lanjut dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik, lebih interaktif, dan lebih efektif

.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriadi, A., & Andriadi, A. (2021). Pengembangan model pembelajaran gerak dasar melompat . *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 17, Issue 1, p. 42.
- Arwani, S. N. (2021). Pengembangan Teknik Gerak Dasar Aerobic Gymnastics Rangkaian Individual Women Berbasis Audiovisual untuk Anak Usia 7-8 Tahun. *Fakultas Ilmu Keolahrgaan Universitas Negeri Yogyakarta*, 31-32.
- Asri, V., & Wijaya, F. J. (n.d.). Analisis Tingkat Motivasi Berlatih Atlet Senam Artistik Klub Jenggirat Tangi Banyuwangi Usia 7-16 Tahun di Masa Pandemic Covid-19. *Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya*, 42.
- B, E. H. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Dini, B. d. (2016). Naili Rohmah. *Jurnal Tarbawi*, Vol. 13. No. 2, p. 29-30. Dr.
- Sapto Adi, M. (2018). Bentuk-bentuk Dasar Gerakan Senam. Malang: Universitas Negeri Malang Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* , Volume 4 Nomor 1, p. 54-57.
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A., Muslim, F. A., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. (2021). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar . *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III*, 185-186.
- Idris, M. H. (n.d.). Karakteristik Anak Usia Dini. *Permata : Edisi Khusus, Hasil Riset Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 39-40.
- Iswanto, H., & Adi, S. (2018). Survei Ketersediaan dan Kelayakan Saran Prasarana Senam Artistik di Persani Kota Malang. *Indonesia Performance Journal*, 48-49.
- Kartono, D. K. (1995). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Bandung Mandar Maju.
- Nicolaou, C., & Kalliris, G. (2020). Audiovisual Media Communications in Adult Education: The case of Cyprus and Greece of Adults. *European Journal of Investigation in Health, Phsychology and Education*, 968.
- Nicolaou, C., Matsiola, M., & GeorgeKalliris. (2019). Technology-Enhanced Learning and Teaching Methodologies through Audiovisual Media. *Educatio Sciences*, 2 of 13.
- Pratiwi, A. D. (2023). Implementasi Senam Pagi di SD Negeri 1 Tambaksgora

Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas. *Pendidikan Guru Sekolah*

Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 6.

Puspita, S. C. (2023). Model Latihan Elements Aerobic Gymnastics dalam Bentuk Permainan Berbasis Audiovisual untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Fakultas Ilmu Keolahrgaan Universitas Negeri Yogyakarta*, 8-11.

Puspita, S. C. (2023). Model Latihan Elements Aerobic Gymnastics dalam Bentuk Permainan Berbasis Audiovisual untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Fakultas Ilmu Keolahrgaan Universitas Negeri Yogyakarta*, 20-30.

Riski, K. M., & Izzati. (2022). Pelaksanaan Kegiatan Senam Dalam Mengembangkan Fisik Anak Di Taman Kanak-kanak Pertiwi I Kota Padang . *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)* , Vol. 3, No 2, p. 206.

Sari, N. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Senam Artistik Gerak Handspring pada Alat Meja Lompat. *Fakultas Ilmu Keolahrgaan Universitas Negeri Yogyakarta*, 14-16.

Trisnanda, I. (2018). Pengembangan Teknik Gerak Dasar Senam Ritmik Rangkaian Freehand Berbasis Audiovisual untuk Anak Usia 7-11 Tahun. *Fakultas Ilmu Keolahrgaan Universitas Negeri Yogyakarta* , 30-32.

Vanagosi, K. D. (2016). Konsep Gerak Dasar untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, Volume 1, pp. 73-75.

Webster, E. K., Kracht, C. L., J, R. L., Beyl, R. A., & E, A. (2020). Intervention to Improve Preschool Children's Fundamental Motor Skills: Protocol for a Parent-Focused, Mobile App-Based Comparative Effectiveness Trial. *JMIR Research Protocols*, 2.

Yus, A., & Saragih, P. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini . *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , Volume 7 Issue 2 .

Zulbahri, Astuti, Y., Erianti, Pitnawati, & Damrah. (2020). Pengembangan Media Belajar PJOK pada Materi Senam Lantai (Artistik). *Jurnal Ilmu Keolahrgaan Undiksha* , Volume 8 Nomor 2, pp. 87-88.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Uji Coba Terbatas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, 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/1529/UN34.16/PT.01.04/2025

14 Februari 2025

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. SELABORA SENAM UNY

Jl. Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa
Yogyakarta 55281

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

Nama : Andien Andareza
NIM : 21602244055
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengerakan
Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta
Waktu Penelitian : Sabtu, 15 Februari 2025

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.



Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.

NIP 19770218 200801 1 002

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Uji Coba Lapangan Utama



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, 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: flk.uny.ac.id E-mail: humas_flk@uny.ac.id

Nomor : B/1700/UN34.16/PT.01.04/2025

10 Maret 2025

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah dan Guru SD N Samirono
Jl. Colombo No.2, Samirono, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa
Yogyakarta 55281

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

Nama : Andien Andareza
NIM : 21602244055
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk
Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah
Istimewa Yogyakarta
Waktu Penelitian : Rabu, 26 Februari 2025

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.



Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.

NIP 19770218 200801 1 002

Lampiran 3. Surat Keterangan Uji Coba Terbatas

		SELABORA SEKOLAH LABORATORIUM OLAHRAGA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Sekretariat: Kantor Selabora FIKK UNY (GOR UNY Sayap Barat), Jl. Colombo no. 1 Yogyakarta telp. 0095-3288-41133		
Nomor : 045/SELABORA-UNY/III/2025		
Hal : Surat Keterangan		
Kepada Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta di tempat		
Salam Olahraga! Jaya!		
Dengan Hormat. Yang bertanda tangan dibawah ini Ketua Selabora FIKK UNY, menerangkan bahwa:		
Nama	:	Andien Andareza
NIM	:	21602244055
Program Studi	:	Pendidikan Kepelatihan Olahraga – S1
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, UNY
Judul Penelitian	:	Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan penelitian di Sekolah Laboratorium Olahraga FIKK UNY cabang olahraga Gymnastics pada tanggal 15 Februari 2025.		
Demikian surat ini kami buat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.		
Yogyakarta, 10 Maret 2025 Ketua Selabora FIKK UNY		
 <u>Dr. Muhammad Irvan Eva Salafi, S.Pd., M.Or.</u> NIP. 19900626 202012 1 011		

Lampiran 4. Surat Keterangan Uji Coba Lapangan Utama



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI SAMIRONO
โรงเรียนสาทรบุรี
Alamat: Jl. Colombo No. 002 Samirono Caturtunggal, Depok, Sleman 55281
Tlp. (0274) 546684, Email: sd_samirono@yahoo.com

SURAT KETERANGAN Nomor: 421.2/963/SDSam/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Samirono Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman :

Nama : Karti Andayani, S.Pd.SD
NIP : 19650108 198506 2 002
Pangkat : Pembina Tk.I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Samirono
Alamat Unit Kerja : Jl. Colombo no.002 Caturtunggal, Depok, Sleman

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Andien Andareza
NIM : 21602244055
Program studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga – S1
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian pada tanggal 10 Maret 2025 di SD Negeri Samirono dengan judul penelitian “Pengembangan Model Permainan Berbasis Audio Visual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun di Daerah Istimewa Yogyakarta.”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Depok, 10 Maret 2025

Pt. Kepala SDN Samirono

NANI SUPRIYATIN, S.Pd.
Pembina Tk.IV/b
NIP. 19720918 199903 2 003

Lampiran 5. Instrumen Penilaian Ahli Materi I (Tahap 1)

Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

Judul	:	Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta
Peneliti	:	Andien Andareza

Variabel	Faktor	Indikator	Butir pernyataan
Turn 360 derajat, straddle jump, dan guling belakang	Isi atau materi	Kesesuaian materi	1,2,3,4
	Kontruksi	Kebermanfaatan	5,6,7
		Kemudahan	8,9,10,11,12
	Bahasa dan media	Ejaan kalimat	13,14
		Kejelasan gambar	15,16

LEMBAR PENILAIAN AHLI

Judul Penelitian : Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Sasaran : Pelatih dan Guru PJOK Sekolah Dasar

Peneliti : Andien Andareza

Nama Ahli : Dr. CH. Fajar Sriwahyuniati, M.Or.

Petunjuk :

- Lembar ini diisi oleh ahli senam artistik.
- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian, informasi, dan saran terhadap ketepatan draf produk Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai pendapat ahli. Skala penilaian SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).
- Komentar dan saran dituliskan pada tempat yang disediakan.

Penilaian Ahli

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
1	Model latihan yang dikembangkan sesuai dengan teknik gerak dasar senam artistik untuk anak usia 7-8 tahun.	✓				
2	Kesesuaian antara model latihan dengan karakteristik pesenam usia 7-8 tahun.	✓				

3	Kesesuaian model latihan dengan komponen tahapan gerakan teknik dasar senam artistik.	✓				
4	Kesesuaian model latihan dengan tujuan latihan pesenam usia 7-8 tahun.	✓				
5	Model latihan dapat meningkatkan pemahaman gerak pada setiap tahapan gerak teknik dasar senam artistik.	✓				
6	Tingkat kebermanfaatan model latihan bagi pelatih dan guru PJOK anak usia 7-8 tahun dalam menunjang proses berlatih teknik dasar senam artistik.		✓			
7	Model latihan diprediksi efektif untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar senam artistik pada anak usia 7-8 tahun.		✓			
8	Model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.	✓				
9	Model latihan mudah diaplikasikan untuk pesenam anak usia 7-8 tahun.	✓				
10	Model latihan aman untuk Digunakan.		✓			
11	Keterjangkauan fasilitas dan peralatan yang digunakan dalam melaksanakan model latihan.	✓				
12	Model latihan praktis digunakan untuk berlatih secara mandiri maupun berkelompok.	✓				

13	Penjelasan model latihan sesuai dengan gambar serta video model latihan.		✓			
14	Tata bahasa dan kalimat pada petunjuk pelaksanaan model latihan mudah dipahami	✓				
15	Gambar model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.		✓			
16	Rangkaian gambar bentuk latihan memberikan penegasan pelaksanaan setiap tahapan dari teknik dasar senam artistik.	✓				

Komentar atau Saran

- Buku mohon diperbaiki kata kelak dan kata tulis.
- gambar disesuaikan urutan.
- susunan buku di buat yg baik.

Kesimpulan:

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kesimpulan Ahli tentang model permainan berbasis audiovisual dalam bentuk pengenalan teknik dasar senam asrtistik pada usia 7-8 tahun di Daerah Istimewa Yogyakarta di bawah ini:

- ☐ Layak untuk digunakan atau diujicobakan
- ☒ Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran
- ☐ Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Yogyakarta, 11.. Februari 2025

Ahli



(Dr. CH. Fajar Sriwahyuniati, M.Or.)

Lampiran 6. Instrumen Penilaian Ahli Materi II (Tahap 1)

2

Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

Judul	:	Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta
Peneliti	:	Andien Andareza

Variabel	Faktor	Indikator	Butir pernyataan
<i>Turn</i> 360 derajat, <i>straddle jump</i> , dan guling belakang	Isi atau materi	Kesesuaian materi	1,2,3,4
	Kontruksi	Kebermanfaatan	5,6,7
		Kemudahan	8,9,10,11,12
	Bahasa dan media	Ejaan kalimat	13,14
		Kejelasan gambar	15,16

LEMBAR PENILAIAN AHLI

Judul Penelitian : Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Sasaran : Pelatih dan Guru PJOK Sekolah Dasar

Peneliti : Andien Andareza

Nama Ahli : Mustofa Kamal Husaini, M.Pd.

Petunjuk :

- a. Lembar ini diisi oleh ahli senam artistik.
- b. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian, informasi, dan saran terhadap ketepatan draf produk Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- c. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai pendapat ahli. Skala penilaian SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).
- d. Komentar dan saran dituliskan pada tempat yang disediakan.

Penilaian Ahli

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
1	Model latihan yang dikembangkan sesuai dengan teknik gerak dasar senam artistik untuk anak usia 7-8 tahun.		√			
2	Kesesuaian antara model latihan dengan karakteristik pesenam usia 7-8 tahun.		√			

3	Kesesuaian model latihan dengan komponen tahapan gerakan teknik dasar senam artistik.	✓			
4	Kesesuaian model latihan dengan tujuan latihan pesenam usia 7-8 tahun.	✓			
5	Model latihan dapat meningkatkan pemahaman gerak pada setiap tahapan gerak teknik dasar senam artistik.	✓			
6	Tingkat kebermanfaatan model latihan bagi pelatih dan guru PJOK anak usia 7-8 tahun dalam menunjang proses berlatih teknik dasar senam artistik.	✓			
7	Model latihan diprediksi efektif untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar senam artistik pada anak usia 7-8 tahun.	✓			
8	Model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.	✓			
9	Model latihan mudah diaplikasikan untuk pesenam anak usia 7-8 tahun.	✓			
10	Model latihan aman untuk Digunakan.	✓			
11	Keterjangkauan fasilitas dan peralatan yang digunakan dalam melaksanakan model latihan.	✓			
12	Model latihan praktis digunakan untuk berlatih secara mandiri maupun berkelompok.	✓			

13	Penjelasan model latihan sesuai dengan gambar serta video model latihan.			✓		keterangan orah sesuai dg Serah Jaram Jan
14	Tata bahasa dan kalimat pada petunjuk pelaksanaan model latihan mudah dipahami		✓			
15	Gambar model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.		✓			
16	Rangkaian gambar bentuk latihan memberikan penegasan pelaksanaan setiap tahapan dari teknik dasar senam artistik.		✓			

Komentar atau Saran

- Perdukans Elemen 360° memakai kaki ketuk arak
- Permainan puaq totolwer gunikannya searah jarum jam (keci laranan) hertawanan arak (kaki kiri)
- lalar membentuk sudut 15 derajat kaki yang membawa balok di maksimalkan.

Kesimpulan:

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kesimpulan Ahli tentang model permainan berbasis audiovisual dalam bentuk pengenalan teknik dasar senam asrtistik pada usia 7-8 tahun di Daerah Istimewa Yogyakarta di bawah ini:

- ☐ Layak untuk digunakan atau diujicobakan
- ☒ Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran
- ☐ Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Yogyakarta, 12. Februari 2025

Ahli



(Mustofa Kamal Husaini, M.Pd.)

Lampiran 7. Instrumen Penilaian Ahli Materi I (Tahap 2)

Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

Judul	:	Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta
Peneliti	:	Andien Andareza

Variabel	Faktor	Indikator	Butir pernyataan
<i>Turn 360 derajat, straddle jump, dan guling belakang</i>	Isi atau materi	Kesesuaian materi	1,2,3,4
	Kontruksi	Kebermanfaatan	5,6,7
		Kemudahan	8,9,10,11,12
	Bahasa dan media	Ejaan kalimat	13,14
		Kejelasan gambar	15,16

LEMBAR PENILAIAN AHLI

Judul Penelitian : Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Sasaran : Pelatih dan Guru PJOK Sekolah Dasar

Peneliti : Andien Andareza

Nama Ahli : Dr. CH. Fajar Sriwahyuniati, M.Or.

Petunjuk :

- a. Lembar ini diisi oleh ahli senam artistik.
- b. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian, informasi, dan saran terhadap ketepatan draf produk Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- c. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai pendapat ahli. Skala penilaian SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).
- d. Komentar dan saran dituliskan pada tempat yang disediakan.

Penilaian Ahli

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
1	Model latihan yang dikembangkan sesuai dengan teknik gerak dasar senam artistik untuk anak usia 7-8 tahun.	√				
2	Kesesuaian antara model latihan dengan karakteristik pesenam usia 7-8 tahun.	√				

3	Kesesuaian model latihan dengan komponen tahapan gerakan teknik dasar senam artistik.	✓				
4	Kesesuaian model latihan dengan tujuan latihan pesenam usia 7-8 tahun.	✓				
5	Model latihan dapat meningkatkan pemahaman gerak pada setiap tahapan gerak teknik dasar senam artistik.	✓				
6	Tingkat kebermanfaatan model latihan bagi pelatih dan guru PJOK anak usia 7-8 tahun dalam menunjang proses berlatih teknik dasar senam artistik.	✓				
7	Model latihan diprediksi efektif untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar senam artistik pada anak usia 7-8 tahun.	✓				
8	Model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.		✓			
9	Model latihan mudah diaplikasikan untuk pesenam anak usia 7-8 tahun.	✓				
10	Model latihan aman untuk Digunakan.		✓			
11	Keterjangkauan fasilitas dan peralatan yang digunakan dalam melaksanakan model latihan.	✓				
12	Model latihan praktis digunakan untuk berlatih secara mandiri maupun berkelompok.	✓				

13	Penjelasan model latihan sesuai dengan gambar serta video model latihan.	✓				
14	Tata bahasa dan kalimat pada petunjuk pelaksanaan model latihan mudah dipahami	✓				
15	Gambar model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.	✓				
16	Rangkaian gambar bentuk latihan memberikan penegasan pelaksanaan setiap tahapan dari teknik dasar senam artistik.	✓				

Komentar atau Saran

Siapkan lanjut ke uji Coba

Kesimpulan:

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kesimpulan Ahli tentang model permainan berbasis audiovisual dalam bentuk pengenalan teknik dasar senam asrtistik pada usia 7-8 tahun di Daerah Istimewa Yogyakarta di bawah ini:

- ☒ Layak untuk digunakan atau diujicobakan
- ☐ Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran
- ☐ Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Yogyakarta, 20 Februari 2025

Ahli



(Dr. CH. Fajar Sriwahyuniati, M.Or.)

Lampiran 8. Instrumen Penilaian Ahli Materi II (Tahap 2)

2

Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

Judul	:	Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta
Peneliti	:	Andien Andareza

Variabel	Faktor	Indikator	Butir pernyataan
Turn 360 derajat, straddle jump, dan guling belakang	Isi atau materi	Kesesuaian materi	1,2,3,4
		Kebermanfaatan	5,6,7
	Kontruksi	Kemudahan	8,9,10,11,12
		Ejaan kalimat	13,14
	Bahasa dan media	Kejelasan gambar	15,16

LEMBAR PENILAIAN AHLI

Judul Penelitian : Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Sasaran : Pelatih dan Guru PJOK Sekolah Dasar

Peneliti : Andien Andareza

Nama Ahli : Mustofa Kamal Husaini, M.Pd.

Petunjuk :

- Lembar ini diisi oleh ahli senam artistik.
- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian, informasi, dan saran terhadap ketepatan draf produk Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan sesuai pendapat ahli. Skala penilaian SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).
- Komentar dan saran dituliskan pada tempat yang disediakan.

Penilaian Ahli

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Saran
		SS	S	TS	STS	
1	Model latihan yang dikembangkan sesuai dengan teknik gerak dasar senam artistik untuk anak usia 7-8 tahun.		✓			
2	Kesesuaian antara model latihan dengan karakteristik pesenam usia 7-8 tahun.		✓			

3	Kesesuaian model latihan dengan komponen tahapan gerakan teknik dasar senam artistik.	✓			
4	Kesesuaian model latihan dengan tujuan latihan pesenam usia 7-8 tahun.	✓			
5	Model latihan dapat meningkatkan pemahaman gerak pada setiap tahapan gerak teknik dasar senam artistik.	✓			
6	Tingkat kebermanfaatan model latihan bagi pelatih dan guru PJOK anak usia 7-8 tahun dalam menunjang proses berlatih teknik dasar senam artistik.	✓			
7	Model latihan diprediksi efektif untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar senam artistik pada anak usia 7-8 tahun.	✓			
8	Model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.	✓			
9	Model latihan mudah diaplikasikan untuk pesenam anak usia 7-8 tahun.	✓			
10	Model latihan aman untuk Digunakan.	✓			
11	Keterjangkauan fasilitas dan peralatan yang digunakan dalam melaksanakan model latihan.	✓			
12	Model latihan praktis digunakan untuk berlatih secara mandiri maupun berkelompok.	✓			

13	Penjelasan model latihan sesuai dengan gambar serta video model latihan.		✓			
14	Tata bahasa dan kalimat pada petunjuk pelaksanaan model latihan mudah dipahami		✓			
15	Gambar model latihan mudah dipahami oleh pelatih dan guru PJOK sekolah dasar.		✓			
16	Rangkaian gambar bentuk latihan memberikan penegasan pelaksanaan setiap tahapan dari teknik dasar senam artistik.		✓			

Komentar atau Saran

Lanjut ke uji coba

Kesimpulan:

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kesimpulan Ahli tentang model permainan berbasis audiovisual dalam bentuk pengenalan teknik dasar senam asrtistik pada usia 7-8 tahun di Daerah Istimewa Yogyakarta di bawah ini:

- ☒ Layak untuk digunakan atau diujicobakan
- ☐ Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran
- ☐ Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Yogyakarta, 20 Februari 2025

Ahli



(Mustofa Kamal Husaini, M.Pd.)

Lampiran 9. Instrumen Penilaian Ahli Media I

Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

Judul	:	Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta
Peneliti	:	Andien Andareza

Variabel	Faktor	Indikator	Butir pertanyaan
<i>Turn 360 derajat, straddle jump, dan guling belakang</i>	Aspek fisik	Fisik video	1,2,3
	Aspek desain	Desain video	4,5,6
	Aspek penggunaan	Video Model Latihan Teknik Dasar Senam Artistik dalam Bentuk Permainan	7,8,9

LEMBAR PENILAIAN AHLI

Judul Penelitian : Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Sasaran : Pelatih dan Guru PJOK Sekolah Dasar

Peneliti : Andien Andareza

Nama Ahli : Dr. Risti Nurfadhila, S.Pd., M.Or.

Petunjuk :

- a. Lembar ini diisi oleh ahli senam artistik.
- b. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian, informasi, dan saran terhadap ketepatan draf produk Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- c. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai pendapat ahli. Skala penilaian SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).
- d. Komentar dan saran dituliskan pada tempat yang disediakan.

2

Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		SS	S	TS	STS	
I	Aspek Fisik					
	Fisik Video					
1.	Ukuran file sesuai		✓			
2.	Resolusi gambar baik		✓			
3.	Pengoprasian mudah		✓			
II	Aspek Desain					
	Desain Video		✓			
4.	Desain video menarik		✓			
5.	Warna tampilan menarik		✓			Warna perlu diperbaiki
6.	Gaya penulisan baik		✓			
III	Aspek Penggunaan					
	Video Model Latihan Teknik Dasar Senam Artistik dalam Bentuk Permainan					
7.	Video ini mempermudah untuk mempelajari teknik dasar senam artistik dengan menyenangkan		✓			
8.	Video ini menarik untuk anak usia 7-8 tahun mempelajari teknik dasar senam artistik		✓			
9.	Video ini sesuai untuk penggunaannya sebagai media berlatih dan belajar teknik dasar senam artistik	✓				

Komentar atau Saran

Warna baju dan latar belakang sama sehingga gerak kurang terlihat
Jelas

Kesimpulan:

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kesimpulan Ahli tentang model permainan berbasis audiovisual dalam bentuk pengenalan teknik dasar senam asrtistik pada usia 7-8 tahun di Daerah Istimewa Yogyakarta di bawah ini:

- ☒ Layak untuk digunakan atau diujicobakan
- ☐ Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran
- ☐ Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Yogyakarta, 9. Februari 2025

Ahli



(Dr. Risti Nurfadhila, S.Pd., M.Or.)

Lampiran 10. Instrumen Penilaian Ahli Media II

Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

Judul	:	Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta
Peneliti	:	Andien Andareza

Variabel	Faktor	Indikator	Butir pertanyaan
<i>Turn 360 derajat, straddle jump, dan guling belakang</i>	Aspek fisik	Fisik video	1,2,3
	Aspek desain	Desain video	4,5,6
	Aspek penggunaan	Video Model Latihan Teknik Dasar Senam Artistik dalam Bentuk Permainan	7,8,9

LEMBAR PENILAIAN AHLI

Judul Penelitian : Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Sasaran : Pelatih dan Guru PJOK Sekolah Dasar

Peneliti : Andien Andareza

Nama Ahli : Sindy Nur Laila Aziiz Arwani, M.Pd.

Petunjuk :

- a. Lembar ini diisi oleh ahli senam artistik.
- b. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian, informasi, dan saran terhadap ketepatan draf produk Pengembangan Model Permainan Berbasis Audiovisual Dalam Bentuk Pengenalan Teknik Dasar Senam Artistik Pada Usia 7-8 Tahun Di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- c. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai pendapat ahli. Skala penilaian SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).
- d. Komentar dan saran dituliskan pada tempat yang disediakan.

Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		SS	S	TS	STS	
1	Aspek Fisik					
	Fisik Video		✓			
1.	Ukuran file sesuai		✓			
2.	Resolusi gambar baik	✓				
3.	Pengoprasian mudah	✓				
II	Aspek Desain					
	Desain Video					
4.	Desain video menarik		✓			
5.	Warna tampilan menarik	✓				
6.	Gaya penulisan baik		✓			
III	Aspek Penggunaan					
	Video Model Latihan Teknik Dasar Senam Artistik dalam Bentuk Permainan					
7.	Video ini mempermudah untuk mempelajari teknik dasar senam artistik dengan menyenangkan		✓			
8.	Video ini menarik untuk anak usia 7-8 tahun mempelajari teknik dasar senam artistik	✓				
9.	Video ini sesuai untuk penggunaannya sebagai media berlatih dan belajar teknik dasar senam artistik		✓			

Komentar atau Saran

Video sudah menarik dan bagus. Bisa disebar videonya dan diterapkan.

Kesimpulan:

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kesimpulan Ahli tentang model permainan berbasis audiovisual dalam bentuk pengenalan teknik dasar senam artistik pada usia 7-8 tahun di Daerah Istimewa Yogyakarta di bawah ini:

- ☒ Layak untuk digunakan atau diujicobakan
- ☐ Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran
- ☐ Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Yogyakarta, 8 Februari 2025

Ahli



(Sindy Nur Laila Aziiz Arwani, M.Pd.)

Lampiran 11. Instrumen Penilaian Uji Terbatas

ANGKET PENILAIAN

A. Petunjuk Umum

1. Jawablah pertanyaan ini setelah kamu belajar dan berlatih menggunakan video permainan untuk menunjang pengenalan teknik dasar senam artistik
2. Tulislah terlebih dahulu identitasmu pada tempat yang telah disediakan
3. Jawablah semua pertanyaan yang ada dalam angket ini
4. Jika ada yang tidak kamu mengerti, bertanyalah kepada pelatih, guru atau peneliti

B. Identitas Responden

Nama : Kaca Ndangghi, M.k
 Jenis Kelamin : P
 Usia : 7-8

C. Prosedur Penilaian

1. Lingkarilah bintang pada kolom penilaian yang kamu anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia

2. Contoh Pengisian :

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
1	Video yang ditayangkan mudah dipahami	☒ ★ ☒ ★	★ ★ ★ ★	★ ★	★	

3. Keterangan penilaian :

★★★★ Sangat Setuju ★★ Tidak Setuju
 ★★★ Setuju ★ Sangat Tidak Setuju

**Lingkarilah Bintang yang Sesuai dengan Pendapatmu dan Komentar atau
Saran pada Kolom Penilaian dan Kolom Komentar yang Tersedia.**

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
1	Video yang ditayangkan mudah dipahami	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★	
2	Video permainan yang dibuat tujuannya untuk belajar teknik dasar senam artistik	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★	
3	Video permainan cocok untuk anak usia 7-8 tahun	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★	
4	Video permainan ini menyenangkan	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★	
5	Video permainan bisa digunakan untuk belajar di rumah	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★	
6	Langkah-langkah yang diberikan mudah dipahami	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★	
7	Tulisan yang digunakan jelas dan mudah dibaca	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★	
8	Cara mengakses video mudah	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★	
9	Desain, tema video menarik	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★	
10	Pemilihan musik cocok dan menarik	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★	

Lampiran 12. Instrumen Penilaian Uji Lapangan Utama

ANGKET PENILAIAN

A. Petunjuk Umum

1. Jawablah pertanyaan ini setelah kamu belajar dan berlatih menggunakan video permainan untuk menunjang pengenalan teknik dasar senam artistik
2. Tulislah terlebih dahulu identitasmu pada tempat yang telah disediakan
3. Jawablah semua pertanyaan yang ada dalam angket ini
4. Jika ada yang tidak kamu mengerti, bertanyalah kepada pelatih, guru atau peneliti

B. Identitas Responden

Nama LATIFAH
Jenis Kelamin : perempuan
Usia : 7

C. Prosedur Penilaian

1. Lingkarilah bintang pada kolom penilaian yang kamu anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia

2. Contoh Pengisian :

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
1	Video yang ditayangkan mudah dipahami	☒ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★	

3. Keterangan penilaian :

★ ★ ★ ★ Sangat Setuju ★ ★ Tidak Setuju
★ ★ ★ Setuju ★ Sangat Tidak Setuju

Lingkirlah Bintang yang Sesuai dengan Pendapatmu dan Komentar atau
Saran pada Kolom Penilaian dan Kolom Komentar yang Tersedia.

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
1	Video yang ditayangkan mudah dipahami	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★	★	
2	Video permainan yang dibuat tujuannya untuk belajar teknik dasar senam artistik	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★	★	
3	Video permainan cocok untuk anak usia 7-8 tahun	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★	★	
4	Video permainan ini menyenangkan	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★	★	
5	Video permainan bisa digunakan untuk belajar di rumah	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★	★	
6	Langkah-langkah yang diberikan mudah dipahami	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★	★	
7	Tulisan yang digunakan jelas dan mudah dibaca	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★	★	
8	Cara mengakses video mudah	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★	★	
9	Desain, tema video menarik	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★	★	
10	Pemilihan musik cocok dan menarik	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★	★	

Lampiran 13 Dokumentasi



Uji Coba Terbatas

Anak- anak sedang melihat video Model Latihan



Uji Coba Terbatas

Anak-anak sedang melakukan permainan model latihan



Uji Coba Terbatas

Anak-anak sedang melakukan permainan model latihan



Uji Coba Terbatas

Anak-anak sedang diberi pengarahan cara pengisian angket



Uji Coba Terbatas

Pendampingan anak-anak dalam mengisi angket



Uji Coba Lapangan Utama

Anak-anak sedang melihat video Model Latihan



Uji Coba Lapangan Utama

Anak-anak sedang melakukan pemanasan



Uji Coba Lapangan Utama

Anak-anak sedang melakukan permainan model latihan



Uji Coba Lapangan Utama

Anak-anak sedang melakukan permainan model latihan



Uji Coba Lapangan Utama

Anak-anak sedang diberi pengarahan cara pengisian serta pendampingan pengisian angket