

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GERAK DASAR GULING
LENTING PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

(Jurnal)

**Oleh :
MUHRODIN**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENJASKES
UNIVERSITAS LAMPUNG
2015**

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GERAK DASAR GULING LENTING PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Oleh
MUHRODIN

Pembimbing:

Drs. Surisman, M.Pd.
Drs. Ade Jubaedi, M.Pd.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran gerak dasar guling lenting (*Roll kip*) berupa audio-visual yang ditujukan kepada siswa kelas VIII SMP IT Permata Bunda Labuhan Ratu Bandar Lampung. Metodologi penelitian dalam penelitian ini menggunakan *Research and development (R&D)* atau penelitian pengembangan. Populasi dan sampel yang digunakan adalah siswa kelas VIII SMP IT Permata Bunda Bandar Lampung berjumlah 50 siswa. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah prototipe IV yang dihasilkan berupa video pembelajaran gerak dasar guling lenting. Media pembelajaran ini dapat menjadi acuan bagi guru penjaskes di sekolah menengah pertama dalam proses pembelajaran senam lantai materi guling lenting. Simpulan dari penelitian ini yaitu dihasilkan media pembelajaran gerak dasar guling lenting yang dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar dan media bantu bagi guru penjaskes di SMP IT Permata Bunda Bandar Lampung.

Kata kunci: media pembelajaran, guling lenting, *kip*.

ABSTRACT**THE DEVELOPMENT OF INSTRUCTIONAL MEDIA BASIC MOTION
ROLL KIP AT THE JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS**

**By
Muhrodin**

Mentor:

**Drs. Surisman, M.Pd.
Drs. Ade Jubaedi, M.Pd.**

The aim of this research was to produce instructional media roll kip basic motion in audio-visual form, where targeted to students of VIII grade SMP IT Permata Bunda Labuan Ratu Bandar Lampung. The method used in this research were research and development (R & D). Population and sample used in this research were 50 students of VIII grade SMP IT permata Bunda Bandar Lampung. The result of this development research was prototype IV which generated in instructional video form of floor gymnastics in roll kip subject. This instructional media can be a reference for PE teachers in junior high school in the floor gymnastics learning process in roll kip subject. The conclusion of this research was generated an instructional media basic motion roll kip that can be used as an alternative source of learning and aid's media for PE teachers in SMP IT Permata Bunda Bandar Lampung.

Keywords: learning media, roll clip basic motion .

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kelentukan merupakan unsur gerak dasar yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa sekolah tingkat dasar, hal ini sesuai dengan anjuran pemerintah akan penguasaan pola gerak dasar (Basic Movement Pattern). Salah satu unsur gerak yang menggunakan kelentukan adalah guling lenting (Kip) untuk menguasai gerakan guling lenting (Kip) maka memerlukan latihan dasar seperti Roll depan dan kayang.

Proses Pembelajaran Pendidikan jasmani di SMP sebelumnya menggunakan beberapa metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan adalah salah satu upaya guru untuk meningkatkan keberhasilan belajar gerak, khususnya guling lenting (*kip*). Metode demonstrasi yang digunakan oleh guru pendidikan jasmani memang memberikan kejelasan mengenai materi yang disampaikan, tetapi tidak semua siswa memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran. Siswa yang kurang memahami materi, merasa canggung untuk meminta guru mengulang demonstrasi gerakan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMP IT) Permata Bunda Bandar Lampung, keterampilan gerak dasar guling lenting pada siswa masih terlihat kurang, dilihat dari banyaknya siswa yang masih banyak melakukan kesalahan dalam mempraktikkan gerakan guling lenting seperti pada saat kedua kaki dilemparkan, kedua lutut bengkok, badan kurang melenting sehingga sikap akhir tidak sempurna dan guru tidak mampu mendemonstrasikan terutama gerakan yang kompleks sehingga penulis menyimpulkan perlunya media pembelajaran di sekolah. Hal ini terlihat dari ketidakteraturan tahapan pembelajaran gerak dasar guling lenting yang diberikan oleh guru. Selain itu, minat belajar siswa juga rendah dalam mengikuti pembelajaran, terlihat dari banyak siswa yang pasif saat

proses pembelajaran atau tidak mempraktikkan gerakan guling lenting. Berbeda halnya dalam proses pembelajaran senam lantai dengan menggunakan bantuan media pembelajaran berbasis audio-visual, siswa lebih termotivasi melakukan gerak guling lenting setelah menonton video pembelajaran meskipun siswa mengakui untuk melakukan gerakan guling lenting sangatlah sulit apabila tidak belajar secara berkesinambungan.

Dari permasalahan di atas, penulis berpendapat bahwa banyaknya kesalahan yang dialami siswa pada saat melakukan gerak dasar guling lenting dikarenakan keterbatasan guru dalam menggunakan model pembelajaran dan tidak adanya media pembelajaran gerak dasar guling lenting dalam bentuk audio-visual yang cocok sebagai media bantu pada saat pembelajaran berlangsung.

Di lihat dari uraian latar belakang masalah di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran gerak dasar guling lenting dalam pembelajaran senam lantai.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan terdapat permasalahan bahwa untuk mencapai pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan yang ideal banyak faktor yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Latar belakang masalah yang telah dikemukakan mengarah pada pemikiran adanya berbagai masalah. Dari berbagai masalah yang muncul, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian guru pendidikan jasmani masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran lain.
2. Keterbatasan kemampuan guru menyebabkan penyajian metode demonstrasi pada gerakan senam lantai tersebut kurang maksimal.

3. Guru mendemonstrasikan gerakan guling lenting terlalu cepat sehingga sebagian besar siswa tidak mampu mengikuti pembelajaran secara cepat atau pemahaman gerak relatif rendah
4. Sekolah maupun guru masih terbatas untuk menyediakan sumber belajar yang cocok dan sesuai dalam melakukan gerak dasar guling lenting.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah seperti yang diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media pembelajaran yang berupa audio-visual perlu diterapkan dalam pembelajaran gerak dasar guling lenting ?

Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran gerak dasar guling lenting dalam bentuk audio-visual pada siswa SMP. .

Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak baik secara teoritis maupun praktis.

- 1) Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini dapat memberikan tambahan pengetahuan tentang pengembangan pembelajaran dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada mata pelajaran senam lantai gerak guling lenting.
 - b. Memberikan alternatif pemecahan masalah kekurangan media belajar di SMP khususnya untuk materi gerak guling lenting pada senam lantai.
- 2) Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama, penggunaan media belajar dapat dimanfaatkan siswa dalam mata

pelajaran Pendidikan jasmani untuk proses pembelajaran gerak dasar guling lenting di sekolah maupun ketika belajar mandiri sebagai sumber belajar. Departemen Agama daerah

- b. Bagi guru, media pembelajaran ini dapat memberikan kemudahan saat proses pembelajaran senam lantai gerak dasar guling lenting
- c. Bagi Mahasiswa Olahraga, media belajar ini sebagai alternative pilihan untuk mempelajari gerak dasar guling lenting untuk mengembangkan pembelajaran siswa Sekolah Menengah Pertama.

II. Tinjauan Pustaka

Pengertian Senam

Istilah senam berasal dari bahasa inggris “*Gymnastic*” dalam bahasa aslinya merupakan kata serapan dari bahasa Yunani “*Gymnos*” yang berarti telanjang, sedangkan tujuan dari senam adalah meningkatkan daya tahan tubuh, kekuatan, kelentukan, kelincahan, koordinasi, serta kontrol tubuh (Agus Mahendra, 2000: 7). Menurut Hidayat yang dikutip oleh Agus Mahendra (2000:

1) “kata *Gymnastic* tersebut dipakai untuk menunjukkan kegiatan kegiatan fisik yang memerlukan keleluasaan gerak sehingga perlu dilakukan dengan telanjang atau setengah telanjang”. Menurut Hidayat yang dikutip oleh Agus Mahendra (2000 : 2) “senam sebagai suatu latihan tubuh yang dipilih dan dikonsrtuk dengan sengaja, dilakukan secara sadar dan terencana, disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual”.

Pengertian Guling Lenting (*Kip*)

Menurut Kurniasari (2010 : 64) Guling lenting merupakan satu dari berbagai macam kip (*roll kip, head kip, ground kip*). *Kip* adalah bentuk gerakan yang pada hakekatnya “melemparkan” dan melentingkan titik berat badan setinggi-tingginya. Sebagaimana diketahui bahwa titik berat badan berada di pusat, Melakukan

gerakan *kip*, membutuhkan kekuatan otot perut yang *explosive*, yang memungkinkan dapat melemparkan kedua kaki sekaligus sehingga seluruh badan terangkat ke atas. Menurut Mahendra (2000: 44) adapun cara melakukan gerakan guling lenting sebagai berikut:

a. Sikap Awal

Berdiri tegak dengan kedua kaki rapat dan kedua lengan diangkat lurus. Dengan membungkukan badan, letakan kedua lengan di lantai kira-kira satu langkah dari kaki. Kemudian, letakan tengkuk di antara kedua tangan sambil mengambil sikap gulingdepan.

b. Pelaksanaan

Ketika posisi untuk guling depan tercapai, segeralah pesenam mengguling ke depan. Saat badan sudah berada di atas kepala, kedua kaki segera di lecutkan ke depan lurus dibantu oleh kedua tangan mendorong badan dengan menekan lantai. Lecutan ini menyebabkan badan lenting ke depan.

c. Sikap Akhir

Ketika layangan selesai, kedua kaki segera mendarat. Badan tetap melenting dan kedua kaki lengan tetap terangkat lurus dan akhirnya berdiri tegak.



Gambar 2.1. Gerakan Guling Lenting
(Sumber :Agus Mahendra. 2000 : 45)

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Sadiman, dkk (2006:6) menjelaskan bahwa kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti perantara atau penghantar. Jadi Media pembelajaran adalah sesuatu yang dipakai untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian,

motivasi dan perhatian siswa sehingga terjadi proses pembelajaran.

Media juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam memberikan penyampaian pesan dan informasi yang disampaikan tenaga pendidik, baik itu bisa memberikan dan meningkatkan perhatian siswa, maupun meningkatkan kualitas pada proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga digunakan siswa sebagai sarana untuk belajar mandiri, atau bersama dengan siswa yang lainnya sebagai bentuk variasi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran sendiri adalah salah satu komponen dari sumber belajar yang mengandung materi berupa instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. AECT (*Assosiation for Education Communication and Technology*) dalam Sadiman, dkk (2006:19) menjelaskan bahwa:

”Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam khazanah pendidikan seperti ilmu cetak-mencetak, tingkah laku (*behaviorisme*), komunikasi, dan laju perkembangan teknologi elektronik, media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis format (modul cetak, film, televisi, film bingkai, film rangkai, program radio, komputer dan seterusnya) masing-masing dengan ciri-ciri dan kemampuannya sendiri”.

III. Metodologi Penelitian Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif, sebuah metode yang efektif untuk tujuan mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah maupun fenomena yang bersifat rekayasa.

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan produk menurut Suyanto dan Sartinem (2009). Langkah-langkah yang disusun dalam penelitian ini mengadaptasi dan memodifikasi langkah-langkah pendekatan *research and development* yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Peneliti selalu meletakkan langkah revisi setelah

tindakan uji dilakukan. Uji yang dilakukan pun bertahap sesuai dengan komponen yang akan diuji secara spesifik sehingga revisi lebih terarah sesuai dengan komponen yang diujikan.

Prosedur penelitian ini meliputi tujuh langkah, yaitu: (1) Analisis kebutuhan, (2) Identifikasi sumberdaya untuk memenuhi kebutuhan, (3) Identifikasi spesifikasi produk yang diinginkan pengguna, (4) Pengembangan produk, (5) Uji Para ahli: Uji spesifikasi dan Uji operasionalisasi produk, (6) Uji lapangan: Uji kemenarikan produk oleh pengguna, dan (7) Produksi. Berikut prosedur penelitian yang digunakan:

1. Analisis Kebutuhan Pengembangan

Analisis kebutuhan pengembangan dilakukan untuk mengumpulkan informasi bahwa diperlukan adanya media pembelajaran di sekolah. Analisis kebutuhan pengembangan ini terbagi menjadi tiga tahapan yaitu analisis materi, analisis kurikulum, dan analisis kebutuhan. Analisis materi dilakukan dengan menganalisis materi senam lantai. Berdasarkan analisis ini, materi senam lantai yang dianggap perlu untuk dibelajarkan secara efektif menggunakan media adalah materi gerak dasar guling lenting.

Sedangkan untuk analisis kebutuhan dilakukan dengan cara pengamatan, pemberian angket, dan wawancara kepada beberapa guru SMP. Dari hasil pengamatan, disimpulkan bahwa gerak dasar guling lenting tidak diajarkan dengan baik kepada siswa kelas VIII.

Hasil angket dan wawancara yang diberikan tersebut memberikan gambaran bahwa guru jarang membelajarkan gerak dasar guling lenting melalui media pembelajaran. Guru lebih sering langsung mempraktikkan gerak dasar guling lenting. Penjelasan itu pun hanya menggunakan metode konvensional, sehingga siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran di lapangan. Hasil penelitian pendahuluan ini dijadikan

sebagai landasan dalam penyusunan latar belakang masalah penelitian pengembangan ini.

2. Identifikasi Sumberdaya

Identifikasi sumberdaya untuk memenuhi kebutuhan dilakukan dengan menginventarisir segala sumber daya yang dimiliki, baik SDM guru maupun sumber daya sekolah seperti ketersediaan laboratorium komputer dan LCD *Proyektor*. Atas dasar potensi sumber daya yang dimiliki, maka peneliti akan mendesain media pembelajaran gerak dasar guling lenting dalam bentuk audio-visual. Spesifikasi tersebut telah disesuaikan dengan kebutuhan yang ingin dipenuhi berdasarkan analisis kebutuhan.

3. Identifikasi Spesifikasi Produk

Dengan memperhatikan hasil analisis kebutuhan dan identifikasi sumber daya yang dimiliki oleh sekolah, pada tahap ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Penentuan topik atau materi pokok pembelajaran yang akan dikembangkan
- b. Mengidentifikasi kurikulum untuk mendapatkan identifikasi materi pelajaran dan indikator ketercapaian dalam pembelajaran.
- c. Menentukan buku-buku Senam lantai yang akan dijadikan rujukan materi penunjang.
- d. Menentukan model pengembangan media pembelajaran yang akan menampilkan cara mempraktikkan gerak dasar dalam bentuk audio-visual.

4. Pengembangan Produk

Untuk melakukan pengembangan produk, terlebih dahulu peneliti menyusun naskah/desain materi yang akan dimuat dalam media. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menyusun naskah/desain materi adalah sebagai berikut:

- a) Membuat naskah materi.
- b) Membuat gambaran kompetensi,
- c) Menampilkan pemanasan,
- d) Menampilkan model permainan ,
- e) Menampilkan gerakan guling lenting (*Kip*) secara berulang-ulang,
- f) Menampilkan analisis gerakan guling lenting.
- g) Menampilkan berbagai gerakan guling lenting.
- h) Kesimpulan

Berdasarkan naskah/desain materi yang dirancang demikian, diharapkan pesan yang akan disajikan dapat tersusun sebaik mungkin, mudah dioperasikan dan dimengerti oleh pengguna. Ini merupakan bagian dari penilaian yang menentukan baik tidaknya multimedia sehingga layak digunakan.

5. Uji Internal

Dalam penelitian pengembangan, sebuah desain pembelajaran memerlukan kegiatan uji coba secara bertahap dan berkesinambungan. Oleh karena itu, tahap kelima pada pengembangan ini yaitu tahap uji internal. Uji internal yang dikenakan pada produk terdiri dari uji spesifikasi dan uji kualitas produk, yang dilakukan oleh ahli desain dan ahli isi/ materi pembelajaran. Media pembelajaran yang telah diberi nama prototipe 1, dikenakan uji spesifikasi produk yang bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian produk yang direncanakan dengan berpedoman pada instrumen uji yang telah ditetapkan. Prosedur uji spesifikasi produk ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan indikator penilaian yang akan digunakan untuk menilai prototipe 1 yang telah dibuat.
2. Menyusun instrumen uji spesifikasi berdasarkan indikator penilaian yang telah ditentukan.
3. Melaksanakan uji spesifikasi produk ini dilakukan oleh ahli desain pembelajaran.
4. Melakukan analisis terhadap hasil uji

untuk mendapatkan perbaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum.

5. Merumuskan rekomendasi perbaikan berdasarkan analisis hasil uji spesifikasi produk.
6. Mengkonsultasikan hasil rekomendasi perbaikan yang telah diperbaiki kepada ahli desain pembelajaran.

Setelah melalui uji spesifikasi akan dihasilkan prototipe II. Prototipe II ini kemudian dikenakan uji kualitas produk dengan berpedoman instrumen uji yang telah ditetapkan. Uji kualitas produk ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan indikator penilaian yang digunakan untuk menilai prototipe II hasil uji spesifikasi produk yang telah dibuat.
- 2) Menyusun instrumen uji kualitas produk berdasarkan indikator penilaian yang telah ditentukan.
- 3) Melaksanakan uji kualitas produk yang dilakukan oleh ahli isi/ materi, dalam hal ini dilakukan oleh Magister Pendidikan olahraga.
- 4) Melakukan analisis terhadap hasil uji kualitas produk untuk memperoleh perbaikan kualitas produk yang dihasilkan.
- 5) Merumuskan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil uji kualitas produk.
- 6) Mengkonsultasikan hasil rekomendasi perbaikan yang telah diperbaiki kepada ahli isi/ materi dan ahli desain media pembelajaran.

Setelah dilakukan uji kualitas produk, maka prototipe II akan mendapat saran-saran perbaikan dari ahli isi/ materi dan akan diperoleh prototipe III.

6. Uji Eksternal

Hasil prototipe III akan dikenakan uji eksternal atau lapangan yaitu uji kemanfaatan produk oleh pengguna. Pada uji ini produk diberikan kepada siswa SMP IT Permata Bunda sebagai sampel

untuk digunakan sebagai sumber belajar sekaligus media belajar. Uji lapangan merupakan uji coba kemanfaatan produk oleh pengguna, yaitu: kemenarikan produk yang telah dibuat. Selain itu, uji coba ini juga bertujuan untuk memperoleh data di lapangan guna perbaikan produk.

Uji ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: uji satu-satu, uji kelompok, dan uji lapangan yang dikenakan kepada siswa. Uji satu-satu mengambil 8 orang siswa sebagai sampel penelitian, uji kelompok terdiri dari 20 orang siswa, dan uji lapangan dikenakan kepada satu kelas. Dari hasil uji Lapangan ini akan diperoleh saran terkait manfaat produk yang dihasilkan. Berdasarkan saran tersebut, oleh peneliti akan dilakukan perbaikan sehingga dihasilkan prototipe IV yang merupakan produk akhir penelitian pengembangan ini.

7. Produksi

Tahap produksi dilakukan setelah perbaikan dari hasil uji lapangan. Tahap ini merupakan tahap akhir dari penelitian pengembangan.

Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2002: 108). Populasi dibatasi oleh jumlah subjek atau individu paling sedikit mempunyai sifat yang sama. Maksud dari pengertian di atas adalah keseluruhan individu yang akan dijadikan objek penelitian dan paling

sedikit mempunyai sifat yang sama. Adapun sifat yang sama dalam penelitian ini adalah Seluruh siswa kelas VIII SMP IT Permata Bunda Bandar Lampung. Dalam penelitian ini yang digunakan sebagai objek penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP IT Permata Bunda bandar Lampung yang berjumlah 50 siswa

Sampel Penelitian

Menurut Arikunto (2002: 108) Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua. Sebaliknya jika subjeknya lebih besar dari 100 dapat diambil antara 10-15%. Karena siswa kelas VIII pada SMP IT Permata Bunda bandar Lampung kurang dari 100, maka seluruh siswa akan menjadi sampel yaitu 50 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Analisis data berdasarkan instrumen uji para ahli dan uji lapangan dilakukan untuk menilai sesuai atau tidaknya produk yang dihasilkan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran. Instrumen penilaian uji internal baik uji spesifikasi maupun uji kualitas produk oleh ahli desain dan ahli isi/materi pembelajaran, memiliki 2 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan, yaitu: “Ya” dan “Tidak”.

Revisi dilakukan pada konten pertanyaan yang diberi pilihan jawaban “Tidak”, atau para ahli memberikan masukan khusus terhadap media/prototipe yang sudah dibuat. Data kemenarikan dan keefektifan produk sebagai sumber belajar diperoleh dari siswa sebagai pengguna dan dilakukan melalui uji satu-satu dan uji kelompok. Angket respon terhadap penggunaan produk memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan, misalnya: “sangat menarik”, “menarik”, “kurang menarik” dan “tidak menarik” atau “sangat baik”, “baik”, “kurang baik” dan “tidak baik”. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat kesesuaian produk bagi pengguna. Penilaian instrumen total dilakukan dari jumlah skor yang diperoleh kemudian dibagi dengan jumlah total skor kemudian hasilnya dikalikan dengan banyaknya pilihan

jawaban.

Instrumen yang digunakan memiliki 4 pilihan jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor penilaian} = \frac{\text{Jumlah nilai pada instrumen}}{\text{Jumlah nilai total}} \times 4$$

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah sampel uji coba dan dikonversikan ke pernyataan penilaian untuk menentukan kemenarikan dan keefektifan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengkonversian skor menjadi pernyataan

Konversi Skor Penilaian Menjadi Pernyataan Nilai Kualitas

Skor Penilaian	Rerata Skor	Klasifikasi
4	3,26-4,00	Sangat Baik
3	2,51-3,25	Baik
2	1,76-3,20	Kurang Baik
1	1,01-1,75	Tidak Baik

(Sumber: Suyanto (2009: 227))

IV. Hasil dan Pembahasan

Hasil utama dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajargerak dasar guling lenting pada materi senam lantai berupa audio-visual. Hasil dari setiap tahapan prosedur pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Hasil Tahap I: Analisis Kebutuhan Program Pengembangan.

Kegiatan penelitian pengembangan pada tahap I yaitu analisis kebutuhan program pengembangan. Analisis kebutuhan dilakukan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa, sumber belajar terkait sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan di SMP IT Permata Bunda Labuhan Ratu Bandar Lampung dengan melakukan observasi langsung serta wawancara kepada guru dan siswa.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah, fasilitas lapangan, matras, laboratorium komputer dan perpustakaan sekolah belum dimanfaatkan secara optimal untuk kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Sedangkan sekolah dituntut untuk mengembangkan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru dan siswa, pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan selama ini masih monoton dan hanya berpusat pada guru. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku teks. Buku teks yang dimiliki oleh siswa belum dapat menuntun siswa untuk memanfaatkan fasilitas sekolah. Kondisi seperti ini menyebabkan kurang berkembangnya pengetahuan dan kreatifitas siswa. Salah satu materi yang dirasa kurang dipahaminya sulit untuk mempraktikannya apabila hanya disampaikan dengan metode ceramah dan demonstrasi adalah materi guling lenting.

2. Hasil Tahap II: Identifikasi Sumberdaya.

Hasil dari tahap ini yaitu inventarisasi potensi yang dimiliki sekolah dan fasilitas penunjang seperti lapangan, matras, perpustakaan sekolah dan laboratorium sekolah. Data identifikasi sumberdaya diperoleh dengan cara observasi langsung ke sekolah.

3. Hasil tahap III: Identifikasi Spesifikasi Produk.

Penelitian pengembangan pada tahap III yaitu identifikasi spesifikasi produk, yang terdiri dari identifikasi materi dan penentuan format media yang dihasilkan. Kegiatan analisis materi dan uraian pembelajaran dilakukan untuk mengetahui standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan materi pembelajaran yang dibuat. Hasil identifikasi materi selengkapnya dapat dilihat pada halaman table halaman 43. Pada identifikasi ini diperoleh sub bab materi senam lantai yaitu gerak dasar guling lenting.

Kegiatan selanjutnya adalah penentuan format media yang dikembangkan

- disertai pemilihan program-program audio-visual. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan identifikasi sumberdaya yang dimiliki oleh sekolah, diperoleh format media sebagai media pembelajaran berbentuk *audio-visual*. *Software* yang dikembangkan tersebut memuat langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:
- a) *Membuat*naskah materi.
 - b) *Membuat*gambaran kompetensi,
 - c) *Menampilk*an pemanasan,
 - d) Menampilkangerakan guling lenting (*Kip*) secara berulang-ulang,
 - e) Menampilknanalisis gerakan guling lenting.
 - f) Menampilknberbagai gerakan guling lenting.
 - g) Penutup
4. Hasil Tahap IV: Pengembangan Produk.
Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran gerak dasar guling lenting berbasis video audio-visual. Dengan memperhatikan identifikasi spesifikasi produk pengembang memulai membuat video pembelajaran. disesuaikan dengan setandar kompetensi.
5. Hasil Tahap V: Uji Internal Produk.
Pada tahap ini, hasil tahap IV yaitu prototipe I dikenakan uji internal yang meliputi uji spesifikasi produk dan uji kualitas produk. Uji spesifikasi produk bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian produk yang dihasilkan dan relevansinya terhadap sasaran belajar. Ahli media pembelajaran yang diminta kesediaannya sebagai evaluator adalah dosen teknologi pendidikan paska sarjana FKIP Universitas lampung.
6. Hasil Tahap VI : Uji Eksternal Produk.
Uji eksternal produk ini dilakukan untuk mengetahui kebermanfaatan produk oleh pengguna dari segi kemenarikan dan kemudahan dalam menggunakan produk. Dalam hal ini produk diberikan kepada siswa. Siswa yang terpilih sebagai uji pengguna adalah siswa SMP IT Permata Bunda kelas VIII. Pada penelitian ini dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan produk hasil pengembangan sebagai bahan ajar.
- Pembelajaran dilakukan di ruang kelas. Guru memberikan pengarahan dalam proses pembelajaran, siswa memperhatikan dan mempelajari materi secara individu. Diakhir pembelajaran siswa mengisi angket yang disediakan oleh peneliti.
7. Hasil tahap VII : Pencetakan Media.
Pada tahap VII ini dilakukan finising media setelah diperoleh prototipe IV yang merupakan hasil akhir pengembangan.
- Pembahasan**
- Pada pembahasan ini disajikan kajian tentang produk pengembangan yang telah direvisi, meliputi kesesuaian produk yang dihasilkan dengan tujuan pengembangan dan kelebihan serta kekurangan produk hasil pengembangan.
- Kesesuaian Produk yang Dihasilkan dengan Tujuan Pengembangan**
- Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran gerak dasar guling lenting berupa audio-visual. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam pengembangan mengacu pada model pengembangan media pembelajaran menurut Suyanto (2009). Langkah-langkah yang disusun dalam penelitian ini mengadaptasi dan memodifikasi langkah-langkah pendekatan *research and development* yang dikembangkan oleh Borg dan Gall(1983: 775) Produk yang dikembangkan untuk mencapai penguasaan standar kompetensi: Menerapkan konsep gerak dasar guling lenting dalam berbagai produk teknologi. Materi yang dikembangkan dalam produk ini adalah materi senam lantai gerakan guling lenting pada SMP kelas VIII. Sistematika *software* yang disajikan secara berurut, yaitu a) membuat naskah materi.b) membuat gambaran kompetensi, c) menampilkan pemanasan, d) menampilkan gerakan guling lenting (*Kip*) secara berulang-ulang, e) menampilkan gerakan guling lenting dari tahap awal sampai akhir.f) menampilkan

berbagai gerakan guling lenting.g) penutup.

Media pembelajaran yang dihasilkan terdiri dari video dan materi. Media ini mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Video-video pembelajaran yang ada saat ini biasanya hanya menampilkan video saja, tanpa ada materi pendukung. Dengan media ini siswa dapat melihat video praktik sederhana serta mengulang-ulang video gerakan guling lenting, dan siswa juga dapat berlatih melakukan gerakan guling lenting.

Selain itu, pembelajaran menggunakan media ini dapat mengefektifkan waktu pembelajaran. Dimana pembelajaran biasanya terkendala dengan demonstrasi yang menyita waktu untuk persiapan memulai pembelajaran dan setelah pembelajaran. Dengan media ini waktu pembelajaran lebih efektif, pembelajaran dapat dilakukan ruangan indoor maupun outdoor. Siswa belajar dengan menonton video dan memperhatikan setelah itu siswa mempraktikkan.

Berdasarkan hasil evaluasi dan revisi yang telah dilakukan, maka tujuan pengembangan ini yaitu menghasilkan produk berupa media pembelajaran gerak dasar guling lenting berbasis video audio-visual.

V. Simpulan dan Saran

Kesimpulan

Simpulan dari penelitian pengembangan ini adalah: Dihasilkan media pembelajaran gerak dasar guling lenting dan berdasarkan hasil uji kemenarikan produk yang telah dilakukan, media ini dinyatakan sangat menarik digunakan sebagai alternatif sumber belajar dan media bantu bagi guru penjaskes di SMP IT Peremata Bunda Bandar Lampung.

Saran

Adapun saran yang diberikan penulis Saran dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Kegiatan penelitian lanjutan berupa pengembangan media pembelajaran

senam lantai untuk kompetensi dasar yang lain.

2. Kegiatan pengujian penggunaan media pembelajaran hasil pengembangan dalam skala besar untuk mengetahui kelebihan media tersebut sebagai sumber belajar bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis edisi revisi*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Borg W.R., & Gall M.D. 1983. *Education research (4th ed.)*. New York: Longman Inc.
- Kurnia, Sari 2010 *Senam1*, Metro: STKIP Dharma Wacana Metro.
- Mahendra, Agus. 2000. *Senam*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Mahendra, Agus. 2002. *Senam edisi revisi 2002*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Sadiman, A.S. Raharjo,R., Haryono Anung & Rahardjito. 2006. *Pengertian Media pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom dan Raja Grafindo Persada.
- Suyanto, Eko. 2009. Pengembangan Contoh Lembar Kerja Fisika Siswa dengan Latar Penuntasan Bekal Awal Ajar Tugas Studi Pustaka dan Keterampilan Proses Untuk SMA Negeri 3 Bandarlampung *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2009*. Lampung: Unila.