

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN MATERI SENAM LANTAI GULING DEPAN UNTUK KELAS X DI SMK KARYA RINI

THE DEVELOPMENT OF IMAGE MEDIA IN PHYSICAL EDUCATION SPORT AND HEALTH LEARNING FORWARD ROLL GYMNASTICS MATERIAL FOR TENTH GRADE AT SMK KARYA RINI

Oleh : Muhammad Lintu Aji Prakoso, PJKR, FIK, UNY
Ajilintu.05@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media gambar materi senam lantai guling depan. Media gambar dapat digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam memahami tahapan materi guling depan. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan model ADDIE. Tahap analisis untuk mengetahui masalah dan kebutuhan di SMK Karya Rini. Tahap desain dengan mendesain media gambar sesuai dengan hasil analisis. Tahap pengembangan dengan validasi ahli materi dan validasi ahli media. Tahap implementasi dengan uji coba kepada peserta didik melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Tahap evaluasi dengan mengumpulkan hasil revisi berupa masukan dan saran dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki kualitas produk media gambar. Subjek uji coba produk adalah peserta didik kelas X di SMK Karya Rini. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket. Data hasil validasi ahli materi memiliki tingkat pencapaian 98% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil validasi ahli media memiliki tingkat pencapaian 88% dengan kategori "Baik". Pada uji coba perorangan, hasil penilaian memiliki tingkat pencapaian 89,33% dengan kategori "Baik". Pada uji coba kelompok kecil, hasil penilaian memiliki tingkat pencapaian 87,93% dengan kategori "Baik". Pada uji coba kelompok besar, hasil penilaian memiliki tingkat pencapaian 88,37% dengan kategori "Baik".
Kata kunci: Media Gambar, Senam Lantai, Guling Depan, SMK Karya Rini

Abstract

The research purpose is to create image media forward roll gymnastics material. Image media can use to help the teacher and students in understanding step by step of forward roll gymnastics material. This research was Research and Development with ADDIE model. The analysis stage is to determine problem and necessity in SMK Karya Rini. The design stage do with design image according with analysis result. The development stage do with validation expert material and validation expert media. The implementation stage with trials to student by individual trial, small group, and big group. The evaluation stage do with collect the revision of input and advice from expert material, expert media, and students. The result from evaluation stage used to improve the quality of the image. The subject trial product are tenth grade students at SMK Karya Rini. Instrument in this research using questionnaire. The result of data validation expert material had the rate of achievement 98% with the category "Very Good". The result of data validation expert media had the rate of achievement 88% with the category "Good". On the trials individuals, the result judgement had the rate of achievement 89,33% with the category "Good". On the trials small group, the result judgement had the rate of achievement 87,93% with the category "Good". On the trials big group, the result judgement had the rate of achievement 88,37% with the category "Good".

Keywords: Image Media, Gymnastics, Forward roll, SMK Karya Rini

PENDAHULUAN

Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tidak hanya mengedepankan pengalaman belajar langsung, namun pembelajaran umum seperti yang terdapat di Sekolah Menengah Atas (SMA) tetap ada. Kurikulum yang digunakan untuk mengajar di SMA dapat

digunakan di SMK untuk menentukan materi dan sumber buku yang digunakan oleh guru. SMK Karya Rini adalah salah satu SMK swasta dengan yayasan Kowani (Kongres Wanita Indonesia). SMK Karya Rini di dominasi hampir 78% adalah peserta didik putri. Terdapat 2 jurusan yang terdapat di SMK Karya Rini

yaitu busana dan perhotelan dengan memiliki 9 kelas yang terdiri dari 3 kelas X, 3 Kelas XI, dan 3 Kelas XII. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum KTSP untuk kelas XII dan kurikulum 2013 untuk kelas X dan XI. Kompetensi lulusan (KKM) yang diterapkan pada mata pelajaran PJOK Kurikulum 2013 yaitu dengan nilai 75. Saur Tampubolon (2013: 55) menyatakan indikator keberhasilan hasil belajar klasikal minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang ditetapkan. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada kelas X busana, data hasil penilaian pembelajaran materi guling depan yaitu peserta didik yang dapat mencapai KKM tidak lebih dari 60% atau hanya 13 dari 23 peserta didik.

Dalam pendidikan jasmani kurikulum 2013 terdapat materi pokok yaitu senam lantai. Berdasarkan Kemendikbud (2013) kompetensi dasar (KD) 3.6 Menganalisis kombinasi keterampilan berbentuk rangkaian gerak sederhana dalam aktivitas spesifik senam lantai dan kompetensi dasar (KD) 4.6 Mempraktikkan kombinasi keterampilan berbentuk rangkaian gerak sederhana dalam aktivitas spesifik senam lantai sesuai hasil analisis. Sesuai dengan buku guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (2014) materi senam lantai yang diajarkan yaitu guling depan, lompat kangkang, dan lompat jongkok.

Seharusnya hasil dari pembelajaran PJOK tidak lepas dari peran guru dalam mengajar. Strategi dan metode yang digunakan oleh guru sebaiknya menyesuaikan dengan karakteristik sekolah serta karakteristik peserta didik. Selain itu guru diharapkan mampu memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran. Kustandi dan Sutjipto (2013: 6) menyatakan guru sekurang-kurangnya harus dapat menggunakan media yang murah dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Diharapkan dengan metode atau strategi yang tepat serta penggunaan media yang maksimal, dapat menciptakan suasana pembelajaran PJOK yang menyenangkan agar dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil dari proses pembelajaran dapat meningkat.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, faktor tersebut antara lain dari peserta didik itu sendiri hingga kurang optimalnya penyampaian materi sehingga materi tidak mudah dipahami oleh peserta didik. Diperkuat oleh pernyataan dari guru PJOK SMK Karya Rini, dalam

wawancara dengan beliau pada tanggal 23 Februari 2018, menyatakan bahwa peserta didik putri lebih sedikit yang mampu untuk melaksanakan materi senam lantai. Hal tersebut dikarenakan menurut guru “pengetahuan dan keterampilan peserta didik sangat kurang, mereka beralasan takut untuk melakukan senam lantai”. Hasil wawancara tersebut menggambarkan bahwa kemampuan peserta didik terhadap pembelajaran senam lantai sangat kurang.

Selain melakukan wawancara, peneliti melakukan survei kepada peserta didik untuk mengetahui persepsi tentang senam lantai. Hasil survei di antaranya hampir 57% peserta didik putri menyatakan materi senam lantai tidak menyenangkan karena sebagian besar beralasan takut dan membuat badan sakit, sisanya 43% menyatakan senang dengan materi senam lantai karena sudah menyukai materi senam lantai terlebih dahulu. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran senam lantai 62% peserta didik putri menyatakan materi senam lantai sulit karena kurangnya keterampilan yang dimiliki dan merasa takut untuk melakukannya, sisanya 38% menyatakan pembelajaran senam lantai tidak sulit. Mengenai sumber belajar materi senam lantai, 52% peserta didik belajar materi senam lantai bersumber dari guru atau pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan hasil survei tersebut, peran guru sangat penting untuk meningkatkan motivasi hingga hasil belajar peserta didik. Pengoptimalan strategi dan metode pembelajaran hingga penggunaan media dapat dilakukan oleh guru sebagai bentuk terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Perlunya penggunaan media dalam setiap pembelajaran sangat penting untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi pada saat proses pembelajaran. Arsyad (2007: 2) berpendapat bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Pemanfaatan media oleh guru dalam setiap pembelajaran seharusnya menjadi salah satu faktor keberhasilan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Levie & Lentz dalam Arsyad (2007: 16-17) menyatakan fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu menarik dan mengarahkan siswa (atensi), dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa (afektif), gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk

memahami dan mengingat informasi dalam gambar (kognitif), membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks (kompensatoris).

Di SMK Karya Rini, tidak lengkapnya sarana dan prasarana pembelajaran PJOK serta terbatasnya media membuat penggunaan media masih terbatas pada penggunaan media video yang ditayangkan di dalam kelas. Selain itu Guru PJOK menyatakan masih banyak peserta didik yang bertanya mengenai materi ketika di luar kelas, namun guru hanya bisa menerangkan materi tersebut tanpa media. Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa guru mendapati kendala pada saat penyampaian materi ketika di luar kelas. Media video dirasa guru kurang maksimal, maka guru membutuhkan media yang bisa digunakan di luar kelas. Guru PJOK menyatakan membutuhkan media gambar yang diperbesar, bisa dibawa, dan di tunjukan ketika pembelajaran berlangsung di lapangan. Media gambar sendiri memiliki beberapa kelebihan seperti pendapat Sadiman, et al. (2011: 29-31) menyatakan kelebihan media gambar/foto antara lain sifatnya konkret, mengatasi batasan pengamatan, mengatasi batasan ruang dan waktu, memperjelas masalah, murah, serta mudah digunakan.

Berdasarkan hasil survei awal terhadap peserta didik dan wawancara terhadap guru PJOK. Maka peneliti akan melakukan penelitian tentang pengembangan media gambar dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi senam lantai guling depan untuk kelas X di SMK Karya Rini.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian tentang pengembangan media gambar materi senam lantai guling depan ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengembangan media pembelajaran dengan model pendekatan ADDIE. Model pendekatan ADDIE dikembangkan untuk *Intructional Design* (Desain Pembelajaran) oleh Robert Marie Branch (2009) dalam Sugiyono (2015: 38). Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru dengan pendekatan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2018 di SMK Karya Rini.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba penelitian pengembangan ini adalah satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media pembelajaran, 3 peserta didik dan 15 peserta didik yang dipilih oleh guru PJOK berdasarkan kemampuan yang dapat mewakili populasi, serta 91 peserta didik kelas X di SMK Karya Rini.

Prosedur Pengembangan

Deskripsi tentang prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan sudah banyak dikembangkan. Seperti langkah-langkah pengembangan menurut Robert Marie Branch dalam Sugiyono (2015: 38) yang meliputi lima tahap, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini yaitu melakukan survei dengan cara membagikan angket untuk peserta didik dan wawancara dengan guru PJOK. Tahap ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dan permasalahan yang ada di SMK Karya Rini. Selain melakukan survei, peneliti melakukan identifikasi gambar tahapan guling depan yang salah.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini yaitu kegiatan perancangan produk sesuai dengan kebutuhan dan masalah. Pada tahap ini juga menentukan spesifikasi detail dari komponen-komponen sistem informasi sesuai yang dianalisis. Berikut ini tahapan desain, yaitu:

a. Menetapkan materi

Pada tahap ini dikemukakan dasar pembuatan materi aktivitas senam lantai ini berdasarkan RPP guling depan kelas X dari Guru PJOK. Pemilihan mata pelajaran PJOK mengenai materi senam lantai khususnya guling depan, berdasarkan: Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, dan Tujuan Pembelajaran.

b. Pembuatan Desain

Pembuatan desain merupakan gambaran media pembelajaran secara keseluruhan yang akan dimuat di dalam media gambar. Media gambar ini di desain menggunakan aplikasi Coreldraw X7. Media gambar di desain berdasarkan prinsip sederhana, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, dan warna yang dikemukakan oleh Jatmika (2005: 96).

Sedangkan unsur garis, tekstur, dan komposisi berdasarkan pendapat Dahliani (2008: 85-88). Tipografi sebagai unsur pelengkap dalam membuat desain pada penelitian ini berdasarkan pendapat Setiautami, (2010: 447).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dengan mengembangkan desain produk awal media gambar untuk di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Produk awal dari penelitian akan divalidasi oleh pakar atau tenaga ahli yang telah berpengalaman untuk menilai, mengetahui kelemahan dan kekuatannya serta mengusulkan perbaikan pada media gambar. Hasil dari proses validasi berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan sebagai dasar untuk uji coba produk pada peserta didik.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini yaitu produk media gambar di uji coba ke peserta didik setelah di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui pendapat atau respon peserta didik mengenai produk media gambar. Bila diperlukan maka akan dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari peserta didik. Namun, dalam revisi ini akan dipertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya. Tahap pertama yaitu uji coba perorangan (satu-satu) kepada 3 peserta didik, uji coba kelompok kecil kepada 15 peserta didik. Tahap kedua yaitu uji coba lapangan kepada kelas X (\pm 91 peserta didik) di SMK Karya Rini.

Untuk lebih menghasilkan media gambar yang sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik, maka peserta didik harus memiliki persepsi mengenai media gambar. Untuk itu, peserta didik dapat di wawancarai dengan beberapa pertanyaan mengenai media gambar untuk mengetahui persepsi peserta didik. Diharapkan dengan adanya persepsi terhadap media gambar, peserta didik dapat lebih memahami setiap gerakan guling depan dengan tepat. Berikut ini adalah contoh pertanyaan untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap media gambar materi guling depan:

Tabel 1. Pertanyaan terkait Persepsi terhadap Media Gambar

No.	Pertanyaan
1	Apakah media gambar dapat membantu memahami cara sikap awal?
2	Apakah media gambar dapat membantu memahami cara pendaratan tengkuk?
3	Apakah media gambar dapat membantu memahami posisi kaki dan tangan pada saat berguling?
4	Apakah media gambar dapat membantu memahami cara mendarat pada sikap akhir?
5	Apakah media gambar dapat membantu mengetahui rangkaian gerakan guling depan yang tepat dan efisien?

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dalam penelitian ini menggunakan evaluasi formatif mengadopsi tahapan evaluasi formatif menurut Dick & Carey yang meliputi tiga tahapan yaitu evaluasi perorangan (satu-satu), evaluasi kelompok kecil, dan evaluasi lapangan (kelompok besar). Dalam mengembangkan media gambar ini melalui beberapa proses yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Tahap evaluasi ini yaitu untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan produk.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data atau informasi. Metode pengumpulan data dilakukan dengan angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket berisikan kesesuaian media gambar untuk peserta didik kelas X di SMK Karya Rini dilihat dari aspek media dan materi. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket. Analisis deskriptif kualitatif merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk menampilkan data dalam bentuk kata tertulis dari subjek penelitian. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli materi, ahli media, dan uji coba peserta didik. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, saran, dan kritik yang terdapat pada angket. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran berupa media gambar yang dikembangkan. Sementara analisis data kuantitatif yang diperoleh melalui pengisian angket dianalisis dengan statistik deskriptif kemudian dikonversikan ke data kualitatif untuk mengetahui kelayakan media gambar ini.

Untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan yang di adaptasi dari jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi oleh M. Sokheh, Wahjoedi, I Gede Suwiwa tahun 2017.

Tabel 2. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
80 – 89	Baik	Tidak perlu direvisi
65 – 79	Cukup	Direvisi
55 – 64	Kurang	Direvisi
0 – 54	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber : (Agung (2010:92) dalam Shokeh, M. Wahjoedi. Suwiwa G.I, 2017)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini diawali dengan tahap analisis, berikut informasi yang didapatkan dengan cara survei dan wawancara:

- Peserta didik yang dapat lulus KKM pembelajaran senam lantai guling depan tidak lebih dari 60 % jumlah keseluruhan.

- Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dasar mengenai materi pembelajaran senam lantai.
- 57% peserta didik putri menyatakan materi senam lantai tidak menyenangkan karena takut dan membuat badan sakit.
- 62% peserta didik putri menyatakan materi senam lantai sulit karena keterampilan yang dimiliki kurang.
- 52% peserta didik belajar materi senam lantai bersumber dari guru atau pada saat pembelajaran berlangsung.
- Tidak lengkapnya sarana dan prasarana pembelajaran PJOK serta terbatasnya media yang ada di SMK Karya Rini.
- Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada penggunaan media video di dalam kelas. Ketika di luar kelas guru hanya menerangkan materi tanpa bantuan media.
- Guru terkendala dengan terbatasnya media yang dimiliki khususnya untuk pembelajaran di luar kelas atau di lapangan.
- Belum adanya media gambar yang dapat membantu guru dalam menerangkan materi pembelajaran di lapangan.

Setelah memperoleh data mengenai kebutuhan dan masalah yang ada di SMK Karya Rini, peneliti mendesain produk awal media gambar. Produk yang ingin dihasilkan adalah media gambar dengan materi senam lantai guling depan. Peneliti membuat rancangan desain produk media gambar ini dengan langkah dan prinsip desain.

Produk awal media gambar yang sudah jadi, kemudian di evaluasi melalui beberapa tahap yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Berikut ini adalah gambaran hasil penelitian yang diperoleh untuk mengetahui kelayakan produk media gambar.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator yang menjadi ahli materi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah ibu Farida Mulyaningsih, M.Kes. Data diperoleh dengan cara memberikan produk media gambar beserta lembar evaluasi berupa angket kepada ahli materi dilihat dari aspek kualitas materi pembelajaran berupa (konsep gambar, pemahaman gambar, keterpaduan gambar, dan penyampaian materi), serta komentar/saran umum. Hasil dari proses

validasi dengan ahli materi menggunakan skala 1 sampai 5. Kemudian untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan menggunakan konversi PAP tingkat pencapaian yang menggunakan skala 5. Konversi PAP tingkat pencapaian dengan skala 5 dapat dilihat pada tabel 2. Berikut ini adalah data hasil validasi dengan ahli materi tahap 1 dan tahap 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Tahap 1	Tahap 2
		Skor	Skor
1	Kesesuaian antara gambar dengan tujuan pembelajaran	3	4
2	Kedalaman Materi	3	5
3	Kebenaran isi/konsep	4	5
4	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi	3	5
5	Gambar dapat memudahkan mengingat dan memahami materi	3	5
6	Ketepatan pemberian penekanan bagian tertentu pada gambar	3	5
7	Gambar dan kalimat penjelas sinergis dan saling mendukung	4	5
8	Materi disajikan secara runtut	4	5
9	Materi disajikan secara sederhana	4	5
10	Kejelasan uraian materi	4	5
Jumlah Skor		35	49
Rerata Skor		3,50	4,90
Tingkat Pencapaian (%)		70	98
Kategori		Cukup Baik	Sangat Baik

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validator yang menjadi ahli media dalam penelitian dan pengembangan ini adalah ibu Nur Rohmah Muktiani, M.Pd. Data diperoleh dengan cara memberikan produk media gambar beserta lembar evaluasi berupa angket kepada ahli materi dilihat dari aspek tampilan (Warna, Bentuk Gambar, Konsep Materi, Tata Letak, dan Kalimat Penjelas), serta komentar/saran umum. Hasil dari proses validasi dengan ahli media menggunakan skala 1 sampai 5. Kemudian untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan menggunakan konversi PAP tingkat pencapaian yang menggunakan skala 5. Konversi PAP tingkat pencapaian dengan skala 5 dapat dilihat

pada tabel 2. Berikut ini adalah data hasil validasi dengan ahli media tahap 1 dan tahap 2.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Tahap 1	Tahap 2
		Skor	Skor
1	Ketepatan pemilihan warna	3	4
2	Keserasian warna tulisan	5	5
3	Kemenarikan pemilihan warna	3	4
4	Ketepatan ukuran gambar	3	5
5	Kejelasan gambar	4	5
6	Gambar menarik	4	4
7	Ukuran media gambar	4	4
8	Relevansi gambar dengan materi	4	4
9	Gambar nyata sesuai dengan konsepnya	4	4
10	Penempatan gambar	4	5
11	Ketepatan letak teks/kalimat penjelas	2	4
12	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	4
13	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	4	5
14	Konsistensi ukuran huruf	4	5
15	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca	5	4
Jumlah Skor		57	66
Rerata Skor		3,80	4,40
Tingkat Pencapaian (%)		76	76,88
Kategori		Cukup Baik	Baik

3. Hasil Uji Coba Perorangan

Uji coba produk dilakukan setelah melakukan evaluasi dengan ahli materi dan ahli media. Pada tahap uji coba perorangan ini dilakukan kepada 3 peserta didik kelas X di SMK Karya Rini yang dipilih secara acak namun mewakili populasi. Data yang diperoleh merupakan kualitas media gambar yang meliputi aspek tampilan, aspek materi, dan aspek pembelajaran. Hasil uji coba perorangan berupa kualitas media gambar menggunakan skala 1 sampai 5. Sedangkan saran dan masukan dari peserta didik untuk memperbaiki kualitas media gambar yang dikembangkan jika diperlukan. Kemudian untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan menggunakan konversi PAP tingkat pencapaian yang menggunakan skala 5. Konversi PAP tingkat pencapaian dengan skala 5 dapat dilihat

pada tabel 2. Berikut ini adalah hasil uji coba perorangan.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Perorangan

No.	Indikator	Jumlah Skor
1	Ketepatan pemilihan warna	13
2	Keserasian warna tulisan	14
3	Kemenarikan pemilihan warna	13
4	Ketepatan ukuran gambar	12
5	Kejelasan gambar	13
6	Gambar menarik	13
7	Gambar nyata sesuai dengan konsepnya	15
8	Ukuran media gambar	12
9	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca	14
10	Tulisan terbaca jelas	14
11	Kalimat yang digunakan sederhana dan mewakili isi pesan	15
12	Materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik	12
13	Gambar dapat memudahkan mengingat dan memahami materi	13
14	Kalimat penjelas membantu mengingat dan memahami materi	14
15	Materi disajikan secara sederhana dan jelas	14
16	Materi disajikan secara runtut	14
17	Memahami materi ini bermanfaat dalam pembelajaran	14
18	Media gambar mempermudah mempelajari teknik dalam senam lantai guling depan	14
19	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	13
20	Bahasa yang digunakan komunikatif	12
Jumlah Skor		268
Rerata Skor		4,47
Tingkat Pencapaian (%)		89,33
Kategori		Baik

4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba produk dilakukan setelah melakukan uji coba perorangan. Pada tahap uji coba kelompok kecil ini dilakukan kepada 15 peserta didik kelas X di SMK Karya Rini yang dipilih secara acak namun mewakili populasi. Data yang diperoleh merupakan kualitas media gambar yang meliputi aspek tampilan, aspek materi, dan aspek pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil berupa kualitas media gambar menggunakan skala 1 sampai 5. Sedangkan saran dan masukan dari peserta didik untuk memperbaiki kualitas media gambar yang dikembangkan jika diperlukan. Kemudian

untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan menggunakan konversi PAP tingkat pencapaian yang menggunakan skala 5. Konversi PAP tingkat pencapaian dengan skala 5 dapat dilihat pada tabel 2. Berikut ini adalah hasil uji coba kelompok kecil.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Indikator	Jumlah Skor
1	Ketepatan pemilihan warna	65
2	Keserasian warna tulisan	63
3	Kemenarikan pemilihan warna	62
4	Ketepatan ukuran gambar	65
5	Kejelasan gambar	67
6	Gambar menarik	62
7	Gambar nyata sesuai dengan konsepnya	67
8	Ukuran media gambar	59
9	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca	63
10	Tulisan terbaca jelas	66
11	Kalimat yang digunakan sederhana dan mewakili isi pesan	63
12	Materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik	66
13	Gambar dapat memudahkan mengingat dan memahami materi	65
14	Kalimat penjelas membantu mengingat dan memahami materi	67
15	Materi disajikan secara sederhana dan jelas	70
16	Materi disajikan secara runtut	69
17	Memahami materi ini bermanfaat dalam pembelajaran	70
18	Media gambar mempermudah mempelajari teknik dalam senam lantai guling depan	70
19	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	69
20	Bahasa yang digunakan komunikatif	71
Jumlah Skor		1319
Rerata Skor		4,40
Tingkat Pencapaian (%)		87,93
Kategori		Baik

5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba produk dilakukan setelah melakukan uji coba kelompok kecil. Pada tahap uji coba kelompok besar ini dilakukan kepada 91 peserta didik kelas X di SMK Karya Rini. Data yang diperoleh merupakan kualitas media gambar yang meliputi aspek tampilan, aspek materi, dan aspek pembelajaran. Hasil uji coba kelompok besar berupa kualitas media gambar menggunakan skala 1 sampai 5. Sedangkan

saran dan masukan dari peserta didik untuk memperbaiki kualitas media gambar yang dikembangkan jika diperlukan. Kemudian untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan menggunakan konversi PAP tingkat pencapaian yang menggunakan skala 5. Konversi PAP tingkat pencapaian dengan skala 5 dapat dilihat pada tabel 2. Berikut ini adalah hasil uji coba kelompok besar.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Indikator	Jumlah Skor
1	Ketepatan pemilihan warna	399
2	Keserasian warna tulisan	399
3	Kemenarikan pemilihan warna	401
4	Ketepatan ukuran gambar	408
5	Kejelasan gambar	414
6	Gambar menarik	397
7	Gambar nyata sesuai dengan konsepnya	405
8	Ukuran media gambar	398
9	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca	412
10	Tulisan terbaca jelas	410
11	Kalimat yang digunakan sederhana dan mewakili isi pesan	416
12	Materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik	380
13	Gambar dapat memudahkan mengingat dan memahami materi	396
14	Kalimat penjelas membantu mengingat dan memahami materi	400
15	Materi disajikan secara sederhana dan jelas	402
16	Materi disajikan secara runtut	409
17	Memahami materi ini bermanfaat dalam pembelajaran	391
18	Media gambar mempermudah mempelajari teknik dalam senam lantai guling depan	414
19	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	397
20	Bahasa yang digunakan komunikatif	394
Jumlah Skor		8042
Rerata Skor		4,42
Tingkat Pencapaian (%)		88,37
Kategori		Baik

Pembahasan

Pengembangan media gambar melalui beberapa tahap yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Pada validasi ahli materi tahap 1 memiliki tingkat pencapaian 70% masuk dalam kategori “Cukup Baik”. Setelah melakukan revisi produk media gambar sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan ahli materi, pada validasi tahap 2 tingkat pencapaian menjadi 98% masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Pada tahap ini, ahli materi memberikan saran dan masukan terkait aspek kualitas materi pembelajaran berupa (konsep gambar, pemahaman gambar, keterpaduan gambar, dan penyampaian materi). Dengan melakukan perbaikan dan revisi sesuai dengan saran atau masukan yang diberikan oleh ahli media, diharapkan kualitas produk yang dikembangkan dapat meningkat.

Pada validasi ahli media tahap 1 memiliki tingkat pencapaian 76% masuk dalam kategori “Cukup Baik”. Setelah melakukan revisi produk media gambar sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan ahli media, pada validasi tahap 2 tingkat pencapaian menjadi 88% masuk dalam kategori “Baik”. Pada tahap ini, ahli media memberikan saran dan masukan terkait aspek tampilan (Warna, Bentuk Gambar, Konsep Materi, Tata Letak, dan Kalimat Penjelas). Dengan melakukan perbaikan dan revisi sesuai dengan saran atau masukan yang diberikan oleh ahli media, diharapkan kualitas produk yang dikembangkan dapat meningkat.

Uji coba produk dilakukan setelah melakukan evaluasi dengan ahli materi dan ahli media. Pada tahap evaluasi kepada ahli materi dan ahli media, produk sudah mendapatkan saran dan masukan dari dosen ahli materi dan dosen ahli media untuk mendapatkan produk media gambar yang baik. Data yang diperoleh merupakan data kualitas media gambar yang meliputi aspek tampilan, aspek materi, dan aspek pembelajaran. Hasil uji coba perorangan mendapatkan rata-rata 4,47 dengan tingkat pencapaian 89,33% dan masuk dalam kategori “Baik”. Pada uji coba perorangan ini, aspek pembelajaran yang mempresentasikan kegunaan media gambar dalam pembelajaran memiliki tingkat pencapaian paling rendah. Sementara pada butir indikator terdapat 3 indikator yang memiliki nilai rata-rata yang paling rendah yaitu butir indikator ketepatan ukuran gambar dan ukuran media gambar, dan materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ketiga butir indikator tersebut mendapatkan rata-rata skor 4,00 dengan tingkat pencapaian 80% dan masuk kategori “Baik”. Dengan

penilaian baik pada kolom komentar/saran dari peserta didik maka media gambar dapat di uji coba tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil.

Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah produk media gambar di uji coba perorangan. Data yang diperoleh merupakan data kualitas media gambar yang meliputi aspek tampilan, aspek materi, dan aspek pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan rata-rata 4,40 dengan tingkat pencapaian 87,39% dan masuk dalam kategori “Baik”. Pada uji coba kelompok kecil ini, aspek tampilan memiliki tingkat pencapaian paling rendah. Sementara pada butir indikator terdapat 1 indikator yang memiliki rata-rata yang paling rendah yaitu butir indikator ukuran media gambar. Butir indikator tersebut mendapatkan skor rata-rata 3,93 dengan tingkat pencapaian 78,67% dan masuk dalam kategori “Cukup Baik”. Selain penilaian di atas, pada uji coba kelompok kecil ini peserta didik banyak memberikan saran mengenai ukuran media gambar. Setelah berkonsultasi dengan ahli media maka terdapat revisi pada produk media gambar ini yaitu pada bagian ukuran media gambar. Setelah dilakukan revisi terhadap masukan dari peserta didik berdasarkan saran dan persetujuan dari ahli media, maka media gambar dapat di uji coba pada tahap selanjutnya yaitu uji coba produk kelompok besar.

Uji coba kelompok besar dilakukan setelah produk media gambar di uji coba kelompok kecil. Data yang diperoleh merupakan data kualitas media gambar yang meliputi aspek tampilan, aspek materi, dan aspek pembelajaran. Hasil uji coba kelompok besar mendapatkan rata-rata 4,42 dengan tingkat pencapaian 88,37% dan masuk dalam kategori “Baik”. Pada uji coba kelompok besar ini, aspek materi memiliki tingkat pencapaian paling rendah. Sementara pada butir indikator terdapat 1 indikator yang memiliki rata-rata yang paling rendah yaitu butir indikator materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Butir indikator tersebut mendapatkan skor rata-rata 4,18 dengan tingkat pencapaian 83,52% dan masuk dalam kategori “Baik”. Dengan penilaian baik pada kolom komentar/saran dari peserta didik maka media gambar dapat di gunakan guru PJOK dalam pembelajaran.

Melihat hasil pengembangan media gambar melalui beberapa tahap ini, diharapkan mampu menghasilkan media gambar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran PJOK dapat membantu dan mempermudah guru dalam menerangkan materi senam lantai guling depan kepada peserta didik. Dengan media gambar ini, peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami setiap gerakan senam lantai guling depan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, penelitian ini menghasilkan produk berupa media gambar pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi senam lantai guling depan untuk kelas X di SMK Karya Rini dengan kategori “Baik”.

Saran

Adapun saran pemanfaatan produk dalam penelitian dan pengembangan yaitu:

1. Bagi peserta didik, dengan adanya media gambar ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam setiap pembelajaran materi senam lantai guling depan untuk memahami setiap tahapan gerakan guling depan serta dapat memperkaya sumber belajar.
2. Bagi guru, dengan adanya media gambar ini disarankan guru dapat menjadikan pembelajaran lebih kreatif dan inovatif agar suasana pada saat pembelajaran dapat lebih hidup dengan adanya media gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dahlioni. (2008). Studi Penerapan Prinsip-Prinsip Desain Pada Masjid Noor Banjarmasin. *Info Teknik*, 9, 1, 82-98
- Jatmika, H.M. (2005). *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3, 89-99
- Jatmika, H.M. (2005). *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3, 89-99
- Kustandi dan Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

- Sadiman, A,S.et al. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Setiautami, D. (2010). *Komputerisasi Sebagai Media Karya Tipografi Eksperimental*. *Humaniora*, 1, 445-458
- Shokeh, M. Wahjoedi. Suwiwa G.I. (2017). *Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Materi Passing Bola Basket*. *E-Journal PJKR*, 8, 2
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development / R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tampubolon, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.