

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN MATERI LONCAT KANGKANG UNTUK SISWA KELAS XI DI SMK N 3 YOGYAKARTA**

### **THE DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA PHYSICAL SPORT EDUCATION AND HEALTH STRADDLE VAULT MATERIAL FOR 11th GRADE STUDENT AT SMK N 3 YOGYAKARTA**

Oleh : Deni Arya Hendra Purnama, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta  
[aryadeni21@gmail.com](mailto:aryadeni21@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi belum digunakannya media pembelajaran berbasis flash oleh guru untuk siswa kelas XI materi loncat kangkang. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran pendidikan jasmani materi loncat kangkang untuk kelas XI dalam bentuk Compact Disk (CD). Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Penelitian ini dilakukan melalui tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, membuat desain produk awal, validasi ahli media dan ahli materi. Selanjutnya produk di uji cobakan kepada siswa melalui uji coba kelompok kecil, revisi, uji coba lapangan dan revisi produk akhir. Subjek uji coba produk adalah siswa kelas XI di SMK N 3 Yogyakarta. Data hasil validasi ahli materi dari aspek kualitas materi sumber belajar mendapat nilai 38 kategori “sangat baik” dan aspek isi mendapat nilai 45 kategori “sangat baik”. Data Validasi Ahli media aspek tampilan mendapat nilai 80 kategori “sangat baik”, kemudian aspek pemrograman mendapat nilai 28 kategori “sangat baik”. Untuk uji coba lapangan aspek tampilan dengan nilai 39.74 kategori “sangat baik”, aspek isi dengan nilai 25,70 kategori “sangat baik” dan aspek pembelajaran dengan nilai 42,81 kategori “sangat baik”. Dapat disimpulkan produk media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

***Kata kunci : media pembelajaran, loncat kangkang, SMK N 3 Yogyakarta***

#### **Abstract**

The research background is that the teacher has not used flash-based learning media for the topic of straddle vaults for Grade XI. This study aimed to produce a physical education learning media product for the topic of straddle vaults for Grade XI in the form of a Compact Disk (CD). This was a research and development study. The study was conducted through stages of potential and problem identification, data collection, preliminary product design making, and validation by a media expert and a materials expert, a revision. Then, the product was tried out to students through a small group tryout, a revision, a field tryout, and a final product revision. The subjects of the product tryout were Grade XI students of SMK N 3 Yogyakarta. Based on the data on the result of the validation by the materials expert, the aspect of the quality of the learning resource materials attained a score of 38 with a very good category and the aspect of content attained a score 45 with a very good category. Based on the data on the validation by the media expert, the aspect of presentation attained a score of 80 with a very good category and the aspect of programming attained score of 28 with a very good category. Based on the field tryout, the aspect of presentation attained a score 39.74 with a very good category, the aspect of contents attained a score of 25.70 with a very good category, and the aspect of learning attained a score of 42.81 with a very good category. It can be concluded that the developed learning media product is appropriate to used in the learning process.

***Keywords: learning media, straddle vault, SMK N 3 Yogyakarta***

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani di sekolah menengah atas (SMA) atau kejuruan (SMK) memiliki pokok materi yang tidak jauh berbeda. Kurikulum yang digunakan untuk menentukan materi dan sumber buku yang digunakan guru untuk mengajar di sekolah antara SMA dan SMK tidak jauh berbeda. Cabang olahraga seperti sepakbola, voli, basket, senam dan atletik dapat dijumpai di sekolah menengah atas atau kejuruan. Guru yang pernah mengajar di SMA dan SMK Walaupun memiliki acuan yang sama, namun penanganannya berbeda.

SMK N 3 Yogyakarta adalah salah satu sekolah unggulan di Yogyakarta. Kompetensi kelulusan di sekolah ini tinggi dibandingkan sekolah yang lain yaitu dengan nilai 76. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang ada di SMK N 3 dapat dikatakan lengkap untuk melakukan proses pembelajaran. Sekolah juga memperbaharui peralatan olahraga yang sudah tidak layak pakai. Berbagai materi yang ada di dalam kurikulum 2013 dapat diajarkan di sekolah ini

Idealnya hasil dari pembelajaran penjas yang baik tidak lepas dari peran guru dalam mengajar. Guru hendaknya mempersiapkan strategi dan metode mengajar yang tepat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Materi yang akan diajarkan hendaknya dikuasai guru dengan baik sehingga tidak terjadi kesalahan dalam mengajar. Menciptakan suasana yang menyenangkan untuk memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran penjas dan peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Evaluasi terhadap proses pembelajaran akan meningkatkan efektifitas pembelajaran yang akan datang sehingga dapat meningkatkan hasil dari kualitas pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti ketika proses

pembelajaran penjas di SMK N 3 Yogyakarta, pada kelas gambar bangunan satu dan dua, dari jumlah 60 peserta didik dengan 49 putra dan 11 putri. Data hasil penilaian yang didapatkan dari guru sebagai berikut, pada materi loncat kangkang peserta didik yang lulus dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) tidak lebih dari 51.67 % atau hanya 31 orang yang lulus KKM. Kelas gambar bangunan satu yang lulus 14 peserta didik pada kelas gambar bangunan 2 yang lulus 17 peserta didik. Untuk materi atletik, sepakbola, basket dan voli nilai yang melebihi KKM lebih dari 75 %. Menurut Saur Tampubolon (2013 : 55) Indikator keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang ditetapkan.

Kurangnya capaian nilai KKM yang didapatkan oleh peserta didik karena proses pembelajaran yang kurang memotivasi. Ketika diberitahu guru bahwa materi yang akan diajarkan senam rasa kurang puas muncul dari benak peserta didik. Pada saat melakukan pemanasan dan ketika melakukan tahapan loncat kangkang peserta didik tidak terlihat antusias, mereka cenderung untuk mengobrol dengan teman dekatnya. Demonstrasi yang diberikan juga tidak direspon dengan baik oleh peserta didik. Akibatnya ketika melakukan rangkaian gerak loncat kangkang banyak peserta didik yang mengalami kesalahan terutama pada saat melewati peti dan mendarat.

Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana untuk memudahkan guru dalam mengajar. Media dapat meningkatkan efektifitas dalam mengajar karena dapat memberikan stimulus kepada peserta didik. Guru menjadi lebih mudah dalam menyamakan pemahaman kepada peserta didik. Dengan media peserta didik menjadi lebih terarah perhatiannya dan lebih mudah berkonsentrasi terhadap isi pelajaran, sehingga kemungkinan untuk memperoleh

atau mengingat isi pelajaran menjadi semakin besar. Dari berbagai manfaat tersebut penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan ketika proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil survei terhadap 49 peserta didik kelas 11 SMK N 3 Yogyakarta dengan menggunakan angket analisis data diperoleh hasil bahwa 53,06% menyatakan bahwa penjelasan guru saja tidak cukup untuk bagi peserta didik dalam memahami materi, sisanya 46,94% menyatakan sudah jelas. 93,88% peserta didik menyatakan perlu menggunakan multimedia dalam pembelajaran materi loncat kangkang. 93,88% peserta didik menyatakan setuju jika diadakan pembelajaran menggunakan multimedia sehingga bisa membantu dalam penguasaan konsep materi senam loncat kangkang. Selain itu juga dilakukan survei kepada guru yang mengajar kelas XI dan menyatakan bahwa beliau setuju apabila media pembelajaran digunakan untuk mengajarkan senam loncat kangkang karena akan mempermudah proses mengajar dan peserta didik menjadi lebih senang dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil survei awal dan data dari permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan materi loncat kangkang untuk siswa kelas XI di SMK N 3 Yogyakarta.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pendekatan “Penelitian dan Pengembangan” (Research and Development). Menurut Sugiyono (2011:297) Penelitian Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini *Research and*

*Development* dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif loncat kangkang untuk peserta didik SMK Kelas XI.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2016 sampai dengan Agustus 2016 di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Yogyakarta.

### **Subyek Penelitian**

Subyek pada penelitian ini adalah Ahli Media dan Ahli Materi untuk uji validasi, serta siswa yang dibagi menjadi 2 yaitu uji coba kelompok kecil berjumlah 35 siswa dan uji coba kelompok besar berjumlah 70 siswa.

### **Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah hasil adaptasi dari Sugiyono (2012:295) dimana ada 10 tahapan dalam pengembangan ini yaitu : 1) Potensi dan masalah 2) Pengumpulan data 3) Desain produk 4) Validasi desain 5) Revisi desain 6) Ujicoba produk 7) Revisi produk 8) Ujicoba pemakaian 9) Revisi produk 10) Produk Akhir. Proses menemukan potensi dan masalah didapatkan setelah melakukan observasi langsung pada proses pembelajaran senam loncat kangkang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket survey analisis kebutuhan media pembelajaran. Desain produk dan materi pembelajaran didasarkan pada pokok permasalahan yaitu loncat kangkang. Kajian dari produk akhir adalah hasil secara keseluruhan setelah melewati berbagai proses pengembangan.

### **Data, Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi dan angket. Observasi bermaksud untuk mengetahui penggunaan media oleh pendidik dan peserta didik tertarik dalam penggunaannya. Instrumen angket dibagi menjadi dua yaitu angket untuk ahli dan angket untuk responden. Angket berskala 5 untuk ahli diadaptasi dari penelitian Nur Rohmah Muktiani (2008).

**Teknik Analisis Data**

Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif kualitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli media, ahli materi, dan orang coba yang dihimpun dan disarikan untuk memperbaiki produk media pembelajaran ini. Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, yang berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup, baik, sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu penskoran dari 1 sampai 5. Langkah analisis data antara lain : mengumpulkan data kasar, pemberian skor, skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 menggunakan acuan dari Sukardjo (2006:53) , pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Kriteria	Rumus
Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$
Baik	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$
Cukup	$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$
Kurang	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$
Sangat Kurang	$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$

Ketentuan :

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

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

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Pengembangan**

Berikut adalah gambaran hasil pengolahan data yang telah dilakukan dari hasil penelitian yang diperoleh guna mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi loncat kangkang untuk kelas XI di SMK N 3 Yogyakarta.

1. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Analisis data hasil validasi ahli materi didasarkan pada konversi angket yang telah digunakan. Angket yang digunakan pada validasi ahli materi ini berskala 5 sehingga perlu diketahui rata-rata dari nilai total yang diperoleh kemudian dapat disimpulkan dengan tabel rentang penilaian. Berikut adalah tabel rentang penilaian hasil uji validasi ahli materi :

Tabel 2. Konversi Skor Untuk Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Interval	Kategori
Kualitas Materi Sumber Belajar	$X \geq 33,59$	Sangat Baik
	$27,20 < X \leq 33,59$	Baik
	$20,80 < X \leq 27,20$	Cukup
	$14,41 < X \leq 20,80$	Kurang
	$X \leq 14,41$	Sangat Kurang
Aspek Isi	$X < 42$	Sangat Baik
	$34 < X \leq 42$	Baik
	$26 < X \leq 34$	Cukup
	$18 < X \leq 26$	Kurang
	$X \leq 18$	Sangat Kurang

Data penilaian ahli materi tentang aspek kualitas sumber belajar dan isi terhadap media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk siswa kelas XI di SMK N 3 Yogyakarta materi loncat kangkang dapat dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor
Kualitas Materi Sumber Belajar	Kesesuaian materi dengan media yang diajarkan	5
	Kejelasan petunjuk belajar	5
	Kejelasan pemilihan materi yang dimediakan	4
	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4
	Kejelasan contoh	5
	Kemudahan memilih menu belajar	5
	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal	5
	Kesesuaian soal dengan materi	5
Jumlah		38
Kategori		Sangat Baik
Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor
Isi	Kebenaran isi/ konsep	4
	Kedalaman materi	4
	Kecukupan materi	4
	Kejelasan materi/ konsep	5
	Aktualisasi materi	4
	Sistematika penyajian logis	5
	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi	5
	Ketepatan video untuk menjelaskan materi	5
	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi	5
	Kejelasan rumusan soal	4
Jumlah		45
Kategori		Sangat Baik

Data hasil evaluasi produk oleh ahli materi tahap pertama yang ada pada tabel 3 memperlihatkan bahwa pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani

olahraga dan kesehatan materi senam loncat kangkang untuk siswa kelas XI SMK N 3 Yogyakarta, hasil pengembangan dari aspek kualitas sumber belajar mendapatkan skor “38” dan aspek isi materi mendapatkan skor “45”, skor tersebut kemudian dikonversikan menjadi nilai berdasarkan tabel skala penilaian tabel 2. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi loncat kangkang untuk siswa kelas XI di SMK N 3 Yogyakarta yang telah dikembangkan dari aspek kualitas sumber belajar mendapatkan nilai 38 dengan kategori “sangat baik” dan aspek isi materi mendapatkan nilai 45 dengan kategori “sangat baik”.

## 2. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Data hasil penilaian setiap komponen produk dari ahli media berupa skor yang dikonversikan menjadi nilai skala lima yaitu 1 sampai 5. Hasil konversi skor menjadi skala lima dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4. Konversi Skor Penilaian Ahli Media

Aspek Yang Dinilai	Interval	Kategori
Tampilan	$X \geq 71,39$	Sangat Baik
	$57,80 < X \leq 71,39$	Baik
	$44,20 < X \leq 57,80$	Cukup
	$30,61 < X \leq 44,20$	Kurang
	$X \leq 30,61$	Sangat Kurang
Pemrograman	$X < 25,20$	Sangat Baik
	$20,40 < X \leq 25,20$	Baik
	$17,60 < X \leq 20,40$	Cukup
	$10,80 < X \leq 17,60$	Kurang
	$X \leq 10,8$	Sangat Kurang

Data penilaian ahli media tentang aspek tampilan dan pemrograman terhadap media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk siswa kelas XI di SMK N 3 Yogyakarta materi loncat kangkang dapat dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor
Tampilan	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	5
	Keselarasn warna tulisan dengan <i>background</i>	5
	Kejelasan narasi	4
	Kejelasan & ukuran Video	5
	Relevansi Video dengan materi (konstekstual)	4
	Penempatan tombol	5
	Konsistensi tombol	5
	Ukuran tombol	4
	Ketepatan memilih warna tombol	4
	Ketepatan pemilihan warna teks	5
	Ketepatan pemilihan jenis huruf	5
	Ketepatan ukuran huruf	5
	Kejelasan gambar	5
	Kejelasan warna gambar	4
	Ketepatan ukuran gambar	5
Tampilan desain slide	5	
Komposisi tiap slide	5	
Jumlah		80
Kategori		Sangat Baik
Aspek yang dinilai	Pernyataan	Skor
Pemrograman	Kemudahan berinteraksi dengan panduan	5
	Kejelasan petunjuk menggunakan	5
	Kejelasan struktur navigasi	5
	Kemudahan menggunakan tombol	5
	Efisiensi teks	4
	Efisiensi penggunaan slide	4
Kemudahan berinteraksi dengan panduan	5	
Jumlah		28
Kategori		Sangat Baik

Data hasil evaluasi produk oleh ahli media tahap kedua yang ada pada tabel 5 memperlihatkan bahwa pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi senam loncat kangkang untuk siswa kelas XI SMK N 3 Yogyakarta, hasil pengembangan dari aspek tampilan mendapatkan skor “80” dan aspek pemrograman mendapatkan skor “28”, skor tersebut kemudian dikonversikan menjadi nilai berdasarkan tabel skala penilaian tabel 4. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi loncat kangkang untuk siswa kelas XI di SMK N 3 Yogyakarta yang telah dikembangkan dari tampilan mendapatkan nilai 80 dengan kategori “sangat baik” dan aspek pemrograman mendapatkan nilai 28 dengan kategori “sangat baik”.

### 3. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Data hasil uji coba kelompok kecil ini berupa skor yang dikonversikan menjadi skala 5. Hasil Konversi skor menjadi skala 5 dapat dilihat pada tabel.

Tabel 6. Konversi Skor Uji Coba

Aspek Yang Dinilai	Interval	Kategori
Tampilan	$X \geq 37.80$	Sangat Baik
	$30.60 < X \leq 37.80$	Baik
	$23.40 < X \leq 30.60$	Cukup
	$16.20 < X \leq 23.40$	Kurang
Isi	$X \leq 16.20$	Sangat Kurang
	$X \geq 25.20$	Sangat Baik
	$20.40 < X \leq 25.20$	Baik
	$15.60 < X \leq 20.40$	Cukup
Pembelajaran	$10.80 < X \leq 15.60$	Kurang
	$X \leq 10.80$	Sangat Kurang
	$X \geq 42.00$	Sangat Baik
	$34.00 < X \leq 42.00$	Baik
	$24.00 < X \leq 34.00$	Cukup
	$18.00 < X \leq 24.00$	Kurang
	$X \leq 18.00$	Sangat Kurang

Respon terhadap media pembelajaran memiliki 3 aspek yang meliputi aspek tampilan, aspek isi, dan aspek pembelajaran. Data respon uji coba kelompok kecil dari siswa kelas XI di SMK N 3 Yogyakarta dapat dilihat pada tabel

Tabel 7. Hasil Respon Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Yang Dinilai	Skor	Kategori
Tampilan	39.71	Sangat Baik
Isi	25.29	Sangat Baik
Pembelajaran	42.11	Sangat Baik

Data pada tabel 7 memperlihatkan bahwa respon siswa terhadap produk ini dari aspek tampilan mendapatkan skor 39,71 aspek isi mendapatkan skor 25,29 dan aspek panduan mendapatkan skor 42,11. Skor tersebut kemudian dikonversikan menjadi nilai berdasarkan skala tabel 6. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa berdasarkan respon siswa, media pembelajaran yang telah dikembangkan dari aspek tampilan dengan kategori sangat baik, aspek isi/materi dengan kategori sangat baik dan aspek panduan dengan kategori sangat baik.

#### 4. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Respon terhadap media pembelajaran memiliki 3 aspek yang meliputi aspek tampilan, aspek isi, dan aspek panduan. Data respon uji coba kelompok besar dari siswa kelas XI di SMK N 3 Yogyakarta dapat dilihat pada tabel

Tabel 8. Hasil Respon Uji Coba Kelompok Besar

Aspek Yang Dinilai	Skor	Kategori
Tampilan	39.74	Sangat Baik
Isi	25.70	Sangat Baik
Pembelajaran	42.81	Sangat Baik

Data pada tabel 8 memperlihatkan bahwa respon siswa terhadap produk ini dari aspek tampilan mendapatkan skor 39,74 aspek isi mendapatkan skor 25,70 dan aspek panduan mendapatkan skor 42,81. Skor tersebut kemudian dikonversikan menjadi nilai berdasarkan skala tabel 6. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa berdasarkan respon siswa, media pembelajaran yang telah dikembangkan dari aspek tampilan dengan kategori sangat baik, aspek isi/materi dengan kategori sangat baik dan aspek panduan dengan kategori sangat baik.

#### Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, produk “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Loncat Kangkang Untuk Siswa Kelas XI di SMK N 3 Yogyakarta” memiliki hasil dengan kategori “sangat baik” pada masing-masing pengujian. Hasil dari pengujian yang dilakukan akan menentukan kelayakan dari media pembelajaran. Keterangan untuk hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Data Hasil Pengujian

<b>Data Ahli Materi</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
Kualitas Materi Sumber Belajar	38	Sangat Baik
Isi	45	Sangat Baik
<b>Data Ahli Media</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
Tampilan	80	Sangat Baik
Pemrograman	28	Sangat Baik
<b>Uji Coba Kelompok Besar</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
Tampilan	39.74	Sangat Baik
Isi	25.70	Sangat Baik
Pembelajaran	42.81	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil uji validasi untuk ahli materi aspek kualitas materi sumber belajar mendapatkan skor 38 kategori “sangat baik”, aspek isi mendapatkan skor 45 kategori “sangat baik”. Hasil validasi ahli media aspek tampilan mendapatkan skor 80 dengan kategori “sangat baik”, aspek pemrograman mendapatkan skor 28 kategori “sangat baik”. Data uji coba kelompok besar aspek tampilan mendapatkan skor 39,74 kategori “sangat baik”, aspek isi mendapatkan skor 25,70 kategori “sangat baik” aspek pembelajaran mendapatkan nilai 42,81 kategori “sangat baik”.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi loncat kangkang untuk siswa kelas XI di SMK N 3 Yogyakarta dalam bentuk compact disk (CD). Berdasarkan uji validasi dan uji coba kelayakan produk dengan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi loncat kangkang untuk siswa kelas XI di SMK N 3 Yogyakarta layak digunakan sebagai sumber bahan untuk mengajar.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan untuk produk media pembelajaran ini sebagai berikut :

1. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut terkait media pembelajaran senam materi loncat kangkang dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
2. Untuk subjek uji coba sebaiknya diperluas tidak terbatas pada satu sekolah saja.
3. Penelitian yang selanjutnya disarankan lebih banyak animasi pada gambar

karena dalam penelitian ini masih menggunakan gambar statis.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adi Prasetyo.(2015). Pengembangan Media Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Guling Depan Untuk SMP Kelas VII. Skripsi. FIK UNY
- Agus Mahendra.(2000). Senam. Jakarta: Depdiknas  
\_\_\_\_\_.(2001).Pembelajaran Senam Sekolah Dasar. Jakarta: Depdiknas.
- Azhar Arsyad.(2006).Media Pembelajaran.Jakarta: Kharisma Putra Offset
- Kemdikbud (2013). Kurikulum 2013 Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta : Kemdikbud
- Mitchell, Debby, Barbara Davis & Raim Lopez.(2002).Teaching Fundamental Gymnastic Skills. United States : Human Kinetic
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai.(2010).Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Pujiriyanto.(2012). Teknologi Pengembangan Media & Pembelajaran. Yogyakarta : UNY Press
- Saur Tampubolon.(2013).Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan.Jakarta : Erlangga
- Sugiyono.(2011).Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

Sukardjo.(2006).Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran. Prodi Teknologi Pembelajaran, Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.

Sukintaka. (1992). Teori Bermain Untuk D2 PGSD Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta: Depdikbud