

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK BERBASIS MULTIMEDIA PADA PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) KABUPATEN OGAN KOMERING ULU (OKU) SELATAN PROVINSI SUMATERA SELATAN

Muhammad Ripki Setiawan[✉], Soekardi, Rumini

Prodi Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima September 2015

Disetujui Oktober 2015

Dipublikasikan November 2015

Keywords:

Rhythmic Activity;

Multimedia Based Learning;

Physical Education;

Abstrak

Media pembelajaran aktivitas ritmik yang digunakan guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah teks, audio, dan visual. Media yang digunakan memiliki kekurangan, yaitu siswa menjadi jenuh, kurang memotivasi siswa, dan kurang mengembangkan kreativitas gerak. Tujuan penelitian adalah menciptakan pengembangan media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis multimedia dan uji efektifitas produk. Prosedur pengembangan yang digunakan meliputi: menganalisis produk, produk awal, validasi ahli, uji coba, revisi, hasil akhir, dan uji keefektifan. Instrumen yang digunakan adalah angket dan wawancara. Subjek penelitian adalah guru dan siswa SMK Kabupaten OKU Selatan. Hasil validasi dari ahli materi sangat baik dengan rerata skor 4,37 dan penilaian ahli media sangat baik dengan rerata skor 4,72. Uji coba kelompok kecil penilaian guru sangat baik dengan rerata skor 4,70 dan siswa sangat baik dengan rerata skor 4,61. Uji coba skala besar guru sangat baik dengan rerata skor 4,61 dan siswa sangat baik dengan rerata skor 4,54. Uji keefektifan produk dengan rerata sangat baik yaitu 84,63%. Kesimpulan produk media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis multimedia adalah dapat mempermudah proses pembelajaran dan menjadi sumber belajar yang dapat digunakan serta dimanfaatkan oleh guru dan siswa.

Abstract

Instructional media rhythmic activity that teachers use physical education, sports, and health is text, audio, and visual. Media used to have disadvantages, namely students become saturated, less motivated students, and less develop creativity motion. The research objective is to create a media development rhythmic multimedia based learning activities and test the effectiveness of the product. Development procedures used include: analyzing the product, initial product, expert validation, testing, revision, final results, and affective test. The instrument used was a questionnaire and interviews. The subjects were teachers and students of SMK South OKU District. Results of the validation of an excellent matter experts with a mean score of 4.37 and very good assessment of media experts with a mean score of 4.72. Small group trial assessment very good teacher with a mean score of 4.70 and excellent student with a mean score of 4.61. Large scale trials are very good teacher with a mean score of 4.61 and an excellent student with a mean score of 4.54. Keafektifan test product with an excellent average is 84.63%. Conclusion media products rhythmic multimedia-based learning activity is to facilitate the learning process and learning resources that can be used and utilized by teachers and students.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233
E-mail: pps@unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Ega Trisna Rahayu, 2013:1), sedangkan Dini Rosdiani (2013:137) mengatakan bahwa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara *organik, neuromuskuler, perceptual, kognitif*, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) telah menjadi bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan maksud untuk mengubah perilaku peserta didik. Selain mengubah perilaku peserta didik, aktivitas jasmani senantiasa mengupayakan untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan (PJOK) meliputi: permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, dan pendidikan luar sekolah. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, keterampilan, lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders, kippers*, sepak bola, sepak takraw, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya (Depdiknas, 2006:703).

Aktivitas ritmik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengembangkan orientasi gerak tubuh siswa, sehingga siswa atau peserta didik memiliki unsur-unsur kemampuan multilateral. Menurut Satrio Ahmad Y (2007:24) mengatakan bahwa

aktivitas ritmik merupakan pola gerak langkah dan olah tubuh yang dibentuk sedemikian rupa sehingga menghasilkan keindahan gerak beraturan dari gerakan yang satu ke gerakan yang lainnya, sedangkan menurut Agus Mahendra (2008:34) aktivitas ritmik adalah rangkaian gerak manusia yang dilakukan dalam ikatan pola irama, disesuaikan dengan perubahan tempo, atau semata-mata gerak ekspresi tubuh mengikuti iringan musik atau ketukan diluar musik.

Siswa akan selalu tertantang bagaimana mereka dapat mengungkapkan diri melalui gerakan. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik sejauh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan mampu memberikan kegiatan ini secara tepat, maksudnya memberikan kebebasan kepada siswa untuk dapat mengekspresikan dirinya secara individual, sehingga dapat memberikan kepuasan bagi siswa. Disamping itu, aktivitas ritmik dengan bimbingan dan dorongan guru dapat memberikan kepada siswa kemampuan untuk menghasilkan dan mengontrol gerakan-gerakan indah dan harmonis. Melalui aktivitas ritmik siswa juga memperoleh pemahaman dan keluwesan gerak tubuhnya.

Pencapaian pemahaman dan keluwesan siswa dalam pembelajaran aktivitas ritmik terletak tersedianya fasilitas atau sarana dan prasarana media pembelajaran aktivitas ritmik yang memadai dan baik. Keterbatasan media pembelajaran aktivitas ritmik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) Selatan Provinsi Sumatera Selatan adalah media yang digunakan belum maksimal karena siswa dituntut untuk melakukan gerakan yang monoton, contoh: senam SKJ 2012 dan senam Sriwijaya.

Media pembelajaran aktivitas ritmik yang digunakan oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sebagai berikut; (1) video atau film merupakan serangkaian gambar yang diputar dengan cepat. Masing-masing gambar merupakan rekaman dari tahap-tahapan dari suatu gerakan. Siswa belum dapat menangkap jeda antar gambar yang diputar dengan kecepatan tinggi, sehingga

media pembelajaran aktivitas ritmik yang menggunakan video atau film mempunyai kelemahan dalam pembelajaran, yaitu; (a) video mungkin saja kehilangan detil dalam pemaparan materi karena siswa harus mampu mengingat detil dari gambar yang ditampilkan; dan (b) siswa menganggap belajar melalui video lebih mudah dibandingkan melalui text sehingga pengguna kurang terdorong untuk lebih aktif di dalam berinteraksi dengan materi; (2) buku panduan atau teks yang digunakan oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SMK adalah buku panduan SKJ 2012 dan senam Sriwijaya, sehingga buku panduan tersebut memiliki kelemahan dalam pembelajaran, yaitu; (a) kurang kuat bila digunakan sebagai media untuk memberikan motivasi pembelajaran kepada siswa; (b) mata cepat lelah ketika harus menyerap materi melalui *text* yang panjang dan padat pada layar *computer* atau buku panduan.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan selain video dan buku panduan, yaitu; (1) *audio* atau suara didalam kaset. *Audio* lebih banyak mengandalkan suara baik ketika memberikan materi atau melakukan motivasi bagi siswa-siswanya. *Audio* merupakan media yang simpel dan alami, maka tidak demikian halnya ketika digunakan di dalam *computer*. *Audio* yang diterapkan oleh guru memiliki kelemahan, yaitu; (a) memerlukan tempat penyimpanan yang besar di dalam *computer*; (b) memerlukan *software* dan *hardware* yang spesifik (dan mungkin mahal) agar suara dapat disampaikan melalui *computer*.

Pelaksanaan pembelajaran aktivitas ritmik yang dilakukan oleh guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) belum dilakukan, karena media yang digunakan pada pembelajaran gerak siswa atau peserta didik belum maksimal, itu pun dilakukan pada senam sabtu pagi bersama. guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang ada di SMK Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) Selatan Provinsi Sumatera Selatan hanya menguasai senam baku atau senam *general*,

contoh; a) senam SKJ 2012; dan b) senam Sriwijaya, ini dikarenakan guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) kurang menguasai teknik dasar aktivitas ritmik. Proses pembelajaran aktivitas ritmik sangat penting dilakukan disaat jam pembelajaran, karena aktivitas ritmik merupakan salah satu materi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan kebugaran siswa.

Sarana dan prasarana ataupun fasilitas media pembelajaran aktivitas ritmik yang digunakan di SMK Negeri 1 OKU Selatan, SMK Negeri 2 OKU Selatan, SMK PGRI Muaradua OKU Selatan, SMK Muhammadiyah 1 Simpang Sender OKU Selatan, dan SMK Cakroaminoto Muaradua OKU Selatan sudah cukup baik, tetapi masih ada kelemahan dan kekurangan dari media yang disediakan oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, sebagai contoh media pembelajaran yang digunakan, yaitu; (1) LCD *Proyektor*; (2) CD Senam SKJ 2012; (3) CD Senam Sriwijaya; (4) *Leptop*; dan (5) *Sound Sistem*. Sebagian guru tidak menggunakan media sebagai media pembelajaran aktivitas ritmik, melainkan digunakan di saat senam sabtu pagi bersama.

Media pembelajaran yang digunakan oleh sebagian guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SMK Kabupaten OKU Selatan Provinsi Sumatera Selatan, yaitu *teks*, *audio*, dan *visual*. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru ada kelebihan ataupun keuntungan masing-masing, tetapi dari hasil observasi dan survei yang dilakukan peneliti, maka media pembelajaran yang digunakan oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SMK masih ada kekurangan atau kelemahan.

Kekurangan atau kelemahan media yang digunakan oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, yaitu; (1) siswa menjadi jenuh serta siswa mengharuskan atau menghafal gerakan yang telah baku gerakannya, selain membebani siswa harus menghafal atau melihat gerakan senam SKJ 2012 atau senam Sriwijaya di LCD *preyektor* atau *leptop*; (2) guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas gerak

aktivitas ritmik sesuai dengan kemampuan siswa; (3) media pembelajaran yang digunakan oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan kurang memberikan motivasi kepada siswa; dan (4) media pembelajaran aktivitas ritmik yang digunakan siswa akan lebih cepat membuat mata siswa lelah ketika harus menyerap materi melalui *video* dan *text*.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), adalah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar secara efektif dan menyenangkan, misalnya dengan memilih materi mengajar yang baik dan benar. Materi aktivitas ritmik yang dipilih dan digunakan dalam proses pembelajaran teori dan praktek keterampilan siswa adalah media pembelajaran yang berbasis multimedia.

Multimedia pembelajaran sebagai teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dengan adanya multimedia diharapkan proses pembelajaran dapat tercapai dan menarik. Multimedia dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Daya tarik pembelajaran multimedia yang berubah-ubah dan penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan, menyebabkan siswa senang dan berpikir kreatif, yang kesemuanya menunjukkan bahwa multimedia memiliki aspek motivasi, meningkatkan kreativitas siswa, proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, dan meningkatkan minat belajar siswa. Selain, daya tarik pembelajaran multimedia, terdapat kelebihan multimedia, sebagai berikut; (1) memberikan *support*, *antusiasme*, ketertarikan, keterlibatan, dan motivasi bagi siswa; (2) siswa belajar sesuai dengan kemampuannya; (3) mudah bagi siswa untuk mengulang-ulang suatu proses pembelajaran; (4) memungkinkan interaksi yang lebih luas antara guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan serta siswa; (5) mendorong siswa untuk mendapatkan jawaban atas ketertarikan multimedia; (6) Mendorong siswa untuk tetap fokus pada materi dan menghadirkan ide-ide yang kreatif; dan (7)

proses pembelajaran lebih mandiri dan menyenangkan.

Pembelajaran menggunakan multimedia menjadi lebih *interaktif* dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena multimedia *interaktif* hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan dapat diserap oleh siswa.

Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai multimedia pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan materi pembelajaran aktivitas ritmik dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika multimedia pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara mandiri.

METODE PENELITIAN

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam produk media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis multimedia pada Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) Selatan adalah sebagai berikut, yaitu; (1) menganalisis produk; (2) produk awal; (3) validasi ahli; (4) uji coba; (5) revisi produk; (6) hasil akhir; dan (7) uji keefektifan produk. Data tersebut digunakan untuk memberi gambaran mengenai kualitas media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis multimedia yang akan dikembangkan antara lain; (1) tampilan; (2) isi atau materi pembelajaran; dan (3) kualitas materi pembelajaran. Subjek penelitian atau responden yang terlibat dalam penelitian adalah guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dan siswa kelas X SMK Kabupaten OKU Selatan. Instrumen yang digunakan untuk

mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket, dan pedoman wawancara.

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berupa kritik saran yang dikemukakan oleh ahli media dan ahli materi, guru dan siswa kemudian dihimpun untuk perbaikan multimedia ini. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, yang berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup baik, baik dan sangat baik yang diubah menjadi data kualitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dalam angka 1 sampai 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: 1) Mengumpulkan data kasar; 2) Pemberian skor; 3) Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5.

Menurut Suharyanto (2007:52), yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Produk

Skor	Nilai	Kategori
$X > 4,21$	A	Sangat baik
$3,40 < X \leq 4,21$	B	Baik
$2,60 < X \leq 3,40$	C	Cukup Baik
$1,79 < X \leq 2,60$	D	Kurang
$X \leq 1,79$	E	Sangat Kurang

(Sumber: Suharyanto, 2007:52)

Teknik analisis uji keefektifan produk pengembangan media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis multimedia adalah persentase untuk menganalisis dan penilaian tingkat keefektifan terhadap produk pengembangan dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sutrisno Hadi, 2004:21-22)

Keterangan: f = Frekuensi subyek

N = Jumlah keseluruhan

Untuk mengambil keputusan menggunakan kriteria yang ditetapkan oleh Sutrisno Hadi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Untuk Uji Keefektifan

Nilai	Skala Penilaian	Kualifikasi
1	0 – 55%	Sangat Kurang Baik
2	56 – 65 %	Kurang Baik
3	66 – 80 %	Baik
4	81 – 100%	Sangat Baik

(Sumber: Sutrisno Hadi, 2004:25)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan langkah-langkah penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan produk akhir yang berupa media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis multimedia yang sesuai bagi guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Indikator keberhasilan produk ini ialah berupa lembar penilaian dari ahli materi dan ahli media terhadap produk media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis multimedia. Berdasarkan penilaian dari ahli materi tahap I didapatkan hasil produk “Sangat Baik” dengan rerata 4,35 dan tahap II hasil produk “Sangat Baik” dengan rerata 4,4. Sedangkan penilaian dari ahli media tahap I didapatkan hasil produk “Sangat Baik” dengan rerata 4,57 dan tahap II hasil produk “Sangat Baik” dengan rerata 4,87. Penilaian dari ahli materi dan ahli media layak digunakan sebagai sumber media pembelajaran aktivitas ritmik yang alternative bagi guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Penilaian dari guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) skala kecil berjumlah 3 orang adalah; (1) aspek tampilan dengan rerata skor 4,73 dengan kriteria “Sangat Baik”; (2) aspek isi atau materi dengan rerata skor 4,62 dengan kriteria “Sangat Baik”; dan (3) aspek pembelajaran dengan rerata skor 4,76 dengan kriteria “Sangat Baik”. Penilaian guru menunjukkan bahwa media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis multimedia memiliki kualitas yang “Sangat Baik” dengan rerata keseluruhan 4,70. Sedangkan dari penilaian guru dari skala besar yang berjumlah 13 orang adalah; (1) aspek tampilan dengan rerata skor 4,62 dengan kriteria “Sangat Baik”; (2) aspek isi

atau materi dengan rerata skor 4,61 dengan kriteria “Sangat Baik”; dan (3) aspek pembelajaran dengan rerata skor 4,61 dengan kriteria “Sangat Baik”. Penilaian guru menunjukkan bahwa media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis multimedia memiliki kualitas yang “Sangat Baik” dengan rerata keseluruhan 4,61.

Penilaian dari siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) skala kecil berjumlah 10 orang adalah; (1) aspek tampilan dengan rerata skor 4,61 dengan kriteria “Sangat Baik”; (2) aspek isi atau materi dengan rerata skor 4,56 dengan kriteria “Sangat Baik”; dan (3) aspek pembelajaran dengan rerata skor 4,68 dengan kriteria “Sangat Baik”. Penilaian siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis multimedia memiliki kualitas yang “Sangat Baik” dengan rerata keseluruhan 4,61. Sedangkan dari penilaian siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dari skala besar yang berjumlah 50 orang adalah; (1) aspek tampilan dengan rerata skor 4,55 dengan kriteria “Sangat Baik”; (2) aspek isi atau materi dengan rerata skor 4,40 dengan kriteria “Sangat

Baik”; dan (3) aspek pembelajaran dengan rerata skor 4,67 dengan kriteria “Sangat Baik”. Penilaian siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis multimedia memiliki kualitas yang “Sangat Baik” dengan rerata keseluruhan 4,54.

Uji keefektifan ini merupakan uji kelayakan produk media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis multimedia sebagai sumber media pembelajaran aktivitas ritmik pada Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Penilaian uji keefektifan sebagai berikut; (1) aspek penilaian afektif memiliki kualitas yang “Sangat Baik” dengan persentase 85,8%; (2) aspek penilaian kognitif memiliki kualitas yang “Sangat Baik” dengan persentase 81,4%; dan (3) aspek penilaian psikomotor memiliki kualitas yang “Sangat Baik” dengan persentase 86,7%. Penilaian uji keefektifan produk media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis multimedia ini memiliki kualitas yang “Sangat Baik” dengan rerata persentase keseluruhan 84,63% dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Tabel 3. Kualitas Produk Media Pembelajaran Aktivitas Ritmik Berbasis Multimedia Hasil Analisis Data Pada Uji Coba Kelompok Besar Guru Dan Siswa

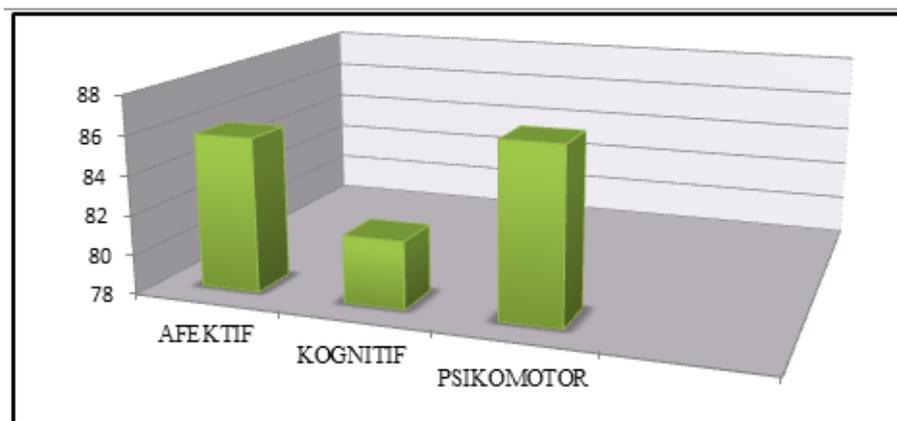
Aspek penilaian	Rerata Skor Guru	Kriteria Guru	Rerata Skor Siswa	Kriteria Siswa
Aspek tampilan	4,62	Sangat Baik	4,55	Sangat Baik
Aspek isi atau materi	4,61	Sangat Baik	4,4	Sangat Baik
Aspek pembelajaran	4,61	Sangat Baik	4,67	Sangat Baik
Rerata keseluruhan	4,61	Sangat Baik	4,54	Sangat Baik

Sumber: Hasil Data Peneliti, 2015

Tabel 4. Analisis Data Uji Keefektifan Produk Media Pengembangan Aktivitas Ritmik Berbasis Multimedia

Aspek penilaian	Persentase	Kriteria
Aspek Afektif	85,8%	Sangat Baik
Aspek Kognitif	81,4%	Sangat Baik
Aspek Psikomotor	86,7%	Sangat Baik
Rerata keseluruhan	84,63%	Sangat Baik

Sumber: Hasil Data Peneliti, 2015



Sumber: Hasil Data Peneliti, 2015

Gambar 1. Penilaian Uji Keefektifan Produk Media Pembelajaran

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan produk media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis multimedia pada Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) Selatan Provinsi Sumatera Selatan, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Telah dihasilkan sebuah produk media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis multimedia sebagai sumber untuk media pembelajaran aktivitas ritmik pada Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) Selatan Provinsi Sumatera Selatan yang telah disesuaikan dengan karakteristik guru dan siswa.

Produk pengembangan media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis multimedia efektif digunakan sebagai proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah

Kejuruan (SMK) Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) Selatan Provinsi Sumatera Selatan dengan penilaian data uji keefektifan berupa aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotor.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2006. Standar Isi. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga dan Lemlit UNESA .
- Hadi, Sutrisno. 2004. Metodologi Research Jilid 2. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mahendra, Agus. 2008. Permainan Anak Dan Aktivitas Ritmik. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Rosdiana, Dini. 2013. Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan. Bandung. Alfabeta.
- Satrio, Ahmad Y. 2007. Senam. PT Indah Jaya Adipatra.
- Suharyanto. 2007. Pengembangan Animasi Komputer pada Pembelajaran Fisika SMA. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Volume 8 No. 1. Hlm. 43-58.
- Trisna Rahayu, Ega. 2013. Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Bandung. Alfabeta.