



BRAVO'S

Jurnal Program Studi
Pendidikan Jasmani dan
Kesehatan

Volume 08
No. 01, 2020
page 31-37

Article History:

Submitted:
16-03-2020
Accepted:
17-03-2020
Published:
26-03-2020

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF GERAK DASAR DENGAN PEMBELAJARAN VIRTUAL DI SEKOLAH INDONESIA BANGKOK THAILAND

Abdurrohman Muzakki¹

Frendy Aru Fantiro²

^{1,2}Dosen Prodi S1 PGSD Univ. Muhammadiyah Malang

muzakki@umm.ac.id

freddy_aru@umm.ac.id

URL : <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/penjas/article/view/1501>

DOI : <https://doi.org/10.32682/bravos.v8i1.1501>

Abstract

This study aims to determine the validity and feasibility of basic motion interactive learning media with virtual learning used as a form of innovation in the use of the internet of things. For this type of research is "Research and Development". The research design uses the "ADDIE" model. The product produced in this study is an interactive learning media abbreviated as "GAKDEJAVU". The subject of the research was class IV elementary school in the Indonesian School of Bangkok, which numbered 15 students. Data collection methods use documentation, observation, and questionnaires. Based on the results of the average validation by 86% material experts, 84% of media validation experts, 92% student response questionnaires, 93% teacher response questionnaires, then the interactive learning media "GAKDEJAVU" which was proposed for learning Sports Physical and Health Education can be said to be valid as well as being very feasible especially for the fourth grade elementary school at the Indonesian School in Bangkok, Thailand.

Keywords: Interactive Learning Media, Development.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media pembelajaran interaktif gerak dasar dengan pembelajaran virtual yang digunakan sebagai bentuk inovasi penggunaan internet of things. Untuk jenis penelitian ini adalah "Research and Development". Desain penelitian menggunakan model "ADDIE". Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif yang disingkat dengan nama "GAKDEJAVU". Subjek penelitian adalah kelas IV SD di Sekolah Indonesia Bangkok yang berjumlah 15 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, dan angket. Berdasarkan hasil rata-rata validasi oleh ahli materi 86%, validasi ahli media 84%, angket respon siswa 92%, angket respon guru 93%, maka media pembelajaran interaktif "GAKDEJAVU" yang dikhususkan untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan ini bisa dikatakan valid serta sangatlah layak terutama diterapkan untuk kelas IV SD di Sekolah Indonesia Bangkok Thailand.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, pengembangan



PENDAHULUAN

Internet of things adalah bagian dari pemanfaatan *E-learning* yang saat ini digunakan sebagai strategi pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi virtual. Bentuk pemanfaatan teknologi tersebut salah satunya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tematik dan penilaian berbasis *online*, akan tetapi penerapannya masih sangat minim dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Hal ini erat kaitannya dengan kekhawatiran banyak pihak tentang bahaya penggunaan teknologi berlebihan oleh anak akan berpengaruh terhadap kesehatan. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi saat ini sangat berdampak, baik dampak dari segi negatif ataupun segi positif. Seseorang menjadi lebih malas bergerak dan beraktifitas fisik dengan adanya banyak kemudahan dari segala sesuatu (Candrawati, 2011). Berdasarkan hasil analisis situasi di Sekolah Indonesia Bangkok Thailand didapatkan hasil dalam kegiatan tersebut sesuai dengan pengamatan menunjukkan bahwa masih ada ditemukan untuk guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang ternyata memerlukan pembaharuan tentang pembelajaran berbasis teknologi informasi, sekitar 45% peserta didik kurang aktif, ditambah lagi penilaian pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum diintegrasikan dalam teknologi internet.

Proses dari pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan menekankan keterlibatan siswa secara aktif, kreatif, menantang, menyenangkan, dan kritis dalam mencari, menggali, dan menemukan informasi. Pembelajaran saat ini mendorong siswa agar “belajar untuk mengetahui”, “belajar untuk melakukan”, “belajar untuk menjadi”, dan “belajar untuk hidup bersama”, sehingga untuk aktivitas Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang terjadi relevan dan penuh makna bagi siswa. Meskipun pembelajaran saat ini berpusat pada siswa, tetapi peranan guru masih sangat penting dalam merencanakan pembelajaran.

Pembelajaran saat ini menuntut guru untuk bisa mengaplikasikan pembelajaran dengan lingkungan belajar dikelas, dan dengan memanfaatkan penggunaan media bervariasi yang ada dikelas sebagai sumber belajar. Menurut Rusman (2017:214) apabila dibandingkan dengan pembelajaran langsung seperti tatap muka ceramah seperti cara lama yang tanpa alat bantu, media pembelajaran sangatlah memungkinkan diterapkan sebagai alat bantu agar siswa mengerti dan memahami sesuatu dengan lebih mudah dan bisa diingat lebih lama. Pada awalnya media pembelajaran hanya sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran. Berbeda dengan saat ini, kehadiran media pembelajaran juga dapat memberikan “dorongan”, “stimulasi”, “pengembangan aspek intelektual”, maupun “emosional” siswa. Media pembelajaran pada hakikatnya digunakan untuk menyampaikan pesan dan juga informasi dari sumber pesanya kemudian diteruskan pada penerima. Pesan-pesan atau bahan ajar yang akan disampaikan adalah materi apapun untuk mencapai tujuan pembelajaran ataupun sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan, maka dari itu untuk setiap prosesnya pasti memerlukan media sebagai “subsistem” pembelajaran. Tidak bisa dipungkiri bahwa media pembelajaran sangat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan dalam kelas yaitu media pembelajaran interaktif sebagai alternatif media yang dapat dipilih siswa tentunya.

Ada beberapa indikator dalam menentukan keberhasilan suatu pendidikan, sementara itu suatu pendidikan di Sekolah apabila mempunyai hasil evaluasi belajar yang baik, maka sekolah tersebut mempunyai cukup dari salah satu indikator keberhasilan dalam pendidikan. Menurut Depdiknas (2004:25) untuk memantau "proses" belajar peserta didik bisa dilakukan dengan kegiatan evaluasi hasil belajar, relevansi kemajuan belajar peserta didik dengan tujuan dan juga standar yang tentunya sudah ditetapkan. Untuk setiap kelemahan-kelemahan yang telah dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan perbaikan hasil belajar peserta didik.

Kemampuan guru dalam menyusun serta kemampuan dalam mengembangkan media evaluasi yang digunakan sesuai dengan apa yang ingin dicapai dalam pembelajaran bisa dijadikan indikator dari sebuah keberhasilan. Sehingga peran guru dalam "merencanakan", "mengelola" dan "melaksanakan" kegiatan-kegiatan untuk evaluasi secara baik harus menjadi suatu kepentingan pokok agar informasi yang akan dihasilkan bisa mencerminkan prestasi belajar peserta didik yang valid, benar dan tentu saja akurat. Selanjutnya, untuk setiap media evaluasi dan juga untuk format evaluasi yang akan dipakai juga amatlah sangat berpengaruh terhadap semua hasil belajar peserta didik.

Dalam setiap penyampaian pesan serta isi pembelajaran sangatlah penting dengan adanya media pembelajaran karena tentu media pembelajaran tersebut dapat membantu setiap prosesnya. Media juga dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan setiap tahapan dalam belajarnya. Oleh karena itu dengan dikembangkannya media pembelajaran tentu bisa membantu dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan kegiatan lebih terencana dengan "baik", "mandiri", "tuntas" dengan hasil yang "jelas" juga tentunya. Media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan pengembangan media pembelajaran untuk kelas IV sekolah dasar di SIB Thailand. Harapannya melalui media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami proses pembelajaran terutama pembelajaran keterampilan gerak dasar yang diterapkan untuk kelas IV MI/SD.

Berdasarkan hasil analisis situasi di Sekolah Bangkok Thailand yang dilakukan pada tahun 2018, tim dosen PGSD pernah melakukan kegiatan penelitian dan pengabdian tentang analisis kompetensi guru-guru Sekolah Indonesia Bangkok, dan pendampingan pembelajaran HOTS. Tidak hanya itu, pada tahun 2016 tim juga melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan kurikulum 2013 dan *lesson study*. Hasil yang didapatkan dalam kegiatan tersebut berdasarkan pengamatan menunjukkan bahwa masih ditemukan adanya beberapa guru yang masih memerlukan pembaharuan tentang pembelajaran berbasis teknologi informasi, sekitar 45% peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran sehingga didominasi oleh peserta didik yang pintar saja.

Setelah membaca semua paparan tersebut, kemudian tentu akan diperlukan suatu langkah usaha untuk memberikan inovasi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebagai upaya realisasi pelaksanaan inovasi tersebut, disini peneliti memahami betapa perlunya melakukan atau melaksanakan suatu langkah maju yg

tentu bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang bisa lebih aktif, lebih kreatif, dan tentunya lebih menyenangkan dan bermakna bagi para peserta didik. Sehingga hal tersebut dapat menciptakan suatu pembelajaran yang sudah sesuai dengan kurikulum 2013 yang menuntut perkembangan dan kemampuan metakognitif siswa di Sekolah Indonesia Bangkok Thailand. Program ini memiliki arti yang penting dan bermakna dalam pengembangan kompetensi sosial peserta pendidikan guru dan memberikan pengalaman berharga untuk memperkuat kompetensi kepribadian, pedagogik, maupun profesionalisme. Oleh karena itu, dapat perlu dikembangkan dan dikuatkan suasana lingkungan akademik yang kondusif bagi civitas sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan diatas, peneliti menyampaikan gagasan berupa keinginan mengembangkan sebuah media pembelajaran, dan gagasan ini rencananya akan diwujudkan dalam bentuk penelitian dengan judul Pengembangan Media Interaktif Gerak Dasar Dengan Pembelajaran Virtual di Sekolah Indonesia Bangkok Thailand.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Peneliti juga mengutip dari Sugiyono (2017:407) bahwa metode penelitian dan juga pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang memang berfungsi menghasilkan produk tertentu, serta juga menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan hasil dari penelitian ini adalah berupa produk media pembelajaran interaktif yang disingkat dengan sebutan "GAKDEJAVU". Sementara itu untuk desain penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti adalah model ADDIE. Model ADDIE yang diterapkan ini terdiri dari lima tahapan kegiatan yaitu Analysis Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Pribadi, 2016:23).

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada bulan july-agustus 2019. Subjek penelitian yang dilakukan peneliti adalah siswa kelas IV di Sekolah Indonesia Bangkok Thailand dengan jumlah siswa sebanyak 15.

Metode pengumpulan data untuk melakukan penelitian ini menggunakan metode "observasi", "angket" dan juga "dokumentasi". Sementara itu angket yang peneliti digunakan adalah angket ahli materi, ahli media, angket respon guru, dan tentunya ada angket respon siswa. Data yang sudah berhasil diperoleh dari angket tersebut, kemudian dianalisis dengan cara menghitung rata-rata skor yang diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan ketentuan dibawah ini:

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor Angket Kevalidan

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah data berhasil dikumpulkan kemudian menghitung hasil data dan mengubahnya ke dalam presentase dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentasi} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan persentase yang telah diperoleh, kemudian data tersebut diolah ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Setelah tahapan-tahapan tersebut maka skala presentasi tersebut dapat ditulis sebagai berikut:

Tabel 2. Skala presentase kriteria kualitatif

Presentase Penilaian	Skala Nilai	Kriteria Interpretasi
81-100%	4	Sangat layak digunakan
61-80%	3	Layak digunakan
31-60%	2	Tidak Layak digunakan
0-30%	1	Sangat Tidak Layak digunakan

Berdasarkan tabel skala presentase di atas, maka kini bisa ditarik kesimpulan bahwa dalam pengambilan keputusan yang dapat digunakan sebagai ketetapan indikator keberhasilan dan kevalidan melalui validasi ahli materi Penjas dan juga validasi ahli media pembelajaran Penjas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah keberhasilan dalam mengembangkan produk media pembelajaran interaktif dengan bentuk program media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk Adobe Flash. Media ini berhasil menyajikan materi yang cukup sederhana dan dilengkapi dengan gambar, video, animasi, *sound effect* tetapi bisa membuat siswa tetap bergerak walaupun sedang belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Media interaktif ini bisa digunakan setelah dikembangkan oleh peneliti dan tentunya telah menunjukkan keefektifannya dalam penerapannya untuk dikemas dalam materi pembelajaran penjas di kelas. Tentunya media interaktif yang dikembangkan peneliti ini berhasil menunjukkan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, hal ini diperkuat dengan adanya peningkatan perolehan nilai siswa yang baik dalam mengerjakan kuis yang sudah terdapat dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti.

Penelitian ini menggunakan model desain pengembangan ADDIE yang sudah teratur dengan jelas tentang langkah-langkah yang harus diikuti dalam upaya untuk menghasilkan suatu produk. Sedangkan untuk tahap-tahap pengembangan dengan desain ADDIE salah satunya adalah dengan menganalisis masalah yang ada melalui solusi media interaktif, mendesain kompetensi khusus, metode, bahan ajar dan strategi, memproduksi media yang rencananya bisa diterapkan dalam program pembelajaran, untuk mengaplikasikan program-program pembelajaran sesuai dengan desain produk yang telah dikembangkan dan mengevaluasi hasil media tersebut. Sebelumnya media interaktif ini dikonsultasikan kepada validator ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan masukan.

Pada tahapan untuk menghasilkan media interaktif ini sudah mengalami 2 kali tahapan revisi setelah divalidasi kepada validator ahli media dan validator ahli materi. Media interaktif ini kemudian direvisi berdasarkan masukan dari ahli media dan ahli materi sehingga mendapatkan hasil revisi. Tentunya ada beberapa masalah atau halangan yang peneliti alami dalam upaya mengembangkan media, seperti kendala kemampuan dalam membuat media pembelajaran interaktif sangat terbatas karena memang harus benar-benar dalam hal yang ingin peneliti hasilkan. Berikut adalah hasil data validasi materi dan validasi media. Berikut ini adalah data hasil penilaian media dan materi dari beberapa validator:

Tabel 3. Hasil Rata-rata Penilaian tiap aspek media

Indikator	Skor rata-rata	Kriteria
Materi Kelayakan	87%	“Sangat Layak”
Materi Penyajian	87%	“Sangat Layak”
Materi Kompetensi	84%	“Sangat Layak”
Kesesuaian Media	88%	“Sangat Layak”
Penyajian Media	84%	“Sangat Layak”
Kontribusi Media	82%	“Sangat Layak”
Keunggulan Media	82%	“Sangat Layak”

Setelah melihat dari rerata penilaian yang diperuntukkan ahli materi dan ahli media dari semua aspek, maka telah mendapatkan hasil rerata penilaian dari keseluruhan ahli materi yaitu berjumlah 86%, dan untuk rerata penilaian media pembelajaran interaktif dari keseluruhan ahli media yaitu berjumlah 84% sehingga setelah melihat penilaian dari semua ahli baik ahli materi ataupun ahli media dalam media pembelajaran interaktif termasuk dalam kriteria “Sangat Layak Digunakan”. Selanjutnya materi dan media diujicobakan. Tahap selanjutnya peneliti melakukan penilaian kepraktisan media dengan memberikan angket respon siswa dan juga memberikan angket respon guru tentunya. Sedangkan untuk angket kepraktisan diberikan kepada guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan serta siswa kelas IV sekolah dasar di SIB Thailand bertujuan untuk mengukur seberapa praktisnya media pembelajaran interaktif. Lembar penilaian tersebut terdiri dari 10 butir pernyataan dan terdapat pilihan jawaban Ya dan Tidak, pengisian dilakukan dengan cara memberikan silang (X) pada salah satu jawaban. Untuk hasil penilaiannya mendapatkan suatu data kualitatif dan kemudian “ditabulasi” dan dianalisis untuk bisa menentukan persentase keidealan.

Berdasarkan hasil respon siswa terhadap media maka berhasil diperoleh rerata persentase keidealan 92% dan memiliki kriteria “Sangat Layak Digunakan” untuk proses pembelajaran PJOK yang dilakukan kepada siswa SD kelas IV. Berdasarkan hasil respon siswa terhadap media, banyak siswa yang menilai bahwa media interaktif “GAKDEJAVU” banyak membantu untuk proses kegiatan belajar dan mempermudah pemahaman materi, selain itu juga media ini dikatakan menarik dan menyenangkan, sehingga menurut siswa untuk kedepannya media ini diharapkan bisa hadir kembali dalam proses belajar mengajar. Guru mengatakan bahwa

penerapan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat baik karena sesuai anak zaman sekarang yang lebih tertarik materi pembelajaran dalam gambar yang bergerak dan berwarna, sehingga media ini bagus digunakan dalam penjelasan dan pemahaman materi.

Berdasarkan hasil respon guru terhadap media interaktif "GAKDEJAVU" ini dapat diketahui bahwa media "Sangat Layak Digunakan" untuk proses pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar di Sekolah Indonesia Bangkok.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian diatas bahwa Pengembangan media pembelajaran interaktif memenuhi kriteria valid dan layak digunakan. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penskoran angket kebutuhan siswa dan guru serta angket kevalidan dari ahli materi dan ahli media. Setelah peneliti melakukan seluruh tahapan penelitian dan pengembangan, selanjutnya diperoleh beberapa saran yang sudah bisa diberikan terkait dengan keseluruhan hasil penelitian dan pengembangan Media Interaktif "GAKDEJAVU" Gerak Dasar Dengan Pembelajaran Virtual Sebagai Inovasi Penggunaan *Internet Of Things* di SIB Thailand sebagai berikut:

1. Dengan penelitian ini, diharapkan guru di sekolah dapat mencoba menggunakan media alternatif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik agar siswa termotivasi dalam belajar.
2. Bagi siswa menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Candrawati, S., Kedokteran, J., Kedokteran, F., Kesehatan, I.-I., & Soedirman, U. J. (2011). *Hubungan Tingkat Aktivitas Fisik Dengan Indeks Massa Tubuh (Imt) Dan Lingkar Pinggang Mahasiswa*. The Soedirman Journal of Nursing), 6(2), 112–118.
- Fathurohman, Muhamad. 2017. *"Model-Model Pembelajaran Inovatif": Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Rus Media.
- Pribadi, A Benny. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implentasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- _____.2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Wayono, Teguh. 2006. *36 Jam Belajar Komputer: Animasi dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono.2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung:Alfabeta.