

## **PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO-VISUAL PEMBELAJARAN LARI JARAK PENDEK UNTUK SISWA SMP**

**Jaliusril<sup>1\*</sup>, Rayandra Asyhar<sup>2</sup>, Hary Soedarto Harjono<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Dinas Pendidikan, <sup>2</sup>Universitas Jambi

---

### **ABSTRACT**

*This article is based on a developmental research. In the production step, the initial product was developed. This product was validated by an expert in subject matter and an expert in media. The next step was trying out the product to the students in three steps, namely, one-to-one try out, small group try-out, and field try-out. The subjects were students of SMP Negeri 3 Tanjung Jabung Timur in seventh grade. The subject in this research consisted of two students for one-to-one try-out, ten students for the small group try-out, and 31 students for the field try-out. The data collected in this research included the data from the subject matter expert, the evaluation data from the media specialist, and data from the students on the aspect of attraction. The data were collected using an interview sheet for the subject matter expert, the media expert, and questionnaire sheet for the one-to-one try-out, the small group try-out, and the field try-out. The data were analyzed using the descriptif analysis. The research results show that: 1) the development of audio-visual media Learning spint was in five phases, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation, the quality of instructional media developed viewed from the content aspect is good, the quality from the developed instructional media in term of the appearance aspects is good. the quality of the developed instructional media in regard to the attraction aspect is interesting.*

**Keyword:** Audio-Visual Media, Pelajaran Lari Jarak Pendek SMP.

---

### **PENDAHULUAN**

Suatu keharusan dalam aktivitas pembelajaran bidang studi Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan (Penjasorkes), guru dituntut untuk memberdayakan seluruh potensinya dalam mengelola pembelajaran baik dalam menguasai materi maupun dalam menggunakan media pembelajaran. Penyampaian materi-materi dalam pembelajaran Pejasorkes dilakukan tidak hanya berupa praktik di lapangan melainkan juga dalam ruangan/kelas dalam bentuk teori. Proses pembelajaran sering didapati pembelajaran Penjasorkes yang kurang efektif dan efisien dan bahkan tidak menarik karena kebanyakan guru tidak menggunakan media atau alat bantu yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Materi pelajaran penjasorkes memang sangat menekankan pada aspek psikomotor (keterampilan) akan tetapi perlu diawali dengan teori terlebih dahulu sebelum latihan/praktik di lapangan. Agar penyajian materi pembelajaran di kelas lebih menarik dan menyenangkan guru perlu menerapkan strategi yang tepat, diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran.

\*korespondensi dapat dikirim ke email: Jaliusril@gmail.com

Hambatan yang sering dialami siswa dalam berlari adalah tidak cepat dan tidak tepatnya reaksi siswa saat start, siswa lain sudah berlari 3 sampai 4 langkah, sebagian lagi baru bereaksi untuk berlari. Kadang kala muncul sikap tidak mau melanjutkan lari karena kawannya yang lain sudah jauh meninggalkannya. Pada hal aksi dan reaksi itu tidak saja diperlukan dalam cabang atlet akan tetapi juga sangat diperlukan dalam cabang olah raga lain. Hambatan lain adalah siswa tidak mampu berlari dengan benar, padahal berlari dengan tehknik yang benar akan dapat meningkatkan kecepatan, siswa belum memiliki daya dorong yang kuat, dan belum mampu memaksimalkan panjang langkah yang dimiliki.

Tujuan pembelajaran lari jarak pendek di SMP adalah agar siswa mampu meningkat kebugaran jasmaninya melalui kegiatan olahraga dan penghalusan gerak dasar lari jarak pendek, yang berkaitan erat dengan peningkatan reaksi, kecepatan, memahami dan menaati peraturan serta menghargai orang lain. Proses pembelajaran lari jarak pendek, guru lebih banyak memberikan perintah untuk melakukan sesuai dengan contoh yang diberikan, guru lebih mendominasi pembelajaran, guru menyediakan dan menuangkan infomasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Paham behavioristik cocok untuk pembelajaran pendidikan jasmani, namun ada beberapa sisi yang belum tersentuh di antaranya: siswa tidak diberi kesempatan untuk mengolah informasi, sehingga mereka tidak mampu memanipulasi gerakan. Hal ini terlihat dengan jelas pada saat menyajikan materi pembelajaran, guru mengemas pembelajaran dalam bentuk urutan latihan dengan pembebanan tugas gerak. Temuan penelti di lapangan mengenai pembelajaran atletik mengungkap telah bergesernya penekanan pembelajaran pendidikan jasmani kepenekanan olahraga. Guru lebih terfokus menilai secara kuantitatif dan mengabaikan kualitas gerakan. Untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran guru memanfaatkan media yang ada di buku teks, demonstrasikan gerakan dari guru atau siswa yang ditunjuk. Fakta yang penulis temukan disekolah, bahwa jumlah murid pada tiap kelas masih sangat besar, yakni 40 orang untuk tiap rombongan belajar yang berpraktik di lapangan basket dan halaman sekolah di mana kondisi halaman sekolah yang becek ketika hujan sebelum pelaksanaan praktik. Di sisi lain lingkungan sekolah yang belum memiliki arena bermain yang memadai bagi siswa.

Hasil pembelajaran lari jarak pendek adalah, sebagian siswa dapat menikmati pembelajaran yang di sajikan guru. Tetapi sebagian lain merasa tidak menda-patkan infomasi yang lengkap, karena bagi mereka media yang bersifat verbal lebih sulit untuk dipahami, serta contoh yang didemonstrasikan guru atau siswa yang ditunjuk begitu cepat jalan gerakannya sehingga susah dipahami, apalagi bagi siswa yang tingkat pengamatannya rendah, apabila contoh gerakan diulang siswa melihat ada perbedaan antara kedua gerakan tersebut, sehingga menambah kebingungan. Mereka yang tidak dapat memahami pembelajaran, akan berangapan pembelajaran lari jarak pendek tersebut terlalu sulit dan tidak menyenangkan, sehingga mereka tidak menyukai pemebelajaran lari jarak pendek, bagi mereka yang motivasinya rendah akan selalu menemui kegagalan, apalagi pembelajaran yang di kemas dalam bentuk urutan latihan yang dapat mendatangkan kebosanan. Mereka kelompok gagal, biasanya akan mengalami perasaan negativ, akibatnya citra diri siswa tidak

berkembang dan siswa cenderung menjadi anak yang rendah diri, sebagian lagi muncul sifat hura-hura, mengganggu temannya. Lingkungan bermain yang tidak kondusif, membuat siswa lalai dan bahkan lupa dengan materi pelajaran yang sudah dipelajari, apalagi pembelajaran gerak yang membutuhkan contoh-contoh konkrit.

Permasalahan dalam pembelajaran lari jarak pendek perlu di atasi. Tindakan yang ditempuh adalah adanya upaya yang dilakukan untuk mengefektifkan pembelajaran dalam lari jarak pendek. Upaya-upaya yang dilakukan menurut penulis yang sinkron dengan permasalahan yang dihadapi adalah: menganalisis standar isi, merumuskan tujuan pembelajaran dan menentukan materi serta merumuskan indikator penilaian. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai lebih efektif dan efisien serta menyenangkan, penggunaan media sangat dibutuhkan. Media yang digunakan tentu saja media yang dapat memfasilitasi semua tipe belajar siswa, media yang mampu memberikan contoh konkrit dari gerakan-gerakan yang dibutuhkan, dan media yang dapat menampilkan kembali materi yang sudah dipelajari, kriteria media yang dibutuhkan itu di temukan pada media audio-visual dalam bentuk video.

Media pembelajaran merupakan wahana penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media dalam pembelajaran, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Karena itu guru seharusnya menghadirkan media disetiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Secara umum, media pendidikan mempunyai kegunaan untuk mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruangan belajar, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, daya ingat siswa yang berbeda, sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tempat belajar yang terpencil dan sebagainya. Pencapaian tujuan pembelajaran perlu dukungan media dan bahan ajar yang baik, yaitu bahan ajar yang mampu menarik minat siswa, sesuai dengan perkembangan zaman dan tidak menyimpang dari kurikulum. Pelaksanaan pembelajaran lari jarak pendek dengan menggunakan media video pembelajaran diharapkan dapat menarik minat siswa, membangkitkan gairah siswa dalam mengekspresikan kemampuannya pada pembelajaran lari jarak pendek.

Pengelolaan pembelajaran lari jarak pendek perlu ditata lagi, agar bisa mengaplikasikan media video pembelajaran yang telah dikembangkan. Melalui media video, pembelajaran lari jarak pendek bisa berjalan dengan efektif, efisien, menarik dan menyenangkan, serta berdampak pada perubahan sikap siswa (disiplin, semangat, sportiv, percaya diri, kejujuran) sehingga semua permasalahan di atas dapat diatasi. Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini diberi judul. "Pengembangan Media Audio-Visual Pembelajaran Lari Jarak Pendek Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama"

Penelitian pengembangan ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media audio-visual pembelajaran lari jarak pendek dan menyediakan media audio-visual pembelajaran lari jarak pendek untuk siswa sekolah menengah pertama yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar bagi guru dan contoh konkrit bagi siswa.

## METODE

Desain pengembangan yang digunakan merujuk pada desain yang dikembangkan oleh Lee dan Owens (2004) dengan langkah-langkah sebagai berikut: analisis, desain, developmen, implementasi, evaluasi. Dari 5 tahap pengembangan ini masing-masing tahapan memiliki tahapan dan prosedur yang mengikutinya. Prosedur pengembangan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: Analisis, yang terdiri dari analisis kebutuhan, kegiatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi KKM, materi pokok pembelajaran, media/alat bantu yang digunakan, hasil belajar siswa, target yang ingin dicapai. Analisis audiens kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengidentifikasi karakteristik siswa sebagai pengguna produk. Karakteristik tersebut terdiri dari: karakteristik umum, seperti latar belakang budaya, sosial, jenis kelamin dan kelas. Karakteristik khusus terdiri dari: Pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan awal yang dimiliki calon pengguna. Desain (*design*) Pada tahap ini merupakan tahap perancangan mengenai produk yang akan dihasilkan :Pembuatan Jadwal, Penentuan tim proyek, Penentuan spesifikasi, Struktur materi.

Pengembangan media ini termasuk pengembangan computer based multimedia dalam hal ini video pembelajaran, untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan SMP kelas VII pada kompetensi dasar "Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar atletik serta nilai toleransi, percaya diri, keberanian, menjaga keselamatan diri dan orang lain, bersedia berbagi tempat dan peralatan" tahap ini terdiri dari: pra produksi, produksi dan pasca produksi. Implementasi, Program yang sudah selesai diproduksi dan di *preview*, kemudian divalidasi oleh validator. Validator terdiri dari ahli media dan ahli materi. Setelah media dinyatakan valid oleh kedua validator, langkah berikut adalah melakukan uji coba kepada pengguna. Uji coba dilakukan dalam beberapa tahap yaitu: uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar (kelas). Setiap selesai tahap uji coba dilakukan revisi berdasarkan masukan dari pengguna. Evaluasi, prosedur pelaksanaan evaluasi terdiri dari dua langkah yakni: Pendahuluan. Tahap pendahuluan adalah untuk menentukan dasar pemikiran akan perlunya dilakukan evaluasi dan menentukan komponen-komponen yang perlu untuk dievaluasi. Menentukan persyaratan evaluasi, tahap ini dilakukan dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut: bagaimana mengimplementasikan strategi evaluasi, alat ukur yang digunakan, bagaimana cara mengukurnya, bagaimana memvalidasi, bagaimana mengumpulkannya, menganalisis dan menggunakan, serta menentukan sistem yang akan digunakan untuk analisis data.

Produk yang dikembangkan ini melalui proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi, validasi oleh ahli media serta uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Validasi oleh ahli dan uji coba dilakukan dengan maksud agar produk yang dikembangkan layak digunakan. Prosedur yang ditempuh dalam uji coba produk dalam penelitian ini sebagian besar mengikuti langkah-langkah yang dikembangkan oleh Asyhar (2010:180). Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digunakan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Dengan proses uji coba produk seperti ini, diharapkan kualitas media yang dikembangkan menjadi lebih baik. Uji coba produk dalam penelitian dan pengembangan meliputi: Desain uji coba. Desain uji coba yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini bermaksud untuk mendapatkan data yang akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan untuk siswa SMP. Desain uji coba meliputi: Validasi Ahli Materi dan Ahli Media, Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebenaran dan cakupan materi pembelajaran, dari data tersebut akan digunakan untuk merevisi dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Media dinyatakan valid oleh validator, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba perorangan. Tujuan uji coba perorangan ini adalah untuk memperoleh bukti empirik tentang kelayakan produk awal secara terbatas. Uji coba kelompok kecil digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang prosedur penggunaan produk. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan memiliki kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan uji coba lapangan, media diperbaiki dan semakin disempurnakan menjadi produk akhir (final). Media audio-visual pembelajaran atletik ini dikembangkan untuk siswa Kelas VII SMP semester I, yang akan dilakukan uji coba pada siswa SMP 3 Tanjung Jabung Timur. Untuk mevalidasi produk akan dilakukan oleh validator dari Dosen Manajemen Teknologi Pendidikan, Universitas Jambi. Sedangkan validasi materi akan dilakukan oleh Dosen Pokkes Universitas Jambi. Dimana validator-validator tersebut sudah memiliki latar belakang pendidikan sesuai dengan ketentuan Universitas Jambi. Pelaksanaan uji coba perorangan, dibutuhkan dua orang yang mewakili populasi dengan kriteria: satu orang siswa putra dan satu putri. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan dengan sasaran kelompok siswa yang terdiri dari 10 orang, yang dipilih secara acak dan diusahakan mewakili populasi dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Uji coba ini digunakan untuk menilai prosedur penggunaan dan kemenarikan media video pembelajaran yang diujicobakan. Uji coba lapangan adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang dilakukan. Setelah direvisi, berdasarkan masukan dari evaluasi kelompok kecil. Tujuan dari uji coba lapangan ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan dari media yang dikembangkan. Adapun jumlah siswa yang menjadi sampel dalam uji coba lapangan adalah sebanyak 31 orang yakni siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tanjung Jabung Timur. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh data kualitatif yang didapat dari saran, masukan, komentar dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran dan pengamat. Data kuantitatif diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa sebagai pengguna produk. Data-data tersebut dianalisis dan dideskripsikan sebagai dasar merevisi produk.

### **TEKNIK ANALISA DATA**

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data observasi, data dari hasil uji coba produk baik dari siswa maupun dari ahli. Kemudian data tersebut di analisis. Data hasil pengembangan produk yang diperoleh dari hasil uji coba berupa saran dan komentar, kemudian dianalisis dengan secara deskriptif. Data yang berupa data

kualitatif. Dari hasil penilaian yang diperoleh dari responden baik dari uji coba perorangan, kelompok kecil, dan uji coba lapangan dideskripsikan sesuai dengan saran/ masukan yang diberikan.

Deskriptor yang diberikan dalam validasi ahli materi sebanyak 10 item pertanyaan, sehingga secara teoritik akan diperoleh minimal 10 alasan serta 10 saran perbaikan, dari saran perbaikan tersebut dideskripsikan cara perbaikan materi tersebut. Deskriptor yang diberikan kepada ahli media pembelajaran sebanyak 19 pertanyaan, sehingga akan diperoleh 19 alasan dan saran perbaikan yang akan dideskripsikan cara perbaikan media video pembelajaran yang dikembangkan. Deskriptor yang diberikan kepada guru mata pelajaran sebanyak 15 item pertanyaan, sehingga secara teoritik diperoleh 15 saran/masukan yang akan dideskripsikan cara perbaikan media video pembelajaran yang dikembangkan. Untuk melihat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, lembar pengamatan ini di isi oleh pengamat. Lembar pengamatan ini berisi 16 item aktivitas siswa yang diamati, secara teoritik terdapat 16 alasan/saran/ masukan yang akan dideskripsikan cara perbaikan media video pembelajaran yang di kembangkan. Untuk melihat kemenarikan media deskriptor yang diberikan melalui angket saat uji coba lapangan (uji coba satu-satu, kelompok kecil dan uji coba kelompok besar) sebanyak 10 item pertanyaan. Data tersebut diubah dalam interval skor dengan skala linkert (Sugiyono, 2006: 104-105) Data yang diperoleh dari uji coba lapangan kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik kualitatif menurut masing-masing indikator. Pertama-tama di cari rerata ( $X_i$ ) dan simpangan baku ideal ( $S_{bi}$ ). Rerata ideal atau  $X_i$  sama dengan  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal) dan simpangan baku ( $S_{bi}$ ) sama dengan  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal - skor minimal ideal). Skor didapat kemudian dikonversikan menjadi nilai, pada skala 5 dengan acuan tabel konversi seperti tabel 3.1 nilai yang di peroleh di konversikan dengan tabel 3.2 Melihat efektifitas media dianalisis melalui perbandingan hasil belajar siswa ketika sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Rata-rata tes awal di bandingkan dengan nilai rata-rata setelah menggunakan media video pembelajaran. Tabel 3.3

Tabel 3.1 Kriteria Penskoran Item Pada Angket

Obsen	Kriteria	Skor
A	Tidak menarik	1
B	Kurang Menarik	2
C	Cukup Menarik	3
D	Menarik	4
E	Sangat Menarik	5

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Aspek Daya Tarik

Interval Skor	Kriteria
$X_i > X, + 1,80 S_{bi}$	$X > 4,21$ Sangat Menarik

$X_i + 0,60S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$	Menarik
$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Menarik
$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Menarik
$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang menarik

**Keterangan :**

Rerata Ideal ( $X_i$ )	: $\frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal} + \text{Skor minimal})$
$S_b$	: $\frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$
Skor Maksimal	: 5
Skor Minimal	: 1
Rerata skor ideal	: $\frac{1}{2} \times (5+1) = 3$
Simpangan baku skor ideal	: $\frac{1}{6} \times (5-1) = 0,67$

Tabel 3.3 konversi nilai hasil tes

No	Skala Nilai	Tingkat Validitas
1	81 - 100 %	Sangat Baik/sangat Menarik/sangat efektif
2	61 - 80 %	Baik/menarik/efektif
3	41 - 60 %	Sedang/cukup
4	21 - 40 %	Tidak baik/tidak menarik/tidak efektif
5	0 - 20 %	Sangat tidak baik/sangat tidak menarik/sangat tidak efektif

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan media audio-visual pembelajaran atletik untuk siswa sekolah menengah pertama mengadopsi model pengembangan Le dan Owens (2004) proses pengembangan dimulai dari analisis yang terdiri dari :

**1. Analisis Kebutuhan.**

Pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes khususnya atletik di SMP 3 Tanjung Jabung Timur, masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditetapkan (KKM) guru mata pelajaran. Tidak tuntasnya pembelajaran atletik nomor lari jarak pendek ini disebabkan kekurangan dari beberapa hal, diantaranya: konsep pembelajaran, pengembangan silabus dan RPP, strategi pembelajaran, sarana (media dan peralatan lainnya), jumlah murid yang terlalu banyak, kondisi lingkungan, dll. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Tanjung Jabung Timur, diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materinya sangat monoton, serta contoh gerakan tidak selalu sama, yang akan menimbulkan kebosanan dan kebingungan bagi siswa, penjelasan guru tentang jalannya gerakan melalui gambar-gambar tidak mampu diterjemahkan siswa dengan baik, sehingga siswa melakukan gerakan asal-asalan saja.

Hasil supervisi yang dilakukan pengawas Pembina SMP 3 Tanjung Jabung Timur, diperoleh informasi bahwa sebagian besar guru melaksanakan proses pembelajaran

dengan menggunakan silabus dan RPP yang didownload melalui internet, sebagian kecil guru membuat RPP sendiri, namun penerapan model pembelajaran terlalu monoton seperti model pembelajaran langsung dengan metoda ceramah. Model pembelajaran langsung akan efektif diterapkan untuk materi pelajaran yang bersifat prosedur atau praktek.

Berangkat dari masalah tersebut, guru perlu menganalisis standar isi, menentukan tujuan pembelajaran serta merumuskan materi pelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai lebih efektif dan efisien serta menyenangkan, pengembangan media pembelajaran penting dilakukan guna memenuhi kebutuhan dan memecahkan masalah tersebut. Berdasarkan kajian pengembang, media yang sesuai untuk menjelaskan materi lari jarak pendek ini adalah media audio-visual dalam bentuk video pembelajaran. Dengan media video pembelajaran siswa dapat menyaksikan dunia nyata di arena atletik, serta media video dapat memberikan contoh gerakan yang sesuai dengan tehnik yang sebenarnya, dan apabila gerakan tersebut diulang gerakan akan tetap sama, serta gerakan tersebut dapat diperlambat, sehingga siswa yang tingkat pengamatannya rendah akan mampu mengamati jalanya gerakan. Selain itu media video ini juga dapat diputar ulang di rumah tanpa kehadiran guru untuk mengingat kembali gerakan yang dibutuhkan.

## **2. Analisis Audiens**

Berdasarkan observasi yang dilakukan pengembang pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Tanjung Jabung Timur diperoleh data bahwa peserta didik berusia antara 12-13 tahun, latar belakang pendidikan sebelumnya tamatan dari SD di sekitar kecamatan Nipah Panjang, mereka telah belajar materi atletik dalam bentuk pengenalan gerak dasar lari. Hasil observasi pengembang diperoleh informasi bahwa dari 152 Orang siswa kelas VII, mereka memiliki hoby yang berbeda, namun sebagian besar hoby berolahraga dan seni. Hasil wawancara pengembang dengan 4 orang siswa yang dipilih secara acak, pengembang meminta informasi tentang cara belajar mereka, keempat pelajar tersebut mempunyai cara belajar yang berbeda, ada yang bergaya verbal, auditif dan partisipatif. Dari hasil ulangan harian, terbaca bahwa keempat siswa tersebut memiliki nilai ulangan yang berbeda, siswa yang memiliki gaya belajar verbal nilainya lebih baik dibanding lainnya.

Berdasarkan karakteristik peserta didik SMP Negeri 3 Tanjung Jabung Timur, pengembangan media pembelajaran penting dilakukan, dengan pertimbangan karakteristik peserta didik dan kemampuan guru mata pelajaran, mereka masih memerlukan alat bantu untuk berfikir secara konkrit. Oleh sebab itu dengan adanya media pembelajaran audio-visual dalam bentuk video pembelajaran ini peserta didik akan lebih mudah memahami pembelajaran yang disajikan oleh guru. Keterampilan prasyarat yang harus dikuasai guru maupun siswa dalam mengoperasikan media ini adalah mampu mengoperasikan komputer serta kemampuan dalam menayangkan media ini melalui LCD. Melalui mata pelajaran TIK yang diajarkan di SMP Negeri 3 Tanjung Jabung Timur, kemampuan prasyarat



tersebut sudah terpenuhi. Hasil pengamatan yang pengembang lakukan terlihat bahwa guru-guru sudah terbiasa mengoperasikan komputer.

### 3. Analisis Teknologi

Berdasarkan hasil survey di SMP Negeri 3 Tanjung Jabung Timur diperoleh hasil bahwa SMP Negeri 3 Tanjung Jabung Timur memiliki sarana yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran audio-visual dalam bentuk video pembelajaran, perangkat pendukung pembelajaran berupa alat-alat elektronik untuk mengoperasikan video pembelajaran antara lain adalah:

1) Instalasi listrik PLN	= tersambung
2) Diesel	= 1 unit
3) Komputer	= 20 unit
4) LCD In focus	= 3 unit
5) Layar monitor	= 2 unit
6) Stavolt	= 2 unit
7) Televisi	= 2 unit
8) Pengeras suara	= 2 unit

### 4. Analisis Situasi

Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar atletik serta nilai toleransi, percaya diri, keberanian, menjaga keselamatan diri dan orang lain, bersedia berbagi tempat dan peralatan. \*\*) diajarkan pada semester I kelas VII di SMP Negeri 3 Tanjung Jabung Timur. Semester I pada tahun ajaran berada pada bulan Juli sampai dengan Desember. Bulan Juli sampai September alam Indonesia khususnya Tanjung Jabung Timur masih dalam musim kemarau, sehingga pengaplikasian media Audio-visual di lapangan tidak mengalami hambatan.

### 5. Analisis Tujuan Pembelajaran.

Dalam menganalisis tujuan pembelajaran pengembang mulai dari analisis Standar kompetensi (SK) dan Kompetensi dasar (KD). KD yang dianalisis adalah KD 1.3 Mempraktikkan variasi dan kombinasi dasar Atletik serta nilai toleransi, percaya diri, keberanian, menjaga keselamatan diri dan orang lain, bersedia berbagi tempat dan peralatan (\*\*). Proses analisis mulai dari menganalisis kata kerja operasional yang terdapat pada KD, dimana pada KD di atas kata kerja operasionalnya adalah mempraktikkan, dilihat dari kata kerja tersebut kata mempraktikkan berada pada domain psikomotor langkah ke 2. Sebelum siswa mampu mempraktikkan lari jarak pendek tentu siswa mengetahui dan memahami lari jarak pendek tersebut. Untuk itu pengembang memasukan domain kognitif yang dimulai dari tahap berpikir paling rendah yaitu C1 (mengidentifikasi), C2 (menjelaskan) langkah berikut memasukan domain psikomotor yaitu P2 (mempraktikkan), untuk melihat sikap siswa dimasukan domain afektif, domain afektif tersebut adalah A3 (menampilkan). Berdasarkan



## 7. Analisis data

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Penjasorkes diketahui bahwa di SMP Negeri 3 Tanjung Jabung Timur, bahan ajar yang selama ini digunakan adalah buku teks mata pelajaran Penjasorkes, silabus, dan beberapa referensi pendukung. Dilihat dari profil sekolah, tenaga edukatif yang rata-rata sudah berpendidikan S1/AIV dan mengajar sesuai dengan disiplin ilmu yang dimilikinya. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk kelas VII ditargetkan 70,00 (terlampir). Selain itu sarana dan prasarana untuk kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani cukup lengkap. (terlampir). Berdasarkan data yang terkumpul, sangat memungkinkan untuk mengembangkan media audio-visual dalam bentuk video pembelajaran serta dapat di aplikasikan di SMPN 3 Tanjung Jabung Timur, agar pencapaian KKM akan lebih efisien dan efektif, serta siswa akan memiliki pengalaman belajar melalui latihan-latihan yang disajikan dalam media.

## 8. Analisis Biaya.

Biaya yang dibutuhkan dalam pengembangan ini adalah:

Pembelian Mini DV	= Rp.	10.000,-
Transportasi kelokasi	= Rp.	15.000,-
Konsumsi	= Rp.	100.000,-
Biaya douwnload video/gamabr	= Rp.	100.000,-
Honor Editor	= Rp.	500.000,-
Honor kameramen	= Rp.	100.000,-
Biaya tak terduga	= Rp.	175.000,-
Jumlah	= Rp.	1.000.000,-

Tahap desain merupakan tahap perancangan produk yang akan dihasilkan, kegiatannya antara lain : Pembuatan jadwal, penentuan tim proyek, penentuan spesifikasi produk, struktur materi, perancangan kontrol konfigurasi.

### 1. Pembuatan jadwal

Tabel 5.2 Jadwal pembuatan produk

No.	Kegiatan	April				Mei			
1.	Analisis	v	v	v	v				
2.	Pengumpulan bahan			v	v	v	v		
3.	Pengambilan gambar					v			
4.	Editing					v	v	v	v

### 2. Penentuan tim proyek

Tim proyek yang mengembangkan produk ini terdiri dari:

- a. Peneliti sebagai pengembang produk (*author/designer*)
- b. 1 orang kameramen
- c. 1 orang Editor
- d. 2 orang ahli yang menilai produk hasil pengembangan yaitu satu orang ahli materi, satu orang ahli media.

- e. 43 orang peserta didik SMP Negeri 3 Tanjung Jabung Timur kelas VII sebagai penilai produk pada tahap uji coba.

### 3. Penentuan spesifikasi

Spesifikasi media merupakan penjelasan elemen-elemen seperti tema dan fungsi desain *interface*, panduan gaya penulisan dan tata bahasa, teks standar, gambar serta animasi, dan musik, spesifikasi media ini dapat di jelaskan sebagai berikut:

- a. Media ini memuat materi pembelajaran lari jarak pendek dengan menampilkan gambar, teks, musik pengiring, animasi dan suara.
- b. Tampilan-tampilan dirancang guna mempermudah pembelajaran yang berupa desain layar, menu utama yang menarik sesuai dengan tema yang di pilih.
- c. Perangkat lunak yang dipergunakan adalah pinnacle studio
- d. Jenis huruf yang dipergunakan adalah time new roman dan arial
- e. Standar interaksi dan umpan balik berupa latihan dan penilaian langsung

### 4. Struktur materi

Struktur materi yang dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) Mengidentifikasi standar kompetensi pembelajaran, 2) menganalisis kompetensi pembelajaran, 3) menetapkan tujuan dan isi pembelajaran, 4) merumuskan indikator keberhasilan, 5) menentukan KKM, 6) menyusun strategi pembelajaran, 7) mengembangkan materi pembelajaran, 8) merancang sistem penilaian dan evaluasi. Berikut dipaparkan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pelajaran, dan tujuan pembelajaran.

- a. Standar kompetensi  
Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya
- b. Kompetensi dasar  
Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar atletik serta nilai toleransi, percaya diri, keberanian, menjaga keselamatan diri dan orang lain, bersedia berbagi tempat dan peralatan. \*\*)
- c. Indikator  
Pertemuan I  
1) Menjelaskan sejarah perkembangan atletik  
2) Menjelaskan peraturan atketik dengan benar  
3) Menjelaskan tehknik dasar lari jarak pendek dengan benar  
Media pertemuan pertama ini ditayangkan degan durasi 12 menit  
Pertemuan II  
Mendemonstrasikan start  
Media pertemuan kedua ini ditayangkan dengan durasi lebih kurang 5 menit  
Pertemuan III  
Mendeminstrasikan lari  
Media pertemuan ketiga ini ditayangkan dengan durasi lebih kurang 5 menit  
Pertemuan IV  
Mendemonstrasikan memasuki finish

Media pertemuan keempat ini ditayangkan dengan durasi lebih kurang 5 menit

d. KKM yang ditargetkan adalah 7,50 (analisis terlampir)

Pengembangan, setelah mengetahui jenis media yang mau di produk, kegiatan selanjutnya adalah pembuatan script (*story board*) atau petunjuk operasional dalam kegiatan produksi. Berdasarkan story board diketahui karakter model yang dibutuhkan. Model yang dibutuhkan adalah atlit cabang olah raga lari jarak pendek. hasil penentuan pemain (*casting*) di temukan beberapa orang siswa SMP 3 Tanjung Jabung Timur dan atlit daerah yang bertempat tinggal di sekitar lokasi. Karakter lain yang tidak di temukan dilakukan pencarian melalui internet, beberapa orang atlit nasional dan internasional. Langkah berikut adalah penentuan lokasi (*hunting*). Lokasi yang sesuai dengan story board adalah lapangan atletik dan lapangan sepak bola. sebelum dilakukan pengambilan gambar seluruh anggota tim produksi mengadakan penataan lokasi sesuai dengan tuntutan naskah. Pengambilan gambar dilakukan sesuai dengan tuntutan naskah. Editor mengedit gambar yang telah diambil oleh kameramen dengan cara menghubungkan kamera dengan komputer melalui kabel USB. Editing ini dilakukan secara digital dengan bantuan perangkat lunak pinnacle studio. Editor menyusun gambar-gambar, memasukan suara (*sound*) serta membuat animasi yang diperlukan sehingga media yang dibuat mempunyai daya tarik. Setelah media selesai di edit dilakukan penyimpanan dalam CD dengan cara click save to CD. Editor mengembalikan media yang telah jadi kepengembang untuk di preview, preview di lakukan oleh pengembang dan tim produksi lainnya. Berdasarkan masukan dari previewer pengembang mengantarkan media keeditor untuk di revisi. Setelah direvisi media diantar lagi kepada previewer kalau masih ada yang akan diperbaiki. Sebelum diantarkan ke validator.

Tahap implementasi dimulai dari validasi ahli, baik ahli media maupun ahli materi. untuk menuju validitas media dilakukan bebarapa kali revisi, diantaranya: mengenai isi media, intro terlalu lama, untuk itu intro di pangkas sehingga intro tidak terlalu lama. Kemudian pada validasi ke II, video yang dikembangkan terkesan terburu-buru, Pengembang setuju untuk merevisi dengan alasan bahwa perencanaan/perancangan sebuah media sangat penting untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik, Asyhar (2010:127). Revisi di lakukan pada bagian awal dengan mengimpor audio tinjauan materi, pendahuluan dan pada bagian akhir penutup yang berisikan tugas dan latihan, sehingga media yang dikem-bangkan ini sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai bahan ajar. Murbojono (2010:1) isi bahan ajar itu harus ada tinjauan materi, pendahuluan, dan penutup.

Revisi berikut pada bagian isi. Beberapa background yang tidak menarik seperti lapangan becek, berlubang, diganti dengan arena atletik sehingga media yang

ditampilkan lebih menarik. Demikian juga dengan komposisi warna, untuk ini pengembang kembali melakukan pengambilan gambar dengan memperhatikan komposisi warna, sehingga media betul-betul menjadi menarik, begitu juga dengan penampilan gambar dimana validator menyarankan untuk memperbaiki gambar dengan gambar yang lebih menarik, sehingga dengan menariknya media akan menumbuhkan minat belajar siswa, hal ini sesuai dengan pendapat Henich (1996: 245-247) bahwa sofwer didesain semenarik mungkin sehingga menimbulkan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran, misalnya: gambar, warna, animasi dan suara. Penggunaan kostum model dan make up disesuaikan dengan situasi saat di lapangan olahraga. Kostum model adalah kostum atlit dengan make up sesederhana mungkin, hal ini untuk membuat suasana dalam penayangan seperti di stadion olahraga sehingga menimbulkan kedekatan dengan pengguna, hal ini mengacu kepada prinsip kedekatan tata ruang, dimana orang belajar lebih baik bila kata-kata yang digunakan sesuai dengan gambar dan memiliki kedekatan atau sudah dikenal. Ketepatan penggunaan kamera dan komposisi pencahayaan hal ini juga berkaitan erat dengan kemenarikan, untuk itu penggunaan kamera dan pencahayaan akan menentukan kualitas media. Setelah melalui 3 kali validasi media yang di kembangkan ini dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan.

Berdasarkan masukan dari ahli materi beberapa hal yang perlu direvisi di antaranya: Kesesuaian materi dengan silabus, Perdalam masalah tehknik berlari. Untuk memperdalam tehknik berlari, pengembang merubah bentuk sajian materi dari bentuk permainan kebentuk perlombaan, selain itu beberapa gerakan yang dilakukan dalam bentuk latihan dirubah kebentuk bermain, hal ini sesuai dengan pendapat Purwanto (1990:86-89) dalam latihan terjadi proses perubahan tingkah laku, sikap dan pengetahuan. kesesuaian tujuan dengan materi, validator memberi komentar bahwa belum terlihat secara jelas tujuan terutama start, lari, memasuki finish. Pengembang merevisi berdasarkan masukan tersebut, permainan robot-robotan, tali putar, dirubah menjadi perlombaan lari dengan start dari posisi telungkup, duduk, membungkuk, berdiri, dan latihan start yang sebenarnya. Latihan-latihan tersebut dapat meningkatkan reaksi siswa atas aksi yang diberikan. Hal ini mengacu pada teori belajar yang dikembangkan Thordike dalam Purwanto ((1990:98) menyatakan bahwa setiap organisme jika dihadapkan pada situasi baru akan melakukan tindakan yang sifatnya coba-coba, secara kebetulan ada perbuatan yang dianggap memenuhi tuntutan situasi, maka perbuatan yang dianggap cocok tersebut dipegangnya, karena latihan terus menerus maka waktu yang dipergunakan makin lama makin efisien (trial and error). Revisi juga dilakukan pada bagian materi sejarah, peraturan dan tehknik dasar lari jarak pendek. Materi-materi tersebut merupakan materi untuk pembelajaran teori. Proses pengembangan materi tersebut mengacu kepada prinsip pengembangan materi, Tita lestari (2009:5) prinsip pengembangan materi adalah, relevansi (kesesuaian), konsisten (keajekan), adequacy (kecukupan). Berdasarkan prinsip pengembangan materi

tersebut pembelajaran teori atletik dapat mencapai tujuan pembelajaran. Revisi pada bagian daya tarik penyajian materi, validator menyarankan ciptakan suasana yang kondusif agar penyajian lebih menarik. Pengembang melakukan revisi pada beberapa bentuk latihan kebentuk permainan/perlombaan. Karena melalui permainan siswa akan merasa hidup kebersamaan atau hidup bermasyarakat Bigot dalam Matakupan (1993:19). Sistimatik penyajian materi, validator menyarankan jangan berulang-ulang. Pengembang mengurangi tampilan slide yang berulang-ulang, karena slide yang berulang-ulang akan menimbulkan kebosanan. Inovasi penyajian materi seperti di sarankan validator, pengembang melakukan beberapa perubahan bentuk latihan yang berkaitan dengan latihan pliometric. gerakan tersebut terdiri dari gerakan start dari berbagai posisi, gerakan lari dengan ujung kaki, gerakan, memasuki finish. Ketepatan waktu tayang dengan jumlah materi validator memberi masukan agar di tambah. Penambahan ini di lakukan setelah mengkaji kecukupan materi.

Setelah melalui beberapa validasi dari kedua validator, media dinyatakan layak untuk diujicobakan, beberapa masukan dari pengguna seperti tampilan tulisan pada slide terlalu cepat, slide berkedip. Sedangkan dari guru mata pelajaran lebih kepada prosedur penggunaan media, bukan cara produksi, namun pada bagian yang dinggap penting dilakukan revisi, sehingga melahirkan produk siap pakai. Produk siap pakai terdiri dari 4 pertemuan, pada setiap pertemuan diawali dengan pendahuluan, isi, penutup yang berisi tugas/latihan serta pada bagian akhir berisi evaluasi, adapun produk akhir tersebut adalah: Pembuka diawali dengan intro seorang atlit yang sedang latihan lari kemudian di ikuti dengan perlombaan atletik, pada bagian akhir tampilan layar "Pengembangan media audio-visual pembelajaran lari jarak pendek" dan nama pengembang serta Jurusan, nama perguruan tinggi. Selanjutnya tampilan menu pilihan yang berisikan Pertemuan I, sampai Pembuka pertemuan I diawali dengan tampilan layar yang berisi judul, nama pengembang dan nama program studi, huruf yang di pakai time newroman, Yang diiringi dengan musik yang sedikit ceria dan diakhiri animasi. Selanjutnya tampilan bendera merah putih, logo tutwuri handayani, serta diikuti dengan video seorang atlit sedang berlari dengan audio "selamat datang pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, serta audio pendahuluan" yang diikuti dengan video lomba lari jarak pendek, dengan suara instrumen yang lembut. Kemudian diikuti dengan tampilan di layar tujuan pembelajaran. Logo IAAF dengan warna biru lembut yang tidak menyilaukan mata disertai musik ringan yang enak didengar, tampilan video lomba lompat jauh, lari gawang menyertai, serta kegembiraan penonton melihat atlit lomba lari gawang untuk menyelingi pendahuluan.

## MATERI

- a. Sejarah, tulisan sejarah tampil di layar, diikuti dengan tampilnya lambang olimpiade kuno, bangunan bersejarah, yang diikuti dengan munculnya tulisan di layar, tulisan tersebut adalah kata-kata penting yang dimunculkan melalui animasi, foto dewa zeus, iccus, foto lomba lari, foto lempar, lompat.

Tampilan video lomba lari yang diikuti munculnya tulisan tentang tahun berdirinya induk organisasi atletik internasional, kemudian muncul lambang IAAF, sekaligus dengan audio kepanjangan IAAF. Video lomba lari kembali menghiasi layar dengan audio tentang tugas dan tanggung jawab IAAF.

Foto penjajah Belanda di Indonesia, mengantar audio sejarah perkembangan atletik di Indonesia, foto pelajar yang sedang belajar dengan muncul tulisan tahun masuknya atletik ke Indonesia. Foto atlet sedang berlomba, sedang melompat, dan sedang melempar, sebagai pengenalan bangsa Indonesia terhadap olah raga atletik ini, yang diikuti dengan munculnya lambang PASI sebagai pertanda lahirnya induk organisasi atletik nasional. Serta tampilan di layar kepanjangan PASI.

Foto atlet-atlet Indonesia yang pernah merajai dunia atletik khususnya lari jarak pendek seperti Mardi lestari, M.serengat, Supriati, suryo agung wibowo, Serta pemegang medali emas sea games 2011 Jakarta/Palembang. Video atlet selesai lomba lari yang diiringi musik instrumentalia sebagai penutup materi sejarah perkembangan atletik

- b. Peraturan atletik, musik transisi sebagai pembuka layar materi peraturan lari jarak pendek dengan audio "pada kejuaraan resmi, nomor-nomor atletik yang dipertandingkan ialah: yang diikuti video gerakan lari, video lempar, video lompat, video tolak, kesemuanya diiringi dengan audio masing-masing. Serta layar nomor-nomor lari yang diperlombakan, dengan audionya. Video lompat tinggi, lompat jauh, lompat galah, tolak peluru, lempar lembing, foto lempar cakram, video lomba lari gawang dan video lompat jauh yang masing-masing video tersebut diikuti dengan audio yang sesuai dengan tayangan.
- c. Teknik dasar lari, diawali dengan animasi layar yang diikuti instrumen dan audio agar dapat berlari dengan baik dibutuhkan latihan yang kontinyu. Tampilan di layar tulisan pengertian lari sekaligus audionya. Dan diikuti dengan layar start jongkok sekaligus animasi flash mulai dari posisi berdiri sampai bereaksi untuk berlari. Layar tehknik berlari mulai dari gerakan tangan, gerakan kaki, kecondongan badan, yang dibuat dalam bentuk flash 8, serta 3 cara memasuki finish, yang diakhiri dengan video lomba lari yang tayangan khusus memasuki finish.

Layar berikut muncul kata kesimpulan, yang menyimpulkan isi media untuk pertemuan I, serta layar latihan yang akan didiskusikan siswa dalam kelompok dan pada bagian akhir berisikan soal-soal evaluasi secara teoritis. Pertemuan II diawali dengan animasi layar muncul tulisan pembelajaran start yang diiringi dengan musik pembuka dan audio "kita berjumpa lagi dalam pembelajaran atletik" dengan tujuan pembelajaran siswa mampu mendemonstrasikan start jongkok dengan benar, tertulis di layar dengan iringan musik instrumental. Video lomba lari mengikuti



pendahuluan untuk pertemuan II ini. Pada bagian berikut tampil latihan start dari posisi telungkup, duduk, membungkuk, start melalui sentuhan, dan berdiri, serta start yang sebenarnya. Pada bagian penutup berisikan contoh latihan yang akan dilakukan pada pertemuan II ini serta tulisan selamat berlatih.

Pertemuan III dihiasi dengan animasi layar yang bertuliskan pembelajaran gerakan lari. Serta video lomba lari dengan audio selamat bertemu kembali pada pembelajaran atletik dengan tujuan pembelajaran "mendemonstrasikan lari dengan benar" Pada bagian berikut berisikan gerakan kaki dalam berlari yang terdiri dari gerakan kaki melangkah, menapak, menolak, dan kaki istirahat. Serta gerakan-gerakan yang dapat dilakukan untuk membangun gerakan lari tersebut. Pada penutup berisi kesimpulan dan contoh gerakan yang akan dilakukan pada pertemuan III yang diiringi dengan musik instrumentalia, serta tulisan di layar" selamat berlatih.

Pertemuan IV diawali dengan layar pembuka yang bertuliskan pembelajaran memasuki finish. Yang diiringi dengan video memasuki finish serta tulisan tujuan pembelajaran. Pada bagian berikut berisi latihan untuk memasuki finish yang dikemas dalam bentuk perlombaan seperti lomba lari memakai tongkat, lomba lari kelompok serta latihan mempertahankan langkah. Pada bagian penutup berisikan latihan yang dapat membangun teknik memasuki finish: lomba lari memakai tongkat, lomba lari berkelompok, serta latihan mempertahankan langkah. Pada bagian akhir video lomba lari yang diikuti teks berjalan evaluasi dengan indikator penilaian. Pada bagian akhir dari media ini layar ucapan terima kasih kepada pembimbing serta pihak terkait dengan pengembangan media audio-visual lari jarak pendek untuk siswa SMP ini.

Pengaplikasian media ini di lapangan akan merubah peran guru Penjasorkes dari model dan sumber informasi menjadi fasilitator, motivator, korektor. Media siap pakai ini seharusnya mencakup setiap kompetensi dasar dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, namun karena keterbatasan, pengembang hanya mengembangkan media untuk kompetensi dasar atletik, yang materinya dibuat lebih kontekstual. Selain dari itu, seharusnya penelitian ini dapat menjangkau seluruh SMP di kabupaten Tanjung Jabung Timur, karena waktu/ luasnya wilayah dan lain sebagainya maka penelitian ini dilakukan hanya untuk siswa KLS VII SMP 3 Tanjung Jabung Timur.

Pengembangan produk media pembelajaran ini telah sesuai dengan prosedur pengembangan media. Mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Pada saat implementasi telah dilakukan beberapa kali revisi berdasarkan masukan dari ahli, baik ahli media maupun ahli materi. Revisi masih terus dilakukan berdasarkan masukan dari pengguna, pengamat serta guru mata pelajaran pada

saat uji coba lapangan, sehingga hasil pengembangan ini bila diterapkan dalam pembelajaran memiliki efisiensi dalam memahami materi, hal ini dapat ditunjukkan dengan relatif cepatnya siswa memahami materi dari media pembelajaran yang ditayangkan dibandingkan bila dilakukan dengan metoda ceramah dengan memakai media yang bersifat verbal. Media pembelajaran ini memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, disamping itu dengan melihat contoh yang ditayangkan pada media video ini siswa lebih mudah mengaplikasikan gerakan dilapangan, karena contoh yang disajikan lebih nyata, dan gerakan kalau diulang tetap sama dengan yang pertama, selain itu gerakan tersebut dapat diperlambat, sehingga siswa tidak kesulitan menganalisa gerakan. Pengembang, mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk perlombaan dan permainan, perlombaan dan permainan tersebut mempunyai aturan sendiri yang harus dipatuhi oleh pengguna, dengan mematuhi aturan permainan dan perlombaan tersebut akan terbangun sikap sportif, jujur, disiplin, untuk memenangkan perlombaan sangat dituntut rasa percaya diri dan semangat yang tinggi dari pengguna.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli dan uji coba lapangan, media ini sangat cocok diterapkan di sekolah-sekolah yang memiliki karakter yang sama dengan sekolah tempat uji coba.

## SIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media audio-visual pembelajaran lari jarak pendek, proses rancangan sampai kepada penggunaan media audio-visual yang dikembangkan dapat disimpulkan: Sebuah produk pengembangan media yang baik tentu mengacu pada model pengembangan yang sesuai dengan produk yang dihasilkan, model pengembangan yang di adopsi pada pengembangan media audio-visual pembelajaran lari jarak pendek ini adalah model Lee dan Owens. Langkah pertama yang di lakukan pada pengembangan ini adalah menganalisis kebutuhan, berdasarkan kebutuhan di lakukan analisis beberapa aspek, yaitu: analisis kurikulum pembelajaran, analisis karakteristik siswa, analisis teknologi, analisis media, analisis lingkungan. Hasil analisis kemudian di tuangkan dalam sebuah rancangan (*desain*). Pada tahap ini merupakan tahap perancangan mengenai produk yang akan di hasilkan, kegiatannya antara lain: Pembuatan Jadwal, penentuan tim proyek, penentuan spesifikasi, struktur materi

Tahap pengembangan terdiri dari: pra produksi, produksi dan pasca produksi. Media yang diproduksi adalah media audio-visual dalam bentuk video pembelajaran, media jadi direview oleh reviewer sebelum diantar kevalidator untuk

divalidasi yang disebut tahap implementasi. Hasil validasi menyatakan media layak untuk uji coba lapangan. Berdasarkan uji coba satu-satu media audio-visual yang dikembangkan direvisi, langkah berikut melakukan uji coba kelompok kecil, data uji coba dianalisis, dijadikan dasar merevisi media sebelum uji coba kelompok besar/kelas. Hasil uji coba kelompok besar memperlihatkan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

## 2. Saran Pemanfaatan

1. Penelitian pengembangan media audio-visual pembelajaran atletik ini dilakukan pada SMP 3 Tanjung Jabung Timur, secara karakteristik lingkungan, semua SMP di kabupaten Tanjung Jabung Timur khususnya hampir sama, diharapkan kepada peneliti berikutnya untuk dapat menguji cobakan produk ini selain di SMP 3 Tanjung Jabung Timur, sehingga produk ini bisa lebih dikenal dan mendapat masukan/saran tentang kelemahan produk ini.
2. Produk ini seharusnya mengembangkan seluruh kompetensi dasar yang ada dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, namun karena keterbatasan semua itu tidak terwujud, oleh karena itu diharapkan kepada pengembang yang lain untuk melanjutkan pengembangan ini pada kompetensi dasar yang belum dikembangkan. Sehingga seluruh kompetensi dasar yang ada pada standar isi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki media audio-visual.
3. Dengan berbagai macam media yang tersedia untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, akan mempermudah para peneliti yang beraliran eksperimen.
4. Media merupakan komponen pembelajaran, artinya media mempunyai kedudukan yang sama dengan silabus dan RPP, untuk itu para guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat menganalisis kembali media yang sudah dikembangkan ini, sekiranya cocok untuk sekolah-sekolah anda tidak ada salahnya kalau anda memfasilitasi siswa anda dengan media yang sudah dikembangkan ini.

## REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. 2010. *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Degeng, I.N.S. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variable*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Dick.W dan Carey.L. 2005. *The Systematic Design of Instruction* (Sixth edition). Florida: Omegatype Typography,Inc.

- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2004. *Kurikulum Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Umar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Heinich,R., Molanda,M ,& Russel, J.D. 1996. *Instructional media and Technology for learning*. New Jersey: Prentice Hall inc.
- Husdarta.H.J.S. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Kemp. Jerrold E, Morrison, Garry.R, Ros, Steven M. 1994. *Dessigning Effetive Instruction*. New York : Macmillan College Publishing.
- Lee, William W dan Owens, Diana L. 2004. *Multi Media-Based Instruction Design* (Second edition). Reproduced by permission of Pfeiffer, in imprint of willey
- Dewita. L. 2010. *Pengaruh media pembelajaran VCD dan kemampuan awal siswa dalam strategi pembelajaran berorientasi aktivitas siswa terhadap hasil belajara memahami unsur instrisit cerita anak, Jambi*. MTP Unja
- Lutan, Rusli. 1997. *Strategi Pembelajaran Pendidkan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning, Second Edition*. USA: Cambridge University, Pearson Merrill Prentise Hall
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Predana Media Group.
- Jigiken. 2010. *Multimedia dan Desain Grafis*. Tersedia pada: <http://elektroneka.blogspot.com/2010/09/pengertian-multimedia.html>. Diakses, Pada 5 Februari 2012.
- Murbojono, R. 2010. *Penulisan Bahan Ajar (Modul, Diklat atau Buku)*. Jambi: MTP Unja
- Nurmai,E. 2004. *Atletik Dasar*. Padang: Fakultas Ilmu keolahragaan.
- Prawiradilaga. DS. 2007. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Kepelatihan renang Modifikasi media dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani ditingkat SLTP. Posted on 28 Oktober 2009.
- Purwanto, M, Ngalm. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Rahman, Syed Mahbubur. 2008. *Multimedia Technologies: Consepts, method-logies, Tools, and Applications. Vol. I. Minnesota State University, Mankato. USA: Yurchak Printing Inc.*

- Reigeluth, M. C. 1983. *Instructional-Design Theory and Models An Overview of their Current Status*. New Jersey: Person Merrill Prenatic Hall.
- Richey, Rita S. Klem, James D. 2007, *Desaign and Development Research Mahwah*. New Jersey: 07430 Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Sadiman, A,S. Raharjo,R. Haryono,A. Rahardjito, 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindi Persada.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media.
- Santrock, John,W. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Predana Media Group
- Santyasa,I.W. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Banjar Angkan Klangkung: Makalah seminar bagi guru-guru SMA negeri Banjar Angkan. Tanggal 10/1-2007
- Seels, B.B. & Rickey, R. C. 1994. *Instructional technology the definition and domain of the field*. Washington DC: Association for Education Communication and Technology.
- Smaldino, Sharon,E. Lowther, Deborah, L. Russel, James, D. 2008. *Instructional Technology And Media For Learning. 9th Edition*. New Jersey: Pearson Merrill Prentise Hall
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata,NS. 2005. *Landasan Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Sukmadinata,NS. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Susilana, R & Riyana, P. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Uno,Hamzah B. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winkel,W.S. 2005. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- [www.pojok](http://www.pojok.penas.blogspot.com) penjas.blogspot.com. *Sejarah Atletik*.Diakses, 18 desember 2010. Jam 18.22.