



Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas IX

Oktariyana¹, Mario Febrian², Diah Fauzi³

¹ Universitas Nahdlatul Ulama Lampung

Email: Okta14unulampung@gmail.com

Kata Kunci

*Pengembangan Media,
Multimedia Interaktif,
Pendidikan Jasmani*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji tingkat kelayakan produk berupa multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani SMP kelas IX. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri I Madang Suku II OKU Timur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Reserch & Development*. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan perhitungan persentase. Instrumen yang digunakan berupa angket. Tahap pertama yang dilakukan adalah validasi ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Tahap kedua uji coba skala kecil dengan jumlah subjek 14 siswa, dan tahap ketiga uji coba skala besar dengan jumlah subjek 120 siswa.

Hasil penelitian membuktikan bahwa produk sudah layak untuk digunakan; *pertama* pada uji validasi tahap 1 yaitu oleh ahli media, Ahli Materi dan ahli pembelajaran menilai produk yang dibuat dengan masing-masing skor 75,72%, 77,02%, 77,75% dengan predikat baik, *kedua* pada uji coba lapangan skala kecil (14 responden) menilai produk yang dibuat dengan skor 87,03% predikat baik sekali; *ketiga* pada uji coba lapangan skala besar (120 responden) menilai produk yang dibuat dengan skor 82,67% kriteria baik. Berdasarkan hasil penelitian dan produk media yang telah dikembangkan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pada mata pelajaran pendidikan jasmani layak untuk diterapkan disekolah yaitu siswa dan guru sebagai pengguna.

PENDAHULUAN

Keberadaan pendidikan jasmani di sekolah tidak hanya meningkatkan kesehatan dan kebugaran fisik jasmani anak, melainkan memberikan pengalaman dibidang kognitif, afektif, psikomotor dan fisik bagi anak. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani perlu ditangani sungguh-sungguh dan memperhatikan adanya sarana dan prasarana yang dapat menunjang susana pembelajaran yang kondusif. Faktor yang mempengaruhi penunjang keberhasilan pendidikan jasmani olahraga yan antara lain: guru, siswa, sarana dan prasarana serta kurikulum.

Samsudin (2013:146) menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar yang diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Seorang guru pendidikan jasmani harus mampu mengembangkan, menciptakan dan mengatur suasana belajar yang memungkinkan anak termotivasi untuk melakukan proses belajar sehingga terjadi pembaharuan tingkah laku pada anak didik. Peran guru adalah menentukan dan memilih strategi dan pendekatan mengajar serta membuat media pembelajaran yang tepat dan efektif agar siswa dapat memahami materi pelajaran yang disajikan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani Sekolah. Winarno dkk (2009:6-7) menyatakan bahwa multimedia diartikan sebagai Suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks,grafis, atau animasi grafis, movie, dan audio. Multimedia interaktif yang berbasis computer meliputi *hypermedia* dan *hypertext*. *Hypermedia* yaitu suatu penggunaan format presentasi multimedia yang meliputi teks, grafis diam atau animasi, bentuk movie, video dan audio. *Hypertext* yaitu bentuk teks, diagram statis, gambar dan tabel yang ditayangkan dan disusun secara linier (urut atau segaris). Daryanto (2011:49) menandakan bahwa Multimedia interaktif suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna.

SMP Negeri I Madang Suku II OKU Timur telah memiliki fasilitas Laboraturium komputer dengan jumlah 30 unit, sehingga tidak menyulitkan pendidik untuk menerapkan ataupun menggunakan multimedia interaktif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Namun, penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas belum terlaksana dengan baik pembelajaran masih menggunakan bahan ajar berupa buku teks dan didukung oleh media papan tulis.

Dari pernyataan di atas, maka perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar siswa lebih termotivasi lagi dalam belajar. Masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kejenuhan dan kurangnya semangat siswa, gangguan dalam kelas, serta perhatian siswa yang

rendah karena mengantuk perlu segera diatasi. Salah satu solusi yakni dengan penggunaan media yang menarik minat siswa untuk semangat belajar.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang "Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Peniddikan Jasmani Kelas IX SMP Negeri I Madang Suku II OKU Timur".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan *Reserch & Development* dengan desain pengembangan mengadopsi model dari Borg dan Gall (19983:775) yang mencakup 10 tahapan pengembangan yaitu: (1) *Research and information collecting*, (2) *Planning*, (3) *Develop preminary form of product*, (4) *Preliminary field testing*, (5) *Main product revision*, (6) *Main field testing*, (7) *Operational product revision*, (8) *Operational field testing*, (9) *Final product revision*, dan (10) *Dissemination and implementation*. Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) menurut Sugiyono (2016:297) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan keefektifan produk tersebut.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri I Madang Suku II OKU Timur. Uji skala kecil berjumlah 14 siswa dan 120 orang siswa pada uji skala besar. Instrumen pengumpulan data yakni instrumen yang berfungsi untuk mengukur tingkat kelayakan, kualitas dan kemenarikan produk yang dikembangkan peneliti secara spesifik berupa angket atau kuesioner.

Analisis data digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan produk yang di hasilkan. Adapun langkah-langkah penulisan dalam menganalisis data ada 4 tahapan, yakni:

1. Angket diisi oleh responden yaitu pendidik dengan menyesuaikan jawaban terhadap tanggapan siswa, kemudian diperiksa kelengkapan jawabannya.
2. Mengkuantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
3. Membuat tabulasi data
4. Menghitung persentase dari tiap-tiap instrumen dengan rumus yang mengacu pada pendapat Sudijono (2008:43) sebagai berikut :

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

Keterangan :

p : Angka persentase

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n: *Number of Cases* (jumlah frekuensi)

Kemudian hasilnya disesuaikan dengan kriteria yang di sampaikan Nurgiyantoro (2010:253) sebagai berikut.

Tabel Penentuan Kriteria Perhitungan Persentase Skala Empat

Interval Persentase	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	0 - 4	D - A	
86 - 100	4	A	Baik sekali
76 - 95	3	B	Baik
56 - 75	2	C	Cukup
10 - 55	1	D	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini diperoleh produk berupa Multimedia Interaktif dengan Aplikasi *Macromedia Flash 8* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas IX SMP Negeri I Madang Suku II OKU Timur yang selanjutnya akan di uji kevalidannya oleh beberapa ahli dan beberapa siswa sebagai pengguna. Berikut ini disajikan beberapa tampilan halaman produk pengembangan:

1. Halaman Pembuka



2. Halaman Menu Utama



3. Halaman Materi



4. Halaman Evaluasi



5. Tampilan Menu Hasil Skor Evaluasi



Pada tahap ini dilakukan sebagai pengolahan data yang diperoleh dari validator dan subyek uji coba. Mengacu pada teknik analisis data pada yang telah ditentukan maka diperoleh hasil analisis dari masing-masing validator dan subyek uji coba.

Hasil penelitian membuktikan bahwa produk sudah layak untuk digunakan karena sudah melalui bebrapa tahapan, *pertama* pada uji validasi tahap 1 yaitu oleh ahli media, Ahli Materi dan ahli pembelajaran menilai produk yang dibuat dengan masing-masing skor nilai 75,72%, 77,02%, 77,75% dengan predikat baik.

Pada tahap ini terdapat masukan-masukan yang berupa penyajian multimedia dalam penekanan bab yang diperlukan, pewarnaan dan karakter huruf, penambahan tampilan menjadi interaktif, dan baground dan tulisan dikontraskan. Masukan-masukan tersebut dijadikan bahan revisi tahap awal. *Kedua* pada uji coba lapangan skala kecil (14 orang responden) menilai produk yang dibuat dengan skor nilai 87,03% kriteria baik sekali; *ketiga* pada uji coba lapangan skala besar (120 orang responden) menilai produk yang dibuat dengan skor nilai 82,67% kriteria baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kelayakan produk dalam kriteria baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa media ajar multimedia interaktif pada mata pelajaran pendidikan jasmani SMP Kelas IX yang dilengkapi dengan evaluasi berbentuk *multiple choice* (pilihan ganda). Dari hasil validasi produk yang didapatkan predikat nilai baik sehingga sudah layak untuk diteruskan pada tahap uji coba. Hasil uji coba yang dilakukan secara keseluruhan dengan predikat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani layak untuk diterapkan disekolah yaitu siswa dan guru sebagai pengguna.

Adapun beberapa saran dari peneliti setelah melaksanakan penelitian ini untuk: Guru, agar dapat

memanfaatkan multimedia interaktif yang dihasilkan dalam penelitian ini sebagai sumber belajar alternatif dalam penyampaian materi, menyajikan soal latihan, dan soal tes sehingga dapat melatih siswa untuk berfikir mandiri sekaligus memotivasi siswa untuk menumbuhkan rasa percaya diri dalam belajar mata pelajaran pendidikan jasmani. Peneliti lebih lanjut, agar dapat mengembangkan media ajar multimedia interaktif pada pokok bahasan lainnya dengan tampilan yang lebih interaktif lagi dengan menggunakan program yang lebih baik.

Selain itu, disarankan agar tampilan materi yang disajikan lebih menarik dan dapat lebih mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, Walter R dan Meredith D. Gall. 1983. *Educational Research, An Introduction, Fourth Edition*, New York: Longman Inc.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Husdarta. 2011. *Manajmen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Nurgiyantoro. 2010. *Nilai Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta. PFE-Yogyakarta.
- Jamaludin, Amal. 2010. *Macromedia Flash 8 Profesional*. Jakarta: Sanggar MGMP Kecamatan Pasar Minggu.
- Samsudin. 2013. *Kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan 2013*. Jakarta: Universtas Negeri Jakarta.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.