

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
PERMAIAN PJOK TEMA DIRIKU UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS I SD DI KECAMATAN BULELENG**

Oleh

I Wayan Aditya Kurnia Wijaya, NIM 1716011045

Progam Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video pembelajaran yang berkualitas yaitu valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Tahap *Analyze* yaitu analisis kebutuhan, pernyataan masalah dan analisis tugas. Tahap *Design* yaitu mendesain produk dan perangkat. Tahap *Development* mengembangkan produk dan perangkat pembelajaran serta melakukan validasi. Tahap *Implementation* menerapkan media pembelajaran. Tahap *Evaluation* yaitu melakukan tes hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media. Teknik analisis yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Subyek uji coba produk ini dibagi menjadi 2 kelompok yaitu uji coba kelompok kecil yang dilakukan 10 orang peserta didik dari SD Negeri 1 Banjar Jawa dan uji coba kelompok besar yang dilakukan 25 orang peserta didik SD Negeri 3 Banjar Jawa. Hasil penelitian menunjukkan tanggapan dari ahli isi/materi pembelajaran memperoleh persentase 89% (baik), ahli desain pembelajaran memperoleh 87% (baik), ahli media pembelajaran memperoleh persentase 92% (sangat baik), dan tanggapan praktisi lapangan (guru PJOK) memperoleh persentase 94% (sangat baik). Sedangkan hasil uji coba peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok yaitu uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 94% (sangat baik) dan uji coba kelompok besar memperoleh persentase 96% (sangat baik). Dari hasil di atas maka dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran berbasis permainan PJOK tema diriku dapat dikatakan valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran atau penelitian lebih lanjut.

Kata-kata kunci: Media Video, Permainan, Tematik, PJOK.

**DEVELOPMENT OF VIDEO-BASED LEARNING MEDIA, MYSELF
THEMES FOR STUDENTS
CLASS I SD IN BULELENG DISTRICT**

By

I Wayan Aditya Kurnia Wijaya, NIM 1716011045

Health and Recreation Physical Education Study Program

ABSTRAC

This study aims to produce quality learning video-based learning media that is valid, practical and effective. This type of research is development research using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). The Analyze stage is needs analysis, problem statement and task analysis. The Design stage is designing products and devices. The Development phase develops learning products and tools and performs validation. The Implementation phase applies learning media. Evaluation stage is to test student learning outcomes after using the media. The analysis technique used is qualitative descriptive analysis technique and quantitative descriptive analysis technique. The subjects of this product trial were divided into 2 groups, namely a small group trial conducted by 10 students from SD Negeri 1 Banjar Jawa and a large group trial conducted by 25 students from SD Negeri 3 Banjar Jawa. The results showed that the responses from content/learning materials experts obtained a percentage of 89% (good), learning design experts obtained 87% (good), learning media experts obtained a percentage of 92% (very good), and responses from field practitioners (PJOK teachers) obtained a percentage 94% (very good). Meanwhile, the results of the student trial were divided into 2 groups, namely the small group trial obtaining a percentage of 94% (very good) and the large group trial obtaining a percentage of 96% (very good). From the results above, it can be said that the learning video media based on the PJOK game theme myself can be said to be valid and can be used for further learning or research.

Keyword: *Media Video, Games, Thematic, Physical Education Games, Sports and Health.*