

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERORIENTASI
ICT TPACK MATERI LOMPAT JAUH BERBASIS
PERMAINAN UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS X SMA/SMK**

Oleh

Kadek Jefry Dwi Sumarjono, NIM 2016011038

Jurusan Pendidikan Olahraga, Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

E-mail: jefry@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan media video pembelajaran dalam pembelajaran PJOK merupakan hal yang sangat penting dan diharapkan saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Berorientasi ICT TPACK Materi Lompat Jauh Berbasis Permainan untuk Peserta Didik Kelas X SMA/SMK dengan menggunakan rancangan model ADDIE. Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi tugas gerak. Teknik analisis data menggunakan *deskriptif kuantitatif-kualitatif*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data 1) guru dan peserta didik SMK membutuhkan video tutorial dan video tugas gerak pembelajaran PJOK pada materi lompat jauh berbasis permainan, 2) rancangan penelitian ini yaitu menghasilkan *storyboard*, *flowchart* dan menghasilkan sarana pembelajaran tangga terbuat dari kayu, ban dalam dan kardus, 3) tahap uji validitas ahli diperoleh hasil yaitu, Uji Ahli Isi dan Praktisi PJOK dengan rerata skor 95% pada kategori sangat baik, Uji Ahli Desain/Media dan Praktisi PJOK dengan rerata skor 96% pada kategori sangat baik, yang artinya secara keseluruhan media pembelajaran ini valid untuk digunakan 4) tahap uji kepraktisan uji perorangan dengan memperoleh skor 3,00 yang artinya termasuk kedalam kategori sangat baik dan uji kelompok kecil dengan memperoleh skor 3,00 yang termasuk juga kedalam kategori sangat baik, dengan demikian artinya media ini sangat praktis. Berdasarkan penelitian tersebut media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi lompat jauh berbasis permainan layak digunakan untuk peserta didik kelas X SMA/SMK sebagai sumber belajar, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar dan kualitas pembelajaran.

Kata - Kata Kunci : Lompat Jauh, ICT TPACK, Tugas Gerak

***DEVELOPMENT OF ICT ORIENTED LEARNING MEDIA TPACK
GAME BASED LONG JUMP MATERIAL FOR CLASS X
HIGH SCHOOL/VOCATIONAL SCHOOL STUDENT***

By

Kadek Jefry Dwi Sumarjono, NIM 2016011038

*Department of Sport Education, Physical Education Health and Recreation
Study Program*

E-mail: jefry@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The use of learning video media in PJOK learning is very important and expected at this time. This research aims to develop TPACK ICT-oriented learning media, game-based long jump material for Class X SMA/SMK students using the ADDIE model design. This research instrument is a validation sheet for movement tasks. The data analysis technique uses quantitative-qualitative descriptive. Based on the research results, the data obtained are 1) teachers and vocational school students need video tutorials and videos of PJOK learning movement tasks on game-based long jump material, 2) the research design is to produce storyboards, flowcharts and produce learning facilities made of wood, inner tubes and stairs. cardboard, 3) the results obtained from the expert validity test stage were, Content Expert and PJOK Practitioner Test with an average score of 95% in the very good category, Design/Media Expert and PJOK Practitioner Test with an average score of 96% in the very good category, which means overall This learning media is valid for use 4) the practicality test stage is the individual test by getting a score of 3.00 which means it is included in the very good category and the small group test is getting a score of 3.00 which is also included in the very good category, thus meaning this media is very practical. Based on this research, the ICT TPACK oriented learning media, game-based long jump material, is suitable for use by class X SMA/SMK students as a learning resource, so that it can improve learning achievement and learning quality.

Keywords : Long Jump, ICT TPACK, Motion Task