

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI
LEMPAR CAKRAM BERBASIS PERMAINAN UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS IX SMP NEGERI 3 SINGARAJA**

Oleh

Kadek Adi Surya Wiguna, NIM 2016011069

**Jurusan Pendidikan Olahraga, Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan
Rekreasi**

E-mail: adi.surya.wiguna@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video tutorial dan video tugas gerak materi lempar cakram untuk peserta didik kelas IX SMP. Penelitian pengembangan ini menggunakan rancangan model pengembangan 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 SMP membutuhkan video tutorial dan video tugas gerak pembelajaran PJOK materi lempar cakram berbasis permainan, 2) rancangan penelitian ini yaitu menghasilkan *storyboard*, *flowchart* dan menghasilkan sarana pembelajaran cakram terbuat dari batu, ban dalam dan kardus, 3) tahap uji validitas ahli diperoleh hasil yaitu Didapatkan nilai rata-rata hasil evaluasi dari ahli isi, ahli desain/media 95% dan praktisi PJOK 96% yang artinya kategori (Sangat Baik), 4) tahap uji kepraktisan uji coba perorangan dan kelompok kecil dengan rerata 3,00 yang artinya kategori (Sangat Baik). Berdasarkan analisis data dari penelitian tersebut media video pembelajaran materi lempar cakram berbasis permainan layak untuk digunakan untuk peserta didik kelas IX SMP sebagai sumber belajar, sehingga dapat meningkatkan prestasi hasil belajar dan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Lempar cakram, Media video Pembelajaran, Pengembangan

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

By

Kadek Adi Surya Wiguna, NIM 2016011069

Department of sport and Sealth Science, Physical, Sport and Health Education

Study Program

E-mail: adi.surya.wiguna@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This research aims to produce learning media in the form of video tutorials and videos of movement assignments on discus throwing for class IX junior high school students. This development research uses the ADDIE development model design. The research instrument is a movement task validation sheet. The data analysis technique uses descriptive quantitative - qualitative. Based on the research results, the data obtained are 1) teachers and junior high school students need video tutorials and videos of PJOK learning movement tasks for game-based disc throwing material, 2) the research design is to produce storyboards, flowcharts and produce disc learning facilities made of stones, inner tubes and cardboard. , 3) the results obtained from the expert validity test stage were obtained, namely the average value of the evaluation results from content experts, design/media experts 95% and PJOK practitioners 96%, which means category (Very Good), 4) practicality test stage individual and group trials small with a mean of 3.00 which means category (Very Good). Based on the analysis of data from this research, the game-based discus throwing learning video media is suitable for use by class IX junior high school students as a learning resource, so that it can improve learning outcomes and learning quality.

Keyword: Discus throwing, learning video media, development