

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA  
MATERI SENAM KREASI PESERTA DIDIK SD**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – tugas dan Memenuhi Syarat –  
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**FITRI RAMADHANI**

**NPM : 1611100474**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H / 2023 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA  
MATERI SENAM KREASI PESERTA DIDIK SD**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – tugas dan Memenuhi Syarat –  
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**FITRI RAMADHANI**

**NPM: 1611100474**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Dr. Sovia Mas Ayu, M. A**

**Pembimbing II: Yudesta Erfayliana, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H/2023 M**

## ABSTRAK

Senam kreasi merupakan materi yang wajib diberikan kepada anak, baik dari kelas rendah sampai di kelas tinggi. Pemberian materi senam kreasi dapat dilakukan dengan memberikan anak media pembelajaran berupa video interaktif. Dalam penelitian ini dilatar belakangi kurangnya minat senam peserta didik dan media yang digunakan sangat monoton. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah media video interaktif cukup efektif digunakan di SD?, Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video interaktif sebagai bahan ajar yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi senam kreasi di SD. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah dengan adanya media video interaktif ini dapat menjadi sumber bahan ajar yang membantu dan mempermudah para guru dalam memberikan materi senam dan dapat membuat peserta didik semakin tertarik mengikuti senam.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development atau R n D*). Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan menurut Sugiono, yang di modifikasi menjadi 7 langkah. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, angket, observasi dan dokumentasi.

Media video interaktif ini pada materi senam kreasi memperoleh nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 82,2% dikategorikan sangat layak, memperoleh nilai rata-rata dari ahli media sebesar 72,1% dikategorikan sangat layak, dan penilaian pendidik diperoleh 88,8% dikategorikan sangat layak. Penilaian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji kelompok kecil di SDN 2 Rajabasa memperoleh nilai sebesar 85,2% yang dikategorikan sangat layak, uji kelompok besar di SDN Margakarya memperoleh nilai 88,5% dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan media video interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Bahan Ajar, Video Interaktif, Senam Kreasi*

## ABSTRACT

Creative gymnastics is essential material to be provided to children, from lower grades to higher grades. The delivery of creative gymnastics material can be done by providing children with interactive video learning media. This research is motivated by the lack of interest in gymnastics among students and the monotonous nature of the media used. The research problem in this study is whether interactive video media is effective enough to be used in elementary schools. The purpose of this research is to develop interactive video media as teaching material aimed at enhancing the understanding of creative gymnastics material in elementary schools. The benefits of this research include the use of interactive video media as a teaching resource, which assists and facilitates teachers in delivering gymnastics material and can make students more interested in participating in gymnastics.

This study is a type of research and development (R&D) study. The research follows the development procedure according to Sugiono, which has been modified into 7 steps. Data collection techniques in this research include interviews, questionnaires, observations, and documentation.

The interactive video media for creative gymnastics material obtained an average score of 82.2% from material experts, categorized as highly appropriate. It obtained an average score of 72.1% from media experts, also categorized as highly appropriate. Educator assessment resulted in 88.8%, categorized as highly appropriate. Assessment provided by students in the small group test stage at SDN 2 Rajabasa obtained a score of 85.2%, categorized as highly appropriate, while the large group test at SDN Margakarya obtained a score of 88.5%, also categorized as highly appropriate. This indicates that the developed interactive video media is suitable for use in the learning process.

**Keywords:** Teaching Material, Interactive Video, Creative Gymnastics

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fitri Ramadhani  
NPM : 1611100474  
Jurusan : PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Video Interaktif Pada Materi Senam Kreasi Anak SD”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan diduplikasi dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpanan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 17 Oktober 2023

Penulis



Fitri Ramadhani

NPM. 1611100474



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 ☎(0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : Pengembangan Media Video Interaktif Pada Materi  
Senam Kreasi Peserta Didik SD  
**Nama** : Fitri Ramadhani  
**NPM** : 1611100474  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Sovia Mas Ayu, MA**  
NIP. 197611302005012006

**Yudesta Erfavliana, M.Pd**  
NIP.

Mengetahui  
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**  
NIP. 196810201989122001



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 ☎(0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Pengembangan Media Video Interaktif Pada Materi Senam Kreasi Peserta Didik SD.** Disusun oleh **Fitri Ramadhani, NPM: 1611100474** Program Studi: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.** Telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: Jum'at, 19 Mei 2023.

TIM MUNAQOSAH

Ketua : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd (.....)  
Sekretaris : M. Muchsin Afriyadi, M.Pd (.....)  
Penguji Utama : Farida, S.Kom., MMSI (.....)  
Penguji Pendamping I: Dr. Sovia Mas Ayu, MA (.....)  
Penguji Pendamping II: Yudesta Erfayliana, M.Pd (.....)

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

  
Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd  
NIP. 19640828 1988032002

## MOTTO

وَأَنْفِقُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ وَأَحْسِنُوا إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ

الْمُحْسِنِينَ

*Artinya : “Dan belanjakanlah (harta bendamu) di jalan Allah, dan janganlah kamu menjatuhkan dirimu sendiri ke dalam kebinasaan, dan berbuat baiklah, karena Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik”.(Qs : Al Baqarah : Ayat 195)*



## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, pada akhirnya tugas akhir (skripsi) ini dapat diselesaikan dengan baik, teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak Tauransyah dan ibu Farida Rohana tercinta terima kasih telah mengasuh, membimbing dan mendidik putrinya dalam suka maupun duka dan selalu berdo'a untuk keberhasilanku agar dapat menyelesaikan studi S1 ini dengan baik. Semoga dengan skripsi ini dapat menjadi hadiah terindah untuk mereka.
2. Adik-adikku tersayang, Al Fahmi dan Hana Kamilah Triesya yang selalu mendo'akan dan memberikan motivasi.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang kubanggakan dan cintai.

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis skripsi ini bernama lengkap Fitri Ramadhani, lahir di Sukaraja pada tanggal 25 Januari 1998, kecamatan Krui kabupaten Pesisir Barat. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Bapak Tauransyah dan Ibu Farida Rohana. Penulis memiliki adik pertama yang bernama Al Fahmi dan adik terakhir Hana Kamilah Triesya.

Penulis mengawali pendidikan di SD Negeri 2 Kemiling Permai Kecamatan Kemiling, Kabupaten Bandar Lampung. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Gedong Tataan Kecamatan Negri Sakti, Kabupaten Pesawaran. Kemudian melanjutkan pendidikan MA AL FATAH Muhajirun Negararatu, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan dan lulus pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan S1 pada tahun 2016 di UIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Interaktif Pada Materi Senam Kreasi Anak SD”. Shalawat teriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak.

Skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Deri Firmansah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Dr. Sovia Mas Ayu, MA selaku pembimbing I dan Yudesta Erfayliana, M.Pd selaku pembimbing II, dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi.
5. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

6. Dra. Hj. Harmiyati, M.Si kepala sekolah SD Negeri 2 Rajabasa dan M. Nurrohim, M.Pd kepala sekolah SD Negeri Margakaya.
7. Kamelia Sari, S.Pd selaku guru penjas kelas 4 di SD Negeri 2 Rajabasa dan M. Hairi selaku guru penjas kelas 4 di SD Negeri Margakaya.
8. Seluruh keluarga yang tiada hentinya memberikan dukungan moral dan material serta sebagai sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ridwan Budi R yang telah menemani, mendukung dan selalu mendo'akan untuk keberhasilanku agar dapat menyelesaikan studi S1 ini dengan baik.

Terimakasih atas kasih sayang serta do'a dan motivasi dari semua pihak, semoga mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca sekalian. Amin Ya Rabbal' Alamin.

Bandar Lampung, 17 Oktober 2023  
Penulis



Fitri Ramadhani

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>vi</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
A. Media Pembelajaran .....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	10
2. Fungsi Media .....	13
3. Peran Media Pembelajaran Dalam Konteks Belajar	16
4. Tujuan Pemanfaatan Media Pembelajaran .....	16
5. Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	17
6. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	17
B. Media Pembelajaran Interaktif.....	19
1. Pengertian Pembelajaran Interaktif .....	19
2. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif ..	19
3. Multimedia Interaktif .....	21
4. Media Berbasis Audio-Visual .....	22

C.	Pendidikan Jasmani .....	24
1.	Pengertian Jasmani.....	24
2.	Tujuan Pendidikan Jasmani.....	25
3.	Pendidikan Olahraga.....	26
D.	Senam.....	28
1.	Pengertian Senam.....	28
2.	Tujuan Senam .....	30
E.	Penelitian Relevan.....	31
F.	Kerangka Berfikir.....	33
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>33</b>
A.	Waktu dan Tempat Penelitian.....	33
B.	Jenis Penelitian.....	33
C.	Tujuan Penelitian.....	33
D.	Langkah Penelitian Pengembangan .....	36
E.	Teknik Pengumpulan Data .....	41
F.	Instrument Penelitian.....	42
G.	Teknik Analisis Data .....	43
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
A.	Deskripsi Hasil Pengembangan Produk.....	45
1.	Potensi Masalah .....	45
2.	Mengumpulkan Data.....	45
3.	Desain Produk.....	46
4.	Validasi Produk.....	47
5.	Revisi Desain .....	51
6.	Uji Coba Produk .....	54
7.	Revisi Produk.....	57
B.	Pembahasan.....	57
C.	Kendala Peneliti Dalam Penelitian .....	59
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>60</b>
A.	Kesimpulan .....	60
B.	Saran .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>	
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrument Penilaian Validasi Media Pembelajaran Video Interaktif .....	42
Tabel 3.2 Kriteria Skor Yang Dilakukan Untuk Pengembangan Dalam Memberikan Penilaian Pada Media Video Interaktif .....	43
Tabel 3.3 Table Skala Kelayakan .....	44
Tabel 4.1 Validasi Tahap I Oleh Ahli Media.....	48
Tabel 4.2 Validasi Tahap Akhir Oleh Ahli Materi .....	49
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media Pada Tahap II .....	52
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Oleh Pendidik .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D) .....	36
Gambar 3.2 Tujuh Tahapan Metode Research and Development .....	37
Gambar 4.1 Desain Cover Bagian Depan Video Interaktif.....	46
Gambar 4.2 Desain Awal Isi Video Interaktif .....	46
Gambar 4.3 Aplikasi Premiere Pro.....	46
Gambar 4.4 Ahli Media Tahap I.....	49
Gambar 4.5 Gambar Ahli Materi Tahap Akhir.....	50
Gambar 4.6 Validasi Materi Setelah Direvisi .....	51
Gambar 4.7 Validasi Media Setelah Direvisi .....	51
Gambar 4.8 Ahli Media Tahap II .....	53
Gambar 4.9 Grafik Perbandingan Ahli Media Tahap I dan Tahap II .....	53
Gambar 4.10 Respon Penilaian Pendidik .....	55
Gambar 4.11 Tabulasi Uji Coba Produk.....	56



## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Daftar Pertanyaan Wawancara
- Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara
- Lampiran 3 Angket Instrument Penilaian Para Ahli
- Lampiran 4 Instrument Penilaian Ahli Media I
- Lampiran 5 Instrument Penilaian Ahli Media II
- Lampiran 6 Instrument Penilaian Ahli Materi I
- Lampiran 7 Instrument Penilaian Ahli Materi II
- Lampiran 8 Instrument Penilaian Praktisi Pendidik I
- Lampiran 9 Instrument Penilaian Praktisi Pendidik II
- Lampiran 10 Angket Respon Peserta Didik
- Lampiran 11 Kegiatan Penelitian di SDN 2 Rajabasa dan SDN  
Marga Kaya
- Lampiran 12 Foto Bersama Kepala Sekolah
- Lampiran 13 Rekapitulasi Uji Coba Skala Besar
- Lampiran 14 Rekapitulasi Uji Coba Skala Kecil

# BAB 1 PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Di era seperti sekarang sudah banyak sekali terdapat arti atau teori pengertian dari pendidik itu sendiri, seperti contohnya mulai dari pengertian yang berasal dari kamus yang disebut leksikal, pengertian yang berasal dari para ahli yang disebut konseptual atau pengertian yang berasal dari peraturan negara (pemerintah) yang disebut konstitusional. Secara leksikal mendefinisikan pendidik sebagai berikut : pendidik adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran terutama di peruntukan kepada anak-anak dan remaja di sekolah, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan-keterampilan

Sementara dalam kamus besar Bahasa Indonesia, Pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan pengertian leksikal tersebut. Dapat di Tarik beberapa elemen penting yang memainkan peran Pendidikan yaitu: 1) sebuah proses yang merupakan pelatihan dan pengajaran; 2) pelaku yang berupa anak-anak atau remaja baik secara perseorangan maupun berkelompok; 3) lokasi yang berupa sekolah; 4) tujuan yang merupakan penguasaan ilmu, pengembangan keterampilan dan perubahan sikap serta tata laku dalam usaha mendewasakan manusia.

Ki Hadjar mendefinisikan Pendidikan sebagai tuntunan dalam hidup tumbuh dan berkembangnya anak-anak, karna hakikat Pendidikan adalah menuntun segala kodrat atau potensi yang ada pada anak-anak agar mereka dapat meraih kebahagiaan dan keselamatan dalam kehidupan manusia maupun kehidupan social sebagai anggota masyarakat.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Syaifur Rohman, "Membangun Budaya Membaca Pada Anak Melalui Program Gerakan Literasi Sekolah". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4, No 1. (Juni 2017), h. 152

Dalam UU No. 23 Tahun 2002 pasal 9 ayat 1 tentang perlindungan anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh Pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasan sesuai dengan minat dan bakatnya. Sedangkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan nasioanl bab 1 pasal 1 butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut.

Menurut Ahmad D. Marimba Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh si Pendidikan terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju terbentuknya keperbadian yang utama. Menurut Langeveld Pendidikan iyalah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang di berikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, ata u lebih dapat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri.<sup>2</sup>

Pendidikan sering diartikan sebagai suatu usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan merupakan suatu unsur yang harus dilakukan setiap orang, karena pendidikan akan membentuk karakter peserta didik. Dengan cara mengajari secara teori sampai mengajari secara praktek.fungsi untuk mengembangkan atau menghasilkan peserta didik dengan kualitas unggul dalam kehidupan manusia di Indonesia yang bertujuan untuk mewujudkan pendidikan nasional.

Tujuan pendidikan pada hakekatnya adalah meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan, menumbuhkan dan menanamkan kecerdasan emosi dan spiritual yang mewarnai aktivitas

---

<sup>2</sup> Hasbulah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Depok:Rajawali Pers, 2017), h.3

kehidupannya, menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas pembelajaran, menumbuhkan kebiasaan dan berpartisipasi secara aktif teratur untuk memanfaatkan dan mengisi waktu luang dengan aktivitas belajar.<sup>3</sup>

Dalam suatu pendidikan di dalam nya terdapat suatu proses yang di antara nya ialah belajar, belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang disepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungan nya, yang antarlain terdiri dari peserta didik, pendidik, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pembelajaran, (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (*proyektor overhead*, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain).

Pendidikan jasmani (disingkat Penjas) adalah mata pelajaran untuk melatih psikomotorik yang mulai diajarkan secara formal di sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Mata pelajaran (Mapel) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) salah satu mapel yang diajarkan di sekolah. Mapel PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan

---

<sup>3</sup> Lis Yulianti Syafrida Siregar, "full Day Schol Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter", (*Perspektif Psikologi Pendidikan Iklan*), *Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, (Vol 05, No 02, Juli 2017), h. 308

kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.<sup>4</sup>

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْ لَهُم بِالَّتِي هِيَ  
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ  
بِالْمُهْتَدِينَ

*Artinya : Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.*

*(Qs Al Nahl (16) : 125)*

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar peserta didik. Tujuan umum pendidikan di masa kini adalah untuk memberi bekal agar kita dapat berfungsi secara efektif di era teknologi ini. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini adalah media pembelajaran berbasis komputer, salah satunya dengan video interaktif. Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respons siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks. Akan tetapi, yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

---

<sup>4</sup> *Cheni Chaenida Madu Ayu, Desain dan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Kulon Gresik: Caremedia Communication, 2018), hal. 2*

Multimedia pembelajaran merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Oleh karena itu, pengembang perlu memahami konsep, model, prinsip, desain, dan evaluasi multimedia pembelajaran. Oleh karena itu, pengembang perlu memahami konsep, model, prinsip, desain, dan evaluasi multimedia pembelajaran. Oleh karena itu, pengembang perlu memahami konsep, model, prinsip, desain, dan evaluasi multimedia pembelajaran.

Berdasarkan Pra penelitian berupa observasi dan wawancara pada tanggal 17 dan 19 Desember 2019 di SDN 2 Rajabasa yang beralamat di jalan ZA. Pagar Alam, Rajabasa, Kota Bandar Lampung dan SDN Margakaya di kelas IV dinyatakan proses pembelajaran sudah berjalan tapi media yang digunakan guru memadai atau bervariasi terkadang siswa kurang focus dalam melaksanakan senam. Oleh karena itu pembelajaran siswa sd diperlukan alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa dan mampu menarik perhatian sehingga siswa menjadi aktif dan tercipta suasana yang menyenangkan dalam kegiatan berolahraga sambil bermain.

Hasil wawancara dengan wali kelas pada tanggal 17 dan 19 desember 2019 media video interaktif bisa dijadikan alat yang memiliki fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Media video interaktif dibuat dengan desain animasi yang menarik dengan adanya gambar-gambar mengikuti gerak yang mudah di pahami siswa. Media video interaktif berfungsi juga untuk melatih kefokusian dan melatih kemampuan menyimak gambar dan gerak yang terdapat di dalam video.

Dalam pelaksanaan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru dan siswa kelas IV di SDN 2 Rajabasa yang beralamat di jalan ZA. Pagar Alam, Rajabasa, Kota Bandar Lampung dan SDN Margakaya, peneliti mengetahui

bahwa disekolah tersebut sudah berjalan nya proses pembelajaran senam setiap minggu nya, banyak nya siswa mengikuti senam tapi karena banyak nya siswa yang mengikuti senam siswa tidak dapat di control dengan sempurna dan sepenuhnya, media video interaktif sangat cocok karena siswa juga lebih bisa memahami gerak yang terdapat dalam video tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media yang sudah ada dan ada beberapa perbedaan yang peneliti revisi dalam media video interaktif tersebut di antaranya dalam media sebelumnya hanya menggunakan audio visual dan manusia yang menjadi tutor senamnya sedangkan di dalam media yang baru dikembangkan ini di ganti dengan animasi agar dapat menarik minat belajar siswa, bukan hanya itu saja di dalam media sebelumnya tidak terdapat penjelasan tentang senam sedangkan media yang baru dikembangkan di tambahkan pembukaan dan penjelasan tentang senam sehingga peserta didik bisa memahami fungsi dan tujuan senam untuk Kesehatan diri.

Dari beberapa uraian tersebut peneliti memberikan solusi dalam menerapkan pembelajaran senam maupun olahraga agar lebih mudah disarankan untuk memakai media video interaktif. Melalui media video interaktif ini diharapkan mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran terutama materi olahraga karena dalam video dijelaskan gerak yang sudah di desain semenarik mungkin, sehingga mempermudah siswa dalam berolahraga.

Dari hasil wawancara dengan wali kelas IV pada tanggal 17 dan 19 desember 2019 disertai dengan berbagai referensi skripsi yang peneliti baca atas nama Dina Fitriana dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di MI Raudatul Ulum Ngijo Karangploso Malang”, dan referensi skripsi atas nama Ita Nuriah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III”. Peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul

“Pengembangan Media Video Interaktif Pada Materi Senam Kreasi Anak SD” dengan adanya media video interaktif dengan di desain yang lebih menarik dan bertujuan memberikan pemahaman gerak pada materi senam kreasi secara mudah di pahami peserta didik. Guru juga lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran senam kreasi kepada peserta didik.

Dina Fitriana, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di MI Raudatul Ulum Ngijo Karangploso Malang” dalam penelitian ini akan dikembangkan media video animasi pembelajaran interaktif mata pembelajaran ilmu pengetahuan alam, di dalam media ini di lengkapi dengan SK, KD, materi dengan animasi bergambar, kumpulan soal-soal siswa berdasarkan SKL sesuai dengan materi pokok mengidentifikasi organ peredaran darah manusia”.<sup>5</sup>

Selain itu, Ita Nuriah, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III” dalam penelitian ini pembelajaran dengan menggunakan video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe dapat membrikan tayangan gambar bergerak yang di sertai dengan suara”.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Dina Fitriana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di MI Raudatul Ulum Ngijo Karangploso Malang”. (Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang, 2015).

<sup>6</sup> Ita Nuriah, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III”. (Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2021).



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat didefinisikan masalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan hanya batas media audio visual yang hanya berupa suara.
2. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis video interaktif dalam pembelajaran materi senam kreasi pada anak SD.
3. Belum adanya penggunaan media Video Interaktif dalam proses pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, supaya peneliti ini bisa mengarahkan dan memahami serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dapat dibatasi masalah “Pengembangan Media Video Interaktif Pada Materi Senam Kreasi Anak SD”.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media video interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi senam kreasi di SD?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media video interaktif dalam meningkatkan pemahaman materi senam kreasi di SD?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media video interaktif dalam meningkatkan pemahaman materi senam kreasi di SD?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media video interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi senam kreasi di SD.

2. Mengetahui kelayakan pengembangan media video interaktif pada materi senam kreasi di SD?
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media video interaktif pada materi senam kreasi di SD?

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya pengembangan media video interaktif ini di harapkan dapat menjadi sumber bahan ajar untuk guru dalam memberikan materi senam.
2. Bagi siswa, dapat mempermudah siswa dalam memahami gerak yang terdapat dalam video tersebut.
3. Bagi guru, dengan adanya media video interaktif dapat untuk sarana mempermudah memberikan materi pembelajaran selama proses pembelajaran daring.
4. Bagi peneliti, diharapkan peneliti dapat menuangkan ide-ide kreatif dalam pembuatan media video interaktif.

#### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian menggunakan metode penelitian Research and Development (R & D), yaitu berupa produk Vidio Interaktif yang menjelaskan tentang materi senam kreasi pada anak Sekolah dasar. Produk ini dapat di Spesifikasikan sebagai berikut:

- a) Materi yang dikembangkan diambil dari materi senam kreasi yang ada dikelas IV.
- b) Media pembelajaran yang digunakan berbasis video.
- c) Didalam media video interaktif disajikan gambar dan gerak senam kreasi yang disain memakai gambar animasi dan yang didesain semenarik mungkin.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Media Pembelajaran

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gerlach dan Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan Menyusun Kembali informasi visual atau verbal.

Istilah media sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata teknologi yang berasal dari kata latin *tekne* (Bahasa ingris Art) dan *logos* (Bahasa Indonesia ilmu). Menurut Webster “art” adalah keterampilan yang di peroleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Dengan demikian teknologi tidak lebih dari satu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat study, pengalaman dan observasi. Richard dan Rodgers menjelaskan juga bahwa Teknik adalah prosedur atau praktek yang sesungguhnya dalam kelas. Dalam kegiatan belajar mengajar sering pula pemakai kata media pembelajaran atau diganti dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahkan pengajaran, komunikasi pandang dengar, Pendidikan alat peraga pandangan, teknologi Pendidikan, alat penjaga dan media penjelas.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> *Ibid, h.5*

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Sementara Karwono dan Mularsih menyatakan bahwa pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awalan “Pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari kecakapan tertentu.<sup>2</sup>

Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang di kemukakan oleh Hamalik di mana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Menurut Miarso bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pesan, pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Gange mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang pembelajaran untuk belajar.

---

<sup>2</sup>Nurul Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo negrikaton Pesawaran”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1, (Juni 2017), h.36

Menurut penjelasan diatas peneliti memberikan pendapat sangat dibutuhkan nya alat peraga atau biasa disebut media pembelajaran agar proses pembelajaran dan materi yang dijelaskan oleh guru bisa lebih di mengerti oleh peserta didik, media yang dibuat juga lebih menarik minat belajar peserta didik untuk belajar dan peserta didik tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Beberapa uraian diatas tentang media, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap Batasan itu.

1. Media Pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat di dengar atau diraba dengan pancaindra.
2. Media pendidik memiliki arti nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan ke siswa.
3. Penekanan media pendidik terdapat pada visual dan audio.
4. Media Pendidikan memiliki Pengertian alat bantu pada proses belajar baik dalam maupun luar kelas.
5. Media Pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam peroses pembelajaran.
6. Media Pendidikan dapat digunakan secara massal, misalkan radio dan televisi. Kelompok besar dan kelompok kecil misalkan film, slide, OHP atau perorangan misalkan modul, computer, radio/kaset, video recorder.
7. Sikap, perbuatan, organisasi startegi dan manajemen yang berhubung dengan penerapan suatu ilmu.

## 2. Fungsi Media

Media sebagai sesuatu komponen system pembelajaran mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Itu berarti media memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran, tanpa adanya media maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi. Sebagai komponen system pembelajaran media memiliki fungsi yang berbeda dengan komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada pebelajar.

Menurut degeng secara garis besar fungsi media adalah: (1) Menghindaari terjadinya verbalisme, (2) Membangkitkan minat/motivasi, (3) Menarik perhatian peserta didik, (4) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran, (5) Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar. Media yang dirancang dengan baik dalam batas-batas tertentu dapat merangsang timbulnya semacam “dialog internal” dalam diri peserta didik dengan perkataan lain terjadi komunikasi antara peserta didik dengan sumber pesan atau guru.<sup>3</sup>

Ibrahim, dkk menjelaskan fungsi media pembelajaran ditinjau dari dua hal, yaitu proses pembelajaran sebagai proses komunikasi dan kegiatan integrasi antara peserta didik dan lingkungannya. Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (peserta didik) maka fungsi dapat di ketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamalik pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

---

<sup>3</sup> Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran inovatif*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017), h. 128

Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang di proyeksikan melalui *overhead project* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau (membaca) teks yang tergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengkomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan

memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran sebagai alat untuk memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga proses dan hasil belajar meningkat.
- 2) Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan serta mengarahkan konsentrasi anak guna menimbulkan semangat belajar, memperlancar interaksi antara siswa dan lingkungannya, dan memiliki kemungkinan mempercepat siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Dengan media pembelajaran keterbatasan indera, ruang, dan waktu dapat di minimalisir dengan baik.
- 4) Dengan bantuan media pembelajaran diharapkan akan memberikan pengalaman yang terlihat lebih nyata tentang peristiwa di lingkungan mereka dan memungkinkan interaksi langsung dengan guru, komunikasi dan lingkungannya misalnya melalui, kunjungan lapangan ke museum atau kebun binatang.

Dari beberapa fungsi media di atas penulis menyimpulkan bahwa media yang baik akan membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar pada peserta didik karena, media memiliki fungsi untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi serta memtinggikan perhatian peserta didik. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.



Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini harus selaras dengan peningkatan mutu SDM agar arah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menuju sasaran yang tepat. Harapannya adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mampu terbentunya karakter peserta didik yang kuat dan kokoh.<sup>4</sup>

### **3. Peran Media Pembelajaran Dalam Konteks Belajar**

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Pesan tersebut merupakan isi atau materi ajar yang ada pada kurikulum yang di tuangkan oleh guru atau sumber lain kedalam symbol-simbol komunikasi, symbol komunikasi merupakan symbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) dan symbol non-verbal ataupun visual.

Proses penuangan pesan kedalam symbol komunikasi itu dinamakan *encoding*. Selanjutnya penerima pesan menapsirkan symbol-simbol komunikasi tersebut, sehingga penerima pesan menerima pesan. Adakala penapsiran yang dilakukan oleh penerima pesan berhasil, adakalanya sebaliknya.

### **4. Tujuan Pemanfaatan Media Pembelajaran**

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar dan serta membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran. Manpaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar.

Jadi manfaat media pembelajaran adalah: (a) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat mmenumbuhkan motivasi belajar, (b) Bahan

---

<sup>4</sup> Sohibun dan Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive". *Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol. 2 No. 2 (Desember 2017), h. 122

pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, sehingga memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik, (c) Metode pembelajaran bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar tidak kehabisan tenaga, dan (d) Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi dan lain-lain.

### **5. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

- 1) Ciri fiksatif, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek.
- 2) Ciri manipulative, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena memiliki ciri manipulatif.
- 3) Ciri distributive, memungkinkan suatu objek atau kejadian di transformasi melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

### **6. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Gagne & Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari, antara lain: buku, *tape-recorder*, kaset, video camera, video *recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berikut ini akan diuraikan klasifikasi Media Pembelajaran menurut taksonomi yang dikemukakan oleh Leshin, dkk., yaitu:

- 1) Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini ingin secara langsung terlibat dengan pemantapan pembelajaran.
- 2) Media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.
- 3) Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.
- 4) Media berbasis *Audio-visual*, media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Contoh media yang berbasis *audio-visual* adalah video, film, *slide* bersama *tape*, televisi.
- 5) Media berbasis komputer, dewasa ini memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI). Adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatan meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted*

*Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

## **B. Media Pembelajaran Interaktif**

### **1. Pengertian Pembelajaran Interaktif**

Media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Salah satu bentuk interaksi peserta didik dengan menggunakan media komputer, misalnya CD interaktif, simulator, laboratorium bahasa, dan lab. Komputer atau kombinasi di antaranya yang berbentuk video interaktif. beberapa model media interaktif yaitu model *drills*, model tutorial, model simulasi dan model *instruction*.

Salah satu media interaktif berbasis komputer ialah multimedia. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

### **2. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Pembelajaran Interaktif**

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para pendidik dan peserta didik. Secara umum, manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi,

kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja serta belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Manfaat tersebut akan diperoleh mengingat terdapat kelebihan dari sebuah media multimedia pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, dan elektron.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, dan gunung.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, dan memekarnya bunga.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, dan salju.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, dan racun.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Kemampuan teknologi elektronika semakin besar seiring berkembangnya bentuk grafis, video, animasi, diagram, dan suara. Multimedia berbasis komputer dan interaktif video merupakan komponen dari kemampuan teknologi elektronika yang digunakan dalam pembelajaran. Multimedia berbasis komputer dan interaktif video memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan tersebut adalah sebagai berikut :

Kelebihan multimedia berbasis komputer dan interaktif video:

- 1) Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video lebih inovatif dan interaktif

- 2) Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video memotivasi belajar siswa.
- 3) Keunggulan multimedia berbasis komputer dan interaktif video dapat menggunakan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung.
- 4) Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video merupakan media penyimpanan yang relatif mudah dan fleksibel.
- 5) Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video dapat membawa objek materi pembelajaran yang sulit didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar.
- 6) Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video menampilkan objek yang terlalu besar ke dalam kelas dan menampilkan objek yang tidak dapat dilihat secara langsung.

Kekurangan multimedia berbasis komputer dan interaktif video:

- 1) Biaya relatif mahal untuk tahap awal penggunaan multimedia pembelajaran.
- 2) Kemampuan sumber daya manusia dalam penggunaan multimedia masih perlu di tingkatkan lagi agar semakin memudahkan dalam proses penyampaian.
- 3) Kurangnya perhatian dari pemerintah mengenai multimedia pembelajaran.
- 4) Fasilitas yang mendukung multimedia belum memadai untuk daerah tertentu.

### **3. Multimedia Interaktif**

Multimedia interaktif adalah multimedia yang tidak bersifat linier. Namun siswa memiliki pilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan. Dalam mempelajari suatu topik bahasan siswa dapat memilih mana yang akan

dipelajari lebih dahulu. Dengan demikian ciri khas dari multimedia interaktif adalah adanya semacam pengontrol yang biasa disebut dengan *graphical user interface* (GUI), yang bisa berupa *icon*, *button*, *scroll* atau yang lainnya. Setiap GUI tersebut dapat dioperasikan oleh siswa (pemakai) untuk mencari informasi yang di inginkan. Terdapat beberapa keuntungan pengembangan multimedia interaktif di antaranya:

- a. Multimedia interaktif sifatnya lebih dinamis sehingga tidak membosankan.
- b. Multimedia interaktif memberikan pilihan menu yang lebih beragam sehingga siswa sebagai pemakai media ini memiliki kesempatan untuk memilih materi yang lebih disukainya.
- c. Kajian materi pelajaran yang lebih lengkap memungkinkan multimedia interaktif lebih memiliki keanekaragaman materi yang dipahami siswa.
- d. Umpan balik dapat diberikan secara beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Disamping memiliki keunggulan diatas, multimedia interaktif juga memiliki kelemahan terutama dilihat dari pengembangannya yang kadang-kadang sedikit kompleks, juga ketersediaan bahan ajar yang dapat di link internet kadang-kadang kurang tervalidasi dengan baik, akibatnya dapat terjadinya kesalahan konsep.

#### **4. Media Berbasis Audio – Visual**

Media audio dan audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan seperti tape recorder, hampir tidak diperlukan lagi biaya tambahan karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat direkam Kembali. Disamping itu tersedia juga materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat menampilkan pesan yang bermotivasi.

Media audio visual dapat di maknai sebagai alat yang bisa menampilkan gambar dan memunculkan suara, beberapa contoh yang termasuk dalam media ini adalah film bersuara, televisi dan video. Media audio visual bisa diartikan juga sebagai jenis suatu media yang membuat unsur gambar dan juga membuat unsur suara yang bisa di dengar misalnya, slide suara, film dan rekaman video dan lainnyaa. Pembelajaran menggunakan media audio visual merupakan cara menerima dan pemanfaatan materi yang dilakukan melalu pengelihatan dan pendengaran yang mayoritas tidak mengantungkan pada symbol yang serupa atau pemahaman kata. Beberapa ciri dalam media berbasis audio visual :

- a. Memiliki sifat linier
- b. Penyajian gambar yang dinamis
- c. Dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan
- d. Mewujudkan hal yang bersifat abstrak menjadi hal yang bisa di lihat secara fisik
- e. Bisa dikembangkan sesuai dengan prinsip psikologi kognitif dan behaviorisme
- f. Berpusat dengan guru dan interaksi dengan siswa rendah.<sup>5</sup>

Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk: 1) Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar; 2) Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi; 3) Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa; 4) Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atas suatu masalah.

---

<sup>5</sup> Hery Setiyawan, "Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V", Jurnal Prakarsa Paedagogia, Vol. 3 No. 2 Desember 2020



## C. Pendidikan Jasmani

### 1. Pengertian Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan Pendidikan yang dapat mendukung pencapaian tujuan Pendidikan secara keseluruhan, penjas memiliki potensi untuk mengembangkan domain-domain yang meliputi kognitif, afektif, psikomotor dan fisik. Penjas merupakan Pendidikan melalui aktivitas fisik dengan menggunakan medium kegiatan dalam bentuk aktivitas fisik yang dinamakan olahraga. Walaupun Pendidikan jasmani sering didefinisikan dalam redaksi yang beragam, namun pada umumnya pandangan tersebut didasarkan pada bagaimana orang memandang manusia itu sendiri.

Pandangan pertama yang sering disebut pandangan tradisional, menganggap bahwa manusia itu terdiri dari dua komponen utama yaitu jasmani dan rohani. Pandangan ini dianggap bahwa Pendidikan jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang atau penyelaras Pendidikan rohani manusia. Pandangan terhadap Pendidikan jasmani seperti itu dapat kita amati pada undang-undang No. 4 tahun 1950 BAB VI pasal 9 sebagai berikut; “Pendidikan jasmani yang menuju klarasan antara tumbuhnya badan dan perkebangan jiwa merupakan usaha untuk membuat bangsa indonesia menjadi bangsa yang sehat, kuat lahir batin, diberikan pada seluruh jenjang pendidikan”. Dan seperti yang tercantum dalam hadist berikut:

وَكُلُوا مِمَّا رَزَقَكُمُ اللَّهُ حَلَالًا طَيِّبًا ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي أَنْتُمْ بِهِ

مُؤْمِنُونَ ﴿٨٨﴾

*Artinya: “Dan makanlah dari apa yang telah diberikan Allah kepadamu sebagai rezeki yang halal dan baik, dan bertakwalah kepada Allah yang kamu beriman kepada-Nya.” (Q.S Al-Maidah:88).*

Pendidikan jasmani adalah Pendidikan melalui dan tentang aktifitas fisik atau dalam Bahasa aslinya adalah *physical education of and through movement*. Terdapat tiga kata kunci dalam definisi tersebut adalah; (1) Pendidikan yang di refleksikan dengan kompetensi yang ingin diraih siswa, (2) Melalui dan tentang sebagai kata sambung yang menggambarkan keeratatan hubungan yang dinyatakan dengan berhubungan langsung dan tidak langsung, (3) Gerak merupakan kajian sebagaimana tentera dalam kurikulum Pendidikan jasmani. Berdasarkan definisi tersebut cukup jelas bahwa posisi gerak dalam kurikulum disebut bahan kajian yang terdiri dari tujuh bahan kajian (aktifitas permainan dan berolahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas uji diri/senam, aktivitas ritmik, aktivitas luar kelas dan Kesehatan).<sup>6</sup>

## 2. Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan Pendidikan jasmani seringkali didefinisikan dalam redaksi yang berbeda-beda dari setiap ahli Pendidikan, namun semua tujuan tersebut pada dasarnya dapat diklasifikasikan ke dalam empat katagori tujuan seperti yang dikemukakan oleh Bucher (1964), yaitu:

1. Perkembangan fisik, tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (Physical fitness).
2. Perkembangan gerak, tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah dan sempurna (skillfull).

---

<sup>6</sup> Rahmat Permana, *Teori dan Praktik Pendidikan Jasmani Di Perguruan Tinggi*, (Tasikmalaya : Edu Publisher, 2020), h. 9

3. Perkembangan mental, tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang Pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya.
4. Perkembangan social, tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat. Sehubungan dengan tujuan yang harus dicapai dalam Pendidikan jasmani tersebut, maka beberapa aktivitas yang sering kali diberikan dalam suatu program Pendidikan jasmani adalah aktivitas lokomotor, mengontrol objek, kesegaran jasmani, aktivitas social.<sup>7</sup>

Menurut Gabbard, Le Blanc dan Lowy tahap laku gerak memiliki empat fase yaitu :

- a. Umur 0 sampai 2 tahun bergerak tidak sempurna, contohnya berguling, duduk, merayap, merangkak, berdiri dan memegang.
- b. Umur 2 sampai 7 tahun gerak dasar contoh, lokomotor, non lokomotor, dan gerak manipulatif.
- c. Umur 8 sampai 12 tahun gerak khusus penghalusan keterampilan gerak, permainan olahraga, senam dan olahraga air.
- d. Masa remaja dan dewasa umur 12 tahun sampai dewasa, gerak spesialisasi bersifat rekreasi dan kompetitif.

### **3. Pendidikan Olahraga**

Pendidikan jasmani tidak bisa dipisahkan dari olahraga karena keduanya saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Olahraga cukup mendominasi muatan kurikulum Pendidikan jasmani pada

---

<sup>7</sup> *Ibid*, h. 11-12

semua tingkatan persekolahan, demikian juga dalam prakteknya olahraga juga sangat digemari baik oleh guru maupun oleh siswanya.<sup>8</sup>

Menurut Ateng dalam buku Husdarta 92009 : 136) olahraga berasal dari dua suku kata yaitu olah dan raga yang berarti memasak atau menipulasi raga dengan tujuan membuat raga menjadi matang. Olahraga banyak digunakan untuk berbagai jenis kegiatan fisik, yang dapat dilakukan didarat, air maupun udara. Kemal dan Supandi mengungkapkan beberapa definisi olahraga di tinjau dari kata asalnya yaitu:

1. Disport yaitu bergerak dari suatu tempat ketempat lain. Olahraga adalah suatu permulaan dari dan menimbulkan keinginan dari dalam kesenangan (rekreasi).
2. Field sport, awal mula dikenal di ingris pada abad ke-18 kegiatannya dilakukan oleh para bangsawan, terdiri dari dua kegiatan pokok yaitu menembak dan berburu pada waktu senggang.
3. Despoter, dalam Bahasa Prancis berarti membuang Lelah.
4. Sport, dalam ensiklopedia Jerman sport dapat diartikan sebagai pemuasan atau hobby.
5. Olahraga, Latihan gerak badan untuk menguatkan badan seperti berenang, main bola dan lain-lain. Olahraga adalah usaha untuk mengelola, melatih raga atau tubuh manusia untuk menjadi sehat dan kuat.

---

<sup>8</sup> Encep Sudirjo, Muhammad Nur Alif, *Filsafat Pendidikan Jasmani*, (Sumedang : UPI Sumedang Press, 2019), h. 99

Definisi lain dari olahraga antara lain menurut rusli lutan dkk (1997) dalam buku Husdarta (2009:137) yang mengungkapkan bahwa olahraga adalah bentuk-bentuk kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi optimal.<sup>9</sup>

## **D. Senam**

### **1. Pengertian Senam**

Sejarah perkembangan senam bermula dari zaman kuno sebelum masehi, baik dari dunia barat, timur ataupun timur tengah. Materi senam saat itu di bagi menjadi empat bagian yakni; (1) zaman kuno, (2) zaman abad pertengahan dan permulaan zaman 20, (3) eropa dan (4) zaman modern di eropa dan senam pada abad 20. Senam mulai dikenal di Indonesia pada tahun 1912 saat zaman penjajahan belanda. Masuk senam di Indonesia ini bersamaan dengan di tetapkannya senam sebagai mata pelajaran wajib di sekolah-sekolah. Dengan demikian senam menjadi salah satu bagian dari penjaskes yang diajarkan di sekolah-sekolah.

Pertama kali senam di kenal dengan menggunakan system jerma, yakni kemungkinan-kemungkinan gerakanya yang kaya sebagai alat Pendidikan. Namun system tersebut berganti dengan system swedia pada tahun 1969 yang Gerakan nya lebih menekankan pada manpaat bergerak. System tersebut diperkenalkan oleh seorang perwira Kesehatan dari Angkatan laut kerajaan belanda Bernama Dr. H.F Minkema, melalui menkema inilah senam diindonesia mulai menyebut terutama pada tahun 1918 saat ada pembukaan kursus senam swedia di kota malang untuk tantara dan guru.

---

<sup>9</sup> *Ibid, h. 104*

Pada dasarnya senam merupakan gerak badan menyeluruh apapun bentuknya. Keselarasan dan berkeseimbangan merupakan salah satu ciri dari gerak senam. Berbagai macam jenis dan bentuk senam telah ada sejak dahulu, karena gerakannya yang ringan, mudah dan dinamis sehingga semua orang bisa melakukannya. Senam sendiri dapat diartikan sebagai Latihan tubuh yang bertujuan untuk mengaktifkan seluruh anggota tubuh dan persediaan agar tidak terjadi kekakuan, kelenturan tubuh akan berkembang. Jika seseorang rutin melakukan gerak-gerakan tubuh baik secara statis maupun dinamis.

Senam merupakan aktivitas fisik yang dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak. Gerakan senam sangat sesuai untuk dapat penekanan dalam program Pendidikan jasmani terutama karena tuntutan fisiknya seperti kekuatan dan daya tahan otot terhadap gerak-gerakan yang dilakukan. Senam pada dasarnya adalah induk dari seluruh cabang olahraga, maka dari itu senam salah satu aktifitas fisik yang terdapat dalam kurikulum Pendidikan jasmani di sekolah dasar.<sup>10</sup> Senam kreasi merupakan gerakan yang dilakukan untuk menyalurkan rasa seni atau rasa keindahan yang dilakukan dengan di iringi irama music atau latihan bebas yang dilakukan secara berirama. Senam kreasi merupakan senam yang menarik dan riang gerakan nya.<sup>11</sup>

Didalam pembelajaran senam juga terdapat unsur-unsur seperti kalestenik, tumbling dan akrobatik. Yang dimaksud dengan kegiatan kalesteknik yaitu kegiatan untuk memperindah tubuh melalui Latihan kekuatan, sedangkan tumbling merupakan gerak-gerakan yang cepat dengan unsur eksplosit dan gerak pada umumnya dirangkaikan pada satu garis atau bidang lurus. Ciri-ciri

---

<sup>10</sup> Herwanto, Suharti, *Buku Ajar Senam Dasar*, (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2020), h. 6-13

<sup>11</sup> Jambura, "Pengembangan Senam Kreasi " Aku Tauno Rlipu " Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama". Arena Of Physical Education And Sport . Vol. 1 No 1 2022

dari tumbling adalah melompat, melayang bebas diudara dan gerakannya harus dilakukan dengan cepat. Akrobatik adalah gerakan yang menonjolkan kelenturan dan keseimbangan gerak dengan pergerakan yang agak lambat.

## 2. Tujuan Senam

Tujuan dari senam adalah untuk mendapatkan kekuatan dan keindahan jasmani. Ciri-ciri dan kaidah senam sebagai berikut:

1. Gerakan Latihan senam harus selalu di rencanakan, dipilih dan diciftakan baik oleh guru, pelatih dan bahkan oleh pelaku sendiri.
2. Gerakan senam yang sudah dipilih harus disusun secara sistematis sebagai satu kebulatan rangkaian.
3. Penyusunan pemilihan gerakan tersebut harus disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan si pelaku.<sup>12</sup>

Dengan melihat ciri-ciri dan kaidah senam tersebut, maka Batasan tentang senam dapat di rumuskan sebagai berikut, senam adalah Latihan jasmani olahraga yang bentuk gerakannya dipilih dan disusun secara sistimetis berdasarkan prinsip tertentu sesuai dengan tujuan dan kebutuhan si penyusun.

Senam merupakan jenis olahraga yang mengakar pada kebudayaan Yunani kuno dalam menyembah dewa Zeus. Pada permulaan abad ke-20, senam mulai diperkenalkan sebagai salah satu cabang olah tubuh yang kemudian menjadi populer di berbagai Negara. Dalam masa perkembangannya, senam kemudian membagi dirinya ke dalam beberapa jenis spesifik. Senam juga merupakan gerakan yang sangat indah, apalagi jika gerakan tersebut berupa rangkaian. Keterampilan merangkai gerak yang

---

<sup>12</sup> *Ibid, h. 14*

ditampilkan para pesenam bukan diperoleh secara sederhana, melainkan dengan kerja keras, dan keuletan dalam berlatih.<sup>13</sup>

Senam memiliki dua pengertian ialah:

- a. **Gymnastics** atau senam pertandingan, ialah senam yang dipertandingkan (senam Artistik) meliputi senam lantai dan senam dengan perkakas, misalnya: gelang-gelang, palang tunggal, palang sejajar, kuda-kuda, balok titian.
- b. **Calisthenics** atau senam dasar. Bentuk latihan sederhana dan sebagai dasar untuk memberikan latihan pada kelompok otot. Senam Kesegaran Jasmani, Senam Tera, Senam Seht Indonesia termasuk pada Calisthenics. Calisthenics di Indonesia umumnya mengikuti sistem senam Australia dengan tokoh Gaulhover dan Margarret Stracher. Susunan metodis sistem ini menggunakan urutan:
  - a) Latihan Pendahuluan (Pemanasan)
  - b) Latihan inti, dibagi menjadi:
    - 1) Latihan tubuh
    - 2) Latihan keseimbangan
    - 3) Latihan kekuatan dan ketangkasan
    - 4) Latihan jalan dan lari
    - 5) Latihan loncat dan lompat
  - c) Latihan Penutup (Penenangan)

## E. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berkaitan dengan video interaktif dalam materi senam kreasi masih sangat terbatas untuk dijadikan penelitian yang relevan. Berikut beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan pengembangan video interaktif:

1. Rizky Putri Ananda, dengan judul “Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Video Interaktif Di SDIT IQRA Kota Bengkulu”. Dalam penelitian ini video interaktif merupakan suatu system penyampaian

---

<sup>13</sup> Roji, Eva Yulianti, *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hlm. 223



pengajaran dimana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian computer kepada siswa yang tidak saja mendengar.<sup>14</sup>

2. Zahratul Fauziyyah, dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Marjosari 2 Malang”. Dalam penelitian ini tingkat kevalidan dari media video pembelajaran dapat dilihat dari hasil penilaian validator dan siswa. Dari para ahli dan praktisi rata-rata mendapatkan hasil yang valid dan dari siswa melalui kelompok kecil yang di ambil dari 6 siswa dari kelas III dengan hasil 88,5% dan dari kelompok besar yaitu diambil dari keseluruhan siswa dengan hasil 91,10% sehingga mendapatkan hasil yang sangat valid.<sup>15</sup>
3. Zulaikha Ummul Arafah, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Problem Solving Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Gerak Parabola”. Dalam penelitian ini dengan adanya video interaktif untuk meningkatkan minat peserta didik dalam memahami dan meningka tkan hasil belajar dalam pembelajaran fisika.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Risky Putri Ananda, “*Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Video Interaktif Di SDIT IQRA Kota Bengkulu*”. (Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Bengkulu, 2021).

<sup>15</sup> Zahratul Fauziyyah, *judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Marjosari 2 Malang”*. (Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang, 2019).

<sup>16</sup> Zulaikha Ummul Arafah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Problem Solving Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Gerak Parabola*”, (Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2018).

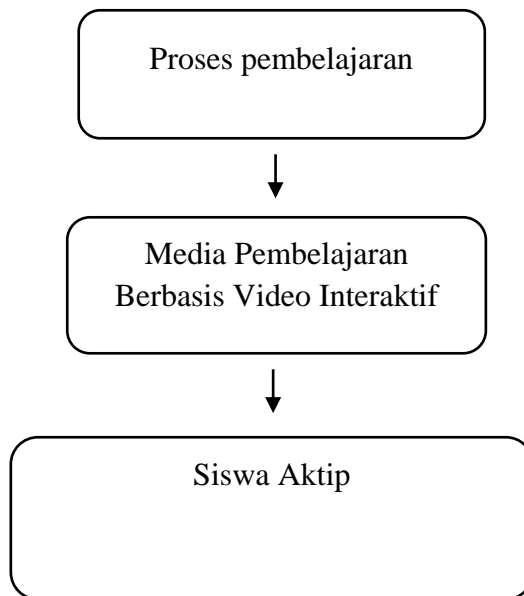
Dari beberapa penjelasan skripsi yang berkaitan diatas penulis menyimpulkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang peneliti lakukan. Pada dasarnya penelitian yang disebutkan diatas secara umum sama-sama membahas mengenai kreativitas guru terhadap media pembelajaran, sedangkan perbedaanya terletak pada hasil kreativitas, fokus penelitian dan hasil penelitian. Dalam hal ini, tidak ditemukan penelitian yang sama persis dengan penelitian yang dilakukan.

#### **F. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir adalah serangkaian konsep dan kejelasan hubungan antar konsep tersebut yang dirumuskan oleh peneliti berdasarkan tinjauan Pustaka dengan meninjau teori yang disusun dan hasil-hasil penelitian yang terkait. Pada saat proses pembelajaran siswa banyak tidak mengamati guru saat menjelaskan sehingga tidak sedikit dari siswa yang paham dengan pelajaran yang disampaikan serta banyak siswa yang Ketika ditanya atau diminta memberikan penjelasan merasa tidak percaya diri.

Dari permasalahan tersebut peneliti berinisiatif untuk memberikan solusi berupa media pembelajaran berbasis video. Diharapkan dengan adanya media video interaktif siswa bisa lebih aktif dan memahami gerak senam kreasi yang ada dala video. Dengan adanya video interaktif yang didalamnya sudah di desain semenarik mungkin diharapkan siswa lebih semangat dalam mengikuti senam setiap ada mata pelajaran PJOK dan mampu meningkatkan daya ingat siswa pada gerak-gerakan senam yang terdapat dalam video interaktif tersebut.

Adapum kerangka berpikir pada pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

##### **1. Pengembangan Media Video Interaktif**

Pengembangan Media Video Interaktif Pada Materi Senam Kreasi Anak SD. Produk ini telah melakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan pendidik. Uji skala kecil dan uji skala besar dilakukan secara *offline atau di lapangan langsung*.

##### **2. Hasil Kelayakan Media Video Interaktif**

Melihat hasil dari validasi ahli media pada tahap I mendapatkan persentase rata-rata 30,8% dengan kriteria “kurang layak” pada tahap II mendapatkan persentase rata-rata 72,1% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi tahap akhir mendapatkan persentase rata-rata 82,2% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil respon penilaian dengan pendidik mendapatkan persentase 88,8% dengan kriteria “sangat menarik”. Kemudian hasil uji coba skala kecil mendapatkan persentase rata-rata 85,2% dengan kriteria “sangat menarik”. Dan uji coba skala besar mendapatkan persentase rata-rata 88,5% dengan kriteria “sangat menarik”. Berdasarkan uraian di atas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu Media Video Interaktif dinyatakan layak untuk digunakan.

##### **3. Peserta Didik Terhadap Media Video Interaktif**

Melihat dari hasil penelitian yang dilaksanakan secara langsung / offline SDN 2 Rajabasa dan SDN Margakarya, Peserta didik sangat antusias dan gembira dalam melaksanakan senam. Materi Pelajaran yang tidak monoton dan cepat menyaring daya pikir peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Dengan adanya media video

interaktif bisa menambahkan motivasi belajar peserta didik dan lebih menarik. Melihat dari hasil presentase skala besar dan skala kecil bahan media video interaktif diterima dengan baik oleh peserta didik.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Pendidik**

Guna menunjang proses kegiatan belajar mengajar sebaiknya pendidik menggunakan media yang dibuat menarik dan inovatif, sehingga kegiatan pembelajaran dapat lebih aktif dan menarik.

### **2. Bagi Peserta didik**

Diharapkan Media Video Interaktif dapat menambah motivasi belajar dan menyenangkan bagi peserta didik.

### **3. Bagi Peneliti**

Diharapkan, dalam pembuatan Media Video Interaktif ini dapat dijadikan perbaikan bagi peneliti selanjutnya agar lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta : PT. RajaGrafindo.
- Cheni Chaenida Madu Ayu, 2018. *Desain Dan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan*. Kulon Gresik : Camedia Comunication.
- Encep Sudirjo, Muhammad Nur Alif, 2019. *Filsafat Pendidikan Jasmani*. Sumedang : UPI Sumedang Press
- Herwanto, Suharti, 2020. *Buku Ajar Senam Dasar*. Surabaya : CV. Jakad Media Publishing
- Husbullah, 2017. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Depok : Rajawali Pers
- Rahmat Permana, 2020. *Teori Dan Praktik Jasmani Di Perguruan Tinggi*. Sumedang : UPI Sumedang Perss
- Roji, Eva Yulianti, 2017. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*. Jakarta : Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Lis Yulianti Syafrida Siregar. *Full Day School Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Perspektif Psikologi Pendidikan Islam*. Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam, Vol 05, No 02, Juli 2017
- Nurul Hidayah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo negrikaton Pesawaran*. Jurnal Pendidikan dan Pebelajaran Dasar, Vol. 4 No. 1, Juni 2017.

Sohibun dan Filza Yulina Ade. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*. Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol. 2 No. 2 Desember 2017.

Syaifur Rohman. *Membangun Budaya Membaca Pada Anak Melalui Program Gerakan Literasi Sekolah..* Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 4 No. 1 Juni 2017.

Ita Nuriah.2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III*". (Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung).

Risky Putri Ananda, 2021. *Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Video Interaktif Di SDIT IQRA Kota Bengkulu*. (Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Bengkulu).

Zahratul Fauziyyah.2019 *Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Marjosari 2 Malang*. (Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang).

Zulaikha Ummul Arafah. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Problem Solving Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Gerak Parabola*. (Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta).

# LAMPIRAN



## Lampiran 1

### Daftar Tabel Pertanyaan Wawancara dengan Guru Penjas

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terlaksanakan senam setiap minggunya?	Terlaksana, setiap hari jumat seluruh peserta didik dan guru-guru melakukan senam
2.	Apakah banyak peserta didik yang mengikuti senam?	Banyak, seluruh siswa mengikuti senam
3.	Senam seperti apa saja yang biasa digunakan pada peserta didik?	Senam seribu, senam lantai, senam irama, dan senam pramuka
4.	Bagaimana respon peserta didik ketika disuruh untuk mengikuti senam?	Siswa senang sekali, gembira dan juga rileks
5.	Hambatan yang bapak atau ibu alami ketika menintruksikan peserta didik untuk senam?	Tidak ada, karena dibantu dengan guru-guru lain untuk mengatur siswa
6.	Apakah bapak atau ibu merasa kesulitan ketika mengajak peserta didik untuk senam?	Iya, karena siswa yang mengikuti terlalu banyak kecuali ada guru-guru lain
7	Menurut bapak atau ibu media seperti vidio animasi apakah cocok digunakan untuk menyampaikan gerak senam yang baik untuk peserta didik?	Cocok, selama pengaruhnya masih dalam tujuan untuk belajar

## Dokumentasi



Gambar diambil pada saat wawancara dengan guru penjas kelas IV ibu Kamelia Sari, S. Pd



Gambar diambil pada saat wawancara dengan guru penjas kelas IV bapak M. Hairi

**Lembar Penilaian Ahli Materi**  
**Pengembangan Media Vidio Interaktif pada Materi Senam**  
**Kreasi anak SD**

A. Pengantar

Lembar penilaian dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/ Bapak terhadap Media Vidio Interaktif dalam memberikan materi senam kreasi kepada anak sd/mi yang akan di gunakan pada penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Vidio Interaktif pada Materi Senam Kreasi Anak SD”**. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya senam kreasi tersebut untuk di terapkan di sekolah. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas senam kreasi ini.

Atas perhatian dan kesediaan ibu/bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda  $\surd$  pada kolom “nilai” sesuai penilaian ibu/bapak terhadap senam kreasi berbasis vidio pada anak sd.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.  
Nilai 5 = Sangat Baik  
Nilai 4 = Baik  
Nilai 3 = Cukup Baik  
Nilai 2 = Kurang Baik  
Nilai 1 = Sangat Kurang
3. Apabila penilaian ibu/bapak 2 atau 1 maka berikan saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap senam kreasi berbasis vidio interaktif pada anak sd/mi pada kolom komen.

### C. Aspek Penilaian

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan pokok pembahasan	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.					
		Kedalaman materi					
2.	Keakuratan materi	Ketetapan dalam pemilihan tema senam					
		Ketetapan dalam alur senam					
		Kesesuaian dengan kompetensi yang harus di capai					
		Bermanfaat bagi pemahaman rasa ingin tahu peserta didik					
		Kejelasan materi yang di sampaikan					
		Ketepatan tujuan penilaian					
		Ketuntasan senam yang di berikan sesuai tujuan pembelajaran					
3.	Penyajian	Penyajian senam memberikan pengetahuan kepada peserta didik					
		Penyajian gambar sesuai dengan materi yang di sajikan					
		Kejelasan penyajian dengan pembelajaran					
		Senam yang di sajikan menarik peserta didik.					

### D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....  
.....  
.....  
.....

Nilai Maksimal:  $13 \times 5 = 65$   
Nilai =

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

<b>Skor Kelayakan</b>	<b>Kriteria</b>
<b>0 – 20%</b>	<b>Tidak Layak</b>
<b>21 – 40%</b>	<b>Kurang Layak</b>
<b>41 – 60%</b>	<b>Cukup Layak</b>
<b>61 – 80%</b>	<b>Layak</b>
<b>80 – 100%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Kesimpulan:

Vidio Senam Kreasi ini dinyatakan\*):

1. Layak di uji cobakan tanpa adanya revisi
2. Layak di uji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak di uji cobakan di lapangan.
- 4.

\*) : lingkari salah satu

Bandar Lampung,  
Validator

2022

.....  
NIP.

**Lembar Penilaian Ahli Media**  
**Pengembangan Media Vidio Interaktif pada**  
**Materi Senam Kreasi Anak SD**

A. Pengantar

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak terhadap vidio interaktif dalam memberikan senam kreasi anak sd yang akan di gunakan pada penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Vidio Interaktif pada Materi Senam Kreasi Anak SD”**. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya vidio senam kreasi tersebut untuk di terapkan di sekolah. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas vidio senam kreasi ini.

Atas perhatian dan kesediaan ibu/bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Penyajian

1. Berilah tanda  $\surd$  pada kolom “nilai” sesuai penilaian ibu/bapak terhadap senam kreasi berbasis vidio pada anak sd/mi.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.  
Nilai 5 = Sangat Baik  
Nilai 4 = Baik  
Nilai 3 = Cukup Baik  
Nilai 2 = Kurang  
Nilai 1 = Sangat Kurang
3. Apabila penilaian ibu/bapak 2 atau 1 maka berilah saran terbaik hal-hal yang kekurangan terhadap senam kreasi berbasis vidio pada anak sd pada kolom komentar.

### C. Aspek Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Desain Vidio	Kondisi fisik					
		Kualitas bahan					
		Kemenarikan vidio					
		Suara dan gambar di vidio mudah di pahami					
2.	Kesesuaian isi	Menarik perhatian peserta didik					
		Memudahkan peserta didik dalam memahami senam					
		Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik					
		Media mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik					
		Mampu memperluas wawasan peserta didik dalam pengetahuan senam kreasi					
3.	Teknik penyajian	Konsistensi sistematika penyajian					
		Ketetapan gambar					
		Ketetapan kombinasi waktu					
		Memudahkan dalam penggunaan media pembelajaran					
		Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan di berbagai tempat, waktu dan keadaan.					

### D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....  
.....  
.....  
.....

Nilai Maksimal: $15 \times 5 = 75$ Nilai =
---

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

<b>Skor Kelayakan</b>	<b>Kriteria</b>
<b>0 – 20%</b>	<b>Tidak Layak</b>
<b>21 – 40%</b>	<b>Kurang Layak</b>
<b>41 – 60%</b>	<b>Cukup Layak</b>
<b>61 – 80%</b>	<b>Layak</b>
<b>81 – 100%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Kesimpulan:

Vidio Senam Kreasi ini dinyatakan\*):

1. Layak di uji cobakan tanpa adanya revisi
2. Layak di uji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak di uji cobakan di lapangan.

\*): lingkari salah satu

Bandar Lampung,  
Validator

2022

.....  
NIP.



## Lembar Penilaian Ahli Materi

### Pengembangan Media Vidio Interaktif pada Materi Senam Kreasi anak SD

#### A. Pengantar

Lembar penilaian dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/ Bapak terhadap Media Vidio Interaktif dalam memberikan materi senam kreasi kepada anak sd/mi yang akan di gunakan pada penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Vidio Interaktif pada Materi Senam Kreasi Anak SD”**. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya senam kreasi tersebut untuk di terapkan di sekolah. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas senam kreasi ini.

Atas perhatian dan kesediaan ibu/bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda  $\surd$  pada kolom “nilai” sesuai penilaian ibu/bapak terhadap senam kreasi berbasis vidio pada anak sd.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.  
Nilai 5 = Sangat Baik  
Nilai 4 = Baik  
Nilai 3 = Cukup Baik  
Nilai 2 = Kurang Baik  
Nilai 1 = Sangat Kurang
3. Apabila penilaian ibu/bapak 2 atau 1 maka berikan saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap senam kreasi berbasis vidio interaktif pada anak sd/mi pada kolom komen.

#### C. Aspek Penilaian

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan pokok pembahasan	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.				✓	

		Kedalaman materi					✓	
2.	Keakuratan materi	Ketetapan dalam pemilihan tema senam						✓
		Ketetapan dalam alur senam						✓
		Kesesuaian dengan kompetensi yang harus di capai					✓	
		Bermanfaat bagi pemahaman rasa ingin tahu peserta didik						✓
		Kejelasan materi yang di sampaikan					✓	
		Ketepatan tujuan penilaian						✓
		Ketuntasan senam yang di berikan sesuai tujuan pembelajaran					✓	
3.	Penyajian	Penyajian senam memberikan pengetahuan kepada peserta didik						✓
		Penyajian gambar sesuai dengan materi yang di sajikan					✓	
		Kejelasan penyajian dengan pembelajaran						✓
		Senam yang di sajikan menarik peserta didik.						✓

D. Komentor dan Saran Perbaikan

- Pakai hitungan
- warna baju dan background belakang di belakang warna jangan sama

Nilai Maksimal:  $13 \times 5 = 65$

Nilai =

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

Skor Kelayakan	Kriteria
0 – 20%	Tidak Layak
21 – 40%	Kurang Layak
41 – 60%	Cukup Layak
61 – 80%	Layak
80 – 100%	Sangat Layak

Kesimpulan:

Vidio Senam Kreasi ini dinyatakan\*):

1. Layak di uji cobakan tanpa adanya revisi
2. Layak di uji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak di uji cobakan di lapangan.

\*): lingkari salah satu

Bandar Lampung, 14-11-2022

Validator

  
DERI FIRMANSAH, MPd

NIP. 19911031 2019031011

## Lembar Penilaian Ahli Materi

### Pengembangan Media Vidio Interaktif pada Materi Senam Kreasi anak SD

#### A. Pengantar

Lembar penilaian dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/ Bapak terhadap Media Vidio Interaktif dalam memberikan materi senam kreasi kepada anak sd/mi yang akan di gunakan pada penelitian dengan judul “Pengembangan Media Vidio Interaktif pada Materi Senam Kreasi Anak SD”. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya senam kreasi tersebut untuk di terapkan di sekolah. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas senam kreasi ini.

Atas perhatian dan kesediaan ibu/bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### B. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda  $\sqrt$  pada kolom “nilai” sesuai penilaian ibu/bapak terhadap senam kreasi berbasis vidio pada anak sd.
- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.  
Nilai 5 = Sangat Baik  
Nilai 4 = Baik  
Nilai 3 = Cukup Baik  
Nilai 2 = Kurang Baik  
Nilai 1 = Sangat Kurang
- Apabila penilaian ibu/bapak 2 atau 1 maka berikan saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap senam kreasi berbasis vidio interaktif pada anak sd/mi pada kolom komen.

#### C. Aspek Penilaian

No	Aspek	Indikator	Penilaian					
			5	4	3	2	1	
1.	Kesesuaian materi dengan pokok pembahasan	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.		$\sqrt$				

		Kedalaman materi		✓			
2.	Keakuratan materi	Ketetapan dalam pemilihan tema senam		✓			
		Ketetapan dalam alur senam		✓			
		Kesesuaian dengan kompetensi yang harus di capai		✓			
		Bermanfaat bagi pemahaman rasa ingin tahu peserta didik	✓				
		Kejelasan materi yang di sampaikan		✓			
		Ketepatan tujuan penilaian		✓			
		Ketuntasan senam yang di berikan sesuai tujuan pembelajaran		✓			
3.	Penyajian	Penyajian senam memberikan pengetahuan kepada peserta didik		✓			
		Penyajian gambar sesuai dengan materi yang di sajikan	✓				
		Kejelasan penyajian dengan pembelajaran		✓			
		Senam yang di sajikan menarik peserta didik.		✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Nilai Maksimal:  $13 \times 5 = 65$   
Nilai =

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

Skor Kelayakan	Kriteria
0 – 20%	Tidak Layak
21 – 40%	Kurang Layak
41 – 60%	Cukup Layak
61 – 80%	Layak
80 – 100%	Sangat Layak

Kesimpulan:

Vidio Senam Kreasi ini dinyatakan\*):

1. Layak di uji cobakan tanpa adanya revisi
2. Layak di uji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak di uji cobakan di lapangan.

\*): lingkari salah satu

Bandar Lampung, 20 <sup>November</sup> ~~Oktober~~ 2022

Validator

PERLI FIRMANSYAH, M.Pd

NIP. 19911031 201903 1011

## Lembar Penilaian Ahli Media

### Pengembangan Media Vidio Interaktif pada Materi Senam Kreasi Anak SD

#### A. Pengantar

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak terhadap vidio interaktif dalam memberikan senam kreasi anak sd yang akan di gunakan pada penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Vidio Interaktif pada Materi Senam Kreasi Anak SD”**. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya vidio senam kreasi tersebut untuk di terapkan di sekolah. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas vidio senam kreasi ini. Atas perhatian dan kesediaan ibu/bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### B. Petunjuk Penyajian

1. Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom “nilai” sesuai penilaian ibu/bapak terhadap senam kreasi berbasis vidio pada anak sd/mi.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.  
Nilai 5 = Sangat Baik  
Nilai 4 = Baik  
Nilai 3 = Cukup Baik  
Nilai 2 = Kurang  
Nilai 1 = Sangat Kurang
3. Apabila penilaian ibu/bapak 2 atau 1 maka berilah saran terbaik hal-hal yang kekurangan terhadap senam kreasi berbasis vidio pada anak sd pada kolom komentar.

#### C. Aspek Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Desain Vidio	Kondisi fisik				<input checked="" type="checkbox"/>	
		Kualitas bahan			<input checked="" type="checkbox"/>		
		Kemenarikan vidio			<input checked="" type="checkbox"/>		
		Suara dan gambar di vidio mudah di pahami			<input checked="" type="checkbox"/>		

2.	Kesesuaian isi	Menarik perhatian peserta didik			✓		
		Memudahkan peserta didik dalam memahami senam			✓		
		Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik			✓		
		Media mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik			✓		
		Mampu memperluas wawasan peserta didik dalam pengetahuan senam kreasi			✓		
3.	Teknik penyajian	Konsistensi sistematika penyajian					✓
		Ketetapan gambar			✓		
		Ketetapan kombinasi waktu			✓		
		Memudahkan dalam penggunaan media pembelajaran			✓		
		Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan di berbagai tempat, waktu dan keadaan.			✓		

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Tulisan diperbaiki

.....

.....

.....

.....

.....



Nilai Maksimal:  $15 \times 5 = 75$

Nilai =

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

Skor Kelayakan	Kriteria
0 – 20%	Tidak Layak
21 – 40%	Kurang Layak
41 – 60%	Cukup Layak
61 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

Kesimpulan:

Vidio Senam Kreasi ini dinyatakan\*):

1. Layak di uji cobakan tanpa adanya revisi
2. Layak di uji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak di uji cobakan di lapangan.

\*) : lingkari salah satu

Bandar Lampung, 14 - 11 - 2022

Validator



ANTON TRI HASNANTO, M.Pd

NIP.

## Lembar Penilaian Ahli Media

### Pengembangan Media Vidio Interaktif pada Materi Senam Kreasi Anak SD

#### A. Pengantar

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak terhadap vidio interaktif dalam memberikan senam kreasi anak sd yang akan di gunakan pada penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Vidio Interaktif pada Materi Senam Kreasi Anak SD”**. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya vidio senam kreasi tersebut untuk di terapkan di sekolah. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas vidio senam kreasi ini. Atas perhatian dan kesediaan ibu/bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### B. Petunjuk Penyajian

- Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom “nilai” sesuai penilaian ibu/bapak terhadap senam kreasi berbasis vidio pada anak sd/mi.
- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.  
Nilai 5 = Sangat Baik  
Nilai 4 = Baik  
Nilai 3 = Cukup Baik  
Nilai 2 = Kurang  
Nilai 1 = Sangat Kurang
- Apabila penilaian ibu/bapak 2 atau 1 maka berilah saran terbaik hal-hal yang kekurangan terhadap senam kreasi berbasis vidio pada anak sd pada kolom komentar.

#### C. Aspek Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Desain Vidio	Kondisi fisik		<input checked="" type="checkbox"/>			
		Kualitas bahan		<input checked="" type="checkbox"/>			
		Kemenarikan vidio			<input checked="" type="checkbox"/>		
		Suara dan gambar di vidio mudah di pahami		<input checked="" type="checkbox"/>			

2.	Kesesuaian isi	Menarik perhatian peserta didik		✓			
		Memudahkan peserta didik dalam memahami senam		✓			
		Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik		✓			
		Media mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik			✓		
		Mampu memperluas wawasan peserta didik dalam pengetahuan senam kreasi		✓			
3.	Teknik penyajian	Konsistensi sistematika penyajian		✓			
		Ketetapan gambar		✓			
		Ketetapan kombinasi waktu		✓			
		Memudahkan dalam penggunaan media pembelajaran			✓		
		Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan di berbagai tempat, waktu dan keadaan.		✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Nilai Maksimal:  $15 \times 5 = 75$

Nilai =

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

Skor Kelayakan	Kriteria
0 – 20%	Tidak Layak
21 – 40%	Kurang Layak
41 – 60%	Cukup Layak
61 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

Kesimpulan:

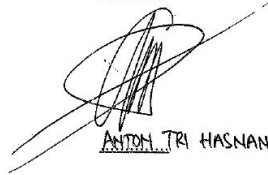
Vidio Senam Kreasi ini dinyatakan\*):

1. Layak di uji cobakan tanpa adanya revisi
2. Layak di uji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak di uji cobakan di lapangan.

\*) : lingkari salah satu

Bandar Lampung, 20 Oktober 2022

Validator



ANTON TRI HASNANTO, M. Pd

NIP.

## Lembar Penilaian Ahli Media

### Pengembangan Media Video Interaktif pada Materi Senam Kreasi Anak SD

#### A. Pengantar

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak terhadap Video interaktif dalam memberikan senam kreasi anak sd yang akan di gunakan pada penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Interaktif pada Materi Senam Kreasi Anak SD”**. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Video senam kreasi tersebut untuk di terapkan di sekolah. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Video senam kreasi ini.

Atas perhatian dan kesediaan ibu/bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### B. Petunjuk Penyajian

1. Berilah tanda  $\surd$  pada kolom “nilai” sesuai penilaian ibu/bapak terhadap senam kreasi berbasisi Video pada anak sd/mi.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.  
Nilai 5 = Sangat Baik  
Nilai 4 = Baik  
Nilai 3 = Cukup Baik  
Nilai 2 = Kurang  
Nilai 1 = Sangat Kurang
3. Apabila penilaian ibu/bapak 2 atau 1 maka berilah saran terbaik hal-hal yang kekurangan terhadap senam kreasi berbasis Video pada anak sd pada kolom komentar.

#### C. Aspek Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Desain Video	Kondisi fisik			✓		
		Kualitas balian			✓		
		Kemenarikan Video			✓		

		Suara dan gambar di Video mudah di pahami		✓			
2.	Kesesuaian isi	Menarik perhatian peserta didik	✓				
		Memudahkan peserta didik dalam memahami senam		✓			
		Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	✓				
		Media mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik	✓				
		Mampu memperluas wawasan peserta didik dalam pengetahuan senam kreasi		✓			
3.	Teknik Penyajian	Konsistensi sistematika penyajian	✓				
		Ketetapan gambar	✓				
		Ketetapan kombinasi waktu	✓				
		Memudahkan dalam penggunaan media pembelajaran		✓			
		Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan di berbagai tempat, waktu dan keadaan.		✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nilai Maksimal:  $15 \times 5 = 75$

Nilai =

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

Skor Kelayakan	Kriteria
0 – 20%	Tidak Layak
21 – 40%	Kurang Layak
41 – 60%	Cukup Layak
61 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

Kesimpulan:

Video Senam Kreasi ini dinyatakan\*):

1. Layak di uji cobakan tanpa adanya revisi
2. Layak di uji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak di uji cobakan di lapangan.

\*): lingkari salah satu

Bandar Lampung, 22 November 2022

Validator



Herianto, M.T.I.  
NIP. 198411112019031014

## Angket Respon Guru

### Pengembangan Media Vidio Interaktif pada Senam Kreasi Anak SD

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom "nilai" sesuai penilaian Ibu terhadap Media Vidio Interaktif berbasis vidio animasi pada anak Sd.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.  
 Nilai 5 = Sangat Setuju  
 Nilai 4 = Setuju  
 Nilai 3 = Cukup Setuju  
 Nilai 2 = Tidak Setuju  
 Nilai 1 = Sangat tidak Setuju
3. Apabila penilaian Ibu 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap Media Vidio Interaktif berbasis animasi pada anak Sd.

#### B. Aspek Penilaian

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Isi	Materi yang di sajikan lengkap dan jelas.	$\checkmark$				
		Informasi yang di sampaikan jelas	$\checkmark$				
		Percobaan mudah di pahami		$\checkmark$			
		Kemnarikan vidio animasi	$\checkmark$				
2.	Media Pembelajaran	Kemudahan media untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam memahami materi	$\checkmark$				
		Kemampuan media menambahkan pengetahuan peserta didik					



		Kemampuan media memperluas wawasan peserta didik		✓			
3.	Tampilan	Kemenarikan gerak, desain vidio animasi	✓				
		Kemenarikan warna dalam vidio	✓				

C. Komentar dan saran Perbaikan

*menerik dan sangat Bagus.*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bandar Lampung, 5-12-2022

Guru  
  
M. Hairi

## Angket Respon Guru

### Pengembangan Media Vidio Interaktif pada Senam Kreasi Anak SD/MI

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda √ pada kolom “nilai” sesuai penilaian Ibu terhadap Media Vidio Interaktif berbasis vidio animasi pada anak Sd.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.  
 Nilai 5 = Sangat Setuju  
 Nilai 4 = Setuju  
 Nilai 3 = Cukup Setuju  
 Nilai 2 = Tidak Setuju  
 Nilai 1 = Sangat tidak Setuju
3. Apabila penilaian Ibu 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap Media Vidio Interaktif berbasis animasi pada anak Sd.

#### B. Aspek Penilaian

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Isi	Materi yang di sajikan lengkap dan jelas.		✓			
		Informasi yang di sampaikan jelas			✓		
		Percobaan mudah di pahami		✓			
		Kemnarikan vidio animasi		✓			
2.	Media Pembelajaran	Kemudahan media untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam memahami materi		✓			
		Kemampuan media menambahkan pengetahuan peserta didik		✓			

		Kemampuan media memperluas wawasan peserta didik		✓			
3.	Tampilan	Kemenarikan gerak, desain video animasi		✓			
		Kemenarikan warna dalam video	✓				

C. Komentar dan saran Perbaikan

..... sudah sangat baik, baik cara penyampaian gerakan  
 dan videonya

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

Bandar Lampung, 29 Nov 2022

Guru

(KAMELIA SARI, S.Pd.)

**Angket Respon Peserta Didik**

Nama : *Radhitya Galuh*

Sekolah : *SPN Mungka Jaya*

Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom **YA** jika deskripsi yang di berikan sesuai dengan kondisi anda.

Jika tidak, berikan  $\checkmark$  pada kolom **TIDAK**.

No	Pertanyaan	Tanggapan	
		YA	TIDAK
1.	Warna vidio animasi menarik	$\checkmark$	
2.	Gambar dan suara vidio animasi menarik	$\checkmark$	
3.	Saya senang belajar menggunakan vidio animasi	$\checkmark$	
4.	Materi yang disajikan jelas	$\checkmark$	
5.	Gerak yang disampaikan jelas	$\checkmark$	
6.	Gambar vidio animasi jelas	$\checkmark$	
7.	Dengan menggunakan vidio animasi memudahkan saya untuk belajar senam	$\checkmark$	
8.	Gerak yang digunakan dalam vidio animasi dapat saya pahami dengan mudah	$\checkmark$	
9.	Dengan menggunakan vidio animasi saya tidak bosan mengikuti kegiatan senam	$\checkmark$	
10.	Dalam vidio animasi tentang senam dapat menanamkan pemahaman yang baik untuk saya	$\checkmark$	
11.	Media vidio interaktif memotivasi saya untuk belajar	$\checkmark$	

12.	Bahasa yang digunakan dalam vidio bisa saya pahami dengan mudah	✓	
13.	Suara pemandu senam yang terdapat di dalam vidio jelas	✓	
14.	Tulisan yang ada di dalam vidio jelas	✓	

### Angket Respon Peserta Didik

Nama : Muhammad Arif Wuayato

Sekolah : SDN marga kaya

Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom YA jika deskripsi yang di berikan sesuai dengan kondisi anda.  
Jika tidak, berikan  $\checkmark$  pada kolom TIDAK.

No	Pertanyaan	Tanggapan	
		YA	TIDAK
1.	Warna vidio animasi menarik	$\checkmark$	
2.	Gambar dan suara vidio animasi menarik	$\checkmark$	
3.	Saya senang belajar menggunakan vidio animasi	$\checkmark$	
4.	Materi yang disajikan jelas	$\checkmark$	
5.	Gerak yang disampaikan jelas	$\checkmark$	
6.	Gambar vidio animasi jelas	$\checkmark$	
7.	Dengan menggunakan vidio animasi memudahkan saya untuk belajar senam	$\checkmark$	
8.	Gerak yang digunakan dalam vidio animasi dapat saya pahami dengan mudah	$\checkmark$	
9.	Dengan menggunakan vidio animasi saya tidak bosan mengikuti kegiatan senam	$\checkmark$	
10.	Dalam vidio animasi tentang senam dapat menanamkan pemahaman yang baik untuk saya	$\checkmark$	
11.	Media vidio interaktif memotivasi saya untuk belajar	$\checkmark$	

12.	Bahasa yang digunakan dalam vidio bisa saya pahami dengan mudah	✓	
13.	Suara pemandu senam yang terdapat di dalam vidio jelas	✓	
14.	Tulisan yang ada di dalam vidio jelas	✓	

**Angket Respon Peserta Didik**

Nama : Afika.T.m

Sekolah : SDN 2 Rajabasa

Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom **YA** jika deskripsi yang di berikan sesuai dengan kondisi anda.  
Jika tidak, berikan  $\checkmark$  pada kolom **TIDAK**.

No	Pertanyaan	Tanggapan	
		YA	TIDAK
1.	Warna vidio animasi menarik	$\checkmark$	
2.	Gambar dan suara vidio animasi menarik	$\checkmark$	
3.	Saya senang belajar menggunakan vidio animasi	$\checkmark$	
4.	Materi yang disajikan jelas	$\checkmark$	
5.	Gerak yang disampaikan jelas	$\checkmark$	
6.	Gambar vidio animasi jelas	$\checkmark$	
7.	Dengan menggunakan vidio animasi memudahkan saya untuk belajar senam	$\checkmark$	
8.	Gerak yang digunakan dalam vidio animasi dapat saya pahami dengan mudah	$\checkmark$	
9.	Dengan menggunakan vidio animasi saya tidak bosan mengikuti kegiatan senam	$\checkmark$	
10.	Dalam vidio animasi tentang senam dapat menanamkan pemahaman yang baik untuk saya	$\checkmark$	
11.	Media vidio interaktif memotivasi saya untuk belajar	$\checkmark$	



12.	Bahasa yang digunakan dalam vidio bisa saya pahami dengan mudah	✓	
13.	Suara pemandu senam yang terdapat di dalam vidio jelas	✓	
14.	Tulisan yang ada di dalam vidio jelas	✓	

### Angket Respon Peserta Didik

Nama : Devi Seprianti

Sekolah : SDN 2 Raja Basa

Berilah tanda ✓ pada kolom **YA** jika deskripsi yang di berikan sesuai dengan kondisi anda.  
Jika tidak, berikan ✓ pada kolom **TIDAK**.

No	Pertanyaan	Tanggapan	
		YA	TIDAK
1.	Warna vidio animasi menarik	✓	
2.	Gambar dan suara vidio animasi menarik	✓	
3.	Saya senang belajar menggunakan vidio animasi	✓	
4.	Materi yang disajikan jelas	✓	
5.	Gerak yang disampaikan jelas	✓	
6.	Gambar vidio animasi jelas	✓	
7.	Dengan menggunakan vidio animasi memudahkan saya untuk belajar senam	✓	
8.	Gerak yang digunakan dalam vidio animasi dapat saya pahami dengan mudah	✓	
9.	Dengan menggunakan vidio animasi saya tidak bosan mengikuti kegiatan senam	✓	
10.	Dalam vidio animasi tentang senam dapat menanamkan pemahaman yang baik untuk saya	✓	
11.	Media vidio interaktif memotivasi saya untuk belajar	✓	

12.	Bahasa yang digunakan dalam vidio bisa saya pahami dengan mudah	✓	
13.	Suara pemandu senam yang terdapat di dalam vidio jelas	✓	
14.	Tulisan yang ada di dalam vidio jelas	✓	

## Kegiatan Penelitian di SDN 2 Rajabasa Bandar Lampung



## Kegiatan Penelitian di SDN Margakaya Lampung Selatan



Foto bersama Kepala Sekolah SDN 2 Rajabasa Bandar Lampung



Foto bersama Kepala Sekolah SDN MargaKaya Lampung Selatan



**REKAPITULASI UJI COBA PRODUK SKALA KECIL**  
**SDN 2 RAJABASA Secara Offline / Turun Lapangan**

Aspek	Kriteria	PenilaianPesrtadidik														
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
Penyajian Media	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
PenyajianMateri	5	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1
	6	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1
	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Tampilan	8	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
	10	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Bahasa	11	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	12	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
	13	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
	14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>Jumlah</b>		<b>14</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	<b>11</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>9</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>14</b>
		<b>179 ( Total Keseluruhan 210)</b>														
<b>Σ Rata – rata</b>		<b>85,2%</b>														
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Menarik</b>														





<b>Jumlah</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
	<b>310 (total keseluruhan 350)</b>																								
<b>Σ Rata – rata</b>	<b>88,5 %</b>																								
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Menarik</b>																								



PEMERINTAH KOTA BANDAR LAMPUNG  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 RAJABASA  
KECAMATAN RAJABASA

Jln.ZA. Pagar Alam, Rajabasa, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35144

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421/08/IV.02/108.10386/2019

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Nomor B-11.695/Un.16/WD.1/TL.02/10/2019 Perihal permohonan izin melaksanakan Penelitian. Maka dengan ini kepala SDN 2 Rajabasa Bandar Lampung menerangkan bahwa:

Nama : Fitri Ramadhani

NPM : 1611100474

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Benar telah melaksanakan Pra penelitian di SDN 2 Rajabasa Bandar Lampung pada tanggal 09 Desember 2019 guna penyusunan Proposal Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala SDN 2 Raja Basa



**Dr. H. HARMIYATI, M.Si**

NIP. 19631208 198303 2 005



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG SELATAN  
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN JATIAGUNG  
SD NEGERI MARGAKAYA**

**NSS : 10112012025      NPSN : 1081386      AKREDITASI : B**  
Jalan Trans MargaKaya Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan 35365

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 921/08/IV.02/10810386/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala sekolah SD NEGERI MARGAKAYA Jatiagung Lampung Selatan menerangkan bahwa:

Nama : Fitri Ramadhani

NPM : 1611100474

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan penelitian di SD NEGERI MARGAKAYA, Kecamatan Jatiagung Lampung Selatan Pada 17 Desember 2019.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



NIP. 19890517201101 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**PUSAT PERPUSTAKAAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131  
Telp.(0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: [www.radenintan.ac.id](http://www.radenintan.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: B-7619/Un.16 / P1 /KT/III/ 2023

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I  
NIP : 197308291998031003  
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung  
Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI SENAM  
KREASI ANAK SD**

Karya

NAMA	NPM	FAK/PRODI
FITRI RAMADHANI	1611100474	FTK/PGMI

Bebas plagiasi sesuai dengan tingkat kemiripan sebesar **19%**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

1611070223

Bandar Lampung, 30 Maret 2023  
Kepala Pusat Perpustakaan



**Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I**  
NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan

# PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI SENAM KREASI ANAK SD

*by Fitri Ramadhani*

---

**Submission date:** 30-Mar-2023 01:52PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2050770193

**File name:** TURNITIN-FITRI\_RAMADHANI.docx (1.06M)

**Word count:** 4468

**Character count:** 26396

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI SENAM KREASI ANAK SD

### ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

19%

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

1	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	4%
2	Herlina Herlina. "IMPLEMENTASI KTSP DALAM PROGRAM PEMBELAJARAN DI PAUD ALIF PAMIJAHAN BOGOR", As-Syar'i : Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga, 2020 Publication	2%
3	Submitted to Institute of International Studies Student Paper	1%
4	Submitted to Gyeongsang National University Student Paper	1%
5	DEKA ISMI MORI SAPUTRA, Ade Eka Putra. "MENINGKATKAN KETERAMPILAN BALL CONTROL SEPAK BOLA MELALUI MEDIA DINDING", Jurnal Muara Olahraga, 2020 Publication	1%
6	Ahmad Fatoni, Penti Dewi Kuraesin. "Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ipa Terpadu Untuk Siswa	1%

20 Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia <1 %  
Student Paper

---

21 Homarul Ashabi Saputra, Yarmani Yarmani, Tono Sugihartono, Defliyanto Defliyanto. "PENERAPAN VARIASI MODIFIKASI BOLA KARET UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SERVIS BAWAH SEPAK TAKRAW", KINESTETIK, 2018 <1 %  
Publication

---

22 Lolika Saputri, Maison Maison, Wawan Kurniawan. "Pengembangan Four-Tier Diagnostic Test Berbasis Website untuk Mengidentifikasi Miskonsepsi pada Materi Suhu dan Kalor", Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia, 2021 <1 %  
Publication

---

23 Submitted to Universitas Negeri Jakarta <1 %  
Student Paper

---

24 Icha Biassari, Kharisma Eka Putri, Siti Kholifah. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 <1 %  
Publication

---

25 Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya <1 %  
Student Paper

---