



## Pengembangan video permainan PJOK berbasis tematik (tema kegemaranku) untuk siswa kelas 1 sekolah dasar

### *Development of thematic-based PJOK video games (my favorite theme) for grade 1 elementary school students*

I Kadek Radita Prabawa<sup>1\*</sup>, I Made Satyawan<sup>2</sup>, Ni Luh PutuSpanyanawati<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia, email: [ikadekraditaprabawa04@undiksha.ac.id](mailto:ikadekraditaprabawa04@undiksha.ac.id)

<sup>2</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia, email: [made.satyawan@undiksha.ac.id](mailto:made.satyawan@undiksha.ac.id)

<sup>3</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia, email: [putu.spanyanawati@undiksha.ac.id](mailto:putu.spanyanawati@undiksha.ac.id)

\* Penulis korespondensi



#### Info Artikel

**Diajukan:** 25 Juli 2021

**Diterima:** 25 Agustus 2021

**Diterbitkan:** 9 September 2021

**Keyword:**

Video games; PJOK; thematic learning.

**Kata Kunci:**

Video permainan; PJOK; pembelajaran tematik.

#### Abstract

*This study aims to develop a thematic-based PJOK video game (my favorite theme) for grade 1 elementary school students. This research was development research in which the procedure of this development research used the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, this research will only be carried out until the development stage due to the pandemic situation. The data analysis technique used qualitative descriptive analysis techniques and quantitative descriptive analysis. The product developed in this study is an audio-visual or video media about thematic-based PJOK game tutorials (my favorite theme) for grade 1 elementary school students. Data analysis and discussion found that (1) the assessment of the subject content expert stated that the thematic-based PJOK video game (my favorite theme) for grade 1 elementary school students was in very good qualification with a percentage of 92%, (2) the assessment of learning design experts obtained a percentage 97.5% are in very good qualifications, (3) the assessment of learning media experts gets a percentage of 96.3% are in very good qualifications, (4) assessments from field practitioners are in very good qualifications with a percentage of 95.2%. It can be concluded that the media developed is suitable for supporting learning in elementary schools. It is recommended that teachers in elementary schools use this media as a medium of learning in schools.*

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Video Permainan PJOK Berbasis Tematik (Tema Kegemaranku) Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dimana prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tetapi dalam penelitian ini hanya akan dilakukan hingga tahap development karena situasi pandemi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan sebuah media audio visual atau video tentang tutorial Permainan PJOK Berbasis Tematik (Tema Kegemaranku) Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Analisis data dan pembahasan yang diperoleh, yaitu (1) penilaian dari ahli isi mata pelajaran menyatakan bahwa Video Permainan PJOK Berbasis Tematik (Tema Kegemaranku) Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar berada pada kualifikasi sangat baik dengan persentase 92%, (2) penilaian ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 97,5 % berada pada kualifikasi sangat baik, (3) penilaian ahli media pembelajaran memperoleh persentase 96,3 % berada pada kualifikasi sangat baik, (4)



penilaian dari praktisi lapangan berada pada kualifikasi sangat baik dengan persentase 95,2 %. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan untuk menunjang pembelajaran di sekolah dasar. Disarankan untuk guru di sekolah dasar menggunakan media ini sebagai media pembelajaran di sekolah.

## **PENDAHULUAN**

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar telah diterapkan kurikulum 2013 yang memberlakukan pembelajaran tematik harus diimbangi dengan media pembelajaran melalui perbaikan, peningkatan, dan penyempurnaan media pembelajaran sebagai penunjang utama dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau tinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah (Kadir & Asrohah, 2015). Dalam sebuah pembelajaran tematik guru harus mampu membangun bagian terpadu melalui satu tema. Pembelajaran tematik menuntut guru agar mampu berkreatifitas dalam memilih dan mengembangkan suatu tema pembelajaran (Hidayah, 2015).

Salah satu mata pelajaran yang dapat dielaborasi dengan pembelajaran tematik yaitu PJOK. Menurut Winarno (2006) PJOK merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik atau aktivitas jasmani dalam prosesnya sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mata pelajaran PJOK dapat dielaborasi dengan pembelajaran tematik melalui sebuah permainan yang menyangkut tema pembelajaran. Pada masa sekolah dasar adalah masa untuk anak-anak bermain dan belajar. Menurut Barus & Djukri (2013) permainan merupakan tema yang sangat baik digunakan dalam pembelajaran tematik, karena permainan sangat lekat dengan dunia anak-anak terutama siswa sekolah dasar. Maka dari itu siswa sekolah dasar akan sangat senang melaksanakan pembelajaran melalui sebuah permainan yang berbasis tematik. Selain dapat belajar, siswa juga akan sehat secara jasmani.

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi berkembang sangat pesat. Teknologi digunakan dan dimanfaatkan sebagai gudang informasi oleh banyak negara-negara di seluruh dunia. Tidak hanya digunakan sebagai gudang informasi tetapi teknologi juga dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan salah

satunya pendidikan olahraga. Menurut [Kardiawan et al. \(2018\)](#) kegiatan olahraga dapat didukung dan berhasil dengan adanya teknologi dalam bidang olahraga. Para peneliti berlomba untuk mengembangkan inovasi baru karena pesatnya perkembangan teknologi dalam bidang olahraga.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan yaitu media video pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar ([Spyanawati & Lesmana, 2016](#)). Dalam bidang pendidikan, video pembelajaran merupakan salah satu bentuk dari media audio visual yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Video merupakan sebuah gambar gerak yang disertai suara yang saling membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi alur dengan pesan-pesan didalamnya. Media video pembelajaran pun saat ini sudah sangat mudah diakses melalui perangkat seperti gadget, komputer, ataupun laptop.

Berdasarkan hasil studi analisis kebutuhan melalui observasi peneliti dengan guru PJOK yang mengajar di sekolah dasar. Dari 10 guru PJOK yang diobservasi 55,5 % menyatakan bahwa media permainan sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga dapat diterapkan di sekolah dasar. Namun guru mengalami kesulitan untuk menemukan dan menggunakan bentuk permainan yang tepat untuk pembelajaran PJOK yang terpadu dengan mata pelajaran lain. Sedangkan dari hasil analisis data awal 81,8% (10 orang) guru PJOK menyatakan sangat membutuhkan pengembangan media video permainan untuk materi PJOK pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Dilihat dari kondisi seperti sekarang ini, proses pembelajaran dilaksanakan dalam jaringan (daring) di semua sekolah karena adanya pandemi Covid-19. Oleh karena itu, penggunaan media video pembelajaran sangat penting digunakan, tidak hanya dapat membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga dapat melaksanakan proses pembelajaran daring dengan maksimal dan menciptakan sebuah media baru dalam bidang pendidikan. Maka, peneliti berkeinginan untuk mengangkat penelitian yang

berjudul “Pengembangan Video Permainan PJOK Berbasis Tematik (Tema Kegemaranku) Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Yang dimaksud dengan produk dalam hal ini tidak selalu berbentuk perangkat keras (buku, modul, sarana bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium), tetapi bisa juga berupa sebuah perangkat lunak seperti program untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, model-model pendidikan, pembelajaran pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain. Penelitian seperti ini akan lebih fokus pada tujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk yang layak digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE)*. Penggunaan model ini didasarkan karena model ini disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya memecahkan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dalam model ADDIE terdapat 5 tahapan, yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan, namun pada penelitian ini hanya sampai tahap *development*. Untuk tahap implementasi dan evaluasi akan dilanjutkan oleh peneliti berikutnya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif mengolah data hasil *review* ahli mata pelajaran, ahli desain mata pelajaran, ahli media pembelajaran, dan praktisi lapangan dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Pengelompokkan informasi dari data

kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket yaitu dengan menggunakan teknik analisis data tersebut. Data analisis yang dihasilkan kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif data yang diperoleh melalui angket yang berupa deskriptif persentase diolah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Persentase dari masing-masing subyek dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan:

$\Sigma$  = jumlah

N = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = (F : N) \times 100$$

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek.

Pemberian makna dan pengambilan keputusan dapat menggunakan ketentuan sebagai berikut (Tegeh & Jampel, 2017).

**Tabel 1.** Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat baik	Tidak Perlu Direvisi
75%-89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65%-74%	Cukup	Direvisi
55%-64%	Kurang	Direvisi
0%-54%	Sangat kurang	Direvisi

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil penelitian**

Hasil analisis data disajikan diperoleh dari 4 ahli utama yang menguji media melalui instrumen yang telah ditetapkan yaitu sebagai berikut.

#### **1. Ahli Isi Materi Pelajaran**

Penelitian pengembangan ini mengembangkan sebuah media berupa video permainan PJOK berbasis tematik sehingga diberikan kepada ahli isi materi dosen jurusan Pendidikan Olahraga atas nama Drs. I Putu Panca Adi, M.Pd. diharapkan mendapatkan penilaian dan tanggapan. Instrumen dalam pengumpulan data menggunakan validasi kuesioner/angket. Validasi uji ahli isi mata pelajaran dilakukan pada tanggal 8 Juli 2021.

Tujuan penelitian yang telah diperoleh dari ahli isi/materi terhadap media video permainan PJOK berbasis tematik yaitu meninjau ketetapan isi media video permainan PJOK berbasis tematik. Data yang dihasilkan dari penilaian uji ahli isi terhadap media video permainan PJOK berbasis tematik disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Penilaian Ahli Isi

No	Kriteria	Skor
1	Kejelasan media dan tujuan	5
2	Kejelasan indikator	4
3	Kejelasan tujuan	5
4	Kesesuaian tujuan dengan materi	5
5	Kejelasan penyajian materi	5
6	Kejelasan bahasa yang digunakan	5
7	Kemudahan memahami materi	5
8	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	5
9	Kecukupan evaluasi	4
10	Kesesuaian evaluasi dan tujuan	4
Total		47

Hasil penilaian media video permainan PJOK berbasis tematik oleh ahli isi mata pelajaran mendapatkan hasil skor 46 dari 50 skor maksimal. Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung persentase media video permainan PJOK berbasis tematik adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \% \\ &= \frac{\sum(47 \times 1)}{10 \times 5} \times 100 \% \\ &= \frac{47}{50} \times 100 \% \\ &= 94 \% \end{aligned}$$

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh hasil persentase yaitu 94% berada pada kualifikasi **Sangat Baik**. Dengan demikian media video permainan PJOK berbasis tematik ini memiliki tingkat kelayakan **Sangat Baik** dari aspek materi. Adapun komentar tanggapan, masukan, kritik, dan saran mengenai video permainan PJOK berbasis tematik yang diberikan oleh ahli isi/materi disajikan pada Tabel 3 berikut ini.

**Tabel 3.** Masukan, Saran, dan Komentar

No	Masukan, Saran, dan Komentar
1	Ilustrasi pada gambar jangan di tengah sehingga tidak mengganggu tampilan gerak
2	Modul yang dibuat mestinya dibuat berdasarkan instrumen sehingga apa yang dibuat dengan yang dinilai sesuai

## 2. Ahli Desain Pembelajaran

Penelitian pengembangan ini mengembangkan sebuah media berupa video permainan PJOK berbasis tematik sehingga diberikan kepada ahli desain pembelajaran dosen jurusan Pendidikan Teknik Informatika atas nama I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom. diharapkan mendapatkan penilaian dan tanggapan. Instrumen dalam pengumpulan data menggunakan validasi

kuesioner/angket. Validasi uji ahli desain pembelajaran dilakukan pada tanggal 23 Juni 2021.

Tujuan penelitian yang telah diperoleh dari ahli desain pembelajaran terhadap media video permainan PJOK berbasis tematik yaitu meninjau ketetapan desain media video permainan PJOK berbasis tematik. Data yang dihasilkan dari penilaian uji ahli desain pembelajaran terhadap media video permainan PJOK berbasis tematik disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

No	Kriteria	Skor
1	Kemenarikan tampilan video	5
2	Keseimbangan tata warna	5
3	Ketetapan penggunaan desain penyajian materi	5
4	Kejelasan paparan materi	5
5	Kesesuaian huruf yang digunakan	5
6	Kesesuaian tata letak teks dengan gambar	4
7	Konsisten dengan tujuan pembelajaran	5
8	Kesesuaian penempatan komponen video	5
<b>Total</b>		<b>39</b>

Hasil penilaian media video permainan PJOK berbasis tematik oleh ahli desain pembelajaran mendapatkan hasil skor 39 dari 40 skor maksimal. Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung persentase media video permainan PJOK berbasis tematik adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \% \\ &= \frac{\sum(39 \times 1)}{8 \times 5} \times 100 \% \\ &= \frac{39}{40} \times 100 \% \\ &= 97,5 \% \end{aligned}$$

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, diperoleh hasil persentase yaitu 97,5% berada pada kualifikasi **Sangat Baik**. Dengan demikian media video permainan PJOK berbasis tematik ini memiliki tingkat kelayakan **Sangat Baik** dari aspek desain. Sementara itu tidak ada komentar, tanggapan, masukan, kritik, dan saran dari ahli desain pembelajaran karena media video permainan PJOK berbasis tematik sudah layak dan tidak perlu direvisi dari aspek desain.

### 3. Ahli Media Pembelajaran

Penelitian pengembangan ini mengembangkan sebuah media berupa video permainan PJOK berbasis tematik sehingga diberikan kepada ahli media pembelajaran dosen jurusan Pendidikan Teknik Informatika atas nama Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. diharapkan mendapatkan penilaian dan tanggapan. Instrumen dalam pengumpulan data menggunakan validasi kuesioner/angket. Validasi uji ahli media pembelajaran dilakukan pada tanggal 29 Juni 2021.

Adapun data yang dihasilkan dari penilaian uji ahli media pembelajaran terhadap media video permainan PJOK berbasis tematik disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No	Kriteria	Skor
1	Kesesuaian media dan tujuan	5
2	Kesesuaian media dengan peserta didik	5
3	Kejelasan tampilan teks	5
4	Nilai penggunaan estetika penggunaan teks secara keseluruhan	5
5	Kualitas tampilan gambar	5
6	Kesesuaian tata letak teks dan gambar	4
7	Kesesuaian video dengan materi	5
8	Kualitas suara/ <i>sound</i>	5
9	Kelancaran video	5
10	Keseimbangan warna	4
11	Kesatuan media	4
<b>Total</b>		<b>53</b>

Hasil penilaian media video permainan PJOK berbasis tematik oleh ahli media pembelajaran mendapatkan hasil skor 53 dari 55 skor maksimal. Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung persentase media video permainan PJOK berbasis tematik adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \% \\ &= \frac{\sum(53 \times 1)}{11 \times 5} \times 100 \% \\ &= \frac{53}{55} \times 100 \% \\ &= 96,3 \% \end{aligned}$$

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh hasil persentase yaitu 96,3% berada pada kualifikasi **Sangat Baik**. Dengan demikian media video permainan PJOK berbasis tematik ini memiliki tingkat kelayakan **Sangat Baik** dari aspek ahli media. Sementara itu tidak ada komentar, tanggapan, masukan, kritik, dan saran dari ahli media pembelajaran karena media video permainan PJOK berbasis tematik sudah layak dan tidak perlu direvisi dari aspek media.

#### 4. Praktisi Lapangan

Selanjutnya penelitian pengembangan video permainan PJOK berbasis tematik ini diserahkan kepada Bapak I Gede Nova Karsawan, S.Pd. untuk mendapat penilaian dan masukan. Validasi praktisi lapangan dilakukan pada tanggal 3 Juli 2021.

Adapun data yang dihasilkan dari penilaian praktisi lapangan terhadap media video permainan PJOK berbasis tematik disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Penilaian Praktisi Lapangan

No	Kriteria	Skor
1	Video permainan terlihat menarik	5
2	Tampilan video terlihat jelas	5
3	Tulisan pada video mudah dibaca	4
4	Perpaduan antara tulisan dan video sesuai	5
5	Kualitas suara/ <i>sound</i>	5
6	Permainan sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	4
7	Tugas gerak yang diberikan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	4
8	Permainan sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan peserta didik	4
9	Permainan yang dirancang singkat dan mudah dipahami oleh peserta didik	5
10	Permainan yang dirancang mampu dilaksanakan oleh peserta didik	5
11	Peraturan permainan mudah dipahami	5
12	Sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan mudah didapat dan aman bagi keselamatan peserta didik	5
13	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	5
14	Memotivasi peserta didik untuk aktif bergerak	5
15	Mendorong perkembangan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan	5
16	Mendorong terjadinya interaksi dengan lingkungannya	5
17	Permainan menginternalisasikan dengan karakter Bangsa Indonesia	5
<b>Total</b>		<b>81</b>

Hasil penilaian media video permainan PJOK berbasis tematik oleh praktisi lapangan mendapatkan hasil skor 53 dari 55 skor maksimal.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung persentase media video permainan PJOK berbasis tematik adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \% \\
 &= \frac{\sum(81 \times 1)}{17 \times 5} \times 100 \%
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{81}{85} \times 100 \% \\ &= 95,2 \% \end{aligned}$$

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh hasil persentase yaitu 95,2 % berada pada kualifikasi **Sangat Baik**. Dengan demikian media video permainan PJOK berbasis tematik ini memiliki tingkat kelayakan **Sangat Baik**. Adapun komentar tanggapan, masukan, kritik, dan saran mengenai video permainan PJOK berbasis tematik yang diberikan oleh praktisi lapangan disajikan pada Tabel 7 berikut ini.

**Tabel 7.** Masukan, Saran, dan Komentar

No	Masukan, Saran, dan Komentar
1	Pada kegiatan pembuka dan pengenalan sudah lengkap namun lebih baik lagi jika saat berbicara perkenalan pembuka lebih pelan lagi sehingga perkenalan terdengar dengan lebih jelas
2	Penampilan saat perkenalan diperhatikan lagi dengan rambut lebih dirapikan agar terlihat lebih bagus dan menarik
3	Untuk permainan sedikit masukan dari permainan yang pertama menurut saya agak berbahaya karena resiko bertabrakan saat berlari mengambil bendera sebaiknya berlari mengambil bendera ke arah yang sama

### **Pembahasan**

Dengan hasil penilaian dari 4 ahli di atas maka media video permainan PJOK berbasis tematik (tema kegemaranku) untuk siswa kelas 1 sekolah dasar dinyatakan valid dan layak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (1) penelitian yang dilakukan oleh [Krissandi \(2018\)](#) tentang pengembangan video tematik sebagai penghantar pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar, yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video tematik kelas V tema 2 subtema 2 pembelajaran 3 ini sudah “layak” digunakan sebagai media pembelajaran, (2) penelitian yang dilakukan oleh [Diputra \(2016\)](#) tentang pengembangan multimedia pembelajaran tematik integratif untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang menyatakan bahwa multimedia yang

dikembangkan sudah layak dan siap untuk digunakan secara publik, hal ini ditunjukkan oleh penilaian pakar media pembelajaran, pakar desain multimedia, dan pakar pembelajaran tematik bahwa multimedia yang dikembangkan sudah berkualifikasi baik, (3) penelitian yang dilakukan oleh [Mustikasari, Wijayanti, & Agustini \(2021\)](#) dengan judul pengembangan media video berbasis pendekatan kontekstual tema 7 sub tema 1 kelas IV SDN Mranggen 2 Demak, dinyatakan valid dan praktis digunakan pada proses pembelajaran, (4) penelitian yang dilakukan oleh [Mukmin & Primasatya \(2020\)](#) tentang pengembangan multimedia interaktif *macromedia flash* berbasis K-13 sebagai inovasi pembelajaran tematik untuk siswa sekolah dasar yang menyatakan bahwa media ini valid dan layak digunakan, hal ini ditunjukkan oleh validitas produk berdasarkan ahli desain grafis mendapatkan skor 87 dengan kriteria valid. Sedangkan menurut ahli materi IPA produk ini mendapatkan skor 86 dengan kriteria valid, untuk ahli MTK mendapatkan skor 86, ahli materi Bahasa mendapatkan skor 90, dan pada materi PKN mendapatkan skor 89 dengan keterangan valid. Pada penilaian ahli materi PJOK mendapatkan skor 93 dengan kategori sangat valid. Dari segi kebahasaan multimedia ini mendapatkan penilaian sangat valid dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak dengan nilai kevalidan 92, (5) penelitian yang dilakukan oleh [Prabawa & Restami \(2020\)](#) tentang pengembangan multimedia tematik berpendekatan saintifik untuk siswa sekolah dasar menyatakan hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas multimedia dari aspek isi, media, dan desain pembelajaran berada pada kategori “sangat baik”. Kemenarikan media pada uji perorangan, kelompok kecil, dan lapangan berada pada kategori “sangat baik”. Hasil uji statistik *wilcoxon* diperoleh signifikansi  $0,001 < 0,05$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia tematik berpendekatan saintifik efektif meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa kelas II sekolah dasar. Multimedia yang diterapkan berimplikasi pada meningkatnya motivasi belajar, memudahkan siswa memahami materi di masa pandemi Covid-19, dan memudahkan guru menerapkan tematik berpendekatan saintifik, (6) penelitian yang dilakukan oleh [Ponza et al. \(2018\)](#) yang berjudul pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV sekolah

dasar menyatakan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, hal ini ditunjukkan oleh penilaian hasil validitas video animasi berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran, diperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh persentase 86% dengan kualifikasi baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil diperoleh 93,08% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji lapangan diperoleh 97,16% dengan kualifikasi sangat baik, (7) penelitian yang dilakukan oleh [Pradana et al. \(2020\)](#) yang berjudul pengembangan video animasi pembelajaran subtema pembentukan karakter untuk siswa SDLB tunarungu menyatakan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, hal ini ditunjukkan oleh penilaian dari ahli media 94%, ahli materi 92%, dan uji kelompok besar 91%, (8) penelitian yang dilakukan oleh [Hidayat & Nyoto \(2020\)](#) yang berjudul pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran tematik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 1 SD menyatakan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, hal ini ditunjukkan oleh penilaian dari ahli media didapatkan rata-rata skor 3 dengan kategori baik. Penilaian dari ahli materi didapatkan rata-rata skor 3 dengan kategori baik. Selain penilaian dari ahli media dan ahli materi, didapatkan penilaian dari ahli motivasi atau psikologi dengan rata-rata skor 3,1 dengan kategori baik. Nilai ketuntasan tes siswa meningkat 22% setelah menggunakan media video pembelajaran. Selain itu, angket respon siswa mengenai keberterimaan siswa terhadap media pembelajaran juga tergolong sangat baik dengan persentase 86% atau 20 siswa mengisi angket dengan jawaban yang memuaskan, (9) penelitian yang dilakukan oleh [Rahmah & Arwin \(2021\)](#) yang berjudul pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *sparkol videoscribe* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar menyatakan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, hal ini ditunjukkan oleh validasi aspek materi dan aspek media memperoleh nilai 88,99% menunjukkan

kategori sangat valid. Sedangkan dari angket respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 93,65% berkategori sangat praktis dan angket respon guru dengan skor rata-rata 89% berkategori sangat praktis, (10) penelitian yang dilakukan oleh Putri & Erita (2021) yang berjudul pengembangan media video berbasis sparkol videoscribe pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 41 Lubuklinggau menyatakan bahwa media yang dikembangkan layak, valid, dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, hal ini ditunjukkan oleh tingkat validitas 84% dengan kategori valid, tingkat praktikalitas oleh guru 95,83% dengan kategori praktis dan tingkat kepraktisan oleh siswa 94% dengan kategori praktis. Tingkat efektivitas oleh siswa 81% dan ketuntasan 88,23%.

## **KESIMPULAN**

Hasil studi menyimpulkan bahwa media video permainan PJOK berbasis tematik (tema kegemaranku) untuk siswa kelas 1 sekolah dasar dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai pembelajaran disekolah dasar. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media video permainan PJOK berbasis tematik (tema kegemaranku) untuk siswa kelas 1 sekolah dasar yang telah dikembangkan dengan kualitas sangat baik sesuai dengan hasil penilaian dari para ahli. Penilaian dari ahli isi materi memperoleh presentase nilai 94% dengan kategori sangat baik, penilaian dari ahli desain memperoleh presentase nilai 97,5% dengan kategori sangat baik, penilaian dari ahli media memperoleh presentase nilai 96,3% dengan kategori sangat baik, dan penilaian dari praktisi lapangan memperoleh presentase nilai 95,2% dengan kategori sangat baik.

## **REFERENSI**

- Barus, Y. K., & Djukri, D. (2013). Pengembangan Buku Teks Tematik Tema Permainan Untuk Kelas Iii Sdn Tridadi Sleman Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 222–234. <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i2.2638>
- Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran tematik integratif di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34-49.
- Hidayat, W. A., & Harjono, N. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video

- Pembelajaran Tematik dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(11), 1452-1464. <http://www.e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/644>
- Kadir, A., & Asrohah, H. (2015). *Pembelajaran Tematik*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Kardiawan, I. K. H., Satyawan, I. M., & Ariawan, K. U. (2018). Pengembangan Perangkat Alat Ukur Kekuatan Servis Bola Tenis Lapangan Berbasis Sensor Digital. *Seminar Nasional Riset Inovatif 2018*, 183–185.
- Krissandi, A. D. S. (2018). Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 68. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2233>
- Mukmin, B. A., & Primasatya, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 211–226. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13854>
- Mustikasari, G., Wijayanti, A., & Agustini, F. (2021). Pengembangan Media Video Berbasis Pendekatan Kontekstual Tema 7 Sub Tema 1 Kelas IV SDN Mranggen 2 Demak. *Wawasan Pendidikan*, 1(2), 150-160.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19. <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2020). Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Sainifik untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 479–491. <http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v8i3.28970>
- Pradana, D., Abidin, Z., & Adi, E. (2020). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter untuk Siswa SDLB Tunarungu. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 96–106. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p096>
- Putri, F. C., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SDN 41 Lubuklinggau. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2118-2129. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3693>
- Rahmah, D. A., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2011-2023. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3650>
- Sptyanawati, L., & Lesmana, I. K. Y. . (2016). Pengaruh Model Dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Dasar Senam Lantai Pada Mahasiswa Jurusan Penjaskesrek Undiksha. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8932>
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Undiksha.
- Winarno, M. E. (2006). *Dimensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan.*