

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN OLAHRAGA LOMPAT JAUH PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 18 KOTA JAMBI

Oleh: Dr. Drs. Sukendro, M.Kes., AIFO
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Jambi
sukendrodasar@yahoo.co.id

ABSTRAK

Pelajaran olahraga merupakan Pelajaran yang sangat di senangi oleh siswa, tetapi berbeda halnya dengan cabang olahraga Lompat Jauh justru siswa sangat sulit untuk melakukan, alasan yang sering terdengar dominan melakukan gerakan yang diawali dengan lari dan lompatan yang menguras tenaga serta sangat melelahkan. Adanya permasalahan dalam latar belakang diatas, penulis mengambil kesimpulan bahwa diperlukan pengembangan pembelajaran yang dapat memberikan motivasi belajar serta manfaat, menarik dan efektif pada pengembangan pembelajaran serta dapat memberikan kemudahan kepada guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi. Penelitian ini di khususkan kepada media pengembangan materi pembelajaran gerak dasar lompat jauh, selanjutnya mengupayakan perbaikan kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani serta mencari jalan keluar dan mengupayakan agar pelajaran pendidikan jasmani pada umumnya dan atletik khususnya menjadi mata pelajaran yang menyenangkan hingga peserta didik tidak jenuh mengikutinya serta dapat memperkaya pengalaman gerak atau motorik peserta didik.

Tujuan penelitian ini Untuk mengetahui pengembangan pembelajaran lompat jauh dengan media audio visual (VCD) mampu membuat daya tarik siswa sehingga menyenangkan. Adapun penelitian pengembangan media audio visual VCD pada materi pembelajaran lompat jauh menggunakan model pengembangan dari Lee & Owens.

Berdasarkan hasil respon siswa terhadap media audio visual berbentuk VCD pada materi olahraga lompat jauh adalah sangat baik yang didapat dari angket respon siswa.

Berdasar hasil belajar dapat disimpulkan media audio visual berbentuk VCD pada materi olahraga lompat jauh adalah sangat baik.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Olahraga Lompat Jauh*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik mampu mengembangkan keterampilan, mengembangkan hidup sehat dan menyumbangkan pada kesehatan fisik dan mentalnya. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang sudah direncanakan, yang mempunyai kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, baermain dan aktifitas olahraga yang sistematis. Didalam pendidikan jasmani terdapat pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan dasar.

Atletik adalah aktivitas jasmani yang bersifat kompetitif dan memiliki beberapa nomor lomba yang terpisah berdasarkan kemampuan gerakan-gerakan dasar manusia seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar. Dalam cabang olahraga atletik terdapat beberapa jenis nomor lompat yaitu lompat jauh, lompat tinggi, bagian pendidikan jasmani yang berorientasi pada pembelajaran pendidikan jasmani yang sering dilombakan, jenis-jenis nomor lompat ini harus selalu dikembangkan kemampuan gerakannya. Oleh karena itu melalui pengembangan masyarakat dan semua pihak, pendidikan jasmani wajib diajarkan disekolah-sekolah mulai sekolah tingkat dasar, sekolah tingkat pertama dan sekolah menengah atas. Atletik merupakan salah satu cabang olahraga dan dijadikan sebagai mata pelajaran wajib yang diajarkan siswa disekolah dasar sesuai dengan materi kurikulum 2004.

Lompat jauh adalah salah satu nomor dari cabang olahraga atletik. Dalam pembelajaran lompat jauh, seseorang akan berlari secepat-cepatnya sebagai awalan dilanjutkan dengan bertumpu pada balok tumpuan sekuat-kuatnya untuk melompat dan mendarat di bak lompat sejauh mungkin. Karena lompat jauh termasuk kedalam nomor yang diajarkan, maka seorang pendidik memerlukan pengembangan kemampuan gerak dasar lompat jauh dengan berbagai permainan yang bertujuan terciptanya rasa gembira dan senang ketika sedang mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dan secara tidak langsung dengan sendirinya akan timbul motivasi dalam diri anak untuk terus mengikuti kegiatan belajar pendidikan

jasmani. Oleh sebab itu guru harus mampu mengembangkan kemampuan gerak anak yang sesuai ada dalam dirinya atau secara spesifik melalui pembelajaran pendidikan jasmani kegiatan bermain dan berolahraga yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Upaya yang sangat penting dalam melakukan pengembangan, pengayaan dan variasi gerak pada pembelajaran pendidikan jasmani ialah harus melaksanakan rencanapembelajaran sesuai dengan kurikulum, selain itu juga dalam proses pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan akan membantu siswa bergerak lebih terarah dalam ruang gerak yang luas.

Disamping itu seorang guru diharapkan mampu menggunakan alat dan tempat yang ada semaksimal mungkin disekolah sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang optimal karena pada umumnya peralatan dan ruang yang disediakan disekolah untuk pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga berbeda-beda tiap sekolah di Indonesia.

Media pembelajaran adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Bagaimana bentuk dan cakupan Media Pembelajaran? Bagaimana pula alur analisis penyusunan media pembelajaran? Media Pembelajaran memiliki peran yang strategis dalam proses pembelajaran. Di tangan seorang guru yang kompeten, Media pembelajaran dapat berkembang menjadi sesuatu yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.

Dengan kata lain, gurulah yang mampu mengelola bahan ajar menjadi sesuatu yang menarik dan memotivasi. Di satu pihak, sistem pendidikan yang berlaku juga menuntut seorang guru untuk mampu mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam sumber yang ada untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.

Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa. Namun, dalam implementasinya tidak banyak guru yang memanfaatkannya, bahkan penggunaan metode ceramah (*lecture method*) menonton masih cukup populer di

kalangan guru dalam proses pembelajarannya. Keterbatasan media pembelajaran di satu pihak dan lemahnya kemampuan guru menciptakan media tersebut di pihak lain membuat penerapan metode ceramah makin menjamur. Kondisi ini jauh dari menggantungkan. Terbatasnya alat-alat teknologi pembelajaran yang dipakai di kelas diduga merupakan salah satu sebab lemahnya mutu pendidikan pada umumnya.

Dalam hal ini pengembangan media Pembelajaran sejalan dengan tuntutan untuk mengembangkan kurikulum dan silabus. Media pembelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Media pembelajaran yang dipilih untuk diajarkan oleh guru dan harus dipelajari siswa hendaknya berisikan materi atau bahan ajar yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Secara garis besar langkah-langkah pemilihan media pembelajaran meliputi :a) Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan media pembelajaran. b) Mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar. c) Memilih media pembelajaran yang sesuai atau relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi tadi. d) Memilih sumber bahan media pembelajaran.

Belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sedikit permanen. Proses belajar akan berjalan dengan baik apabila disertai dengan tujuan yang jelas. Tujuan belajar yaitu agar terjadinya perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, sehingga perubahan tersebut bermakna dan bermanfaat bagi dirinya sendiri dan masyarakat sekitarnya.

Mengajar mempunyai makna yaitu memindahkan ilmu dari guru ke siswa yang dilakukan secara sengaja dengan berbagai proses yang dilakukannya. Berkenaan dengan hal ini Sadiman (1994:49) mengemukakan bahwa :

Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan pada anak didik yang tujuannya agar anak didik mendapatkan dan menguasai pengetahuan, ataupun mengajar dapat diartikan sebagai suatu aktivitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan berhubungan dengan anak, sehingga terjadi proses belajar dan menanamkan pengetahuan dengan suatu harapan terjadi proses pemahaman. Dalam hal ini siswa atau anak didik mengenal dan menguasai budaya bangsa untuk kemudian dapat memperkaya atau menciptakan suatu yang baru.

Mengajar merupakan proses dua dimensi, yaitu sebagai proses penyampaian materi pelajaran dan sebagai proses pengaturan lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut The Ling Gie (1982:6) bahwa belajar adalah segenap rangkaian kegiatan dan aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan pengetahuan dan kemahiran yang sedikit permanen. Pelaksanaan suatu keberhasilan belajar mengajar sudah harus dipikirkan faktor-faktor apa saja yang mampu menghantar materi atau pokok bahasan seperti sarana, media, alat peraga, sehingga penyampaian pesan pembelajaran itu lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

Sarana adalah sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah dan sebagainya. Selaras dengan itu pembelajaran pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Penjaskes) SMP, dimana siswa dituntut harus mampu menguasai 3 Aspek domain yaitu Aspek Psikomotorik, Aspek Kognitif dan Aspek Afektif. Untuk mencapai ketiga Aspek ini guru sudah seharusnya mencari dan menentukan model, teknik, media pendukung, karena salah satu keputusan yang paling penting dalam merancang pembelajaran ialah dengan menggunakan media yang sesuai dalam rangka penyampaian pesan-pesan pembelajaran Dick dan Carey (Lamudji, 2005:97).

Dengan adanya Model Pembelajaran, Media yang bervariasi diharapkan dapat lebih membangkitkan aktivitas Praktik dan kompetensi yang diharapkan. Seperti Pembelajaran Atletik merupakan salah satu materi penjaskes disekolah SMP. Pendidikan Penjaskes dirancang melalui aktivitas jasmani yang di desain

untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, aktif dan sportif, salah satunya Nomor Olahraga Lompat Jauh.

Sebagai mana kita ketahui bersama, untuk melakukan olahraga Praktik tidak mudah seperti dibayangkan, karena tanpa ada proses sistematis ini malah akan membahayakan bagi siswa (cedera). Pelajaran olahraga merupakan Pelajaran yang sangat di senangi oleh siswa, tetapi berbeda halnya dengan cabang olahraga Lompat Jauh justru siswa sangat sulit untuk melakukan, alasan yang sering terdengar dominan melakukan gerakan yang diawali dengan lari dan lompatan yang menguras tenaga serta sangat melelahkan. Oleh karena itu Peneliti mencoba mengembangkan suatu sarana cabang olahraga Lompat Jauh ini kedalam bentuk media audio visual berupa VCD , dengan tujuan memberikan motivasi belajar serta manfaat, menarik dan efektif pada pengembangan pembelajaran serta dapat memberikan kemudahan kepada guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi. Gerak dasar anak apabila sesering mungkin dilakukan maka dia akan semakin berkembang dan lambat laun gerak inilah yang nantinya akan mampu menciptakan gerak yang diharapkan. Dengan gerakan yang sederhana, tidak terlalu terstruktur dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan serta karakteristik anak (Soepartono, 2004:11).

Adanya permasalahan dalam latar belakang diatas, penulis mengambil kesimpulan bahwa diperlukan pengembangan pembelajaran yang dapat memberikan motivasi belajar serta manfaat, menarik dan efektif pada pengembangan pembelajaran serta dapat memberikan kemudahan kepada guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi.

Penelitian ini di khususkan kepada media pengembangan materi pembelajaran gerak dasar lompat jauh, selanjutnya mengupayakan perbaikan kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani serta mencari jalan keluar dan mengupayakan agar pelajaran pendidikan jasmani pada umumnya dan atletik khususnya menjadi mata pelajaran yang menyenangkan hingga peserta didik tidak jenuh mengikutinya serta dapat memperkaya

pengalaman gerak atau motorik peserta didik. Sehingga hasil peneliti dijadikan salah satu bahan ajar dalam peningkatan proses belajar meng

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan media audio visual VCD pada materi pembelajaran lompat jauh menggunakan model pengembangan dari Lee & Owens (2004) dengan alur Analisis, Desain, Development (pengembangan), Implementasi, dan Evaluasi.

Prosedur Pengembangan

Analisis

1. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMP Negeri 18 Kota Jambi, ada beberapa hal yang menjadi perhatian bagi peneliti yaitu : (1) sekolah ini telah memiliki *infocus* yang berjumlah sebanyak 2 buah, memiliki fasilitas laboratorium komputer yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, namun belum terlalu dimanfaatkan dengan maksimal oleh para guru, (2) siswa SMP ini membutuhkan suasana belajar baru dengan metode belajar yang lebih menarik untuk memudahkan mereka dalam memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari khususnya pada materi lompat jauh dengan media VCD adapun metode pembelajaran dengan menggunakan Kotak bekas Ban bekas dan tali. Dengan adanya media Audio visual VCD ini, penulis berharap dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan selama proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah.

2. Analisis Karakteristik Siswa

Pada analisis karakter siswa ini yang dianalisis adalah latar belakang pengetahuan siswa dalam teknik lompat jauh,. Analisis dilakukan dengan cara memberikan angket analisis kebutuhan yang diisi oleh siswa.

3. Analisis Materi

Tujuan analisis ini adalah untuk menetapkan arah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Menurut kurikulum KTSP SMP pada materi lompat jauh disebutkan bahwa standar kompetensi yang harus

dikuasai oleh siswa adalah mampu memahami cara melakukan dan penguasaan teknik lompat jauh.

Kompetensi yang harus dikuasai yaitu membandingkan media pembelajaran lompat jauh.

Uji Coba Produk

Uji coba produk VCD pembelajaran pada materi olahraga lompat jauh dilakukan di SMP Negeri 18 Kota Jambi yang akan diujicobakan pada kelompok kecil siswa/i di SMP Negeri 18 Kota Jambi.

Desin Uji Coba

Pada tahap uji coba produk meliputi: subyek penelitian, dan rancangan pengembangan.

1. Subyek penelitian

Subyek penelitian adalah tim ahli yang akan melakukan validasi terhadap produk yang terdiri dari ahli media dan ahli materi.

2. Rancangan pengembangan

Perancangan pengembangan, meliputi :

a. Desain produk berupa rancangan media pembelajaran pada materi olahraga lompat Jauh, dimana dalam rancangan tersebut terdapat, media pembelajaran menggunakan kotak, ban bekas dan tali sebagai pembelajaran lompat jauh.

b. Validasi oleh tim ahli pada tahap desain produk pembelajaran pada olahraga lompat jauh. Validasi dilakukan sebelum produk diuji cobakan kepada pengguna, yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Kota Jambi.

c. Revisi produk awal

Setelah tim ahli melakukan validasi terhadap produk maka kemudian dilakukan revisi terhadap bagian-bagian yang disarankan. Dari revisi ini diperoleh desain produk yang siap diujicobakan.

Subyek Uji Coba

Subyek ditetapkan sebanyak 5 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Kota Jambi. Pengambilan subyek penelitian ini menggunakan *Simple Random Sampling* dengan cara undian. Dengan teknik semacam itu maka terpilihnya individu menjadi anggota sampel benar-benar atas dasar faktor kesempatan, dalam arti memiliki kesempatan yang sama, bukan karena adanya pertimbangan subjektif dari peneliti. Uji coba ini bertujuan untuk melihat kemenarikan dan kepraktisan media audio visual yang telah dikembangkan.

Teknik Pengumpulan Data

Beberapa prinsip dalam menulis angket sebagai teknik pengumpulan data yaitu: prinsip penulisan, pengukuran dan penampilan fisik.

Selain peneliti dan angket yang digunakan sebagai instrumen pengumpulan data, instrumen pendukung lainnya adalah alat pembelajaran yang berupa ban bekas, kotak dan tali. Instrumen berupa angket digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan informasi dari ahli media dan ahli materi berupa saran perbaikan, ketepatan, keefektifan dan efisiensi dari produk yang dikembangkan dari kisi-kisi media yang digunakan.

Instrumen Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data hasil validasi ahli digunakan angket terbuka. Instrumen ini dimaksudkan untuk menilai produk pengembangan berupa media audio visual dalam bentuk VCD pada materi pembelajaran olahraga lompat jauh. Sebelum membuat instrumen perlu dibuat dulu kisi yang memuat aspek-aspek yang berkaitan dengan media audio visual VCD pembelajaran. Bentuk kisi-kisi instrumen validasi ahli media, kisi-kisi instrumen validasi ahli materi, dan kisi-kisi angket respon siswa menurut Yamasari dalam (Sihite, 2013:52) terlihat seperti pada Tabel 3.1, Tabel 3.2, dan Tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Variabel	Aspek	Kriteria	No. Butir Instrumen
Penggunaan media Audio visual dalam bentuk VCD sebagai media pembelajaran olahraga lompat Jauh.	Kesederhanaan	1. Latar gambar dalam media pembelajaran perbantuan video mudah dimengerti	1
		2. Perlakuan gerakan dalam gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa	2
		3. Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah.	3
		4. Teknik perlakuan yang digunakan mudah dimengerti	4
	Keterpaduan	1. Urutan perlakuan sudah sesuai	5
		2. Petunjuk yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai	6
	Keseimbangan	1. Ukuran gambar perlakuan sesuai	7
		2. Pelaksanaan perlakuan media sesuai	8
	Bentuk	1. Latar gambar yang digunakan menarik	9
		2. Cara Perlakuan mudah dipahami	10
Jumlah Pernyataan			10

Dalam proses penataan itu harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan (Arsyad, 2010: 107-109).

Dengan memperlihatkan rancangan design, para pakar diminta untuk menilai dan memberikan saran perbaikan.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek/Materi/Indikator	NomorButir Soal
1	Substansi Materi Keseluruhan (1-5)	1,2
2	Kesesuaian Materi dengan Indikator Pembelajaran	3,4,5
3	Adekuasi	6,7,8
4	Latihan dan Umpan Balik	9,10
	Jumlah Pernyataan	10

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek/Indikator	Nomor Butir Soal
1	Tampilan media	1,2
2	Kejelasan materi	3,4
3	Keefesien waktu	5
4	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi	6,7
5	Penggunaan bahasa	8
6	Kemudahan penggunaan	9
7	Ketepatan umpan balik/evaluasi	10
	Jumlah pernyataan	10

Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif berupa lembar validasi dari ahli yang berisi tanggapan, saran dan masukan. Dimana tanggapan, saran, dan masukan dari ahli tersebut dipertimbangkan dan dianalisis untuk perbaikan produk.

Descriptor yang diberikan pada tim ahli media, ahli materi dan uji coba kelompok kecil, masing-masing sebanyak 10 item pertanyaan.

Data kuantitatif yang diperoleh berupa penilaian terhadap pengembangan produk yang diperoleh dari angket respon siswa, dianalisis dan diolah secara deskriptif menjadi data interval menggunakan skala likert, dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.4. Format Pernyataan Skala Likert

Pernyataan sikap	Sangat baik	Baik	Sedang	Tidak baik	Sangat tidak baik
Pernyataan positif	5	4	3	2	1

Skor maksimal data penilaian bagi suatu unit analisis adalah jumlah item dalam skala penilaian dikalikan 5 diberi simbol 5k, sedangkan skor minimalnya adalah jumlah item dalam skala penilaian dikalikan 1 diberi simbol k. Jadi, rentang skor teoritik skala penilaian adalah k-5k (Djaali dan Muljono, 2008)

Penelitian ini menggunakan pernyataan positif dengan skor yang diberikan yaitu: 1= sangat tidak baik, 2= tidak baik, 3= sedang, 4= baik, 5= sangat baik. Skor yang diperoleh kemudian dipresentasikan untuk melihat keefektifan media, kesesuaian media dan kemenarikan materi dalam pembelajaran.

Deskriptor yang diberikan untuk uji coba kelompok kecil sebanyak 10 pertanyaan, sehingga secara teoritik akan memperoleh skor minimal 10 dan maksimal 50 dimana interpretasi skor tersebut adalah sebagai berikut:

Skor minimum: 1×10 (descriptor yang dinilai)=10

Skor maksimal: 5×10 (descriptor yang dinilai)=50

Kategori kriteria : 5

Rentang nilai : $\frac{50-10}{5} = 8$

Tabel 3.5. Kategori Tingkat Respon Siswa

No.	Skala Nilai	Skor	Tingkat Validasi
1	5	43-50	Sangat baik
2	4	35-42	Baik
3	3	27-34	Sedang
4	2	19-26	Tidak baik
5	1	10-18	Sangat tidak baik

Pembahasan

Pembahasan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Pembahasan Hasil Analisis

Produk penelitian tentang Pengembangan Media Audio Visual berbentuk VCD di SMP Negeri 18 Kota Jambi dapat dilihat pada media Audio Visual berbentuk VCD. Produk ini telah divalidasi oleh tim ahli menggunakan *assesmen* sebagaimana terlampir (lampiran 3 dan 4).

Pada analisis kebutuhan berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilakukan penulis di SMP Negeri 18 Kota Jambi, ada beberapa hal yang menjadi perhatian penulis dalam pembelajaran olahraga lompat jauh, bahwa : (1) Sekolah telah memiliki sarana olahraga lompat jauh yang dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran, namun belum dimanfaatkan secara maksimal, (2) Siswa SMP membutuhkan suasana belajar baru dengan metode belajar yang lebih menarik untuk memudahkan mereka dalam memahami materi lompat jauh. Pada analisis karakteristik siswa, diperoleh hasil analisis sesuai dengan teori yang dinyatakan piaget bahwa anak dalam usia 13-16 tahun telah mampu menyelesaikan masalahnya. Hal itu terjadi karena pada usia tersebut telah terjadi pola pikir pada mereka yang membuat mereka mampu pada hal-hal berikut : berfikir abstrak, berfikir idealis, berfikir logis, tidak mudah menerima begitu saja informasi dari orang lain dan selalu mencari pembenaran.

Tahapan analisis yang dilakukan selanjutnya yaitu dengan melihat materi pembelajaran olahraga yang digunakan di SMP Negeri 18 Kota Jambi. Mengacu dengan kurikulum yang digunakan, dilakukan pengembangan media pembelajaran materi lompat jauh menggunakan media audio visual dalam bentuk VCD sehingga dapat membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa karena dapat melihat dengan jelas konsep-konsep pelaksanaan olahraga lompat jauh.

Pada tahap studi literatur peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang dapat menunjang pengembangan media pembelajaran olahraga pada materi lompat jauh menggunakan media audio visual dalam bentuk VCD ini. Studi literatur diambil dari buku ataupun jurnal science dan pendidikan, studi literatur

yang banyak digunakan peneliti adalah studi literatur yang berkaitan dengan bahan ajar yaitu meliputi bahan ajar pada audio visual.

Pembahasan Hasil Validasi

Pengembangan media pembelajaran menggunakan audio visual berbentuk VCD pada materi olahraga lompat jauh dilakukan dengan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi yang dilaksanakan sebanyak satu kali revisi.

Pada umumnya media audio visual dalam bentuk VCD pada materi olahraga lompat jauh yang dibuat telah mencakup semua aspek tersebut namun masih perlu dilakukan revisi terutama dari perlakuan gerakan dengan ukuran gambar diperjelas agar lebih mengerit konsep materi olahraga lompat jauh.

Dari validasi pertama, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang disajikan sudah baik namun perlu ditingkatkan semaksimal mungkin agar media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa, mudah dalam penjelasannya, serta memudahkan siswa memahami setiap penjelasan yang ditampilkan. Setelah dilakukan revisi, media yang dikembangkan dinyatakan layak oleh para ahli untuk diujicobakan.

Adapun penjelasan dari 12 prinsip-prinsip media pembelajaran menurut Richard E.Mayer (2009) yaitu:

1. Prinsip Multimedia

Orang belajar lebih baik dari gambar dan kata-kata daripada hanya kata-kata saja. Karena dinamakan media berarti wajib mampu mengkombinasikan berbagai media (teks, gambar, grafik, video, animasi, simulasi, dll) menjadi satu kesatuan yang harmonis. Sebab kalau tidak namanya bukan multimedia tapi single-media.

2. Prinsip Kesenambungan Spasial

Orang belajar lebih baik ketika kata dan gambar terkait disandingkan berdekatan dibandingkan apabila disandingkan berjauhan atau terpisah. Oleh karena itu, ketika ada gambar (atau hal lain seperti video, animasi, dll) yang dilengkapi dengan teks, maka teks tersebut harus merupakan satu kesatuan dari gambar tersebut, jangan menjadi sesuatu yang terpisah.

3. Prinsip Kesenambungan Waktu

Orang belajar lebih baik ketika kata dan gambar terkait disajikan secara simultan dibandingkan apabila disajikan bergantian atau setelahnya. Ketika ingin memunculkan suatu gambar atau yang lain, sebaiknya disertai dengan tulisan yang berisikan penjelasan agar memiliki keterkaitan satu sama lain.

4. Prinsip Koherensi

Orang belajar lebih baik ketika kata-kata, gambar, suara, video, animasi yang tidak perlu dan tidak relevan jangan digunakan. Banyak sekali pengembang media mencantumkan sesuatu yang tidak perlu. Mungkin maksudnya untuk mempercantik tampilan, memperindah suasana atau menarik perhatian mata. Tapi menurut Mayer, hal ini sebaiknya dihindari. Cantumkan saja apa yang perlu dan relevan dengan apa yang disajikan.

5. Prinsip Modalitas Belajar

Orang belajar lebih baik dari animasi dan narasi termasuk video, daripada animasi teks pada layar. Jadi, lebih baik animasi atau video plus narasi daripada sudah ada narasi ditambah pula dengan teks yang panjang. Hal ini sangat mengganggu.

6. Prinsip redudansi

Orang belajar lebih baik dari animasi dan narasi termasuk video, daripada animasi teks pada layar (redundan). Sama dengan prinsip di atas. Jangan redundansi kalau sudah diwakili oleh narasi dan gambar/animasi, jangan tumpang tindih pula dengan teks yang panjang.

7. Prinsip Personalisasi

Orang belajar lebih baik dari teks atau kata-kata yang bersifat komunikatif daripada kalimat yang lebih bersifat formal.

8. Prinsip Interaktivitas

Orang belajar lebih baik ketika ia dapat mengendalikan sendiri apa yang sedang dipelajarinya. Sebenarnya orang belajar itu tidak selalu linier alias urut

satu persatu. Oleh karena itu, media pembelajaran harus memungkinkan pengguna dapat mengendalikan penggunaan media itu sendiri.

9. Prinsip Sinyal

Orang belajar lebih baik ketika kata-kata diikuti dengan cue, highlight, penekanan yang relevan terhadap apa yang disajikan. Dengan memanfaatkan warna, animasi dan lain-lain untuk menunjukkan penekanan, *highlight* atau pusat perhatian.

10. Prinsip Perbedaan Individu

Sembilan prinsip di atas berpengaruh kuat bagi mereka yang memiliki modalitas visual tinggi, kurang berpengaruh bagi yang sebaliknya. Kombinasi teks dan narasi plus visual berpengaruh kuat bagi mereka yang memiliki modalitas auditori tinggi, kurang berpengaruh bagi yang sebaliknya. Kombinasi teks, visual dan simulasi berpengaruh kuat bagi yang memiliki modalitas kinestetik tinggi, kurang berpengaruh bagi yang sebaliknya.

11. Prinsip Praktek

Interaksi adalah hal terbaik untuk belajar, kerja praktek dalam memecahkan masalah dapat meningkatkan cara belajar dan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang sedang dipelajari.

12. Prinsip Pengandaian

Menjelaskan materi dengan audio visual meningkatkan belajar. Siswa belajar lebih baik dari animasi dan narasi, daripada animasi dan teks pada layar.

Pada penilaian oleh ahli materi ada beberapa aspek yaitu :

1. Aspek kebutuhan pembelajaran.

Setelah dilakukan validasi materi oleh ahli, hal pertama yang menjadi fokus perhatian tentunya adalah substansi isi apakah sudah sesuai dengan standar yang ada atau tidak. Setelah divalidasi, ahli materi menyetujui bahwa substansi isi secara keseluruhan telah sesuai dengan materi yang digunakan dengan tujuan pembelajaran.

2. Aspek kesesuaian dengan Materi

Materi merupakan rancangan yang harus dipenuhi dalam pembelajaran apabila materi tidak sesuai tentunya materi yang disajikan akan membingungkan. Dari hasil validasi oleh ahli, kesesuaian materi sudah sesuai sehingga tidak perlu adanya perubahan lagi.

3. Aspek kesesuaian materi untuk peserta didik

Materi yang disajikan pada media pembelajaran ini menurut validator materi sudah sesuai, materi harus sesuai dengan peserta didik yang akan menjadi pengguna, agar lebih efektif dalam penggunaannya.

4. Aspek *audience* (siswa), *Behaviour* (perilaku siswa), *Condition* (kondisi), *Degree* (tingkat keberhasilan siswa).

Menurut validator ahli materi, multimedia yang ditampilkan sudah sesuai. Validator menambahkan bahwa perlunya tambahan kalimat materi yang sesuai dengan pembelajar yang ada pada audio visual yang ditampilkan .

5. Strategi penyajian materi (animasi)

Dari aspek strategi penyajian materi, menurut ahli materi media pembelajaran ini sudah cukup interaktif, namun dari segi sistematika penyajian materi harus dibuat lebih sistematis dan terarah agar siswa tidak bingung ketika menggunakannya.

6. Pembelajaran mandiri (*self instructional*)

Menurut validator ahli materi, media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran mandiri.

7. Penilaian desain materi (struktur desain)

Hasil validasi oleh ahli materi, desain media pembelajaran ini sudah baik sehingga membuat siswa tertarik menggunakannya.

8. Cara penyajian (peningkatan kualitas hasil belajar siswa) motivasi siswa

Dari aspek penyajian menurut validator ahli materi sudah bagus, siswa akan termotivasi belajar olahraga lompat jauh menggunakan media pembelajaran ini.

9. Aspek umpan balik

Dari segi aspek umpan balik menurut ahli materi media pembelajaran ini sudah cukup interaktif dan inovatif, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dari siswa yang menggunakannya.

Pembahasan Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk didesain, dikembangkan, dan divalidasi oleh tim ahli, selanjutnya produk siap untuk diujicobakan kepada siswa. Uji coba yang dilakukan hanya sebatas uji coba kelompok kecil yaitu 5 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Kota Jambi. Tanggapan siswa SMP N 18 Kota Jambi terhadap kemenarikan media pembelajaran olahrag lompat jauh dimana pada saat analisis data didapatkan hasil 44 dengan kategori sangat baik. Dalam media ini terdapat berbagai visual yang dapat membantu siswa memahami konsep pada materi olahraga lompat jauh.

Selain itu komentar dan saran siswa secara umum adalah siswa tidak mudah bosan, materi yang diajarkan menjadi mudah dipahami, serta siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar. Dengan demikian produk yang dikembangkan oleh pengembang dapat dikategorikan sangat menarik oleh siswa.

Beberapa Syarat Yang Harus Dipenuhi Agar Penelitian Berhasil

Ada beberapa syarat yang harus dipenuhi agar penelitian ini berhasil, diantaranya adalah :

a) Karakteristik Siswa

Hal utama yang harus diperhatikan agar penelitian berhasil yaitu terlebih dahulu mengetahui karakter siswa, yang nantinya siswa yang akan menjadi pemakai produk yang telah dihasilkan. Siswa yang bisa menggunakan media ini tentunya adalah siswa yang memahami dasar-dasar olahraga lompat jauh.

b) Karakteristik Guru

Guru juga ikut berperan membantu agar penelitian ini berhasil karena dari arahan dan saran dari guru lah siswa akan tertarik untuk menggunakan media pembelajaran ini. Tentunya guru memahami secara penuh materi olahraga lompat jauh sehingga bisa menilai produk ini layak atau tidak digunakan untuk siswa.

c) Karakteristik Sekolah

Sekolah yang memiliki fasilitas yang cukup lengkap akan membantu kegiatan belajar mengajar siswa nantinya. Sekolah tempat peneliti akan mengembangkan produknya termasuk sekolah yang cukup lengkap dalam hal fasilitas. Sehingga produk ini nantinya dapat dipergunakan sekolah ini

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media audio visual berbentuk VCD, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan audio visual berbentuk VCD pada materi olahrag lompat jauh dilakukan pada beberapa tahapan yaitu; (1) tahapan analisis yang meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis tujuan dan analisis materi, (2) tahap perencanaan yang meliputi jadwal pengembangan, tim pengembang, spesifikasi media, struktur materi, evaluasi dan pembuatan media, (3) tahap pelaksanaan pengembangan yang menghasilkan produk awal (produk 1) kemudian divalidasi oleh tim ahli, revisi desain, sehingga menghasilkan (produk 2), (4) tahap implementasi yang dilaksanakan di SMP N 18 Kota Jambi melalui uji kelompok kecil, (5) tahap evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.
2. Respon siswa terhadap media audio visual berbentuk VCD pada materi olahraga lompat jauh adalah sangat baik yang didapat dari angket respon siswa.

SARAN PEMANFAATAN

1. Peneliti menyarankan kepada guru mata pelajaran olahraga untuk menggunakan media pembelajaran menggunakan audio visual berbentuk VCD pada materi olahraga lompat jauh ini pada saat mengajar materi lompat jauh karena dengan menggunakan media pembelajaran ini akan membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar lompat jauh mudah untuk memahami materi yang disampaikan.
2. Peneliti juga menyarankan untuk para peneliti dibidang pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan media audio visual berbentuk VCD

pada materi pelajaran olahraga lainnya untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik serta lebih menarik lagi sehingga siswa menjadi tertarik dan termotivasi dalam belajar.

3. Media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai variasi sarana pembelajaran dalam rangka meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa untuk terus belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung. 2011. *Karakteristik Media Audio-Visual*.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. “*Prusedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*”. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Carr, A, Garry, 2000. *Atletik Untuk Sekolah*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Djumidar 2011. *Dasar-dasar Atletik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djamarah, 2001. *Psikologi Belajar*. PT. Rineka Cipta
- Lee, W. Wiliam & Owen, L. Diana. 2000. *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-based Training Web based Training distance Broadcast training performance based solutions*. Published online : Dalam Umi Kalsum .2014. Skripsi Universitas Jambi
- Muhajir. (1997). *Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan SMU*. Jakarta : Erlangga.
- Raharja. 2000. *Media Pendidikan*. Jakarta: CV. Raja Wali
- Sudjana, M. A. 2005. *Metoda Statistika*. Tarsito. Bandung
- Sadiman, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana. 2005. *Media Pengajaran*. Surabaya: Pustaka Dua.
- Syaiful B. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Syafrudin, 1992. *Pengantar Ilmu Melatih*. Padang: FPOK IKIP Padang
- Sugiono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Bandung Alfabeta
- Saputra, Y. 2001. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Jakarta Dirjen Pendidikan Islam Agama RI
- Winendra, Adi, Dkk. 2008, *Seri Olahraga Atletik*, Pustaka Insan Madani. Yogyakarta.