# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK TENTANG ATLETIK MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6 DI SDN 04 MUNGKA

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat MemperolehGelar Strata Satu (S1)*
*PendidikanTeknikInformatikaKomputer*




**Oleh :**

**AQILUL HAMDI**
**2513.006**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA KOMPUTER**
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)**
**BUKITTINGGI**
**2017**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | **AQILUL HAMDI** |
| NIM | : | 2513.006 |
| Fakultas / Jurusan | : | Tarbiyah / PTIK |
| Judul Skripsi | : | Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Tentang Atletik Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Di SDN 04 Mungka |

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul diatas adalah benar asli karya penulis. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah dan disebutkan dalam daftar kepustakaan. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan penulis dicabut sampai batas waktu yang tidak ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 1 Agustus 2017

Yang menyatakan




**AQILUL HAMDI**

**NIM : 2513.006**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK TENTANG ATLETIK MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6 DI SDN 04 MUNGKA"** oleh **AQILUL HAMDI, NIM**: **2513.006**, telah memenuhi syarat ilmiah dan disetujui untuk sidang Munaqashah.

Bukittinggi, Juli 2017

| Dosen Pembimbing I | Dosen Pembimbing II |
| --- | --- |
| **Dr. Wedra Aprison, M.Ag** | **Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom** |
| **NIP. 197205242000031001** | **NIP. 197508192006041001** |

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama : **Aqilul Hamdi NIM. 2513.006**, dengan judul: **"Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Tentang Atletik Menggunakan Adob Flash CS6 di SDN 04 Mungka"**, telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi, hari senin tanggal 04 September 2017, dan dinyatakan telah lulus dan dapat diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S1) Pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

Bukittinggi, 04 September 2017

**Tim Penguji**

| | |
|---|---|
| **Ketua** | **Sekretanis** |
| **Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom** | **Riri Okra, M.Kom** |
| **NIP. 197508192006041001** | **NIP. 197910172011011010** |
| **Penguji Utama** | **Penguji Utama** |
| **M. Imamuddin, M.Pd** | **Riri Okra, M.Kom** |
| **NIP. 197608012009121002** | **NIP. 197910172011011010** |
| **Penguji Pendamping** | **Penguji Pendamping** |
| **Dr. Wedra Aprison, M.Ag** | **Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom** |
| **NIP. 197205242000031001** | **NIP. 197508192006041001** |

**Mengetahui,**
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**
**(Institut Agama Islam Negeri) IAIN Bukittinggi**

KEMENTERIAN AGAMA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI REPUBLIK INDONESIA

**Dr. H. Nanu Burhanuddin, Lc, M. Ag**
**NIP. 197305102000121002**

# HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillah…*

*Alhamdulillah…*

*Ya Allah..."Perbaikilah kehidupan agamaku, yang ia adalah benteng bagi segala urusanku Perbaiki urusan duniaku yang padanya kehidupanku Perbaikilah akhiratku, yang padanya tempatku kembali Jadikanlah hidup ini sebagai lahan upayaku menambah segala kebajikan Dan jadikanlah mati sebagai titik henti bagiku dari segala keburukan".*

> *Shahih Muslim, Kitab Adz-Dzikr Wad-Du'a wat Taubah wal Istighfar, bab At-Ta'awwudz min Syarri Ma'Amila wa Min Syarri Malam Ya'mal*

*Sebagai tanda terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya sederhanaku ini kepada Ibunda* ***Elfiwarnis*** *dan Ayahanda* ***Antokasmen*** *yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan kasih cinta yang tiada henti, semua itu tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang kutuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia. Karna kusadar, selama ini belum bisa ku perbuat yang lebih untuk Ibu dan Ayah yang selalu membuatku semangat dan selalu memberiku kasih sayang, selalu mendoakan langkahku, dan selalu menasehatiku menjadi lebih baik, Terima Kasih Ibu... Terima Kasih Ayah...*

ZAMZA SATRIA EDWAR

*Untuk Saudaraku Tercinta ( **Jaya Eka Putera, M Fadlan Anel dan M.Iqbal**) tiada yang paling terharu selain saat kumpul bersama kalian, walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan, ku ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya atas doa dan bantuan kalian semua selama aku menempuh bangku perkuliahan, hanya karya sederhanaku ini melalui selembar kertas yang dapat ku persembahkan. Maaf belum bisa ku persembahkan selain karya sederhanaku ini…teruslah berdo'a untukku...*

*khusus buat adikku (**M.Iqbal**) "kupersembahkan karya sederhana ini, semoga menjadi motivasi untuk mencapai cita-cita yang di dambakan. "Tetap belajar Adikku dan jangan bermalas-malasan" (**Study Now Or Stupid Forever**) dan buat teman seperjuangan ku,(**Adan(Ramadhani), Afrizal, Irwan, Jefri, Dian, Raul, dan Keluarga Djampis**) Terimakasih atas bantuan nya dan semoga cepat menyusul dan memperoleh ilmu yang berguna nantinya.*

*Sebagai tanda Hormatku, kupersembahkan karya sederhanaku ini untukmu. Terima kasih atas peluang, dan semangat yang kamu berikan.*

*Terima kasih .... **(Djampis All Out)***

ZAMZA SATRIA EDWAR

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur saya ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Tentang Atletik Menggunakan Adobe Flash Cs6 Di SDN 04 Mungka".

Shalawat beriring salam tak lupasaya mohonkan kepada Allah SWT agar selalu disampaikan kepada NabiMuhammad SAW, yang telah meninggalkan Al-Qur'an dan al-hadistsebagaipeganganumat Islamagar tidak tersesat.

Selanjutnyasayamenyadaribahwa, tanpabantuandanbimbingandariberbagaipihak, darimasaperkuliahansampaipadapenyusunanSkripsiini, sangatlahsulitbagisayauntukmenyelesaikanSkripsiini.Olehkarenaitu, sayamengucapkanterimakasihkepada:

1. RektordanWakilRektorInstitut Agama Islam Negeri (IAIN)Bukittinggi yang Telah Menyediakan Fasilitas Dalam Perkuliahan.
2. DekandanWakilDekanFakultasTarbiyahdanIlmuKependidikan(FTIK) IAIN Bukittinggi yang Selalu Mempermudah Keperluan Penulis Dalam Mengurus Kegiatan Perkuliahan.

3. KetuaJurusanPendidikanTeknikInformatikadanKomputer (PTIK) IAIN Bukittinggi yang Memberi Motivasi Dan Mempermudah Dalam Melakukan Penyusunan Karya Ilmiah Ini.
4. Bapak Wedra Aprison,M.PdSelakuDosenPembimbingIyang selalumemberikandorongan, danarahan.

   Dan BapakSupratmanZakir, M.Pd, M.KomselakuDosenpembimbing II yang selalumemberikanarahandanmemberikanbimbingandenganbaik
5. Bapak dan Ibu staf pengajar Fakultas TarbiyahdanIlmuKeguruanIAIN Bukittinggi.
6. IbukEfni Dewifa selaku Kepala SDN 04 Mungka yang telahmemberikanizinkepadasayauntukmelaksanakanpenelitian.
7. Hijrah Mardiah, S.Pdselaku guru PJOKSDN 04 Mungka yang telahmeluangkanwaktunyauntukmemberikansemuainformasi yang diperlukan
8. Kedua orang tuaku (Bapak AntokasmendanIbuElfiwarnis) dan saudara saya (Jaya Eka Putera, M.Fadlan Anel dan M.Iqbal) yang selalumemberikandoanyadenganikhlas, yang selalumemberikannasihat, motivasi, mengajarkanartihidupdansenantiasamecurahkandukungannya demi keberhasilanpenulis.

   Selanjutnya teman-teman PTIK 2013 terkhusus buat PTIK A 2013 yang telah memberikanmotivasi kepada saya dalam menyelesaikan

skripsi ini, serta semua pihak yang telah membantu peneliti yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semogakebaikandibalasoleh Allah SWT denganpahalayang berlipatganda.Amin yarabbal ‘alamin.Penelitimenyadaribahwadalampenelitianinimasihbanyakterdapatkekurangan, untukitudiharapkankritikdan saran yang bersifatmembangundarisemuapihakuntukkesempurnaanskripsiini. Akhir kata sayamengharapkansemogaskripsiinibermanfaatkepadadirisendiridan orang lain khususnyakepadasegenappembaca. Amin

Bukittinggi, Juli 2017

Peneliti

**Aqilul Hamdi**

**NIM. 2513.006**

# ABSTRAK

**Aqilul Hamdi, NIM : 2513.006, Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Tentang AtletikMenggunakan Adobe Flash CS6 Di SDN 04 Mungka,** JurusanPendidikanTeknikInformatikadanKomputer, FakultasTarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Bukittinggi, 2017

Pendidikanterhadapsiswadalamsekolah dasaradalahsalahsatubentuksatuanpendidikannasional yang menjalani program pendidikanbagisiswausiaenamsampaidua belastahun.Atletik merupakan materi pelajaran PJOK di SDN 04 Mungka kelas V semester satu. Dalam materi ini dipelajari tentangpengertian, teknikpermainan, tahap atau bagianpermainandankesalahan serta perbaikan dasarlari pendek dan lompat jauh. Pada umumnya guru mata pelajaran PJOK ini hanya menggunakan sebuah buku panduan tentang atletik, atau belum adanya media yang mendukung penuh dalam menjelaskan materi atletik ini.Bedasarkan permasalahan tersebut, maka penulis berkeinginan untukmendesain mediapadapelajaranPJOK sebagai bahan pengembangkan media pembelajaran yang akan dipakai, penulismembatasimasalahruanglingkup yang kiranyadapatdijangkauolehpenulisyaitu : *Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Tentang AtletikMenggunakanAdobe Flash Cs6 Di SDN 04 Mungka.*Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran PJOK tentang atletik dengan materi lompat jauh dan lari pendek. Hasil dari rancangan media pembelajaran ini berupa *software* yang dikemas dalam bentuk *compact disc* (CD).

Metode yang digunakandalampenelitianini adalahpenelitiandanpengembanganatau*Research and Development* (R&D), yaitumetodepenelitian yang digunakanuntukmenghasilkanproduktertentu. Dan model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan multimedia Luther-Sutopo yang dilakukanatasenamtahap, yaitutahap *concept, design, material collecting, assembly, testing*dan*distribution*.

PenelitianinidapatdisimpulkanbahwaMedia Pembelajaranyang dikembangkandenganmenggunakan*Adobe Flash CS6*dapatmembantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa dalam menerima pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

# DAFTAR ISI

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**HALAMAN PERNYATAAN**

**KATA PENGANTAR** .....

**ABSTRAK**.....

**DAFTAR ISI** .....

**DAFTAR TABEL**.....

**DAFTAR GAMBAR** .....

**DAFTAR LAMPIRAN**.....

**BAB I. PENDAHULUAN**

A. LatarBelakangMasalah..... 1

B. IdentifikasiMasalah..... 7

C. BatasanMasalah..... 7

D. RumusanMasalah..... 8

E. TujuanPenelitian ..... 8

F. ManfaatPenelitian ..... 8

**BAB II. LANDASAN TEORI**

A. Media Pembelajaran..... 10

1. Pengertian Media pembelajaran..... 10

2. Fungsi Media Pembelajaran..... 12

3. Klafikasi Media Pembelajaran..... 12

4. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran..... 16

B. Multimedia..... 17

1. Pengertian Multimedia..... 17

2. Jenis Multimedia ..... 19
3. Penggunaan Multimedia ..... 20
4. Komponen Multimedia ..... 21
C. Adobe Flash CS 6 ..... 23
1. Pengertian Adobe Flash CS6 Profesional ..... 23
2. Kelebihan Adobe Flash CS6Profesional ..... 27
3. Komponene Kerja Adobe Flasch CS6 Profesional ..... 29
D. PJOK ..... 41
1. Pengertian PJOK ..... 41
2. Pengertian Menurut Para Ahli ..... 41
3. Pengertian Olahraga ..... 42
E. Atletik ..... 42
1. Pengertian Atletik ..... 42
2. Bentuk Cabang Atletik ..... 43
F. Penelitian yang Relevan ..... 43
G. Kerangka Berfikir ..... 45
**BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**
A. TempatdanWaktuPenelitian ..... 47
B. MetodePenelitian ..... 47
C. Model Pengembangan Multimedia ..... 49
D. TahapanPenelitian ..... 51
E. Uji Produk ..... 53
F. Teknik Analisa dan Pengolahan Data ..... 54

**BAB. IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. *Define* (Pendefenisian) ..... 59

B. *Design* (Perancangan) ..... 60

C. *Develop (*Pengembangan) ..... 60

D. *Material Collection* (Pengumpulan Bahan) ..... 67

E. *Assembly* (Pembuatan) ..... 68

F. *Testing* (pengujianaplikasi) ..... 77

G. UjiProduk ..... 78

H. *Distribution* ..... *83*

I. *Disseminate*(Penyebarluasan) ..... 84

**BAB. V PENUTUP**

A. Kesimpulan ..... 86

B. Saran ..... 87

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 88

# DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1.1TabelNilaiRata-rata Mata Pelajaran Kelas V SDN 04 Mungka .....5

3.1 Tabel Validitas.....55

3.2 Tabel Praktikalitas.....57

3.3 Tabel Efektivitas.....58

4.1 Storyboard Sederhana.....64

4.2 Perancangan*Interface*.....66

4.3 IdentifikasidanRencanaPengujian.....78

4.4 Pengujian Menu *Intro* .....79

4.5 Pengujian Menu Utama.....79

4.6 PengujianMenu Petunjuk .....79

4.7 PengujianMenu Pengantar .....79

4.8 PengujianMenuMateri.....80

4.9 PengujianMenu Evaluasi .....80

4.10 PengujianMenu Profil .....81

4.11PengujianFungsionalitas .....81

# DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 TampilanTollbox.....30

2.2Timeline .....30

2.3Stage atau Lembar kerja.....31

2.4Properties Inspectore.....31

2.5Panel Color.....32

2.6 Panel Swacthes.....33

2.7 Panel Components..... 34

2.8 Jendela Actions Scrips..... 34

3.1 Tahapan Pengembangan .....49

3.2 Tahapan Penelitian.....52

4.1 StrukturNavigasiUtama.....62

4.2 StrukturNavigasiPetunjuk .....63

4.3 StrukturNavigasi Menu Pengantar.....63

4.4 StrukturNavigasi MenuMateri .....63

4.5 StrukturNavigasi Menu Evaluasi .....63

4.6 Proses Pembuatan Menu Intro .....69

4.7 Proses Pembuatan Menu utama .....69

4.8Tampilan Halaman Intro .....74

4.9Tampilan Menu Utama .....74

4.10Tampilan Menu Materi .....75

4.11TampilanMenu Isi Materi .....75

4.12TampilanHalaman Materi .....76

4.13TampilanHalamanKumpulan Soal.....76

4.14TampilanMenu Profil.....77

# DAFTAR LAMPIRAN

Storyboard.....91
Action Scripts.....100
Surat Keterangan dari Sekolah.....104
Surat Izin Penelitian Kesbangpol Kab.50 Kota .....105
Instrumen Validasi .....106
Instrumen Praktikalitas.....127
Instrumen Efektivitas.....132
Riwayat Hidup.....182

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

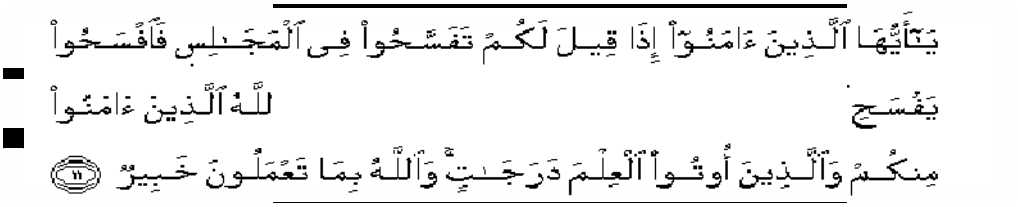
Pendidikan diperlukan untuk meningkatan kualitas hidup manusia. Pendidikan merupakan langkah awal dalam pembangunan. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dengan tujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam pembangunan sektor ekonomi, yang satu dengan lainnya saling berkaitan dan berkelangsungan.[1]

Berbicara tentang proses pendidikan sudah tentu tidak dapat dipisahkan dengan semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sedangkan manusia yang berkualitas itu, dilihat dari segi pendidikan telah terkandung secara jelas dalam tujuan pendidikan nasional.

Manusia sangat membutuhkan pendidikan agar bisa menjadi orang–orang yang berilmu dan berpengetahuan. Di dalam agama Islam diwajibkan untuk menuntut Ilmu sejak lahir sampai ajal menjemput, kewajiban menuntut Ilmu tersebut ditegaskan oleh Allah SWT dalam firmannya, sebagai berikut :

[1] Oemar Hamalik,*KurikulumdanPembelajaran,* (Jakarta : Bumi Aksara.2003),hlm.1

Al-Mujaadilah ayat 11


يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ
يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ
مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

Artinya: *....dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.*[2]

Didalam firman Allah di atas dijelaskan penting ilmu pengetahuan, maka Islam mewajibkan kepada setiap muslim untuk mencari ilmu pengetahuan, cara yang paling baik dalam memperoleh ilmu pengetahuan adalah dengan cara belajar.Setelah proses belajardilakukanperluadanyasebuahevaluasi.

Selain itu pemerintah juga menganjurkan untuk menuntut ilmu. Pemerintah Republik Indonesia telah bertekad untuk memberikan kesempatan kepada seluruh warga Negara Indonesia menikmati pendidikan yang bermutu, sebagai langkah utama meningkatkan taraf hidup warga Negara. Sebagai agen, pendidikan bertanggung jawab mengembangkan dan mewariskan nilai untuk dinikmati anak didik, selanjutnya nilai dimaksud akan ditransfer ke dalam kehidupan sehari-hari.

[2]Departemen AgamaRI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta : Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an, 1797), hlm.434

Sebagaimana yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) yang berlaku di Indonesia, Yaitu :

*"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengenbangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang ditampilkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara".*

Untuk mencapai tujuan pendidikan ada beberapa mata pelajaran yang dipelajari di sekolah diantaranya PJOK. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah bagian internal dari pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan Jasamani Olahraga dan Kesehatan suatu proses yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerakan atau aktivitas fisik.

Hakikatnya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan diberikan di sekolah untuk membentuk "insan yang berpendidikan secara jasmani". Sebagaimana yang dikutip oleh Michel W.Metzer menggambarkan sosok ini dengan syarat dapat memenuhi standar :[3]

1. Mendemostrasikan kemampuan keterampilan motorik dan pola gerak yang diperlukan untuk menampilkan berbagai aktivitas fisik.
2. Mendemostrasikan pemahaman akan konsep gerak, prinsip prinsip fisik dan taktik sebagaimana mereka terapkan dalam pembelajaran dan kinerja berbagai aktivitas fisik.
3. Berpatisipasi secara regular dalam aktivitas fisik.
4. Mencapai dan memilihara peningkatan kesehatan dan derajat kebugaran.

[3] *Buku guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan,* kemedikbud, 2004, hlm 2

5. Menunjukkan tanggung jawab personal dan sosial berupa respek sendiri dan orang lain dalam dan suasana aktivitas fisik.

Bedasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani Olahrga dan Kesehatan merupakan bagian internal dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial dan pengenalan lingkungan bersih melalui akses jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistem dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Di dalam mata pelajaran PJOK kelas V di Sekolah Dasar terdapat di dalamnya kompetensi dasar di antaranya :

1. Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi atletik, serta nilai semangat, sportivitas, percaya diri dan kejujuran
2. Mempraktikkan pola jalan, lari dan lompat dalam gerak ritmik, serta nilai kerjasama, percaya diri, dan disiplin

Materi pokok yang pertama di kelas V yaitu tentang gerak dasar atletik. Dengan kegiatan pembelajaran :

1. Membaca tentang pengertian Atletik, peraturan permainan dan berbagai teknik dalam pelaksanaanAtletik(teknik awalan (Start), teknik melayang dalam lompatan, teknik akhiran (Finish) dari berbagai sumber buku dan media cetak.

2. Mengamati tentang berbagai macam teknik dalam Atletik (teknik start, lompat, medarat, dan finish melalui media audio visual yang telah disediakan oleh guru.

Atletik adalah suatu gabungan dari beberapa permainan yang mencangkup lari, lompat, dan lempar.

Bedasarkan survey penulis di Sekolah Dasar Negeri 04 Mungka pada mata pelajaran PJOKbelum adanya media yang menarik digunakan oleh guru, metode yang digunakan guru masih memakai metode ceramah, sehingga rendahnya minat siswa dalam menguasai teori dari pembelajaran yang disampaikan guru, kendala tersebut membuat hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PJOK masih dibawah KKM.

Hal ini diperkuat dengan hasil rata rata UTS siswa kelas VSekolah Dasar Negeri 04 Mungka :

**Tabel 1.1**

**Nilai rata-rata UTS Mata Pelajaran Kelas V**

**SDN 04 Mungka 2015/2016**

| No | Mata Pelajaran | KKM | Nilai rata-rata kelas V |
|---|---|---|---|
| 1 | Kewarganegaraan | 75 | 88 |
| 2 | Bahasa Indonesia | 75 | 82 |
| 3 | PJOK | 75 | 73 |
| 4 | IPS | 75 | 82 |
| 5 | IPA | 75 | 77 |

**Sumber : Guru Kelas V (Lima) SD Negeri 04 Mungka**

Dari data diatas dapat dilihat bahwa nilai UTS dari siswa kelas V masih dibawah KKM. Dan untuk menambah minat siswa dalam belajar dan memudahkan guru dalam penyampaian materi, maka pembelajaran yang diberikan dapat dikemas dalam bentuk multimedia yang bersifat mendidik dan dapat menambah minat siswa dalam belajar. Dengan adanya media tersebut diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi atletik pada mata pelajaran PJOK tersebut. Multimedia tersebut menggunakan *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk membuat media berbasis multimedia.

*Adobe Flash CS6* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Media yang dibangun dengan Flash bisa terdiri atas teks, gambar, animasi, suara ,video, atau efek-efek khusus lainnya yang merupakan komponen utama dari sebuah multimedia.

Alasan memilih *software Adobe Flash CS6* untuk membuat media pembelajaran ini diantaranya :

1. Dapat membuat media pembelajaran jadi lebih menarik dan lebih hidup.
2. *Adobe Flash CS6* mampu membuat media pembelajaran yang di tampilkan lebih cepat dan lebih halus.

3. *Adobe Flash CS6* mampu mengolah teks maupun objek dengan efek melebihi satu dimensi sehingga tampak media menjadi lebih menarik.[4]

Bedasarkan hal di atas penulis tertarik mengembangkan sebuah media pembelajaran tentang "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK TENTANG ATLETIK MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 Di SDN 04 MUNGKA"**

## B. IdentifikasiMasalah

Berdasarkanlatarbelakangdiatasdapatdiidentifikasimasalahdi SD Negeri 04 Mungkasebagaiberikut:

1. Belum adanya media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran PJOK.
2. Metode guru dalam pembelajaran masih metode ceramah.
3. Rendahnya minat siswa karena tidak di tunjang dengan media yang menarik dalam melakukan pembelajaran.
4. Rendahnya nilai yang di peroleh siswa dalam pembelajaran PJOK.

## C. BatasanMasalah

Bedasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu mengembangkan media pembelajaran tentang Pengertian atletik, lapangan permainan, peraturan permainan dan teknik teknik dasar lari pendek dan lompat jauh dalam mata pelajaran PJOKkelas V

[4]Andi, *Adobe Flash CS6*, Yogyakarta; C.V ANDI OFFSET, 2013, hlm 2

(lima) di Sekolah Dasar Negeri 04 Mungka dengan menggunakan *Adobe Flash cs6*.

## D. RumusanMasalah

Melihat dari batasan masalah yang telah diperoleh, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:Bagaimana mengembangkan media pembelajaranPJOK tentang atletik yang valid, praktis dan efektif menggunakan Adobe Flash CS6?

## E. TujuanPenelitian

Penelitianinibertujuanuntukmengembangkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran PJOK pada bagian Atletik dengan pokok materi lari jarak pendek dan lompat jauh, menggunakan Adobe Flash CS6 sebagai alternatif media yang akan digunakan pendidik sebagai bahan pembelajaran agar mudah dipahami oleh siswa.

## F. ManfaatPenelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk:

1. Bagi Peneliti

   Bagi peneliti, melakukan penelitian dalam bidang pendidikan dan memperoleh gelar Sarjana (S1), yang mana itu termasuk syarat wajib memperoleh gelar Sarjana (S1), serta menambah ilmu pengetahuan.

2. Bagi Sekolah

   Bagi sekolah sebagai sumbangan pemikiran untuk pengembangan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SDN 04 Mungka.

3. Bagi Guru

   Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), sebagai masukkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar memperoleh hasil yang lebih baik.

# BAB II

# LANDASAN TEORI

## A. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti ‘perantara’, ‘tengah’ atau ‘pengantar’. Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta meransang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.[1] Sedangkan Gerlach & 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.

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi[2].

*National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

---

[1] Arief Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 1997), Cet.ke-15, hlm.6

[2] Arief Sadiman, dkk,*Media Pendidikan*, ...., hlm.6

Hamidjojo dalam Latuheru memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide,gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.Di samping media sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming adalah alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya dan fungsi media adalah mengatur hubungan yang efektif antara dua belah pihak utama dalam proses pembelajaran.[3]

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan media adalah alat bantu untuk proses penyampaian informasi agar lebih efesien dan efektif sampai kepada penerima.Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar/memberi informasi.[4]

Jadi media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan informasi berupa materi pembelajaran kepada peserta didik. Baik dalam bentuk fisik (*hardware*) maupun non fisik (*software*) yang dapat merangsang pikiran, perasaan serta minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

---

[3]AzharAsyad*Media Pembelajaran,* (Jakarta:PT.RajaGrafindoPersada, 2007),hlm.3

[4]http://belajarpsikologi.com/pengertian-dan-tujuan-pembelajaran/ (diakses tanggal20 Februari 2017 jam 21:12)

**2. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Klasifikasi media menurutLeshin, Pollock danReigeluthadalahsebagaiberikut:[5]

a. Media berbasismanusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatankelompok, *field-trip*).
b. Media berbasiscetak (buku, penuntun, bululatihan*(workbook)*, alatbantukerjadanlembaranlepas*(handout).*
c. Media berbasis visual (buku, alatbantukerja, *charts*, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*).
d. Media berbasis audio visual (video, film, program *slide-tape*, televisi).
e. Media berbasiskomputer (pengajarandenganbantuankomputer, *interactive video, hypertext*).

**3. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran**

Media berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman secara visual maupun audio ataupun audiovisual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi sederhana, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat digunakan untuk merangsang dan mempertinggi daya tanggap anak terhadap materi pembelajaran.Fungsi media dalam proses pembelajaran tidak lagi

[5]Azhar Arsyad, *Media Pengajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), hlm.36

sekedar alat peraga bagi pendidik melainkan sebagai informasi atau pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa, dengan demikian tugas pendidik dapat lebih terpusat pada bimbingan dan pengelolaan proses pembelajaran.

Hamalik mengemukakan bahwa 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 siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.[6]

Kemp dan Dayton, dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:[7]

1. Memotivasi minat atau tindakan,
2. Menyajikan informasi,
3. Memberi intruksi.

[6] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* …, hlm.15
[7] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* …, hlm.19

Kemp dan Dayton, mengemukakan beberapa hasi penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian berpengaruh dalam pembelajaran dikelas dan sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:[8]

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajaran yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.kejelasan dan keruntunan pesan, daya tarik image yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menujukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

[8] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* …, hlm.21

4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasehat siswa.

Manfaat media pembelajaran adalah untuk mempermudah dalam penyampaian informasi, meningkatkan daya tanggap siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Sudjana dan Rivai, mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:[9]

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

**1. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi proses pembelajaran oleh karena itu harus diperhatikan prinsip prinsip penggunaan nya, antara lain:[10]

1. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang berpengaruh dari suatu system pengajaran dan bukan

[9] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* …, hlm.24
[10] AsnawirdanUsmanBasyiruddin, *media pembelajaran*, …., hlm19

hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatan sewaktu waktu dibutuhkan.

2. Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistimatis bukan sembarang menggunakannya.
4. Guru hendaknya benar benar menguasai teknik teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.

## B. Multimedia

### 1. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari bahasa latin yaitu *multus* yang artinya banyak dan *medium* yang artinya tengah atau perantara. Multimedia secara umum adalah sebuah media yang tergabung atas banyak unsur antara pengirim dan penerima dimana informasi itu disimpan, disalurkan dan dipresentasikan (*text, image,* grafik, suara, video, animasi).[11]

Menurut Vaughan, Multimedia merupakankombinasiteks, seni, suara, gambar, animasidan video yang

[11]RanjanParekh. *Principles of Multimedia*, (New Delhi:Tata Mc. Graw-Hill,2006), hlm.1

disampaikandengankomputerataudimanipulasisecara digital dandapatdisampaikandan/ataudikontrolsecarainteraktif.[12]

Definisi lain multimedia adalah sebuah media yang menggabungkan berbagai jenis media lain, misalnya penggabungan *visual* dan *auditori*. Dengan media seperti ini hampir setiap orang menjadi lebih mudah untuk menerima sebuah informasi. Salah satu bentuk multimedia ini adalah animasi yang memadukan gambar dan suara. [13]

Arti multimedia berbeda dari sudut pandang orang yang berbeda. Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam cara untuk menyajikan informasi. Rekaman musik hanya menggunakan suara (mungkin disebut "*unmedia*"). Musik video adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan suara dan video.

Dalam dunia komputer, multimedia berhubungan dengan perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan dengan lebih dari satu cara untuk menyampaikan informasi kepada pengguna, seperti teks dan suara. Secara teknis, multimedia dalam komputer bukan merupakan hal yang baru, karena integrasi antara teks dan gambar merupakan komponen utama dalam banyak perangkat lunak aplikasi sudah lama dilakukan. Informasi yang menyajikan teks

[12]Iwan Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya*, (Yogyakarta:Andi Offset, 2010), Cet.1;hlm.2
[13]Bonnie Soeherman dan Cipta Halim, *Membuat Sendiri Klip Animasi Multimedia*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008),hlm.3

dengan diagram merupakan salah satu contoh yang telah banyak dibuat.

Pada saat ini, multimedia mempunyai arti tidak hanya integrasi antara teks dan grafik sederhana saja, tetapi dilengkapi dengan suara dan animasi.[14]Jadi multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

**2. Jenis Multimedia**

Ada tigajenis multimedia, yaitu:

a. Multimedia interaktif

Penggunadapatmengontrolapadankapanelemen-elemen multimedia akandikirimkanatauditampilkan.

b. Multimedia hiperaktif

Multimedia jenisinimempunyaistrukturdarielemen-elementerkaitdenganpengguna yang dapatmengarahkannya.Dapatdikatakanbahwa multimedia jenisinimempunyaibanyaktautan*(link)* yang menghubungkanelemen-elemen multimedia yang ada.

c. Multimedia linear

Penggunahanyamenjadipenontondanmenikmatiproduk multimedia yang disajikandariawalhinggaakhir.[15]

---

[14]Ariesto Hadi Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, (Yogyakarta: J & J Learning, 2002), hlm.218

[15]Iwan Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya*,( Yogyakarta:Andi Offset, 2010), Cet.1,hlm.259-263

**3. Penggunaan Multimedia**

Multimedia dapatdigunakandalambanyakbidang. Multimedia dapatmasukdanmenjadialatbantu yang mneyenangkan. Hal initerjadikarenakekayaanelemen-elemendankemudahannyadigunakandalambanyakkonten yang bervariasi.Beberapabidang yang menggunakan multimedia adalahsebagaiberikut:

a. Bisnis

Aplikasi multimedia untukbisnismeliputipresentasi, pemasaran, periklanan, demo produk, *catalog*, komunikasi di jaringan, danpelatihan. Penggunaan multimedia akanmembuatkelancarandankemudahantransaksibisnis.

b. Sekolah

Multimedia sebenarnyasangatdibutuhkan di sekolahkarena multimedia membuatpembelajaranmenjadilebihlengkapdanlebihmenarik.Multimedia dapatmenjadialatpengajaranelektronik yang dapatmembantupengajar.

c. Rumah

Multimedia dapatdimanfaatkansebagai media hiburandanteman di rumah, misalnya*game.*

d. Tempatumum

Saatinisudahbanyaktempat-tempatumummemasang*"kiosk"*yaituproduk multimedia yang berfungsisebagaipemberiinformasi, misalnyainformasimengenaitempat yang sedangdikunjungi, kulinerdansebagainya.

*e. Virtual Reality (VR)*

Bidanginibiasanyamenggunakanalat-alatkhusus, misalnyakacamata, helm, sarungtangan, danantarmukapengguna yang tidaklazim, danberusahauntukmenempatkanpenggunanya "di dalam" pengalaman yang nyata.[16]

**4. Komponen Multimedia**

Multimedia terdiri dari beberapa komponen, yaitu:[17]

**a. Teks**

Hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Dalam kenyataannya, multimedia menyajikan informasi kepada audiens dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti.

**b. Grafik**

[16]Iwan Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya*, ( Yogyakarta:Andi Offset, 2010), Cet.1;hlm.3-5
[17]Ariesto Hadi Sutopo, … hlm.218-221

Secara umum grafik berarti gambar garis *(line drawing).* Manusia sangat berorientasi pada visual *(visual oriented),* dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia.

**c. Image**

Secara umum images berarti gambar *raster (halftone drawing),* seperti foto. Basis data karyawan dengan atribut seperti nama, alamat dan lainnya lebih efektif bila foto karyawan yang bersangkutan dapat ditampilkan. Demikian juga foto-foto seperti gedung dan lain-lain sangat memerlukan penyimpanan yang besar. Hal inilah yang menyebabkan aplikasi multimedia disimpan dalam media penyimpanan yang cukup besar kapasitasnya seperti *CD Room.*

**d. Animasi**

Animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian atau berurutan sehingga bergerak dan hidup. Pergerakan animasi akan lebih dimengerti daripada objek atau gambar diam. Selain itu, animasi lebih menarik dan mudah dimengerti daripada hanya sekedar gambar karena lebih komunikatif dalam menyampaikan suatu tujuan

**e. Suara**

Suara dapat lebih memperjelas pengertian yang ditampilkan dengan cara lain. Contohnya, narasi merpakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat memberi dan lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek *(sound effect)*.

**f. *Interactive link***

Sebagian dari multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan *mouse* atau objek pada *screen* seperti *button* atau teks dan menyebabkan program perintah tertentu.*Interactive link* diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu objek atau *button* supaya dapat mengakses program tertentu. *Interactive link* diperlukan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu. Cara pengaksesan informasi pada multimedia terdapat dua macam, yaitu linier dan non linier.

Informasi linier adalah informasi yang ditampilkan secara sekunsial, yaitu dari atas ke bawah atau halaman demi halaman, sedangkan pada informasi non linier informasi dapat ditampilkan langsung sesuai dengan kehendak pengguna.

## C. ADOBE FLASH CS6

### 1. Pengertian Adobe Flash CS6 Profesional

*Adobe Flash CS6* merupakan pembaharuan dari Adobe Flashsebelumnya yaitu *Adobe Flash CS5* . *Adobe flash* memiliki kemampuan untuk membuat animasi mulai dari yang sederhana hingga kompleks dan juga digunakan untuk membuat gambar *vector* maupun animasi gambar tersebut. *Adobe flash* dapat menggabungkan gambar, suara, dan video ke dalam animasi yang dibuat.

Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension .fla*. file ini kemudian dapat dipublikasikan sehingga dihasilkan *file .swf*. File.*swf* inilah yang menjadi file final berisi animasi. File.*swf* harus dimainkan menggunakan *softwere* khusus, salah satunya *flash player* yang sudah terintegrasi pada saat instalasi program *adobeflash CS6* . Program Adobe flash CS6 telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik.

Flash biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen web, diintegrasikan dengan video dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya (*Rich Internet Application*).[18]Flash menggunakan bahasa pemograman "*ActionScript*" yang muncul pertamakalinya pada *Flash* 5. Berkas yang dihasilkan oleh perangkat lunak ini memiliki file extension .swf (Shock Wave Flash), biasanya file yang berekstensi *.swf* dapat dijalankan melalui web atau browser yang telah dipasangi *Adobe Flash Player*.

[18]AndiSunyoto,*Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010) Cet.1;hlm.1

Perkembangan dari Adobe Flash[19] :

a. Tahun 1993 ia mendirikan FutureWave Software dengan produk pertama SmartSketch. Inilah cikal bakal Macromedia Flash. Tahun 1995 SmartSketch berganti nama menjadi CelAnimator.
b. Menjelang akhir 1995, FutureWave sempat mengalami masalah finansial dan mencari pembeli. Tiga calon yang ketika itu didekatinya adalah John Warnock dari Apple, lalu juga Adobe dan Fractal Designs.
c. Juli 1996 CelAnimator berubah nama kembali menjadi FutureSplash Animator. Produk ini menimbulkan minat di kalangan industri. Tak kurang dari Microsoft yang menggunakan dan amat menyukainya. Disney juga sama. Ketika itu MSN ingin dibuat mengikuti model televisi, dan animasi-animasi full screen dibuat dengan FutureSplash.
d. Desember 1996, Macromedia yang sedang membujuk Disney agar memakai Shockwave—plugin browser untuk produk animatornya bernama Director—mendekati Jon. Akhirnya terjadilah deal dan FutureSplash Animator berubah nama menjadi Flash 1.0. Ada desas-desus bahwa jika Macromedia membeli FutureWave, maka Microsoft akan mencaplok Macromedia. Ternyata dugaan tersebut tidak benar, karena

Microsoft kemudian mengubah haluan dan menjadikan MSN lebih berbasis teks ketimbang televisi.

e. Selanjutnya Flash 2 dirilis pertengahan 1997 dan mendapatkan pujian di mana-mana. Flash 3 dan Generator menyusul April 1998. Karena tekanan Adobe yang mempromosikan format SVG— Macromedia mengumumkan membuka format file *.swf bagi publik.

f. Flash 4 dan 5 menyusul 1999 dan Juli 2000. Sementara itu semakin banyak software lain yang mendukung memainkan dan menghasilkan .swf, antara lain QuickTime dan CorelDRAW. Versi 5 menambahkan integrasi dengan XML, Generator, dan ActionScript. Penetrasi browser terus meningkat hingga kini mencapai 96%. Player Flash telah tersedia untuk berbagai platform: Windows, Mac, Unix, BeOS, hingga OS/2 dan PocketPC.

g. Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama FutureSplash. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash.

h. Flash MX (versi 6) (15 Maret 2002)

i. Flash MX 2004 (versi 7) (9 September 2003) – ActionScript 2.0

j. Flash MX Professional 2004 (versi 7) (9 September 2003)

k. Flash Basic 8 (13 September 2005)

l. Flash Professional 8 (13 September 2005)

m. Flash CS3 Professional (sebagai versi 9,16 April 2007) – ActionScript 3.0

n. Flash CS4 Professional (sebagai versi 10, 15 Oktober 2008)

o. Adobe Flash CS5 Professional (as version 11, to be released in spring of 2010, codenamed "Viper)

p. Dan kemudian Adobe Flash CS6 Professional (sebagai versi 12, tahun 2012) merupakan pembaharuan dari sebelum nya yaitu Adobe Flash CS5 Profesional.

**2. Kelebihan Adobe Flash CS6 Profesional**

Banyak sekali keunggulan dan kecanggihan *flash* dalam membuat dan mengolah animasi, seperti:[20]

a. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain.

b. Dapat membuat transparansi warna dalam *movie.*

c. Membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.

---

[20] Madcoms, *Panduan Lengkap Adobe Flash CS4 Profesional* ,(Yogyakarta: Andi Offset, 2009), hlm.1-2

d. Membuat Animasi transformasi dan animasi dekorasi yang merupakan salah satu fitur terbaru.
e. Mampu membuat animasi Bone yang mengadopsi dari system pertulangan sehingga menghasilkan animasi yang semakin atraktif.
f. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
g. Dapat dikonversi dan dipublikasikan *(publish)* ke dalam beberapa tipe diantaranya adalah : *.swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.*
h. Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek *bitmap.*
i. Flash program animasi berbasis vector mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek *vector*.
j. Terintegrasi dengan Adobe Photoshop dan Illustrator.
k. Mempunyai fasilitas tema warna online yang terhimpun dalam komunitas kurel. Dan banyak lagi keungggulan lain dari Flash.

Kelebihan lain yang dimiliki oleh Adobe *Flash* adalah:[21]

a. Hasil akhir file fla
b. memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di publish).
c. Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan flash dapat lebih hidup.
d. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol.

[21] Andi Pramono, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2006), Cet 2; hlm.2

e. Flash mampu membuat *file executable* (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program flash.

f. Font presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut.

g. Gambar flash merupakan gambar vector sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di-zoom beratus kali.

h. Flash mampu dijalankan pada system operasi *Windows* maupun *Macintosh*.

i. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format yang lain.

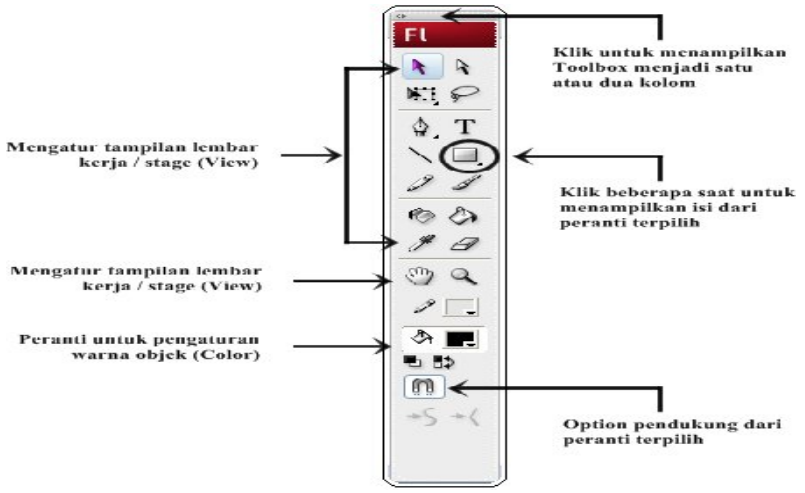
**3. Komponen Kerja Pada Adobe Flash CS6 Profesional**

Beberapa komponen kerja program Adobe Flash CS6 telah ditampilkan sebagai tampilan standart. Anda dapat mengatur komponen didalam program Adobe Flash CS6 sesuai dengan yang anda inginkan. Berikut ini adalah beberapa komponen kerja dari Adobe Flash CS6 :[22]

a. **Toolbox**

Toolbox merupakan sebuah panel yang menampung tombol tombol yang berguna untuk membuat desain animasi mulai dari tombol seleksi ,pen, pensil, text, 3D Rotation, dan lain- lain. Berikut adalah menu *toolbox* pada Adobe Flash CS6 Profesional.

[22]Madcoms,KupasTuntas*Adobe Flash CS6 Profesional, (Yogyakarta: Andi Offset,2012) hlm.3-12*

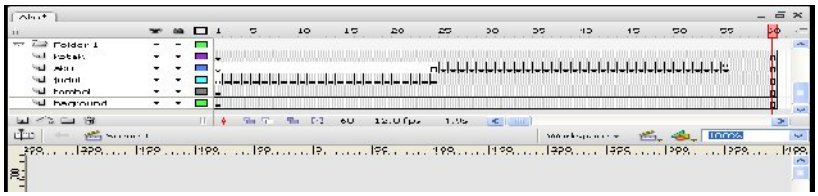



Gambar 2.1 *Toolbox*

(Sumber: Madcoms, Panduan Lengkap Adobe Flash CS6 Profesional)

b. ***Timeline***

*Timeline* mempunyai peran penting dalam program flash.Semua bentuk animasi yang kita buat akan diatur dan ditetapkan pada layer di dalam timeline. Dengan timeline kita dapat menentukan durasi animasi, jumlah layer, frame, menempatkan scripts dan beberapa keperluan animasi lainnya. Jendela *timeline* nampak seperti pada gambar dibawah ini.

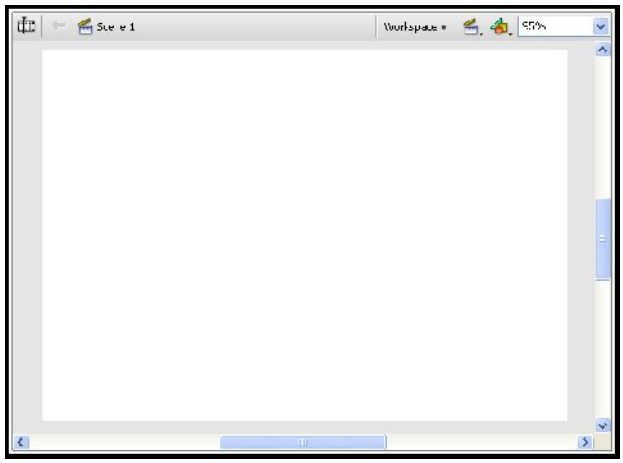


Gambar 2.2 *Timeline*

(Sumber: Madcoms, Panduan Lengkap Adobe Flash CS6 Profesional )

c. ***Stage***

*Stage* atau lembar kerja berisi objek-objek animasi yang akan dibuat.

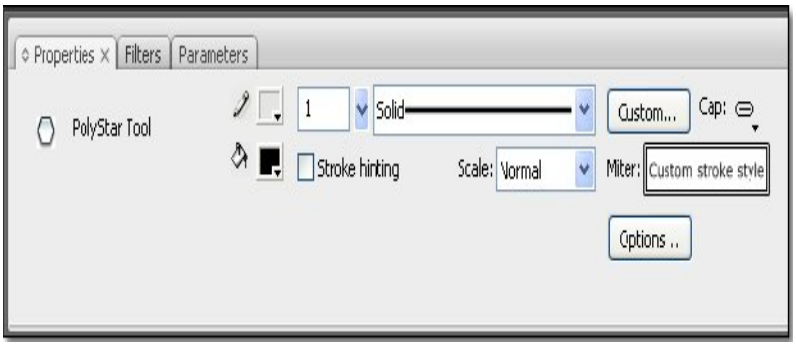


Gambar 2.3 *Stage* atau lembar kerja

(Sumber: Madcoms, Panduan Lengkap Adobe Flash CS6 Profesional )

d. ***Properti Inspector***

*Properties Inspektore* menampilkan parameter dari peranti terpilih sehingga kita dapat melakukan modifikasi dan memaksimalkan fungsi peranti tersebut.




Gambar 2.4 Properties Inspectore untuk *Polystar Tool*

(Sumber: Madcoms, Panduan Lengkap Adobe Flash CS6 Profesional )

e. ***Efek Filters***

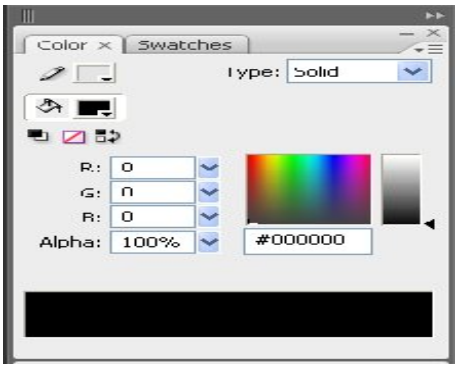
*Efekfilters* adalah bagian dari panel Properties yang menampilkan berbagai jenis *efekfilter* yang dapat digunakan untuk mempercantik tampilan objek. *Filter* hanya dapat diaplikasikan pada objek *Text*, *Movie Clip* dan *Button*.

f. ***Parameters***

Jendela *parameters* berfungsi untuk mengatur perameter dari objek-objek *componens.* Sama dengan *Properties Inspectore*, hanya saja dikhususkan untuk mengatur properties dari objek-objek komponen.

g. ***Panel Color***

Digunakan untuk menentukan dan mengolah warna pada objek terpilih. *Panel color* menyediakan dua pilihan warna yaitu, warna solid dan warna gradasi.

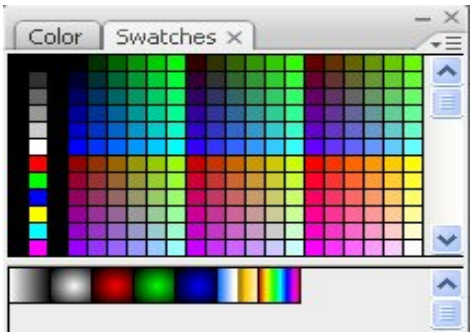



Gambar 2.5 *Panel Color*

(Sumber:Madcoms, Panduan Lengkap Adobe Flash CS6 Profesional )

h. *Panel Swatches*

Panel ini digunakan untuk menentukan warna sesuai dengan pilihan yang sudah ada. Warna terpilih berpengaruh pada *fill color* dan *panel color.*




Gambar 2.6 *Panel Swatches*

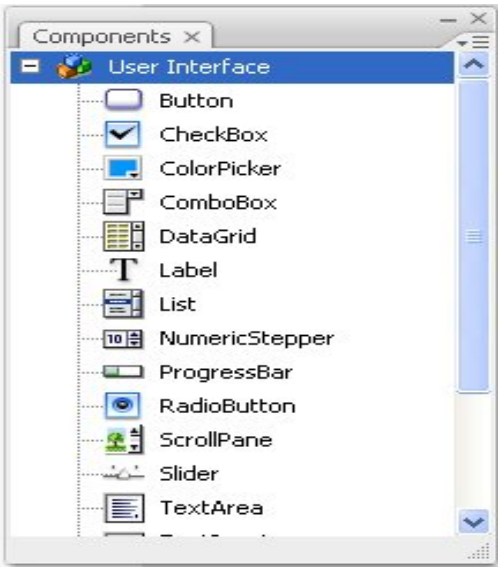
(Sumber: Madcoms, Panduan Lengkap Adobe Flash CS6 Profesional )

i. ***Panel Library***

*Panel Library* menampung symbol yang pernah dibuat di dalam stage, seperti symbol *Graphic, Button* dan *Movie Clip*. Selain itu semua objek hasil import juga dapat dimasukkan kedalam *library* seperti, objek gambar, *sound* dan objek yang berasal dari aplikasi lain seperti *photoshop* dan *illustrator.*

j. ***Components***

Menyediakan komponen-komponen yang sudah diatur parameternya oleh program flash sehingga kita tinggal menggunkan komponen tersebut ke dalam stage. *Components* sering digunakan untuk membuat animasi interaktif yang menggunakan program flash.

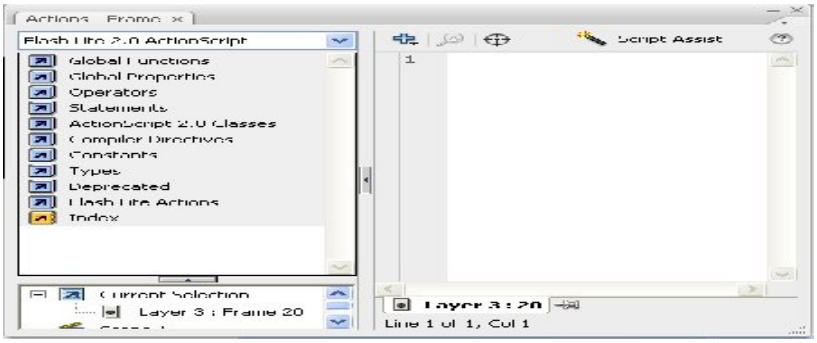



Gambar 2.7 *Panel Components*

(Sumber: Madcoms, Panduan Lengkap Adobe Flash CS6 Profesional )

### *4. Action Scripts*

Dalam jendela *Actions,* kita dapat menuliskan perintah *Action Scripts* untuk pembuatan sebuah animasi interaktif.




Gambar 2.8 Jendela *Actions Script*

(Sumber: Madcoms, Panduan Lengkap Adobe Flash CS6 Profesional )

**a. Pengertian *Action Script***

*Action Script* adalah suatu perintah yang menghasilkan suatu aksi atau gerakan pada objek. Perintah *Action Script* digunakan untuk membuat animasi yang lebih kompleks dan interaktif.[23] Selain itu *Action Script* ini merupakan suatu perintah dalam animasi *Flash* yang digunakan untuk membuat animasi yang atraktif.

*ActionScript* mempunyai beberapa komponen, seperti *predefined object* dan fungsi. *ActionScript* mengikuti sintaks, *keywords,operator* dan *variable* untuk menyimpan dan mengambil informasi. *European manufacturer Association (ECMA)* membuat dokumen *ECMA-262* yang diambil dari *JavaScript,* dan *ECMA-262* menjadi spesifikasi *Actionscript.*

*ActionScript* merupakan bahasa pemrograman *(scripting)* yang digunakan dalam Macromedia Flash dan Adobe Flash. Penggunaan *ActionScript* mempunyai tujuan:

a. Memberikan kebebasan berkreasi bagi desainer.
b. Membuat animasi interaktif
c. Dapat menampilkan animasi tertentu (non linier)

Gagasan dasar pemrograman berorientasi objek adalah menggabungkan data dengan fungsi. Fungsi objek dapat mengakses suatu objek, mengakses data dan mengembalikan nilai. Data dan

[23]Madcoms,PanduanLengkap*Adobe Flash CS4 Profesional, (Yogyakarta: Andi Offset,2009) hlm.193*

fungsi terbungkus pada suatu *entry* tunggal, data terlindung dari akses yang dilakukan oleh fungsi lain yang tidak dikehendaki.

Program berorientasi objek pada umumnya terdiri dari beberapa objek yang berkomunikasi dengan objek lain dengan memanggil fungsi anggotanya. Beberapa bahasa pemrograman berorientasi objek menggunakan istilah fungsi anggota atau *method,* data juga sama dengan *attribute* atau *instance variable.* Memanggil fungsi anggota dari suatu objek juga berarti mengirim *message* ke objek tersebut. Program *ActionScrip* dituliskan pada *panel actions,* yaitu tempat untuk membuat perintah yang ditujukan pada objek atau *frame.*

**b. Dasar-dasar *Action Script***

*a) Method*

Perintah *Script* ini berhubungan langsung dengan apa yang akan dikerjakan sebuah objek di dalam *frame* dan *timeline* pada sebuah animasi.

b) Stop();

*Script* ini berfungsi untuk menghentikan animasi pada *frame* tertentu. Apabila kode *script* tersebut diketikkan pada *frame* 1, maka animasi akan berhenti pada *frame* 1.

c) Play();

*Script* ini berfungsi unuk menjalankan kembali animasi yang terhenti oleh perintah stop ( );

d) gotoAndstop();

*Script* ini berfungsi untuk menuju ke *frame* tertentu dan berhenti pada *frame* tersebut.

e) gotoAndplay();

*Script* ini berfungsi menuju dan menjalankan animasi yang ada pada *frame* yang dituju.

f) nextframe();

*Script* ini berfungsi untuk menuju *frame* berikutnya.

g) prevframe();

*Script* ini berfungsi untuk menuju *frame* sebelumnya.

h) nextscene();

*Script* ini berfungsi untuk menuju *scene* berikutnya.

i) prevscene();

*Script* ini berfungsi untuk menuju *scene* sebelumnya.

j) stopallsounds(); *Script* ini berfungsi untuk menghentikan semua *sound* yang ada di dalam animasi.

***5. Event***

Merupakan sebuah *action* yang dipengaruhi oleh sebuah proses. Sebagai contoh event yang berlaku pada proses *mouse:*

| | | |
|---|---|---|
| Mouse Event.Click | : | kejadian setelah proses klik pada *mouse* |
| Mouse Event. Mouse_OVER | : | kejadian setelah *mouse* mengarah atau menunjuk |

pada sebuah objek.

Mouse Event. MOUSE_OUT : kejadian setelah *mouse* keluar atau meninggalkan objek terpilih.

***6. Syntax***

Berhubungan dengan aturan bentuk kode-kode *script* di dalam jendela *Action Script* yang meliputi penulisan bentuk huruf besar dan kecil pada sebuah kode *Script.* Perhatikan contoh berikut:

| Penulisan benar | Penulisan salah |
|---|---|
| gotoAndplay(); | GotoAndPlay(); |
| newSound(); | Newsound(); |
| nextframe(); | Nextframe(); |
| removeMovieclip(); | RemoveMovieClip(); |

***7. Dot Notasi***

Yaitu tanda baca titik yang mewakili sub objek dari sebuah objek. Pembacaannya hampir sama dengan *sub folder* di dalam *folder* yang diwakili dengan tanda baca *backslash (\)*

Contoh:

paperWrapper.redCookie.creamyFilling.gotoAndstop(25);

***8. Commenting Code***

Merupakan sebuah teks keterangan pada serangkaian kode *script,* teks keterangan ini akan mempermudah kita dalam mempelajari dan memahami alur atau perintah dari kode-kode *script* yang kita ketikkan.

*Commenting code* tidak akan terbaca sebagai kode *script* yang harus dijalankan.

```
On (release) {
    gotoAndstop(25);
    }
```

***9. Variables***

*Variables merupakan sebuah komponen yang digunakan untuk* mendiskusikan sebuah nilai.

Contoh:

var leo: String: "suka makan enak";

leo adalah sebuah variabel. Variabel leo merupakan data *string* atau karakter yang berisi teks "suka makan enak".

var leo: Array: newArray ("seafood", "steak", "sate");

Leo adalah sebuah variabel. Variabel Leo terdiri dari sekelompok data karakter yang berisi teks "seafood", "steak", dan "sate".

***10. Operators***

Yaitu operator pembanding dan fungsi matematik di dalam kode *script* seperti operator perkalian (*), pengurangan (-), penjumlahan (+), pembagian (/), kurang dari (Less than: <), lebih dari (Greater than: >), kurang dari sama dengan (Less than or equal to : < =), lebih dari sama dengan (Greater than or equal to : > =) dan *operator script* lainnya.

***11. Data Types***

Merupakan tipe-tipe data dalam kode *script.* Pengelompokan tipe data digunakan untuk menghindari kesalahan dalam input dan pembacaan data tersebut, seperti data karakter atau teks *(string)* tidak akan bisa digunakan untuk proses perhitungan, sedangkan data angka *(numeric)* juga tidak akan bisa digunakan untuk proses *input* data bertipe teks.

***12. Storyboard***

*Storyboard* ini memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan Multimedia. *Storyboard* digunakan sebagai alat bantu pada tahap perancangan multimedia. *Storyboard* merupakan pengorganisasian grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu *file, animasi*, atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas di web. Keuntungan menggunakan *Storyboard* adalah pengguna mempunyai pengalaman untuk dapat mengubah jalan cerita. *Storyboard* biasanya digunakan untuk kegiatan:

1. Film,
2. Animasi,,
3. Teater,
4. *Photomatic*,
5. Bisnis,
6. Buku komik, dan
7. Media interaktif

## D. PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

A. Pengertian PJOK

Pengertian Pendidikan Jasmani

Kata fisik atau jasmani (*physical*) menunjukkan pada tubuh atau badan (*body*). Kata fisik seringkali digunakan sebagai referensi dalam berbagai karakteristik jasmaniah, seperti kekuatan fisik (*physical strenght*), perkembangan fisik (*physical development*), kecakapan fisik (*physical prowess*), kesehatan fisik (*physical health*). dan penampilan fisik (*physical appearance*).Kata fisik dibedakan dengan jiwa atau fikiran (*mind*). Oleh karena itu, jika kata pendidikan (*education*) ditambahkan dalam kata fisik, maka membentuk frase atau susunan kata pendidikan fisik atau pendidikan jasmani (*physical education*), yakni menunjukkan proses pendidikan tentang aktivitas-aktivitas yang mengembangkan dan memelihara tubuh manusia.

B. Pengertian Menurut Para Ahli

a. Nixon and Cozens

Mengemukakan bahwa pendidikan jasmani didefinisikan sebagai fase dari seluruh proses pendidikan yang berhubungan dengan aktivitas dan respons otot yang giat dan berkaitan dengan perubahan yang dihasilkan individu dari respons tersebut.

b. Dauer dan Pangrazi

mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama

melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap anak. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

C. Pengertian Olahraga

Makna olahraga adalah gerak badan yang dilakukan oleh satu orang atau lebih yang merupakan regu atau rombongan. Sedangkan dalam Webster's New Collegiate Dictonary yaitu ikut serta dalam aktivitas fisik untuk mendapatkan kesenangan, dan aktivitas khusus seperti berburu atau dalam olahraga pertandingan (athletic games di Amerika Serikat). [24]

## E. Atletik

### a. Pengertian Atletik

**Atletik** adalah gabungan dari beberapa jenis olahraga yang secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi lari, lempar, dan lompat. Kata iniberasaldaribahasaYunani "*athlon*" yang berarti "kontes". Atletikmerupakancabangolahraga yang diperlombakan pada olimpiadepertama pada 776 SM. Induk organisasi untuk olahraga atletik di Indonesia adalah PASI (Persatuan Atletik Seluruh Indonesia).[25]

---

[24]http://www.rancahbetah.info/2010/04/pengertian-definisi-pendidikan-jasmani.html/(diakses tanggal 27 Februari 2017 jam 09.58)

[25]Drs. Soepartono,*Pembelajaran Atletik*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah,(Jakarta:Proyek Peningkatan Mutu Guru Penjas, 2005),hlm.65

## B. Bentuk Olahraga Cabang Atletik

Secara sederhana Atletik merupakan cabang olahraga yang terdiri dari Lari, Lompat, dan masih banyak lainnya.

- **LARI**

**a.** Lari Sprint / 100 meter

lari sprint di kenal dengan nama lari jarak 100 meter hampir sama dengan lari jarak pendek, cuma bedanya lari jarak pendek mempunyai jangkau 50m-400 meter.

**b.** Lari Jarak Pendek

Lari jarak pendek dilakukan sepanjang 50 hingga 400 meter. Siapa yang tercepat ke garis finish dialah pemenangnya. Lari ini memiliki tujuan seperti untuk memaksimalkan kecepatan horizontal.

- **LOMPAT**

Lompat jauh adalah suatu gerakan melompat ke depan atas dalam upaya membawa titik berat badan selama mungkin di udara (melayang di udara) yang dilakukan dengan cepat dan dengan jalan melakukan tolakan pada satu kaki untuk mencapai jarak yang sejauh-jauhnya.[26]

## F. Penelitian Yang Relevan

- Penelitian yang dilakukan oleh Rikha Afrianny, NIM: 2510.097 dengan judul "Desain Pembahasan Soal-Soal Ujian Sekolah (US) Mata Pelajaran Matematika untuk Sekolah Dasar (SD) Menggunakan Adobe Flash Cs6"Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode

[26] https://aturanpermainan.blogspot.co.id/2015/12/macam-macam-atletik-gambar-pengertian-penjelasannya.html(diakses tanggal 27 Februari 2017,jam 10.16)

penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yaitu metode yang digunakan untuk meciptakan suatu produk tertentu dan menguji tingkat keefektifan dari produk tersebut. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan perangkat komputer untuk melakukan perancangan, pengujian dan pengoptimalan produk yang telah dihasilkan. Hasil dari penelitian ini adalah: Desain pembahasan soal matematika untuk siswa SD dan mahasiswa yang sedang melakukan penelitian. Penelitian ini model pengembangan multimedia Luther-Sutopo. Bentuk dari multimedia ini berupa *compact disk* (CD) yang dapat dieksekusi tanpa memerlukan sistem lain untuk menjalankannya.

- Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Rahmi, NIM : 2511.054 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Arsitektur dan Organisasi Komputer Berupa Ensiklopedia Teknik Informasi dan Komunikasi Berbasis Android di IAIN Bukittinggi". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) versi ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate). Model pengembangan memakai metodologi Luther Sutopo, Terdiri dari (Concept-design-material collecting-assembly-testing-distribution).

  Dengan hasil berupa aplikasi media pembelajaran Mata Kuliah Arsitektur dan Organisasi Komputer Berupa Ensiklopedia Teknik Informasi dan Komunikasi Berbasis Android di IAIN Bukittinggi dalam bentuk file *.apk yang dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang di hasilkan dapat bermanfaat

bagi jurusan PTIK khususnya semester 2. Hasil uji validasi dari expert menunjukkan bahwa aplikasi yang di rancang dinyatakan valid. Sementara hasil uji praktikalitas menunjukkan aplikasi yang dirancang sangat praktis. Hasil uji efektivitas aplikasi ini sudah efektif.

## G. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan transfer ilmu melalui proses komunikasi. Kegiatan tersebut tidak sesederhana dan semudah teori yang ada karena dalam kenyataannya sering terjadi kendala dalam pelaksanaanya baik kendala berupa fisik maupun nonfisik yang bisa datang dari lingkungan dalam maupun luar sistem pembelajaran itu sendiri. Salah satu cara dalam mempermudah proses pembelajaran adalah dengan melakukan inovasi terhadap media atau sumber belajar. Mengingat pentingnya keberadaan media maka sebagai pendidik seharusnya mampu melakukan pengembangan atau inovasi media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung kelancaran pembelajaran.

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima atau dapat disebut sebagai perantara. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru, diharapkan mampu memperjelas informasi maupun pesan yang ingin disampaikan. Selain itu media pembelajaran dapat menjadi jembatan dalam proses interaksi komunikasi interaksi edukatif komunikasi yang lebih efektif, yang dapat mengurangi keterbatasan pada siswa dan membantu guru dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis komputer menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6 dapat dijadikan sebagai langkah untuk menghasilkan media guna memperlancar pembelajaran. Keunggulan dari aplikasi yang digunakan khusus untuk merancang media pembelajaran ini diantaranya adalah, mudah digunakan, dapat menampilkan kombinasi dari teks, audio dan video, dan animasi karena berbagai macam alasan dan pertimbangan maka dibuat media pembelajaran dengan aplikasi Adobe Flash CS 6 materi Atletik untuk Sekolah Dasar.

Selain menghasilkan media yang menarik dan mudah digunakan juga harus memenuhi standar mutu penilaian atau validitas dari ahli materi dan ahli media. Validitas tersebut digunakan untuk melakukan uji coba kelayakan produk yang dihasilkan. Dari validitas ahli dan uji coba tersebut diharapkan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk CD (Compact Disk) yang tervalidasi dan layak dijadikan sebagai bahan ajar.

# BAB III

# METODOLOGI PENELITIAN

## A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukandi SDN 04 Mungka. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut sudah memadai dalam pengembangan media pembelajaran seperti adanya proyektor sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian.PenelitiandilaksanakanditingkatSekolah Dasar denganmengumpulkan data danmateriAtletik yang akandiolahsebagaibahandalampembuatandesain media pembelajaran. Yang akan dimulai pada bulan Juni sampai selesai.

## B. Metode Penelitian

Penelitianinisecaraummerupakanpenelitian yang bertujuanuntukmerancang dan mengembangkansebuah media pembelajaranyaituberupa media pembelajaranpenjaskes tentang atletik pada sekolahDasar, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan ataudikenaljugadenganistilah*Research and Development* (R&D).*Research and Development* (R&D)merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.[1] Produk yang akan dibuat atau disempurnakan tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras *(hardware),* seperti

[1] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan,* ( Bandung : Alfabeta, 2009), hlm. 407

buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas, tetapi bisa juga perangkat lunak *(software),* seperti program komputer untuk pengolah data[2].

Dalam penelitian ini penulis menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang disingkat dengan 4-D yang terdiri dari 4 langkah yaitu *Define*, *Design*, *Develop* dan *Dessemination*.

Trianto merincikan secara garis besar keempat tahap tersebut sebagai berikut[3]:

1. Pendefinisian *(define).*

   *Tahap ini dilakukan untuk* menentapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran di awali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi lima langkah, yaitu: (1) *Analysis* ujung depan, (2) *Analysis* siswa, (3) *Analysis* tugas, (4) *Analysis* konsep, dan (5) Perumusan tujuan pembelajaran.

2. Perencanaan *(Design).*

   Tahap ini dilakukan untuk merancang perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian sehingga diperoleh *prototipe* (perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian). Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu: (1) pemilihan format (*format selection*) dan (2) perancangan awal *(initial design)* perangkat pembelajaran.

3. Pengembangan *(Develop).*

   Tahap pengembangan *develop* bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran dan instrumen akhir *(final version).*Tahap ini

[2] Sujadi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan,* (Bandung : Rineka Cipta, 2003), hlm.164
[3]Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, (Jakarta: Prenada Media Group,2009), hal. 189-192

berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan standar yang ditetapkan.

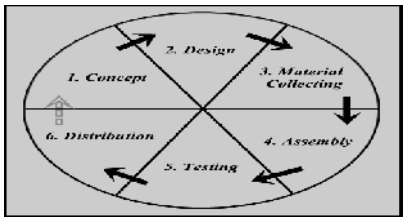
4. Penyebaran *(Disseminate)*.

Pada tahap dissemination dilakukan dengan cara sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada pendidik dan peserta didik. Pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh respons, umpan balik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Apabila respon sasaran pengguna bahan ajar sudah baik maka baru dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan pemasaran supaya bahan ajar itu digunakan oleh sasaran yang lebih luas.

## C. Model Pengembangan Media

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo. Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian)[4].

Tahapan pengembangan multimedia, yaitu :




**Gambar 3.1 Tahapan pengembangan multimedia**

[4] Iwan Binanto, *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*, (Yogyakarta : Andi, 2010), hlm. 259

Keterangan dari gambar, yaitu :

1. ***Concept***

   Tahap pengonsepan ini merupakan tahap dimana tujuan dari proyek ditentukan yang meliputi identifikasi audience, jenis aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir.

2. ***Design***

   *Design* atau perancangan merupakan tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly,* pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Pada tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*.

3. ***Material Collecting***

   *Material collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang akan dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *clip art,* foto, animasi, video, audio dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly.*

***4. Assembly***

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design,* seperti *storyboard,* bagan, atau struktur navigasi. Tahap ini menggunakan perangkat lunak *authoring,* yaitu Adobe Flash CS 6 Profesional.

***5. Testing***

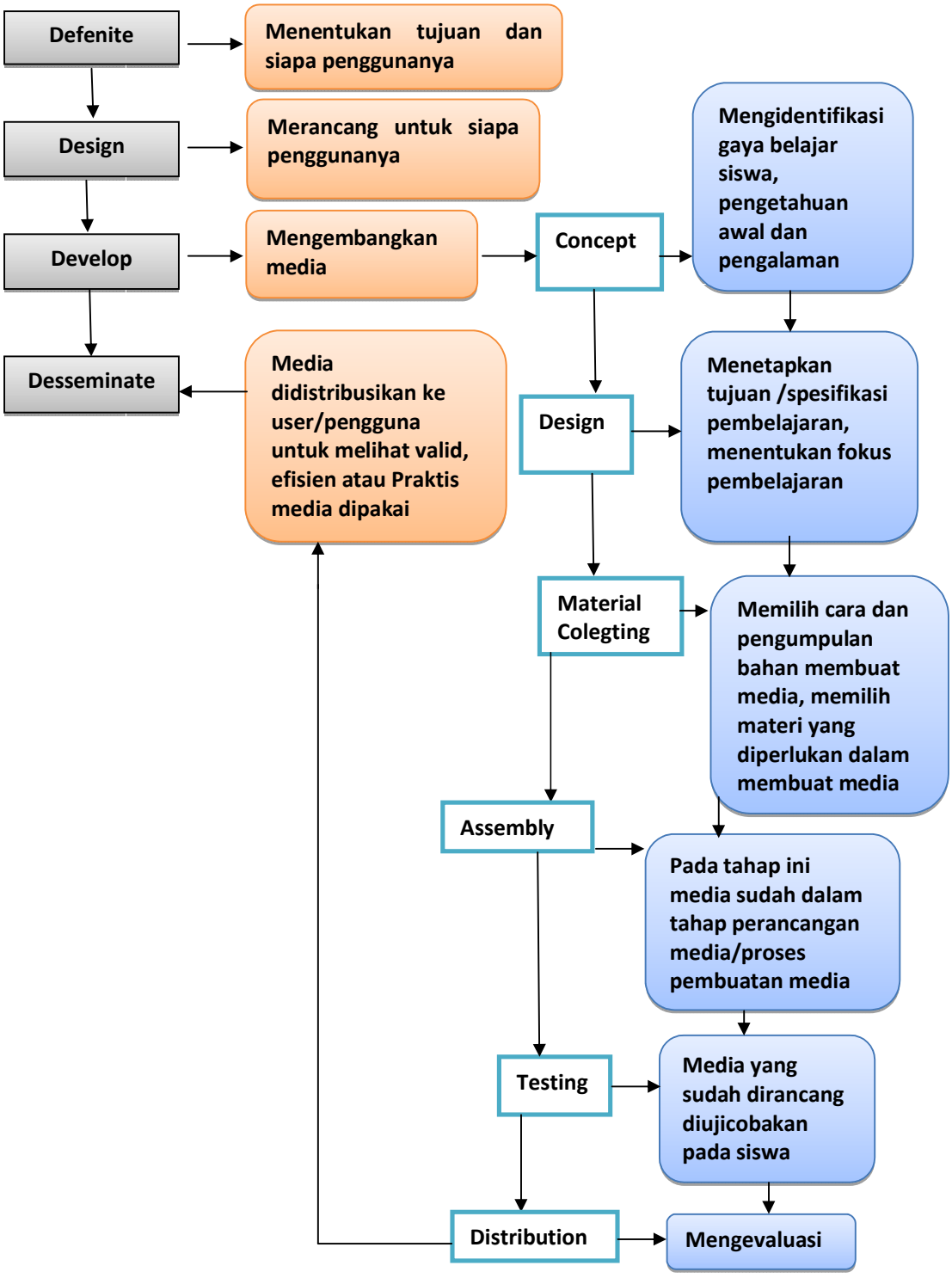
Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan *(assembly)* dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha *(alpha test)* yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

***6. Distribution***

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam media penyimpanan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

## D. Tahapan Penelitian

Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.




**Gambar 3.2 Tahapan Penelitian**

## E. Uji Produk

Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung digunakan tetapi harus dilakukan pengujian terlebih dahulu. Uji produk yang akan dilakukan adalah:

1. Validasi Produk

   Validasi produk merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk berupa sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih besifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya, dengan cara para ahli media tinggal mengisi angket sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi penelitian mempresentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut dan keunggulannya. Produk yang telah divalidasi langsung direvisi dan kemudian baru diuji cobakan, uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui praktikalitas dan efektifitas dari produk yang diciptakan.

2. Uji Praktikalitas

   Praktikalitas berkaitan dengan keterpakaian media yang dapat dilakukan dengan menguji cobakan media yang dinyatakan valid oleh

validator. Selama uji coba penelitian guru bidang studi yang bersangkutan membantu peneliti sebagai seorang observer.

3. Uji Efektifitas

Keefektifan suatu bahan ajar dapat dilihat dari efek potensial yang berupa kualitas hasil belajar, sikap, dan motivai siswa. Respon guru terhadap pembelajaran yang dilakukan baik/positif. Efektifitas berkaitan dengan dampak bahan ajar terhadap aktivitas dan hasil belajar. Aspek yang paling penting dalam keefektifan adalah untuk mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu.[5]

## F. Teknik Analisa dan Pengolahan Data

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan yaitu skala Likert yang digunakan untuk menganalisis data pada lembar validasi, angket tanggapan guru.

1. AnalisisValiditasDesain

Analisisvalidasi media pembelajaranberupaaspektampilan, aspekinstruksionaldesain, aspekvalidasiisi, dankebahasanmenggunakanskalaLikertberdasarkanlembarvalidasidilakukandenganlangkahberikut:

a. Memberikanskoruntuksetiap item denganalternatifjawaban:

5 = Sanganbaik

[5] Academia, *penelitian dan pengmbangan*, (www.academia.edu/5194393/PENELITIAN_DAN_PENGEMBANGAN

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangatkurang

b. Perhitungan data nilaiakhirhasilvalidasidianalisisdalamskala (0 – 100) dilakukandenganmenggunakanrumus :

$$= Bp / Bm \times 100\ \%$$

Padapersamaan N merupakannilai yang didapatkan, *Bp*merupakanbobot yang diperolehdariangket yang diberikan, dan*Bm*merupakanbobotmaksimumuntuksetiapbutirpernyataanpadaangket.

Perhitungan data nilai akhir validitas dengan menggunakan kriteria skala likert :

**Tabel 3.1 Validitas**

| Presentase | Kriteria |
|---|---|
| 0–20 | Tidak Valid |
| 21–40 | Kurang Valid |
| 41 –60 | Cukup Valid |
| 61–80 | Valid |
| 81–100 | Sangat Valid |

(Sumber : dimodifikasi dari riduwan 2012)

2. AnalisisPraktikalitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan

mengacu pada tingkat bahwa pengguna (atau pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Dalam kerjanya berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, dapat diperkirakan bahwa mengukur tingkat kepraktisan dilihat dari apakah siswa (dan pakar-pakar lainnya) mempertimbangkanapakah materi tersebut mudah dan dapat digunakan oleh guru.

Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis bahwa model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya model termasuk kategori “baik”. Istilah “baik” ini masih memerlukan indikator-indikator yang diperlukan untuk menentukan tingkat “kebaikan” dari keterlaksanaan model.

Lembar uji kepraktisan yang penulis gunakan ada dua, yaitu lembar uji kepraktisan menurut guru yang mengajar alat indera manusia di sekolah dan lembar uji kepraktisan menurut siswa yang telah belajar. Data hasil uji praktilitas dianalisis dengan presentase peritmenya dengan rumus:

$$= Bp / Bn \times 100\%$$

Padapersamaan N merupakannilai yang didapatkan, *Bp*merupakanbobot yang diperolehdariangket yang diberikan, dan*Bm*merupakanBobotMaksimumuntuksetiapbutirpernyataanpadaangket.P

erhitungan data nilaiakhirpraktikalitasdenganmenggunakankriteriaskalalikert :

**Tabel3.2Praktikalitas**

| Presentase | Kriteria |
|---|---|
| 0–20 | Tidak Praktis |
| 21–40 | Kurang Praktis |
| 41–60 | Cukup Praktis |
| 61–80 | Praktis |
| 81–100 | Sangat Praktis |

(Sumber : dimodifikasi dari riduwan 2012)

3. Uji Efektivitas Produk

Keefektifan suatu bahan ajar dapat dilihat dari efek potensial yang berupa kualitas hasil belajar, sikap, dan motivasi peserta didik. Nieveen mengatur tingkat keefektifan dari tingkat penghargaan siswa dalam mempelajari multimedia, dan adanya keinginan siswa untuk terus menggunakana pelaksaan multimedia tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, penguji membuat lembar angket uji efektifitas produk dengan mengambil respon mahasiswa, apakah media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap metodologi penelitian.Lembar uji efektifitas ini penulis ambil dari

mahasiswa yang telah mempelajari metodologi penelitian. Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

**Tabel 3.3 Efektivitas**

| Presentase | Kriteria |
|---|---|
| 0-20 | Tidak Efektif |
| 21-40 | Kurang Efektif |
| 41-60 | Cukup Efektif |
| 61-80 | Efektif |
| 81-100 | Sangat Efektif |

(Sumber : dimodifikasi dari riduwan 2012)[6]

[6] M.Haviz, *research dan developmen*.. hlm.34

# BAB IV

# HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan media pembelajaran ini penulis memperoleh hasil dan pembahasan dengan menggunakan tahapan pengembangan yaitu :

## A. Define (Pendefinisian)

Media pembelajaran tutorial ini dirancang untuk siswa kelas V di SDN 04 Mungka, selama belajar PJOK sebagian dari siswa banyak yang tidak terlalu memperhatikan, acuh tak acuh,berbicara dengan teman sebangkunya dan sebagian siswa mempunyai kekurangan daya ingat yang pendek. Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran tentang PJOK materi atletikmampu menambah motivasi peserta didik untuk memahami materi dan dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran ini. Selain itu,tujuan media ini adalah untuk menyajikan pembelajaran lebih menariksehingga siswa mudah dalam mempelajari dan mengingatnya. Tema yang disajikan dalam media PJOKini adalah memperjelaskan pengertian, teknik, tahapan, dan kesalahan serta proses perbaikan dalam melakukan lompat jauh dan lari pendekdan nantinya akan diperjelaskan lagi dengan memberikan video tentang lari dan lompat yang disesuaikan dengan Silabus dan RPP yang telah ada.

## B. Design (Perancangan)

Perancangan media pembelajaran dibuat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran maka dari itu materi dalam pembuatan media ini harus disesuaikan dengan materi pembelajaran agar media yang telah dibuat bisa terpakai dan bisa dimanfaatkan oleh guru mata pelajaran sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan tujuan pembelajran bisa tercapai.

Dalam tahap perancangan ini rancangan produk harus disesuaikan dengan bahan ajar atau modul yang sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Sebelum produk dilanjutkan ke tahap berikutnya maka produk tersebut harus di validasi oleh guru, dosen dan teman sejawat. Hal ini dilakukan agar kita bisa mengetahui apakah produk kita perlu diperbaiki atau tidak. Hal ini disesuaikan dengan saran validator.

## C. Develop (Pengembangan)

### 1. *Concept (* Pengonsepan )

Media pembelajaran atletik ini didesain untuk guru PJOK supaya dapat digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, dan juga dapat digunakan oleh siswasebagai bahan pendukung untuk meningkatkan kualitas belajar. Adapun tujuan dari pembuatan rancanganmedia pembelajaran atletikini adalah untuk menarik minat dan perhatian dari siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dan menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaranini hasil akhirnya adalah berupa media pembelajaran yang disimpan dalam media penyimpanan berupa*Compact Disc*(CD) yang dapat dijalankan dengan menggunakan media pada komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya, dengan bentuk CD tersebut, pengguna tidak hanya dapat melihat dan mendengar langsung proses belajar tersebut, tetapi juga dapat melakukan interaksi dengan sistem dalam bentuk evaluasi yang diberikan oleh sistem pada saat selesai melakukan proses belajar dan pengguna dapat melakukan interaksi dengan cara meng*klik button*atau tombol yang telah tersedia pada sistem untuk melakukan proses pembelajaran menuju tahap berikutnya.

Penyajian media pembelajaran ini menggunakan gambar, suara, animasi,dan sebuah video yang menarik serta kombinasi warna sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan soal evaluasiyang berguna untuk mengingat kembali pembelajaran atletik tentang lari dan lompat yang telah diperlajari.

Perancangan media pembelajaran atletik lompat jauh dan lari pendekini menggunakan *software Adobe Flash CS6*sebagai *software* utama, didukung *software* yang lain seperti*Adobe Photoshop CS4, WinAVI All In One Converter, Movie Maker, Format Factori dan Corel Draw X4*. Desain ini dibuat dalam kemasan bentuk CDinteraktif yang bersifat *autorun*.

**2. Design ( Perancangan )**

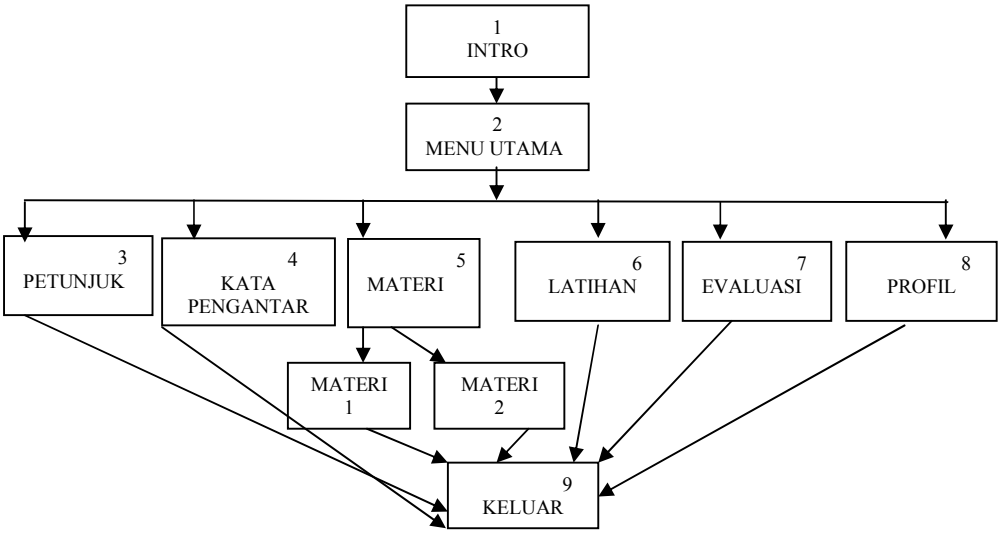
Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur *navigasi,storyboard,* dan *user interface.*

***A.* Design Struktur Navigasi**

Struktur menu pada media pembelajaran PJOK ini menggunakan desain hierarki model, karena menu yang ada saling berhubungan sehingga memungkinkan *user* untuk berinteraksi dengan lebih banyak navigasi menggunakan *mouse* dalam mengeksplorasi objek pada layar.

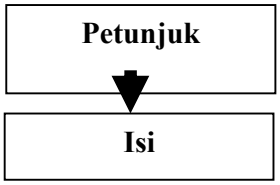
**a) Struktur Navigasi Menu Utama**

Struktur navigasi menu utama menjelaskan lokasi halaman-halaman menu yang terdapat dalam sistem dan hubungan tiap menu tersebut. Hal tersebut dapat dillihat pada gambar berikut ini:



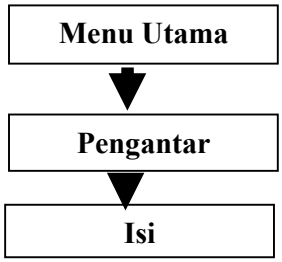

**Gambar 4.1 Struktur Navigasi Utama**

**b) Stuktur navigasi menu petunjuk**



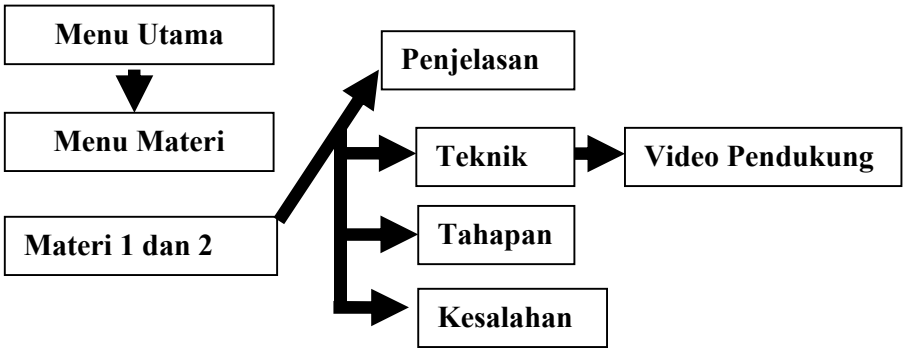

**Gambar 4.2 Struktur Navigasi Petunjuk**

**c) Struktur Navigasi Menu Kata Pengantar**



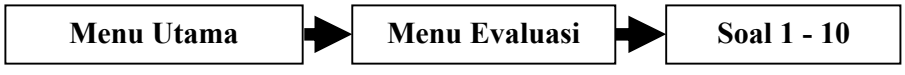

**Gambar 4.3 Struktur Navigasi Menu Pengantar**

**d) Struktur Navigasi Menu Materi**




**Gambar 4.4 Struktur Navigasi Menu Materi**

**e) Struktur Navigasi Menu Evaluasi**




**Gambar 4.5 Struktur Navigasi Evaluasi**

## B. Desain *Storyboard*

Gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *story board*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan. *Storyboard* pada *scene* awal adalah halaman intro/*opening scene*/ halaman pembuka, selanjutnya adalah scene untuk menu utama atau scene dari seluruh topik yang akan disampaikan pada keseluruhan movie. Perancangan *storyboard* secara sederhana untuk setiap scene dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.1 *Storyboard* Sederhana**

| | |
|---|---|
| *Scene 1* | Intro |
| *Scene 2* | Menu Utama |
| *Scene 3* | Petunjuk |
| *Scene 4* | Kata Pengantar |
| *Scene 5* | Materi |
| *Scene 6* | Evaluasi |
| *Scene 7* | Profil |

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

a) *Scene* 1- Intro, merupakan halaman pertama pada media pembelajaran PJOK atletik dimana terdapat animasi tulisan pengenalan media dan pada bahagian ini terdapat satu tombol untuk menuju menu utama.

*b) Scene*2 -Menu Utama, merupakan tampilan utama yang berisi tombol untuk menuju ke menu – menu selanjutnya pada media pembelajaran PJOK yaitu menu petunjuk, pengantar, materi, evaluasi dan profil.

c) *Scene*3-Menu Petunjuk, merupakan menu dalam pengenalan atau sebagai arahan dalam menjalankan produk. Dan nanti nya akan ada tombol untuk kembali ke menu utama.

d) *Scene* 4- Pengantar, merupakan menu dengan kata-kata motivasi untuk belajar. Dan nanti nya akan ada tombol untuk kembali ke menu utama.

e) *Scene* 5-Menu Materi, merupakan menu yang menyediakan pilihan materi yang akan di sampaikan pada media pembelajaran PJOK yang terdiri dari 2 sub menu : materi1 dan materi2 dimana di kedua sub menu ada juga sub menunya : penjelasan, teknik, tahapan, kesalahan.

f) *Scene* 6-Menu Evaluasi, merupakan menu yang menyediakan soal latihan yang terdiri dari soal 1-10. Untuk menguji pemahaman materi.

g) *Scene*7-Menu Profil, merupakan menu yang di siapkan menuju data pribadi pembuat media.

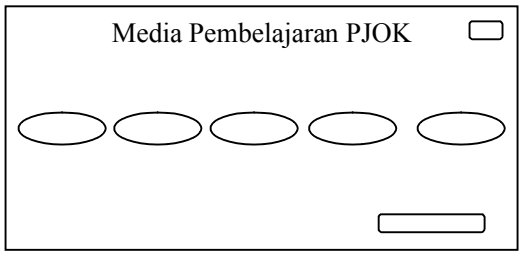
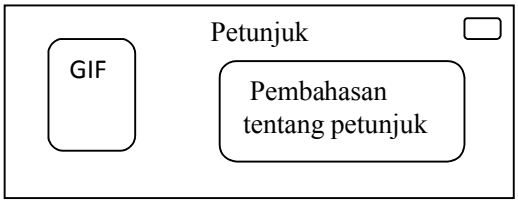
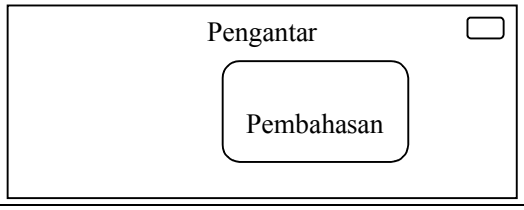
**C. Design *Interface***

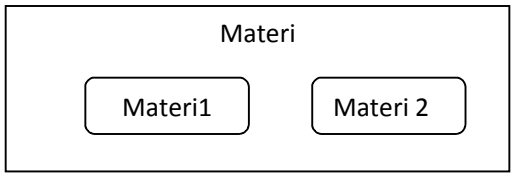
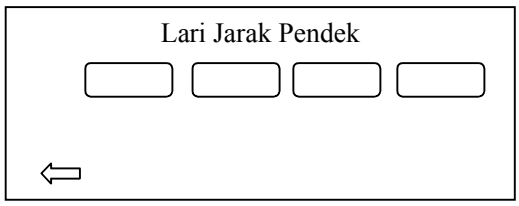
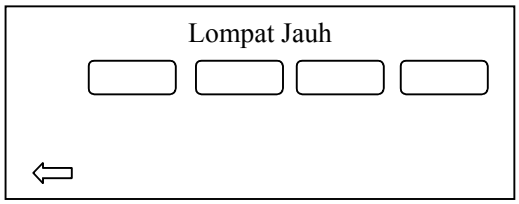
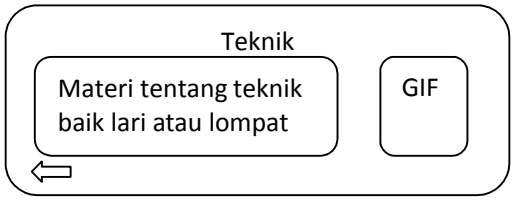
Media pembelajaran ini di rancang untuk siswa kelas V SD, maka perancangan yang dibuat memerlukan animasi dan

video pendukung berupa tutorial dari materi yang dipelajari, agar lebih menarik minat siswa. Tampilan media ditambahkan musik latar yang sesuai dengan tema. *Background* dibuat dengan perpaduan warna pada masing – masing halaman media. Hal ini dimaksudkan agar media terlihat menarik dengan kombinasi warna.

Berikut adalah beberapa bentuk contoh desain antarmuka aplikasi ini :

**Tabel 4.2 Perancangan *Interface***

| ***Scene*** | ***Visual*** | ***Image*** | ***Audio*** |
|---|---|---|---|
| 1 |  | *Background* ,Tombol Animasi. | Sound tombol wav |
| 5 |  | *Background* ,Tombol Animasi | Sound tombol mp3 |
| 6 |  | *Background* ,Tombol Animasi | Sound tombol wav |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7 |  | *Background* ,Tombol Animasi | Sound tombol wav |
| 8 |  | *Background* ,Tombol Animasi | Sound tombol wav |
| 9 |  | *Background* ,Tombol Animasi | Sound tombol wav |
| 10 |  | *Background* ,Tombol Animasi | Sound tombol wav |

**1. *Material Collecting* ( Pengumpulan Bahan )**

*Material collecting* adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, audio,background, dan *image-image* pendukung lainnya pada materi atletik yang dapat dibuat menggunakan photo shop.

Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan untuk memulai pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut**:**

a. Data gambar animasi yang digunakan adalah gambar dari Lari dan Lompat yang di download melalui internet

kemudian di modifikasi dengan menggunakan Photo Shop dan Corel Draw X4.

b. Data teks yang digunakan adalah teks tentang materi atletik tentang pokok bahasan lari dan lompat dimana materi ituyang diajarkan.

c. Data audio adalah musik yang digunakan sebagai latar tombol media pembelajaran PJOK atletik yang dibuat.

d. Data grafik atau *image* yang digunakan adalah *image background* dan *image* berekstensi *.gif* yang bisa bergerak yang di buat menggunakan *Adobe Flash CS6*.

**2. *Assembly* ( Pembuatan )**

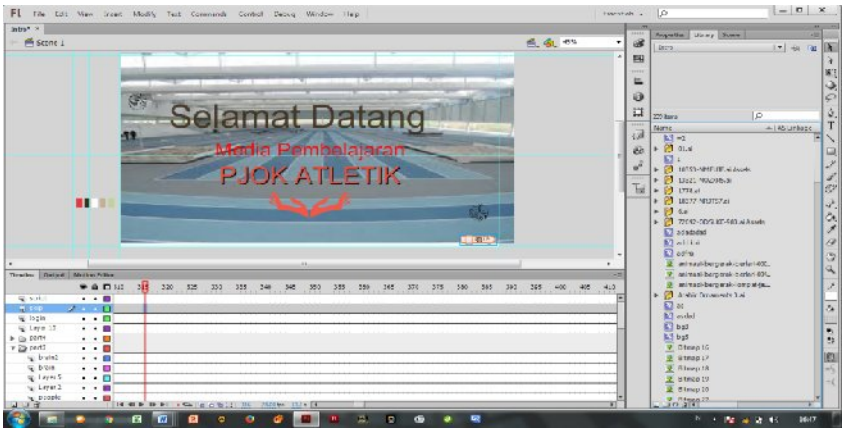
*Assembly* adalah tahap pembuatan seluruh objek media berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

**A. Pembuatan Objek dan *Background***

Objek gambar pada aplikasi ini dibuat menggunakan aplikasi *corelDraw x4*, namun ada juga yang mengambil gambar-gambar *clipt art*.. Sedangkan untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi *frame by frame*, *scene by scene,* merubah *alpha,* dan *motion tween.* Untuk *background* menggunakan *wallpaper* yang disesuaikan dengan materi yang dijelaskan. Secara keseluruhan, setelah objek maupun *background* didesain maka langkah selanjutnya yaitu meng*convert* menjadi simbol dengan tipe *graphic*, hal ini dimaksudkan agar gambar

objek maupun *backgound* tersimpan pada panel *library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal men*drag* gambar dari *library* ke area kerja tersebut.

Contohnya adalah gambar *background*menu *intro*yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

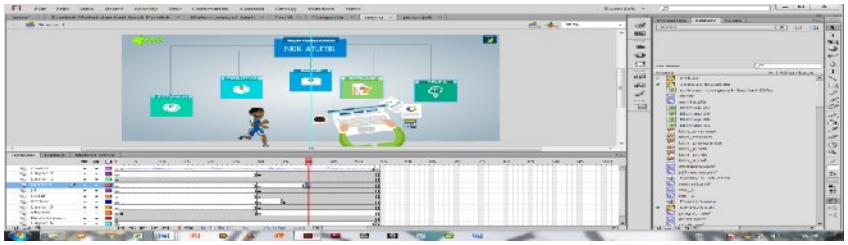



**Gambar 4.6Proses pembuatan menu intro**

**B. Pembuatan Tombol Navigasi**

Tombol pada aplikasi ini dibuat dengan cara meng*convert graphic* yang telah digambar menjadi simbol dengan tipe *button*. Ada juga juga tombol yang dibuat dari *movie clip* dan dikontrol dengan menggunakan *actionscript*.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 4.7Proses pembuatan tombol pada menu utama**

**C. Pemograman dengan *Actionscript***

*Actionscript* digunakan untuk menjalankan aksi pada frame maupun pada suatu tombol. Berikut ini beberapa *actionscript* yang digunakan dalam aplikasi media pembelajaran ini :

*a)* *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan menu pada intro

```
on(release)
{loadMovieNum("menu.swf",0);
}
```

*b)* *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan menu petunjuk pada menu utama

```
on(release)
{loadMovieNum("petunjuk.swf",0);
}
```

c) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol pengantar adalah:

```
on(release)
{loadMovieNum("pengantar.swf",0);
}
```

d) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol materi adalah:

```
on (release)
```

*{loadMovieNum("Tombol Materi dan Lari Jarak Pendek.swf",0);*

*}*

e) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol materi 1adalah:

*on (release) {*

*gotoAndPlay("Menu dan Pengertian",1);*

*}*

f) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol materi 2 adalah:

*on(release){*

*loadMovieNum("Materi Lompat Jauh.swf",1);*

*}*

g) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol penjelasan/ pengertianadalah:

*on (release) {*

*gotoAndPlay(20);*

*}*

*h) Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol teknik adalah:

*on (release) {*

*gotoAndPlay("Teknik Lari Jarak Pendek",20);*

*}*

*i)* *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol tahap adalah:

*on (release) {*

*gotoAndPlay("Bentuk Pembelajaran Lari Jarak Pendek",20);*

*}*

*j)* *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol kesalahan dan perbaikan adalah:

*on (release) {*

*gotoAndPlay("Kesalahan dan Perbaikan",20);*

*}*

k) *Script* yang digunakan untuk kembali adalah :

*on (release) {*

*loadMovieNum("menu.swf",0);*

*}*

l) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol profil adalah:

*on(release)*

*{loadMovieNum("profil.swf",0);*

m) *Script* yang digunakan untuk menjalankan tombol evaluasi adalah:

*on (release){*

*loadMovieNum("evaluasi.swf",0)*;

n) *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol keluar adalah:

```
on (release) {
    fscommand("quit",true);
    }
```

*o) Actionscript* yang digunakan untuk membuat windows *fullscreen*

```
fscommand("fullscreen", "true");
```

### *D.* Test *Movie* dan Publikasi *File*

Setelah semua tahap pembuatan aplikasi media ini selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *test movie* dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik atau tidak (terjadi *error*). Apabila masih terdapat kesalahan atau *error* maka harus dilakukan perbaikan hingga aplikasi dapat berjalan dengan baik. *Test movie* ini akan menghasilkan *file* dengan ekstensi *.swf.* Tahap selanjutnya yaitu mempublikasi *file* utama menjadi *.exe* dengan tujuan agar aplikasi multimedia dapat berjalan pada komputer tanpa harus meng*install Flash Player* terlebih dahulu.

## E. Tampilan Hasil

### a) Halaman *Intro*

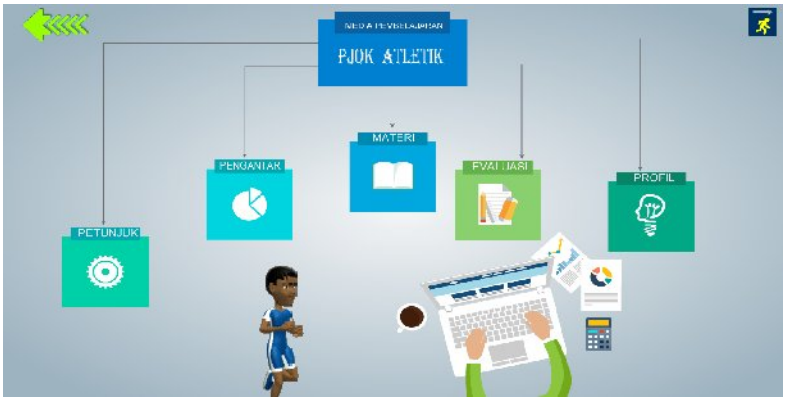



**Gambar 4.8 Tampilan Halaman *Intro***

Pada halaman *Intro* ini akan dialihkan ke *Frame* yang terdapat didalamnya tombol untuk masuk ke halaman Menu Utama

### b) Halaman Menu Utama

Pada halaman ini terdapat menu-menu Petunjuk, pengantar, materi, evaluasi dan profil.




**Gambar 4.9 Tampilan Halaman Menu Utama**

**c) Halaman Sub Menu ( Materi )**

Pada halaman Sub Menu ini, terdapat 2 buah tombol submenu yaitu materi1 dan materi2 dan tombol kembali serta exit. Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini:




**Gambar 4.10 Tampilan Halaman Sub Menu**

**d) Halaman Menu Isi Materi**

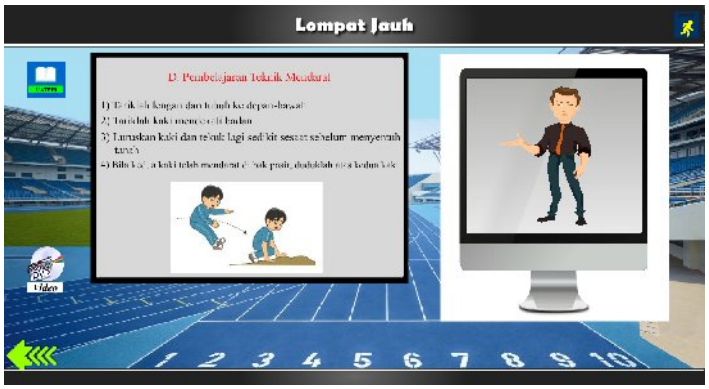
Pada halaman ini, terdapat 4 tombol yaitu pengertian, teknik, tahap dan kesalahan serta perbaikan yang akan di jadikan materi pembelajaran.




**Gambar 4.11Tampilan Halaman Menu Isi Materi**

**e) Halaman Pembahasan Materi**

Pada halamaan materi terdapat tampilan pembahasan dari sub menu isi yang seperti gambar sebelumnya. Dimana nantinya disini ada tombol kembali, tombol video dan tombol exit.




**Gambar 4.12 Tampilan Halaman Materi**

**f) Tampilan Halaman Evaluasi**

Berisikan kumpulan soal evaluasi untuk mengetahui kecakapan siswa setelah menerima pelajaran.




**Gambar 4.13 Tampilan halaman *kumpulan soal***

***Screen Description* :** Ini adalah halaman kumpulan soal-soal dan pilihan jawaban dan tombol ke menu utama akan ada pada akhir soal.

**g) Tampilan Halaman Profil**

Halaman ini berikan data pribadi penulis. Yang di sertai dengan photo.




**Gambar 4.14 Tampilan halaman menu profil**

***Screen Description*** **:** Ini adalah halaman menu profil. Yang berisikan data pribadi penulis yang terdiri dari nama, nama institut, no handphone, e-mail dan jurusan. Tombol di kiri bawah untuk menuju ke menu utama dan tombol di sudut kanan atas untuk keluar dari media pembelajaran.

**3. *Testing* ( Pengujian )**

*Testing* adalah tahap pengujian program yang sudah jadi. Apabila ada terjadi kesalahan pada program akan dibetulkan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu *ditribution*. Tahap testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pada tahap pengujian, media diuji dengan Metode *Blackbox*.

**a. Pengujian dengan metode *Blackbox***

Pengujian dengan metode *blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antarmuka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik.

Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian:

**Tabel 4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian**

| No | Kelas Uji | Butir Uji | Tingkat Pegujian | Jenis Pengujian |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Pengujian Intro | Menu Intro | Pengujian Unit | *Blackbox* |
| 2 | Pengujian Menu Utama | Menu masuk ke Menu Utama | Pengujian Unit | *Blackbox* |
| 3 | Pengujian Menu Petunjuk | Menu Petunjuk | Pengujian Unit | *Blackbox* |
| 4 | Pengujian Menu Pengantar | Menu Pengantar | Pengujian Unit | *Blackbox* |
| 5 | Pengujian Menu Materi | Menu Materi 1 & 2 | Pengujian Unit | *Blackbox* |
| 6 | Pengujian Menu Pengertian | subMenu Materi Pengertian | Pengujian Unit | *Blackbox* |
| 7 | Pengujian Menu Teknik | subMenu Materi Teknik | Pegujian Unit | *Blackbox* |
| 8 | Pengujian Menu Tahap | subMenu Materi Tahap | Pegujian Unit | *Blackbox* |
| 9 | Pengujian Menu Video | subMenu Materi Teknik (Video) | Pengujian Unit | *Blackbox* |
| 10 | Pengujian Menu Kesalahan dan Perbaikan | subMenu Materi Kesalahan dan Perbaikan | Pengujian Unit | *Blackbox* |
| 11 | Pengujian Menu Evaluasi (Latihan) | Menu Evaluasi | Pengujian Unit | *Blackbox* |
| 12 | Pengujian Menu Profil | Menu Profil | Pengujian Unit | *Blackbox* |

a) Pengujian Intro

**Tabel 4.4 Pengujian Intro**

| Kasus dan Hasil Uji Coba Program | | | |
|---|---|---|---|
| **Data** | **Yang diharapkan** | **Data Normal** | **Kesimpulan** |
| File dalam bentuk *flash* dan *.swf* | Menampilkan halaman menu intro | Menu intro tampil | Berjalan dengan baik |

b) Pengujian Menu Utama adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.5 Pengujian Menu Utama**

| Kasus dan Hasil Uji Coba Program | | | |
|---|---|---|---|
| **Data** | **Yang Diharapkan** | **Data Normal** | **Kesimpulan** |
| Klik tombol Login atau skip pada menu intro untuk masuk ke Menu Utama | Menampilkan halaman menu utama | Menu utama tampil | Berjalan dengan baik |

c) Pengujian Menu Petunjuk adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Pengujian Menu Petunjuk**

| Kasus dan Hasil Uji Coba Program | | | |
|---|---|---|---|
| **Data** | **Yang Diharapkan** | **Data Normal** | **Kesimpulan** |
| Klik tombol Petunjuk | Menampilkan halaman Petunjuk | Petunjuk media tampil | Diterima |

d) Pengujian Menu Pengantar adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Pengujian Menu Pengantar**

| Kasus dan Hasil Uji Coba Program | | | |
|---|---|---|---|
| **Data** | **Yang Diharapkan** | **Data Normal** | **Kesimpulan** |
| Klik tombol Pengantar | Menampilkan halaman Pengantar | Petunjuk media tampil | Diterima |

e) Pengujian Menu Materi adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Pengujian Menu Materi**

| Kasus dan Hasil Uji Coba Program | | | |
|---|---|---|---|
| **Data** | **Yang diharapkan** | **Hasil Uji Coba** | **Kesimpulan** |
| Klik tombol Materi | Menampilkan menu materi | Menu materi Satu dan Dua | Diterima |
| Klik tombol Materi 1 | Menampilkan menu materi 1 | Menu materi lari jarak pendek Pengertian, Teknik, Tahap, Kesalahan dan perbaikan | Diterima |
| Klik tombol Materi 2 | Menampilkan menu materi 2 | Menu materi Lompat Jauh Pengertian, Teknik, Tahap, Kesalahan dan perbaikan | Diterima |
| Klik tombol Teknik | Menampilkan menu materi 1 & 2 tentang Teknik | Menu materi teknik dan video | Diterima |

f) Pengujian Menu Evaluasi adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Pengujian Menu Evaluasi**

| Kasus dan Hasil Uji Coba Program | | | |
|---|---|---|---|
| **Data** | **Yang Diharapkan** | **Data Normal** | **Kesimpulan** |
| Klik tombol Evaluasi | Menampilkan halaman menu utama Evaluasi | Evaluasi Menu utama tampil | Diterima |

| Kasus dan Uji data Normal | | | |
|---|---|---|---|
| **Data** | **Yang Diharapkan** | **Data Normal** | **Kesimpulan** |
| Klik tombol soal selanjutnya pada Evaluasi | Menampilkan halaman menu soal selanjutnya | Soal Selanjutnya Menu utama tampil | Diterima |

g) Pengujian Menu profiladalah sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Pengujian Menu Profil**

| Kasus dan Hasil Uji Coba Program | | | |
|---|---|---|---|
| **Data** | **Yang Diharapkan** | **Data Normal** | **Kesimpulan** |
| Klik tombol Profil | Menampilkan halaman profil | Profil Menu utama tampil | Diterima |

h) Hasil Pengujian fungsionalitas

**Tabel 4.11 Pengujian Fungsionalitas**

| No | Pengujian | *Error* | Validitas |
|---|---|---|---|
| 1 | Tombol | - | Valid |
| 2 | *Action Script* | - | Valid |
| 3 | Animasi | - | Valid |

**b. Uji Validitas Produk**

Untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap dipakai perlu di lakukannya uji validitas produk. Uji validitas dilakukan untuk melihat isi dari produk yang telah dibuat dengan tujuan untuk melihat ketepatan dari produk. Uji Validitas produk untuk ahli media dan ahli bidang studi yang dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli tersebut.

Untuk uji validitas penulis mengambil 3 orang ahli yang diminta untuk memvalidasi produk yang penulis rancang yaitu

ahli dalam bidang computer yaitu Bapak Riri Okra,M.Kom dan Bapak Agus Nur Khomarudin,M.Kom, satu dalam bidang pendidikan yaitu BapakDrs. Khairuddin,M.Pd sebagai validator bidang pendidikan Kontektual. Dengan kesimpulan tampilan, keterpaduan isi produk dan komunikasi visual produk sudah valid, sebagaimana penilainnya terlampir pada lampiran skripsi ini dengan nilai validasi akhir .

**c. Uji Praktikalitas Produk**

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dalam mempertimbangkan intervensi yang dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukur dari pendapat guru apakah produk tersebut mudah dan senang digunakan guru kepada siswa. Untuk uji pratikalitas produk peneliti tujukan kepada guru mata pelajaran PJOKyaitu Ibuk Hijrah Mardiah,S.Pd dengan kesimpulan format, tampilan, isi, dan bahasa produk sangat praktis, dengan nilai kepraktisan serta mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran dan produk dapat dipergunakan dengan sedikit revisi.

**d. Uji Efektivitas Produk**

Efektivitas suatu produk dapat dilihat dari efek dari sikap dan motivasi siswa. Bagaimana seorang siswa dapat tertarik menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk

uji Efektifitas peneliti tujukan kepada 10 orang siswa kelas V SDN04 Mungkadengan kesimpulan produk sangat efektif. Dengan simpulan tampilan, isi dan kemanfaatan media digunakan oleh siswa serta produk membuat siswa tertarik dan senang menggunakan produk pengembangan media pembelajaran pjok tentang materi atletik menggunakan adobe flash cs 6 di sdn 04 mungka, bagian materi lari dan lompat dan dapat membangkit semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Ketiga Uji produk tersebut dilakukan kepada masing-masing pakarnya dan telah dilakukan ke tiga pengujian tersebut untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada halaman lampiran.

**4. Distribution**

Dalam proses ini aplikasi yang sudah jadi di*burning* ke CD (*Compact Disc*) dengan menggunakan perangkat *Nero StartSmart Essentials*dan dikemas sehingga produk menjadi siap pakai.Dalam Aplikasi ini terdapat beberapa *file* pendukung yaitu:

1. *File.exe,* yaitu *file* yang menjalankan program atau program *player*.
2. *File.swf,* yaitu *flash movie* sebagai kelengkapan.

Untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan spesifikasi *hardware* dan *software* sebagai berikut:

**a. *Hardware***

Untuk menjalankan aplikasi multimedia ini dibutuhkan*Personal Computer* (PC) dengan spesifikasisebagai berikut :

1. Processor :Intel Inside atau diatasnya.
2. Motherboard :Pilih Mainboard yang kompetibel dengan prosesor yangdigunakan
3. VGA :Sistem tipe32 bit memori 128 MB (minimal)
4. Memory : 1 GB (disarankan) atau lebih
5. Hardisk : S*pace* 1.3GB
6. Monitor : Resolusi minimal 800x600
7. Optical : CD/DVD RW
8. *Speaker* : Standard
9. *Mouse* : Standard
10. *Keyboard* : Standard

**b. *Software***

Aplikasi multimedia ini tidak memiliki batasan *software* minimal yang harus ter*install* pada komputer untuk menjalankannya, aplikasi ini bersifat *autorun*, jadi tidak butuh perangkat Adobe Flash CS6 untuk menjalankannya. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi *WindowsXP, Vista*, *7, 8*, dan 10.

**D. Disseminate (Penyebarluasan)**

Media pembelajaranPJOK dengan materi Lari Pendek dan Lompat Jauhyang telah selesai dibuat dilakukan pengujian dengan menggunakan angket, pengujian produk terdiri dari 3 yaitu: uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Setelah mengadakan uji produk tersebut Perancangan

media pembelajaran PJOK dengan materiLari Pendek dan Lompat Jauhini akan dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD)/ *Digital Versatile Disk atau Digital Video Disk* (DVD) yang telah di Burning terlebih dahulu sehingga dapat dijalankan menggunakan media komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya.

Hasil dari media pembelajaran PJOK mengenai Lari Jarak Pendek dan Lompat Jauh ini, telah diterima oleh guru PJOK di SDN 04Mungka dan siap digunakan. Untuk lebih jelasnya bukti dari serah terima adalah dengan adanya surat balasan dari sekolah tersebut menyatakan telah selesai melaksanakan penelitian, yang nantinya ada pada lampiran.

# BAB V

# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Media pembelajaran PJOK untuk SDdapat dirancang menggunakan *software-software* pembuat animasi. Dalam hal ini *software* yang digunakan adalah*software*Adobe Flash CS6 sebagai*software*utamadandidukungoleh*software* lainnyaseperti, Adobe Photoshop, Corel Drawdan lain-lain,makadapatdirancangsebuahmediapembelajaranpadamatapelajaranPJO KuntuksiswakelasV, sehingga dapatmenunjang proses pembelajaran yang menyenangkandanmenarikbagisiswa, sertamenanamkanpemahamanpadasiswatentangmateri yang diajarkan.Adapun bagian-bagian mediapembelajaraniniadalah menu intro, menu utamadan submenu yang terdiri dari,menu petunjuk, menu Pengantar,menu materi,menu evaluasi,danmenu profil.Setelah dilakukannya Uji Validitas, Pratikalitas dan Efektifitas Produk maka dapat disimpulkan

a. Uji Validitas Produk

Tahap pengujian validitas ini peneliti tujukan kepada ahli media yaitunya BapakRiri Okra,M.Kom, BapakAgusNurKhomarudin,M.KomdanBapakDrs. Khairuddin,M.Pddenganhasilakhir total **96,50**danberdasarkanskalalikert81-100, makanilaidari media

pembelajaranPJOK tentang lari pendek dan lompat jauhadalahsangat valid.

b. Uji Praktikalitas Produk

Untuk uji pratikalitas produk peneliti tujukan kepada guru bidang studi PJOK yaitu IbukHijrah Mardiah, S.Pd dengan di berihasilnilai total **78,66**. Setelahditerapkankedalamskalalikertnilaipraktikalitastersebutberadap adapersentase61-80dengankriteriapraktis.

c. Uji Efektivitas Produk

Untuk uji Efektifitas peneliti tujukan kepada beberapa orang siswa yaitunya Delvia Zaviha.A, M. Abdul Eaffi, Nabil Habibi, Zikri Rifwandi, M.Yedra,Zidan,Dhea Putri Sonia, Risty, Agestia RamadanidanGeni M.Makadidapatnilaiakhirefektifitas 95,56, kemudianditerapkankedalamskalalikert (81-100) dengankriteriasangatefektif.dan kesimpulan tampilan, isi dan kemanfaatan efektif digunakan oleh siswa serta produk membuat siswa sangat tertarik dan senang menggunakan produk

## B. Saran

Dalam media pembelajaran PJOK di SDN 04Mungkakelas V ini penulis menyarankan kepada:

1. Mahasiswa, guru atau dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihatkeberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.

2. Para calon guru maupun guru agar mengembangkan isi materi daridesain yang telah dirancang ini.
3. Bagi pengguna maupun *user* agar memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi penulis agar media dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

# DAFTAR PUSTAKA


Asyad, Azhar, *Media Pebelajaran,* Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada,2007

Asyad, Azhar, *Media Pengajaran,* Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada,1997

Binanto, Iwan, *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya,* Yogyakarta: Andi Offset, 2010, Cet.1

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya,* Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an. 1797

Hamalik, Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran,* Jakarta: Bumi Aksara. 2003

http://belajarpsikologi.com/pengertian-dan-tujuan-pembelajaran/(diakses tanggal 20 Februari 2017 jam 21:12

http://aturanpermainan.blogspot.co.id/2015/12/macam-macam-atletik-gambar pengertian-penjelasannya.html (diakses tanggal 27 Februari 2017 jam 10.16

Madcoms, *Panduan Lengkap Adobe Flash CS4 Profesional,* Yogyakarta: Andi Offset, 2009

Madcoms, *Kupas Tuntas Adobe Flash CS6 Profesional,* Yogyakarta: Andi Offset, 2012

Parekh, Ranjan, *Principles of Multimedia,* New Delhi: Tata Mc. Graw-Hill, 2006

Pramono, Andi, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash,* Yogyakarta: Andi Offset, 2006, Cet 2

Soeherman, Bonnie, Cipta Halim, *Membuat Sendiri Klip Animasi Multimedia*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008

Sutopo, Ariesto Hadi, Ariesto, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek,* Yogyakarta: J & J Learning,2002

Soepartono, *Pembelajaran Atletik.* Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta: Proyek Peningkatan Mutu Guru Penjas, 2005

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan,* Bandung: Alfabeta,2009

Sujadi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan,* Bandung: Rineka Cipta,2003

Simarmata, Janner, *Rekayasa Web,* Yogyakarta: Andi Offiset,2010,Ed.I

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif,* Jakarta: Prenada Media Group,2009

**LAMPIRAN**

***STORY BOARD INTRO***

| | | | |
|---|---|---|---|
| ***Project*** | : Atletik | ***Date*** | : 06Mei 2017/ 15.45 |
| ***Module*** | : *Intro* | ***Repreat by*** | : Aqilul Hamdi |
| ***Screen*** | : 1 *of*1 | | |
| ***Screen Size*** | : 1033 x 768 | | |




***Screen Description :***
Ini adalah halaman *intro/opening scene*/halaman pembuka desain ini. Tombolloginberfungsi untuk langsung menuju ke menu utama.

***Color***

| | | |
|---|---|---|
| ***Background*** | : | Latar gw.jpg |
| ***Text*** | : | Red |
| ***Element*** | : | Merah, kuning, biru |

***Text Attribute***

| | |
|---|---|
| ***Title*** | : (Bellico) System Default Font |
| ***Size*** | : 55 |
| ***Type*** | : *Bold* |

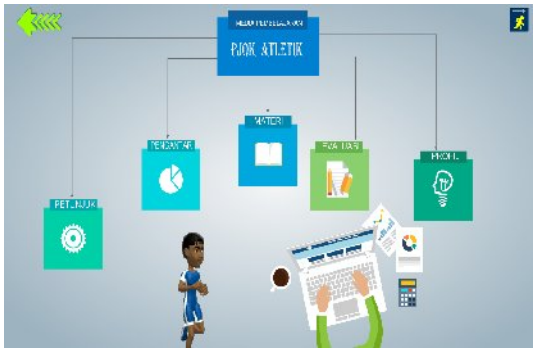
***Animation*** : Tulisan Bergerak dengan diikuti gambar tangandari bawah ke atas dan bola munculsebagai lambang dunia.

***Audio*** : Introo.mp3
***Video*** : -
***Narration*** :
Merupakan halaman *intro/opening scene*/halaman pembuka media atletik, disini terdapat gambar orangbergerak , kemudian pergerakan textmengggunakan konsep motion, dan di dukung dengan konsep grafik alpha dan disambung dengan masuk ke menu utama melalui tombol login yang nantinya akan di klik. Dan setelah itu animasi halaman menu utama akan terbuka.

## *STORY BOARD* MENU UTAMA

***Project*** : PJOK Atletik
***Module*** : Menu Utama
***Screen*** : 1*of*1
***Screen Size*** : 1033 x 768

***Date*** : 01 Juni 2017/ 20.50
***Repreat by*** : Aqilul Hamdi




***Screen Description :***
Ini adalah halaman menu utamadesain ini.Tombolnya terdiri dari 7tombol, yang mana gambar panah berarti kembali dan gambar orang di sudut kanan atas itu berfungsi sebagai exit dan selebih nya sudah ada kata petunjuk tombolnya.

***Color***

***Background*** : -
***Text*** : Putih

***Element*** Biru, Putih, Hijau, Abu-abu

***Text Attribute***

***Title*** : Time New Romans
***Size*** : 20
***Type*** : *Bold*

***Animation*** : *Motion,GIF*
***Audio*** : Musik 1.wav
***Video*** : -
***Narration*** :

Merupakan halaman menu utama aplikasi PJOK Atletik, Tombolnya terdiri dari 7 tombol, yang mana gambar panah berarti kembali dan gambar orang di sudut kanan atas itu berfungsi sebagai exit dan selebih nya sudah ada kata petunjuk tombolnya.

## *STORY BOARD* PETUNJUK

***Project*** : PJOK Atletik ***Date*** : 6 Juni 2017/ 22.10
***Module*** : Pendahuluan ***Repreat by*** : Aqilul Hamdi
***Screen*** : 1*of*1
***Screen Size*** : 1033 x 768




***Screen Description :*** Ini adalah halaman Petunjuk. Berisikan petunjuk pemakaian media pembelajaran ini

***Color***

***Background*** : san-duong-chay-track.jpg

***Text*** : Putih dan Hitam

***Element*** : Biru, Hijau, Putih, Hitam

***Text Attribute***

***Title*** : Arial
***Size*** : 22
***Type*** : *Clasic*

***Animation*** : Motion, pergerakan gambar orang
***Audio*** : -
***Video*** : -
***Narration*** :
Merupakan halaman Petunjuk, yang mana disini menampilkan tombol yang berisi arahan dalam pengoperasian media.

## *STORY BOARD* PENGANTAR

***Project*** : PJOK Atletik
***Module*** : *Pengantar*
***Screen*** : 1*of*1
***Screen Size*** : 1033 x 768

***Date*** : 22 Juni 2017/ 23.00
***Repreat by*** : Aqilul Hamdi




***Screen Description :***
Ini adalah halaman Pengantar, terdapat tombolkembali ke halaman berikutnya. Di bagian kanan atas terdapat tombol exit. Serta membuka kata geser itu klik kiri tahan dan geser.

***Color***

***Background*** : san-duong-chay-track.jpg

***Text*** : Putih, Hitam

***Element*** : Hitam, Coklat, Putih, Biru

***Text Attribute***

***Title*** : (OpenSans-Bold) System Default Font
***Size*** : 17
***Type*** : *Bold*

***Animation*** : -
***Audio*** :
***Video*** : -
***Narration*** :

Merupakan halaman untuk bacaan motivasi dalam belajar yang dapat dibacakan untuk memotivasi siswa, disini dilengkapi tombol arah untuk kembali ke menu utama dan tombol exit pada sudut kanan atas.

## *STORY BOARD* MATERI

***Project*** : PJOK Atletik
***Module*** : *Materi*
***Screen*** : 1*of*1
***Screen Size*** : 1033 x 768

***Date*** : 30 Juni 2017/ 09.21
***Repreat by*** : Aqilul Hamdi




***Screen Description :***
Ini adalah halaman materi, terdapat tombolmateri satu dan materi dua untuk menuju isi materi dan tombol kembali ke menu utama serta tombol exit.

***Color***

***Background*** : -

***Text*** : Hitam

***Element*** : Hitam, Coklat, Putih, Abu-abu

***Text Attribute***

***Title*** : Bernard MT Condensed
***Size*** : 33
***Type*** : *Bold*

***Animation*** :
***Audio*** :
***Video*** : -
***Narration*** :

Merupakan halaman materi, yang mana terdapat tombol materi satu dan materi dua untuk masuk ke isi materi.

## *STORY BOARD* SubMateri

***Project*** : PJOK Atletik ***Date*** : 03 Juli 2017/ 18.40
***Module*** : *materi satu dan dua* ***Repreat by*** : Aqilul Hamdi
***Screen*** : 2*of*1
***Screen Size*** : 1033 x 768




***Screen Description :***
Ini adalah halaman materi yang berisi indikator materi yang akan dipelajari, yang berisi pengertian, teknik, tahap dan kesalahan & perbaikan dalam melakukan lari dan lompat.

***Color***

***Background*** : -

***Text*** : Putih

***Element*** : Biru, Kuning, Pink, Ungu

***Text Attribute***

***Title*** : arial
***Size*** : 40
***Type*** : -

***Animation*** : Lingkaran angka berputar
***Audio*** : -
***Video*** :
***Narration*** :
Merupakan halaman submateri yang berisi tombol menuju isi materi yang akan dipelajari dan tombol kembali ke menu utama materi.

## *STORY BOARD* VIDEO

***Project*** : PJOK Atletik
***Module*** : sub*video*
***Screen*** : 1*of*1
***Screen Size*** : 1033 x 768

***Date*** : 04 Juli 2017/ 20.40
***Repreat by*** : Aqilul Hamdi




***Screen Description :***
Ini adalah materi teknik yang nantinya ada tombol untuk menuju halaman video, terdapat tombol kembali ke menu materi teknik.

***Color***

***Background*** : san-duong-chay-track1.jpg

***Text*** : Putih, Hitam, Merah

***Element*** : Hijau, Hitam, Biru, merah, Putih

***Text Attribute***

***Title*** : Algerian
***Size*** : 30
***Type*** : *Bold*

***Animation*** : Motion, Orang bergerak,
***Audio*** : -
***Video*** : Http//youtube.atletiklaridunia.com
***Narration*** :
Merupakan halaman submateri teknik dan berisikan tombol menuju video, yang mana disini menampilkan menu utama video tentang teknik lari dari awal hingga finish.

## *STORY BOARD* EVALUASI

***Project*** : PJOK Atletik
***Module*** : Latihan
***Screen*** : 1*of*1
***Screen Size*** : 1033 x 768

***Date*** : 11Juli 2017/ 19.50
***Repreat by*** : Aqilul Hamdi




***Screen Description :***
Ini adalah halaman latihanyang berisikan tentang latihan-latihan lari dan lompatdan tombol kembali ke menuutama, setelah soal selesai dikerjakan.

***Color***

***Background*** : san-duong-chay-track1.jpg
***Text*** : Merah, Hitam

***Element*** : Merah, Hitam

***Text Attribute***

***Title*** : Algerian
***Size*** : 34
***Type*** : *Bold*

***Animation*** : -
***Audio*** : -
***Video*** : -
***Narration*** :
Merupakan halamanuntuk menu latihan dan di dalamnya terdapat latihan objektive. Soal harus selesai agar bisa kembali ke menu utama.

## *STORY BOARD* PROFIL

| | | | |
|---|---|---|---|
| ***Project*** | : PJOK Atletik | ***Date*** | : 14 Juli 2017/ 20.10 |
| ***Module*** | : Profil | ***Repreat by*** | : Aqilul Hamdi |
| ***Screen*** | : 1*of*1 | | |
| ***Screen Size*** | : 1033 x 768 | | |




***Screen Description :***
Ini adalah halaman profil yang berisikan tentang Biodata data dari penulis. Ada tombol kembali ke menu utama di pojok kiribawah dan tombol keluar di sudut kanan atas.

***Color***

| | | |
|---|---|---|
| ***Background*** | : | - |
| ***Text*** | : | Biru |
| ***Element*** | : | Biru, Putih, Abu-abu |

***Text Attribute***

| | |
|---|---|
| ***Title*** | : Arial |
| ***Size*** | : 50 |
| ***Type*** | : Bold |

| | | |
|---|---|---|
| ***Animation*** | : | - |
| ***Audio*** | : | - |
| ***Video*** | : | |
| ***Narration*** | : | |

Ini adalah halaman profil yang berisikan tentang Biodata data dari penulis.Ada tombol kembali ke menu utama di pojok kiri bawah dan tombol keluar di sudut kanan atas.

## *ACTION SCRIPT*

***Action ScriptIntro***

```
fscommand("fullscreen",true);
stop();
on (release) {
loadMovieNum("menu.swf",0);
}
```

***Action Script* Menu Utama**

```
fscommand("fullscreen",true);
stopAllSounds();
stop();
```

***Action Script* Petunjuk**

```
fscommand("fullscreen",true);
on (release) {
        loadMovieNum("petunjuk.swf",1);

}

on (release) {
        loadMovieNum("menu.swf",1);

}

on(release){
            fscommand("quit",true);
        }
```

***Action Script* Pengantar**

```
fscommand("fullscreen",true);
on (release) {
        loadMovieNum("pengantar.swf",1);
}

on (release) {
        loadMovieNum("menu.swf",1);
}

on(release){
            fscommand("quit",true);
        }
```

```
on(press){
        startDrag(this,false);

    }

    on(release){
  stopDrag();
    }
```

***Action Script*** **Materi**

```
on (release) {
    loadMovieNum("Tombol Materi dan Lari Jarak Pendek.swf",0);
}

on(release){
    loadMovieNum("Materi Lompat Jauh.swf",1);
}

stop();
fscommand("fullscreen","true");
_root["item" + _root.button].gotoAndPlay("s1");
_root.link = _root.button;

on (release) {
    gotoAndPlay(20);
}

on (release) {
    gotoAndPlay("Teknik Lari Jarak Pendek",20);
}

on (release) {
    gotoAndPlay("Bentuk Pembelajaran Lari Jarak Pendek",20);
}

on (release) {
    gotoAndPlay("Kesalahan dan Perbaikan",20);
}

Stop();
```

***Action Script Video***

```
on (release) {
        gotoAndPlay(50);
  }
on (release) {
        gotoAndPlay(45);
  }
```

***Action Script Evaluasi***

```
stop();

//membuat variable bernama score dengan nilai 0
score = 0;

//ketika tombol main_btn ditekan
enter.onPress = function() {
        //mainkan frame berikutnya
        nextFrame();
};

_root.nama = "";
Selection.setFocus("_root.Namanya");


//ketika tombola ditekan

tombola.onPress = function() {

        //nilai variable score di tambah 1

        score += 0;

        //mainkan frame berikutnya

        nextFrame();

};


//ketika tombolb ditekan

tombolb.onPress = function() {
```

```
        //nilai variable score di tambah 1
        score += 20;
        //mainkan frame berikutnya
        nextFrame();
};

//ketika tombolc ditekan
tombolc.onPress = function() {
        //nilai variable score di tambah 1
        score += 0;
        //mainkan frame berikutnya
        nextFrame();
};

//ketika tombold ditekan
tombold.onPress = function() {
        //nilai variable score di tambah 1
        score += 0;
        //mainkan frame berikutnya
        nextFrame();
};
```

***Action Script*** **Tombol Keluar**

```
on (release)
   {
        fscommand("quit");
   }
```

**Lampiran  Analisis hasil uji efektifitas siswa terhadap media pembelajaran**

Siswa :Delvia Zaviha A

| No | Pernyataan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Bobot | Nilai |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **A** | **Isi Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Sudah sesuai dengan standar kompetensi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Kelengkapan media yang di buat sudah benar | | | | √ | | 4 | 80 |
| 3 | Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 93 |
| **B** | **Sajian dalam Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Urutan penyajian sudah baik | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Jenis huruf dan ukuran sudah pas | | | | √ | | 4 | 80 |
| 3 | Tata letak teks dan gambar sudah sesuai | | | | | √ | 5 | 100 |
| 4 | Kesesuaian proposi warna sudah pas | | | | V | | 4 | 80 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 90 |
| **C** | **Manfaat Media Pebelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Media dapat membantu siswa memahami materi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 100 |

**Keterangan:**

Bobot Setiap Pernyataan: **TE**=1; **KE**=2; **CE**=3; **E**=4; **SE**=5

**Bobot** = (**TE** x 1 + **KE** x 2 + **CE** x 3 + **E** x 4 + **SE** x 5)

$$\textbf{Nilai} = \frac{\text{Bobot}}{\text{Nilai Bobot Max}} \times 100$$

$$\textbf{Nilai Indikator} = \frac{\sum \text{Nilai Sub Indikator}}{\text{Jml Sub Indikator}}$$

$$\textbf{Nilai Efektivitas} = \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3} = \frac{93+90+100}{3} = \textbf{94}$$

**= 94 (sangat efektif)**

**Lampiran  Analisis hasil uji efektifitas siswa terhadap media pembelajaran**

Siswa:M. Abdul Raffi

| No | Pernyataan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Bobot | Nilai |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **A** | **Isi Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Sudah sesuai dengan standar kompetensi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Kelengkapan media yang di buat sudah benar | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 100 |
| **B** | **Sajian dalam Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Urutan penyajian sudah baik | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Jenis huruf dan ukuran sudah pas | | | | √ | | 4 | 80 |
| 3 | Tata letak teks dan gambar sudah sesuai | | | | | √ | 5 | 100 |
| 4 | Kesesuaian proposi warna sudah pas | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 95 |
| **C** | **Manfaat Media Pebelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran | | | | √ | | 4 | 80 |
| 2 | Media dapat membantu siswa memahami materi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 93 |

**Keterangan:**

Bobot Setiap Pernyataan: **TE**=1; **KE**=2; **CE**=3; **E**=4; **SE**=5

**Bobot** = (**TE** x 1 + **KE** x 2 + **CE** x 3 + **E** x 4 + **SE** x 5)

$$\textbf{Nilai} = \frac{\text{Bobot}}{\text{Nilai Bobot Max}} \times 100$$

$$\textbf{Nilai Indikator} = \frac{\sum \text{Nilai Sub Indikator}}{\text{Jml Sub Indikator}}$$

$$\textbf{Nilai Efektivitas} = \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3} = \frac{100+95+93}{3} = \textbf{96}$$

**= 96 (sangat efektif)**

**Lampiran  Analisis hasil uji efektifitas siswa terhadap media pembelajaran**

Siswa :Nabil Habibi

| No | Pernyataan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Bobot | Nilai |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **A** | **Isi Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Sudah sesuai dengan standar kompetensi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Kelengkapan media yang di buat sudah benar | | | | √ | | 4 | 80 |
| 3 | Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 93 |
| **B** | **Sajian dalam Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Urutan penyajian sudah baik | | | | √ | | 4 | 80 |
| 2 | Jenis huruf dan ukuran sudah pas | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Tata letak teks dan gambar sudah sesuai | | | | | √ | 5 | 100 |
| 4 | Kesesuaian proposi warna sudah pas | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 95 |
| **C** | **Manfaat Media Pebelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Media dapat membantu siswa memahami materi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 100 |

**Keterangan:**

Bobot Setiap Pernyataan: **TE**=1; **KE**=2; **CE**=3; **E**=4; **SE**=5

**Bobot** = (**TE** x 1 + **KE** x 2 + **CE** x 3 + **E** x 4 + **SE** x 5)

$$\textbf{Nilai} = \frac{\text{Bobot}}{\text{Nilai Bobot Max}} \times 100$$

$$\textbf{Nilai Indikator} = \frac{\sum \text{Nilai Sub Indikator}}{\text{Jml Sub Indikator}}$$

$$\textbf{Nilai Efektivitas} = \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3} = \frac{93+95+100}{3} = \textbf{96}$$

**= 96 (sangat efektif)**

**Lampiran  Analisis hasil uji efektifitas siswa terhadap media pembelajaran**

Siswa :Zikri Rifwandi

| No | Pernyataan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Bobot | Nilai |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **A** | **Isi Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Sudah sesuai dengan standar kompetensi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 100 |
| **B** | **Sajian dalam Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Urutan penyajian sudah baik | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Jenis huruf dan ukuran sudah pas | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Tata letak teks dan gambar sudah sesuai | | | | | √ | 5 | 100 |
| 4 | Kesesuaian proposi warna sudah pas | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 100 |
| **C** | **Manfaat Media Pebelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Media dapat membantu siswa memahami materi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 100 |

**Keterangan:**

Bobot Setiap Pernyataan: **TE**=1; **KE**=2; **CE**=3; **E**=4; **SE**=5

**Bobot** = (**TE** x 1 + **KE** x 2 + **CE** x 3 + **E** x 4 + **SE** x 5)

$$\textbf{Nilai} = \frac{\text{Bobot}}{\text{Nilai Bobot Max}} \times 100$$

$$\textbf{Nilai Indikator} = \frac{\sum \text{Nilai Sub Indikator}}{\text{Jml Sub Indikator}}$$

$$\textbf{Nilai Efektivitas} = \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3} = \frac{100+100+100}{3} = \textbf{100}$$

**= 100 (sangat efektif)**

**Lampiran  Analisis hasil uji efektifitas siswa terhadap media pembelajaran**

Siswa :M.Yedra

| No | Pernyataan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Bobot | Nilai |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **A** | **Isi Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Sudah sesuai dengan standar kompetensi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Kelengkapan media yang di buat sudah benar | | | | √ | | 4 | 80 |
| 3 | Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 93 |
| **B** | **Sajian dalam Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Urutan penyajian sudah baik | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Jenis huruf dan ukuran sudah pas | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Tata letak teks dan gambar sudah sesuai | | | | √ | | 4 | 80 |
| 4 | Kesesuaian proposi warna sudah pas | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 95 |
| **C** | **Manfaat Media Pebelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Media dapat membantu siswa memahami materi | | | | | √ | 5 | 1000 |
| 3 | Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 100 |

**Keterangan:**

Bobot Setiap Pernyataan: **TE**=1; **KE**=2; **CE**=3; **E**=4; **SE**=5

**Bobot** = (**TE** x 1 + **KE** x 2 + **CE** x 3 + **E** x 4 + **SE** x 5)

$$\textbf{Nilai} = \frac{\text{Bobot}}{\text{Nilai Bobot Max}} \times 100$$

$$\textbf{Nilai Indikator} = \frac{\sum \text{Nilai Sub Indikator}}{\text{Jml Sub Indikator}}$$

$$\textbf{Nilai Efektivitas} = \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3} = \frac{93+95+100}{3} = \textbf{96}$$

**= 96 (sangat efektif)**

**Lampiran  Analisis hasil uji efektifitas siswa terhadap media pembelajaran**

Siswa :Zidan

| No | Pernyataan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Bobot | Nilai |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **A** | **Isi Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Sudah sesuai dengan standar kompetensi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar | | | | √ | | 4 | 80 |
| 3 | Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 93 |
| **B** | **Sajian dalam Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Urutan penyajian sudah baik | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Jenis huruf dan ukuran sudah pas | | | | √ | | 4 | 80 |
| 3 | Tata letak teks dan gambar sudah sesuai | | | | | √ | 5 | 100 |
| 4 | Kesesuaian proposi warna sudah pas | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 95 |
| **C** | **Manfaat Media Pebelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran | | | | √ | | 4 | 80 |
| 2 | Media dapat membantu siswa memahami materi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 93 |

**Keterangan:**

Bobot Setiap Pernyataan: **TE**=1; **KE**=2; **CE**=3; **E**=4; **SE**=5

**Bobot** = (**TE** x 1 + **KE** x 2 + **CE** x 3 + **E** x 4 + **SE** x 5)

$$\textbf{Nilai} = \frac{\text{Bobot}}{\text{Nilai Bobot Max}} \times 100$$

$$\textbf{Nilai Indikator} = \frac{\sum \text{Nilai Sub Indikator}}{\text{Jml Sub Indikator}}$$

$$\textbf{Nilai Efektivitas} = \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3} = \frac{93+95+93}{3} = \textbf{93,66}$$

**= 93,66 (sangat efektif)**

**Lampiran  Analisis hasil uji efektifitas siswa terhadap media pembelajaran**

Siswa :Dhea Putri Sonia

| No | Pernyataan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Bobot | Nilai |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **A** | **Isi Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Sudah sesuai dengan standar kompetensi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Kelengkapan media yang di buat sudah benar | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai | | | | √ | | 4 | 80 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 93 |
| **B** | **Sajian dalam Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Urutan penyajian sudah baik | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Jenis huruf dan ukuran sudah pas | | | | √ | | 4 | 80 |
| 3 | Tata letak teks dan gambar sudah sesuai | | | | | √ | 5 | 100 |
| 4 | Kesesuaian proposi warna sudah pas | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 95 |
| **C** | **Manfaat Media Pebelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Media dapat membantu siswa memahami materi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 100 |

**Keterangan:**

Bobot Setiap Pernyataan: **TE**=1; **KE**=2; **CE**=3; **E**=4; **SE**=5

**Bobot** = (**TE** x 1 + **KE** x 2 + **CE** x 3 + **E** x 4 + **SE** x 5)

$$\textbf{Nilai} = \frac{\text{Bobot}}{\text{Nilai Bobot Max}} \times 100$$

$$\textbf{Nilai Indikator} = \frac{\sum \text{Nilai Sub Indikator}}{\text{Jml Sub Indikator}}$$

$$\textbf{Nilai Efektivitas} = \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3} = \frac{93+95+100}{3} = \textbf{96}$$

**= 96 (sangat efektif)**

**Lampiran  Analisis hasil uji efektifitas siswa terhadap media pembelajaran**

Siswa :Risty

| No | Pernyataan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Bobot | Nilai |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **A** | **Isi Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Sudah sesuai dengan standar kompetensi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Kelengkapan media yang di buat sudah benar | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 100 |
| **B** | **Sajian dalam Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Urutan penyajian sudah baik | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Jenis huruf dan ukuran sudah pas | | | | √ | | 4 | 80 |
| 3 | Tata letak teks dan gambar sudah sesuai | | | | | √ | 5 | 100 |
| 4 | Kesesuaian proposi warna sudah pas | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 95 |
| **C** | **Manfaat Media Pebelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Media dapat membantu siswa memahami materi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa | | | | | V | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 100 |

**Keterangan:**

Bobot Setiap Pernyataan: **TE**=1; **KE**=2; **CE**=3; **E**=4; **SE**=5

**Bobot** = (**TE** x 1 + **KE** x 2 + **CE** x 3 + **E** x 4 + **SE** x 5)

$$\textbf{Nilai} = \frac{\text{Bobot}}{\text{Nilai Bobot Max}} \times 100$$

$$\textbf{Nilai Indikator} = \frac{\sum \text{Nilai Sub Indikator}}{\text{Jml Sub Indikator}}$$

$$\textbf{Nilai Efektivitas} = \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3} = \frac{100+95+100}{3} = \textbf{98}$$

**= 98 (sangat efektif)**

**Lampiran  Analisis hasil uji efektifitas siswa terhadap media pembelajaran**

Siswa :Agesti Ramadani

| No | Pernyataan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Bobot | Nilai |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **A** | **Isi Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Sudah sesuai dengan standar kompetensi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 100 |
| **B** | **Sajian dalam Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Urutan penyajian sudah baik | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Jenis huruf dan ukuran sudah pas | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Tata letak teks dan gambar sudah sesuai | | | | | √ | 5 | 100 |
| 4 | Kesesuaian proposi warna sudah pas | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 100 |
| **C** | **Manfaat Media Pebelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Media dapat membantu siswa memahami materi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 100 |

**Keterangan:**

Bobot Setiap Pernyataan: **TE**=1; **KE**=2; **CE**=3; **E**=4; **SE**=5

**Bobot** = (**TE** x 1 + **KE** x 2 + **CE** x 3 + **E** x 4 + **SE** x 5)

$$\textbf{Nilai} = \frac{\text{Bobot}}{\text{Nilai Bobot Max}} \times 100$$

$$\textbf{Nilai Indikator} = \frac{\sum \text{Nilai Sub Indikator}}{\text{Jml Sub Indikator}}$$

$$\textbf{Nilai Efektivitas} = \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3} = \frac{100+100+100}{3} = \textbf{100}$$

**= 100 (sangat efektif)**

**Lampiran  Analisis hasil uji efektifitas siswa terhadap media pembelajaran**

Siswa :Geni M

| No | Pernyataan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Bobot | Nilai |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **A** | **Isi Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Sudah sesuai dengan standar kompetensi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Sudah sesuai dengan media yang di buat sudah benar | | | | √ | | 4 | 80 |
| 3 | Materi yang disajikan menggunakan media sudah sesuai | | | | √ | | 4 | 80 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 86 |
| **B** | **Sajian dalam Media Pembelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Urutan penyajian sudah baik | | | | √ | | 4 | 80 |
| 2 | Jenis huruf dan ukuran sudah pas | | | | √ | | 4 | 80 |
| 3 | Tata letak teks dan gambar sudah sesuai | | | | | √ | 5 | 100 |
| 4 | Kesesuaian proposi warna sudah pas | | | √ | | | 3 | 60 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 80 |
| **C** | **Manfaat Media Pebelajaran** | | | | | | | |
| 1 | Media dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Media dapat membantu siswa memahami materi | | | | | √ | 5 | 100 |
| 3 | Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa | | | | √ | | 4 | 80 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 93 |

**Keterangan:**

Bobot Setiap Pernyataan: **TE**=1; **KE**=2; **CE**=3; **E**=4; **SE**=5

**Bobot** = (**TE** x 1 + **KE** x 2 + **CE** x 3 + **E** x 4 + **SE** x 5)

$$\textbf{Nilai} = \frac{\text{Bobot}}{\text{Nilai Bobot Max}} \times 100$$

$$\textbf{Nilai Indikator} = \frac{\sum \text{Nilai Sub Indikator}}{\text{Jml Sub Indikator}}$$

$$\textbf{Nilai Efektivitas} = \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3} = \frac{86+80+93}{3} = \textbf{86}$$

**= 86 (sangat efektif)**

**Lampiran  Analisis Hasil Praktikalitas Guru Terhadap Media Pembelajaran**

Penguji : Hijrah Mardiah, S.Pd

| NO | PERNYATAAN | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Bobot | Nilai |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **A** | **Tampilan Media** | | | | | | | |
| 1 | Teks dapat dibaca dengan baik | | | | | √ | 5 | 100 |
| 2 | Kesesuaian proposi warna | | | | √ | | 4 | 80 |
| 3 | Kesesuain jenis huruf dan warna | | | | √ | | 4 | 80 |
| 4 | Mudah digunakan | | | | √ | | 4 | 80 |
| 5 | Media menggunakan animasi yang baik | | | | | √ | 5 | 100 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 88 |
| **B** | **Isi** | | | | | | | |
| 1 | Kesesuaian materi dengan animasi pendukung | | | √ | | | 3 | 60 |
| 2 | Kejelasan struktur materi yang disajikan | | | | √ | | 4 | 80 |
| 3 | Keterampilan dalam penggunaan bahasa | | | | √ | | 4 | 80 |
| 4 | Materi sesuai dengan kompetensi dasar | | | | √ | | 4 | 80 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 75 |
| **C** | **Manfaat Animasi dalam Media** | | | | | | | |
| 1 | Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan | | | | | √ | 4 | 80 |
| 2 | Meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan | | | | √ | | 3 | 60 |
| 3 | Meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi | | | | | √ | 4 | 80 |
| **NILAI INDIKATOR** | | | | | | | | 73 |

**Keterangan:**

Bobot Setiap Pernyataan: **SK = 1**; **K** = 2; **C**= 3; **B** = 4; **AB** = 5.

**Bobot** = (**SK x 1** + **K x 2** + **C x 3** + **B x 4** + **AB x 5**)

**Nilai** $= \frac{\text{Bobot}}{10} \times 100$

**Nilai Indikator** $= \frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

**Nilai Validitas** $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3} = \frac{\mathbf{88+75+73}}{\mathbf{3}} = \mathbf{78,66}$ **(Praktis)**

**Lampiran Analisis Validitas Terhadap**

**PengembanganMediaPembelajaranPJOK tentang materi atletik Lari dan Lompat untuk KelasVMengunakan*Adobe Flash CS6***

**NamaValidator :Riri Okra ,M.Kom**

| No | KRITERIA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Nilai |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **A** | **ASPEK VALIDITAS ISI** | | | | | | |
| 1 | Kesesuaian materitentangLari dan Lompat dengan kompetensi dasar | | | | | √ | 100 |
| 2 | Kesesuaian video animasi dengan Kompetensi Dasar | | | | | √ | 100 |
| 3 | Kesesuaian materiLari dan Lompatdengan tingkat usia siswa | | | | | √ | 100 |
| 4 | Kesesuaian materiLari dan Lompatdengan tujuan pembelajaran | | | | | √ | 100 |
| | | | | | | | 100 |
| **B** | **ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN** | | | | | | |
| 1 | Urutan sajian materi pembelajaransudah sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas | | | | √ | | 80 |
| 2 | Tampilan materi pembelajaranatletik lari dan lompat jelas dan mudah dibaca | | | | | √ | 100 |
| 3 | Materi pembelajaran atletik lari dan lompatdengan *Adobe Flash cs6* mudah untuk dipahami | | | | | √ | 100 |
| 4 | Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa | | | | | √ | 100 |
| 5 | Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya | | | | | √ | 100 |
| 6 | Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi | | | | | √ | 100 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | 96 |
| **C** | **PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL** | | | | | | |
| 1 | Background sederhana, konsisten dan jelas | | | | √ | | 80 |
| 2 | Ukuran font proporsional dan konsisten | | | | | √ | 100 |
| 3 | Tipe font sederhana dan jelas | | | | | √ | 100 |
| 4 | Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi | | | | | √ | 100 |
| 5 | Layout menarik | | | | | √ | 100 |
| | | | | | | | 96 |
| **D** | **ASPEK BAHASA** | | | | | | |
| 1 | Sederhana dan mudah dimengerti | | | | | √ | 100 |
| 2 | Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan | | | | | √ | 100 |
| 3 | Bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa | | | | | √ | 100 |
| 4 | Menggunakan bahasa Indonesia yang benar | | | | | √ | 100 |
| | | | | | | | 100 |

**Keterangan:**

Bobot Setiap Pernyataan: **SK = 1**; **K** = 2; **C**= 3; **B** = 4; **AB** = 5.

**Bobot** = (**SK x 1** + **K x 2** + **C x 3** + **B x 4** + **AB x 5**)

**Nilai** = $\frac{\text{Bobot}}{5}$ x 100

**Nilai Indikator** = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

**Nilai Validitas** = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{4}$ = $\frac{\mathbf{100+96_100+96}}{\mathbf{4}}$ =98 (Sangat Valid)

**Lampiran Analisis Validitas Terhadap**

**PengembanganMediaPembelajaranPJOK tentang materi atletik Lari dan Lompat untuk KelasVMengunakan*Adobe Flash CS6***

**NamaValidator :AgusNurKhomarudin**

| No | KRITERIA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Nilai |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **A** | **ASPEK VALIDITAS ISI** | | | | | | |
| 1 | KesesuaianmateritentangLari dan Lompat dengan kompetensi dasar | | | | √ | | 80 |
| 2 | Kesesuaian video animasi dengan Kompetensi Dasar | | | | | √ | 100 |
| 3 | KesesuaianmateriLari dan Lompatdengan tingkat usia siswa | | | | √ | | 80 |
| 4 | KesesuaianmateriLari dan Lompatdengan tujuan pembelajaran | | | | √ | | 80 |
| | | | | | | | 85 |
| **B** | **ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN** | | | | | | |
| 1 | Urutan sajian materi pembelajaransudah sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas | | | | | √ | 100 |
| 2 | Tampilan materi pembelajaranatletik lari dan lompat jelas dan mudah dibaca | | | | | √ | 100 |
| 3 | Materi pembelajaran atletik lari dan lompatdengan *Adobe Flash cs6* mudah untuk dipahami | | | | | √ | 100 |
| 4 | Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa | | | | | √ | 100 |
| 5 | Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya | | | | | √ | 100 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi | | | | | √ | 100 |
| | | | | | | | 100 |
| **C** | **PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL** | | | | | | |
| 1 | Background sederhana, konsisten dan jelas | | | | | √ | 100 |
| 2 | Ukuran font proporsional dan konsisten | | | | | √ | 100 |
| 3 | Tipe font sederhana dan jelas | | | | | √ | 100 |
| 4 | Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi | | | | | √ | 100 |
| 5 | Layout menarik | | | | | √ | 100 |
| | | | | | | | 100 |
| **D** | **ASPEK BAHASA** | | | | | | |
| 1 | Sederhana dan mudah dimengerti | | | | | √ | 100 |
| 2 | Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan | | | | | √ | 100 |
| 3 | Bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa | | | | | √ | 100 |
| 4 | Menggunakan bahasa Indonesia yang benar | | | | | √ | 100 |
| | | | | | | | 100 |

**Keterangan:**

Bobot Setiap Pernyataan: **SK = 1**; **K** = 2; **C**= 3; **B** = 4; **AB** = 5.

**Bobot** = (**SK x 1** + **K x 2** + **C x 3** + **B x 4** + **AB x 5**)

**Nilai** = $\frac{\text{Bobot}}{5}$ x 100

**Nilai Indikator** = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

**Nilai Validitas** = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{4}$ = $\frac{\mathbf{85+100_100+100}}{\mathbf{4}}$ =96,25( Sangat Valid)

**Lampiran Analisis Validitas Terhadap**

**PengembanganMediaPembelajaranPJOK tentang materi atletik Lari dan Lompat untuk KelasVMengunakan*Adobe Flash CS6***

**NamaValidator :Drs. Khairuddin, M.Pd**

| No | KRITERIA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Nilai |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **A** | **ASPEK VALIDITAS ISI** | | | | | | |
| 1 | KesesuaianmateritentangLari dan Lompat dengan kompetensi dasar | | | | | √ | 100 |
| 2 | Kesesuaian video animasi dengan Kompetensi Dasar | | | | | √ | 100 |
| 3 | KesesuaianmateriLari dan Lompatdengan tingkat usia siswa | | | | | √ | 100 |
| 4 | KesesuaianmateriLari dan Lompatdengan tujuan pembelajaran | | | | | √ | 100 |
| | | | | | | | 100 |
| **B** | **ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN** | | | | | | |
| 1 | Urutan sajian materi pembelajaransudah sistematis, serta memiliki alur logika yang jelas | | | | | √ | 100 |
| 2 | Tampilan materi pembelajaranatletik lari dan lompat jelas dan mudah dibaca | | | | | √ | 100 |
| 3 | Materi pembelajaran atletik lari dan lompatdengan *Adobe Flash cs6* mudah untuk dipahami | | | | | √ | 100 |
| 4 | Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa | | | | √ | | 80 |
| 5 | Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya | | | | | √ | 100 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi | | | | | √ | 100 |
| | | | | | | | 96 |
| **C** | **PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL** | | | | | | |
| 1 | Background sederhana, konsisten dan jelas | | | | | √ | 100 |
| 2 | Ukuran font proporsional dan konsisten | | | | | √ | 100 |
| 3 | Tipe font sederhana dan jelas | | | | | √ | 100 |
| 4 | Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi | | | | | √ | 100 |
| 5 | Layout menarik | | | | | √ | 100 |
| | | | | | | | 100 |
| **D** | **ASPEK BAHASA** | | | | | | |
| 1 | Sederhana dan mudah dimengerti | | | | | √ | 100 |
| 2 | Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan | | | | √ | | 80 |
| 3 | Bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa | | | | √ | | 80 |
| 4 | Menggunakan bahasa Indonesia yang benar | | | | √ | | 80 |
| | | | | | | | 85 |

**Keterangan:**

Bobot Setiap Pernyataan: **SK = 1**; **K** = 2; **C**= 3; **B** = 4; **AB** = 5.

**Bobot** = (**SK x 1** + **K x 2** + **C x 3** + **B x 4** + **AB x 5**)

**Nilai** = $\frac{\text{Bobot}}{5}$ x 100

**Nilai Indikator** = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

**Nilai Validitas** = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{4}$ = $\frac{\mathbf{100+96+100+85}}{\mathbf{4}}$ =95,25( Sangat Valid)

# DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : **Aqilul Hamdi**

Nim : 2513.006

T/T.lahir: Padang Lawas/19Januari 1995

Alamat : Jr.Lubuak Simato,Ken.Sei Antuan Kecamatan Mungka, Kabupaten 50 Kota

Email: aqilulhamdi00@gmail.com

**Orang Tua**

Ayah : Antokasmen

Ibu : Elfiwarnis

**Pendidikan**

SD : SDN 04Mungka Kab 50 kota, tamat tahun 2007

SMP : MTsN Padang Japang Kab 50 kota, tamat tahun 2010

SMA : MAN Padang Japang Kab 50 kota, tamat tahun 2013

KULIAH : Pada tahun 2013 penulis melanjutkan perkuliahan di STAIN Bukittinggi yang sekarang sudah beralih status menjadi IAIN Bukittinggi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**
**( RPP )**

**Sekolah** : **SDN 04 MUNGKA**
**Mata Pelajaran** : **PendidikanJasmani, OlahragadanKesehatan**
**Kelas/Semester** : **V (lima) / 1 (satu)**
**AlokasiWaktu** : **16 x 35 menit (4 x pertemuan)**

**StandarKompetensi** : **1. Mempraktekkangerakdasarkedalampermainansederhanadanolah raga sertanilai-nilai yang terkandungdidalamnya**
**KompetensiDasar** : **1.3 Mempraktekkangerakdasaratletiksederhana, sertanilaisemangat, percayadiridandisiplin**

**INDIKATOR:**

- ☞ Melakukan gerak dasar sikap awal saat melakukan dan sikap akhir
- Melakukangerakdasar start atau awalan
- Gerak dasar saat berlari dan Gerak dasar saat melompat
- Gerak dasar saat finish

**A. TujuanPembelajaran**

a. Siswadapatmelakukangerakan
   - Start
   - Saatberlari
   - Finish

b. Siswa dapat melakukan gerakan
   - Awalan
   - Tolakan
   - Mendarat

**Karaktersiswa yang diharapkan :**
Disiplin,Tekun,Tanggungjawab, Ketelitian, Kerjasama, Toleransi,Percayadiri,Keberanian

**B. MateriPembelajaran**

Atletik
- Start
- Saatberlari
- Awalan
- Tolakan
- Mendarat
- Finish

**C. MetodePembelajaran**

- Ceramah
- Demonstrasi

- Penugasan
- Latihan
- Tanya jawab

## D. Langkah-langkahKegiatanPembelajaran

1. Pertemuan 1

- **KegiatanAwal:**

  Dalam kegiatan Awal, guru:

  - ☞ Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan Inti
  - ☞ Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

- **Kegiataninti**
  - ***Eksplorasi***

    Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

    - ☞ Melakukan gerak dasar sikap awal saat melakukan dan sikap akhir
    - Melakukangerakdasar start dan awalan
    - ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
    - ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.
  - ***Elaborasi***

    Dalam kegiatan elaborasi, guru:

    - ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
    - ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
  - ***Konfirmasi***

    Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

    - ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
    - ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

- **KegiatanPenutup**

  Dalam kegiatan penutup, guru:

  - ☞ Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoadanbubar

2. Pertemuan 2

- **KegiatanAwal:**

  Dalam kegiatan Awal, guru:

  - ☞ Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan Inti
  - ☞ Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

- **Kegiataninti**
  - ***Eksplorasi***
    - ☞ Dalam kegiatan eksplo Melakukan gerak dasar sikap awal saat melakukan dan sikap akhir
    - ☞ Gerak dasar saat berlari dan lompat jauh, guru:
    - ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
    - ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.
  - ***Elaborasi***

    Dalam kegiatan elaborasi, guru:

    - ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
    - ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
  - ***Konfirmasi***

    Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

    - ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
    - ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

- **KegiatanPenutup**

  Dalam kegiatan penutup, guru:

  - ☞ Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoadanbubar

3. Pertemuan 3

- **KegiatanAwal:**

  Dalam kegiatan Awal, guru:

  - ☞ Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan Inti
  - ☞ Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

- **Kegiataninti**
  - ***Eksplorasi***

- ☞ Melakukan gerak dasar sikap awal saat melakukan dan sikap akhir
- ☞ Gerak dasar saat finish dalam lari dan mendarat dalam lompat
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

- ***Elaborasi***

  Dalam kegiatan elaborasi, guru:
  - ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
  - ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
  - ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
  - ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
  - ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
  - ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
  - ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;

- ***Konfirmasi***

  Dalam kegiatan konfirmasi, guru:
  - ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
  - ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

- **KegiatanPenutup**

  Dalam kegiatan penutup, guru:
  - ☞ Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoadanbubar

4. Pertemuan 4

- **KegiatanAwal:**

  Dalam kegiatan Awal, guru:
  - ☞ Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan Inti
  - ☞ Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

- **Kegiataninti**
  - ***Eksplorasi***
    - ☞ - Melakukan gerak dasar sikap awal saat melakukan dan sikap akhir
    - ☞ - Melakukan gerak start
    - ☞ - Melakukan Gerak dasar saat berlari dan saat finish dan melompat dan saat mendarat
    - ☞ Melakukan gerak dasar sikap awal saat melakukan dan sikap akhir
    - ☞ Gerak dasar saat finish dan mendarat.
    - ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan

- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

▪ ***Elaborasi***

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;

▪ ***Konfirmasi***

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ **KegiatanPenutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoadanbubar

## E. SumberBelajar

- Bukuteks
- Bukureferensi
- Atletik
- Tim Abdi Guru

## F. Penilaian

| Indikator Pencapaian Kompetensi | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen | Instrumen/ Soal |
|---|---|---|---|
| • Melakukangerakan:<br>• Start<br>• Saatberlari<br>• Finish<br>• Awalan<br>• Tolakan<br>• Mendarat | Test pengamatan dan test praktik | Test ketrampilan<br>Test praktik<br>Test demostrasi | Praktikkantendangan bola danlakukanmenggiring bola maupunmenembak bola<br><br>Lakukanlah start |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | laridan finish |

1. RubrikPenilaian

RUBRIK PENILAIAN

UNJUK KERJA PERMAINAN LARI CEPAT / SPRINT

| ASPEK YANG DINILAI | KUALITAS GERAK | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. Star<br>2. Saatberlari.<br>3. Finish<br>4. Awalan<br>5. Tolakan<br>6. Mendarat | | | | |
| JUMLAH | | | | |
| JUMLAH SKOR MAKSIMAL | | | | |

**FORMAT KRITERIA PENILAIAN**

- ***PRODUK ( HASILDISKUSI )***

| No. | Aspek | Kriteria | Skor |
|---|---|---|---|
| 1. | Konsep | * semua benar<br>* sebagian besar benar<br>* sebagian kecil benar<br>* semuasalah | 4<br>3<br>2<br>1 |

- ***PERFORMANSI***

| No. | Aspek | Kriteria | Skor |
|---|---|---|---|
| 1. | Pengetahuan | * Pengetahuan<br>* kadang-kadangPengetahuan<br>* tidakPengetahuan | 4<br>2<br>1 |
| 2. | Praktek | * aktifPraktek<br>* kadang-kadangaktif<br>* tidakaktif | 4<br>2<br>1 |
| 3. | Sikap | * Sikap<br>* kadang-kadangSikap<br>* tidakSikap | 4<br>2<br>1 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | |

**LEMBAR PENILAIAN**

| No | NamaSiswa | Performan | | | Produk | Jumlah Skor | Nilai |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Pengetahuan | Praktek | Sikap | | | |
| 1.<br>2.<br>3.<br>4.<br>5.<br>6.<br>7.<br>8. | | | | | | | |

**Mengetahui,**
**KepalaSekolah**

**EFNI DEWIFA,S.Pd**
**NIP : . 196401201992102001**

**Lubuak Simato.....2017**
**Guru Mata Pelajaran.**

**HIJRAH MARDIAH, S.Pd**