

KUALITAS MATERI DAN ASPEK ISI MEDIA PEMBELAJARAN RENANG GAYA BEBAS BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 SISWA KELAS VII SMP

Meiriani Armen¹, Ade Fitri Rahmadani²

¹Meiriani Armen (Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi)

²Ade Fitri Rahmadani (Pendidikan Teknologi dan Ilmu Komputer)

Universitas Bung Hatta

e-mail : ria.pjkr12@bunghatta.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan kualitas materi dan aspek isi media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk CD yang dibuat berbasis *macromedia flash 8* agar menghasilkan media yang lebih menarik dalam mata pelajaran Penjasorkes materi renang gaya bebas dengan menggunakan alat komputer, sesuai dengan tahap-tahap pengembangan yang tepat, sehingga kualitas materi dan isi pembelajaran menghasilkan media yang bermanfaat dan berkualitas. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Langkah-langkah penelitian: pendahuluan, pembuatan materi, pengembangan desain produk, evaluasi dan revisi. Setelah melalui tahapan produksi kemudian divalidasi oleh ahli materi. Subyek ujicoba adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Padang yang sudah mendapatkan materi renang gaya bebas. Data didapat melalui pemberian kuisioner kepada ahli materi berupa hasil penilaian mengenai kualitas materi pembelajaran dan aspek isi materi pembelajaran. Hasil penelitian yang di dapat dari ahli materi dari kualitas materi adalah “sangat baik”. Dari aspek isi materi hasil yang diperoleh “sangat baik”. Dapat disimpulkan kualitas materi dan aspek isi media pembelajaran renang gaya bebas “sangat baik” dan dapat digunakan oleh siswa kelas VII SMP.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Renang gaya bebas, Macromedia flash 8

Abstract

This study aims to produce material quality and aspects of the content of learning media that are packaged in the form of CDs made based on macromedia flash 8 in order to produce more attractive media in Physical Education materials for freestyle swimming materials using computer tools, in accordance with the appropriate development stages. , so that the quality of the material and the

content of learning produce useful and quality media. This research is research and development. Research steps: introduction, material creation, product design development, evaluation and revision. After going through the production stages then validated by material experts. The subjects of the trial were the seventh grade students of SMP Negeri 2 Padang who had obtained freestyle swimming material. The data was obtained through giving questionnaires to material experts in the form of assessment results regarding the quality of learning materials and aspects of the content of learning materials. The research results obtained from material experts from the quality of the material are "very good". From the aspect of content, the results obtained are "very good". It can be concluded that the quality of the material and aspects of the content of freestyle swimming learning media are "very good" and can be used by students of class VII SMP.

Key Words: *Learning media, freestyle swimming, Macromedia flash 8.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat, aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi (Adun Sudijandoko, 2010:4). Pada kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani ada dua proses yang berlangsung yaitu kegiatan mengajar dan kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran ini terjadi interaksi antara guru dengan siswa. Proses interaksi ini melibatkan guru sebagai sumber informasi dan murid sebagai subjek didik. Guru akan mengajarkan berbagai materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Materi yang akan diajarkan tentu harus direncanakan sedemikian rupa agar tujuan pembelajaran tercapai, (Herka Maya Jatmika, 2005)

Pemanfaatan media merupakan hal yang tak terpisahkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran, menurut Kemp (1994:28) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media dipakai untuk perorangan, kelompok, kelompok pendengar yang besar jumlahnya yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, (3) memberikan instruksi. Untuk memenuhi fungsi memotivasi media dapat direalisasikan dengan teknik drama dan hiburan. Dengan

adanya media diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mempermudah guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Manfaat yang dapat diambil dari penggunaan media menurut Oemar Hamalik (1994:18) adalah media dapat membangkitkan motivasi dan pengaruh psikologis bagi peserta didik. Olahraga renang merupakan salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP. Menurut Abdoelah Arma (1981:270) Definisi renang adalah suatu jenis olahraga yang dilakukan di air, baik di air tawar maupun di air asin atau laut. Materi renang ini diberikan dalam bentuk materi-materi teori dan praktek, dalam kegiatan pembelajarannya, peserta didik diharapkan menguasai renang gaya bebas sesuai dengan materi yang diajarkan pada tiap semester dan tingkatan tertentu. Menurut Kurnia Dadeng (1987) renang dibagi dalam 4 kategorigaya, yaitu: gaya bebas, gaya dada, gaya kupu-kupu dan gaya punggung. Dari ke empat gaya tersebut gaya bebas merupakan gaya dasar yang diberikan kepada siswa/peserta didik dalam proses pembelajaran renang, karna teknik gerakannya yang lebih mudah diajarkan. Perlu diingat bahwa sebelum memulai teknik dasar renang gaya bebas siswa/peserta didik perlu untuk melakukan pengenalan air.

Gaya bebas adalah gaya berenang dengan posisi tengkurep kepala masuk di dalam air. Posisi badan yang lurus kaki turun naik akan tetapi tidak menekuk melainkan dengan posisi kaki lurus. Tangan mengayuh kedepan bergantian dan bernafas kanan atau kiri dengan menoleh ke arah kanan atau kiri. Posisi muka keluar dari permukaan air. Terdapat bidang-bidang pemusatan gaya bebas (*crawl*) yaitu (1) Sikap tubuh (2) Gerakan kaki (3) Gerakan lengan (4) Bernafas (5) koordinasi gerak (Rob, C Orr dan Jane B. Tyler (2008:14).

Permasalahan selanjutnya yaitu tentang pemanfaatan fasilitas sekolah sebagai media pembelajaran yang belum optimal. Keberadaan laboratorium komputer belum digunakan sebagai tempat alternatif belajar selain diluar kelas, laboratorium komputer hanya digunakan untuk pembelajaran TIK saja, padahal ada peluang untuk dimanfaatkan pembelajaran olahraga, dengan pernyataan di atas sekolah membutuhkan media pembelajaran interaktif guna melengkapi proses pembelajaran didalam kelas khususnya penjasorkes (olahraga). Dengan bantuan

media visual seperti gambar orang berenang disertai tahapan-tahapannya peserta didik akan lebih mudah menerima konsep yang diajarkan untuk kemudian dilaksanakan.

Berdasarkan masalah di atas maka salah satu upaya penyelesaiannya melalui media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash 8* dipilihnya *software* ini karena mampu menampilkan perpaduan antara teks, gambar, animasi, audio, dan video untuk memperjelas materi pelajaran, hal ini tentu tidak dapat diperoleh jika menggunakan media buku. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dengan *macromedia flash 8* sebagai alat untuk membuat, merancang dan menjalankan media. Program aplikasi *macromedia flash 8* merupakan salah satu *software* yang dapat dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia yang menarik dalam pembelajaran di dalam kelas. Menurut Rayandra Asyar (2012:73) mengatakan, “media video dapat diklasifikasikan sebagai media audio-visual. Inovasi yang dilakukan oleh guru untuk menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik yaitu dengan memanfaatkan beberapa program yang mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif. Salah satu program yang dimanfaatkan dalam media pembelajaran ini *Macromedia Flash*. Menurut Ariesto Hadi Sutopo (2003: 60). Walau bentuk fisiknya berbeda, media ini memiliki kesamaan dengan film, yakni sama-sama mampu menayangkan gambar bergerak.

Dapat disimpulkan bahwa perlu diterapkannya media pembelajaran yang tepat atau model yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar Renang gaya bebas siswa SMP. Media pembelajaran yang berorientasi pada prinsip pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa serta memodifikasi waktu dan proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar renang gaya bebas sehingga mampu memberikan angin segar bagi siswa sehingga termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran Penjasorkes di sekolah khususnya materi renang gaya bebas.

Dalam tahap perkembangannya, peserta didik SMP diperkirakan berada pada tahap periode perkembangan usia 13-15 tahun, menurut Sukintaka (1992:64).

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa SMP kelas VIII memiliki ciri antara lain pertumbuhan fisik yang cepat, perkembangan seksual, cara berpikir kausalitas, emosi yang meluap-luap, mulai tertarik dengan lawan jenis, menarik perhatian lingkungan, dan tertarik dengan kelompok. Hal ini dapat disederhanakan sebagai masa pubertas yang mempunyai banyak ciri yang unik. Ditinjau dari kemampuan kognitif anak usia remaja awal tersebut di atas maka media pembelajaran berbentuk CD yang memuat materi tentang renang gaya bebas akan diterima siswa tanpa mengalami hambatan yang berarti.

Dalam menampilkan materi pembelajaran yang diajarkan kepada siswa dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek kualitas pembelajaran dan aspek isi/materi. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah kualitas pembelajaran dan aspek isi/materi media pembelajaran renang gaya bebas berbasis macromedia flash 8 bagi siswa kelas VII SMP.

METODOLOGI PENELITIAN

Desain yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah materi belajar berbasis *macromedia flash 8* untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, materi renang gaya bebas untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP). Subjek Penelitian adalah ahli materi dan siswa kelas VII pada semester Januari-Juni 2018 di SMPN 2 Padang.

Instrumen penelitian yang dikembangkan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif yang akan diubah menjadi data kualitatif. Data tersebut dapat memberikan suatu gambaran mengenai kualitas materi baik isi materi, tampilan, dan strategi dalam pembelajaran. Lembar instrumen penilaian oleh ahli materi dalam bentuk angket yang terdiri dari dua aspek penilaiannya yaitu aspek kualitas pembelajaran dan aspek isi/materi. Lembar instrumen yang berupa hasil validasi produk ini diperoleh dengan menggunakan kuesioner dan lembar evaluasi

Indikator Pencapaian pada penelitian ini adalah: aspek kualitas pembelajaran dan aspek isi/materi Media Pembelajaran dalam bentuk *Compact Disc (CD)*

pembelajaran renang materi gaya bebas berbasis *macromedia flash 8* di Sekolah Menengah Pertama kelas VII.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data antara lain: Mengumpulkan data kasar. Pemberian skor. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan skala 5 (Jaliusril, Rayandra Asyhar, Hary Soedarto Harjono.(2012) menggunakan acuan konversi sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Kriteria	Interval Skor
Sangat Baik	$X > X_i + 1,8S_{bi}$
Baik	$X_i + 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi}$
Cukup Baik	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 0,6S_{bi}$
Kurang Baik	$X_i - 1,8S_{bi} < X \leq X_i - 0,6S_{bi}$
Sangat Kurang Baik	$X \leq X_i - 1,8S_{bi}$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Revisi produk ahli materi tahap 1 mengatakan referensi yang digunakan sangat sedikit sehingga perlu ditambah lagi agar materi yang disampaikan lebih baik, keterangan gambar tidak ada, ini perlu diberi keterangan agar siswa paham setiap gambar yang ditampilkan dan gambar gerakan teknik yang diperjelas, gunanya agar siswa lebih bisa dan paham gerakan teknik renang gaya bebas yang benar dan sesuai. Setelah direvisi pada tahap 1, dimana ahli materi memberikan masukan dan penambahan agar materi yang dikembangkan lebih baik. Maka saat dilakukan revisi tahap 2, ahli materi mengatakan sudah sempurna dan layak untuk diuji coba kepada siswa. Beberapa tampilan media *macromedia flash8* materi renang gaya bebas yang sudah direvisi ahli media.

Penjelasan produk yang direvisi dan angket sebelum materi layak diuji coba sebagai berikut: Produk dan kuisioner materi dalam bentuk media pembelajaran diberikan pada tanggal 2April 2018. Ahli materi memberikan penilaian tahap I terhadap aspek kualitas pembelajaran media pembelajaran dengan rerata skor 3,61 yang termasuk dalam kategori “baik” untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Aspek Kualitas Pembelajaran Dari Ahli Materi (Tahap I)

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan dan standar kompetensi dasar			√			Cukup
2	Kesesuaian kompetensi dasar dan standar kompetensi				√		Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar			√			Cukup
4	Ketepatan memilih materi yang dimediasi				√		Baik
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				√		Baik
6	Kejelasan contoh				√		Baik
7	Kemudahan memilih menu belajar			√			Cukup
8	Pemberian latihan				√		Baik
9	Kemudahan pemberian petunjuk mengerjakan soal				√		Baik
10	Kesesuaian soal dengan materi			√			Cukup
11	Penguatan yang positif untuk jawaban yang benar				√		Baik
12	Penguatan positif untuk jawaban yang salah			√			Cukup
13	Tersedianya kunci jawaban				√		Baik
Jumlah				15	32		
Jumlah Skor				47			
Rata-rata				3,61			Baik

Sedangkan pada aspek isi/materi, ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor penilaian dengan rerata sebesar 3,66 termasuk dalam kategori “baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Aspek isi/materi dari Ahli Materi tahap 1

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	

1	Kebenaran isi/konsep		√	Baik
2	Kedalaman materi	√		Cukup
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi		√	Baik
4	Kejelasan materi/konsep	√		Cukup
5	Aktualisasi materi		√	Baik
6	Sistematika sajian logis		√	Baik
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi		√	Baik
8	Ketepatan video dalam menjelaskan materi		√	Baik
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi	√		Cukup
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi	√		Cukup
11	Kejelasan rumusan soal		√	Baik
12	Tingkat kesulitan soal		√	Baik
	Jumlah	12	32	
	Jumlah Skor	44		
	Rata-rata	3,66		Baik

Kuisisioner dan Media pembelajaran yang dikembangkan diberikan pada tanggal 12 April 2018, pada validasi tahap II Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek kualitas pembelajaran dengan rerata skor 4,61 termasuk dalam kategori “sangat baik” dan datanya bisa dilihat pada tabel 4 Sebagai berikut:

Tabel 4. Skor Aspek Kualitas Pembelajaran Dari Ahli Materi (Tahap II)

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan dan standar kompetensi dasar					√	Sangat Baik
2	Kesesuaian kompetensi dasar dan standar kompetensi					√	Sangat Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar					√	Sangat Baik
4	Ketepatan memilih materi yang dimediasi				√		Baik

5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi		√	Sangat Baik
6	Kejelasan contoh	√		Baik
7	Kemudahan memilih menu belajar		√	Sangat Baik
8	Pemberian latihan	√		Baik
9	Kemudahan pemberian petunjuk mengerjakan soal		√	Sangat Baik
10	Kesesuaian soal dengan materi		√	Baik
11	Penguatan yang positif untuk jawaban yang benar	√		Baik
12	Penguatan positif untuk jawaban yang salah	√		Baik
13	Tersedianya kunci jawaban		√	Sangat Baik
Jumlah		20	40	
Jumlah Skor		60		Sangat Baik
Rata-rata		4,61		Baik

Sedangkan pada aspek isi/materi Ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor 4,58 termasuk dalam kategori “sangat Baik” lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5 Sebagai berikut:

Tabel 5. Skor Aspek isi/materi dari Ahli Materi tahap II

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/konsep				√		Baik
2	Kedalaman materi				√		Baik
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi					√	Sangat Baik
4	Kejelasan materi/konsep					√	Sangat Baik
5	Aktualisasi materi					√	Baik
6	Sistematika sajian logis				√		Baik
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi					√	Sangat Baik
8	Ketepatan video dalam menjelaskan materi					√	Sangat Baik
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan				√		Baik

materi

10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi	√	Baik Sangat
11	Kejelasan rumusan soal	√	Baik Sangat
12	Tingkat kesulitan soal	√	Baik
Jumlah		20	35
Jumlah Skor		55	Sangat
Rata-rata		4,58	Baik

Dalam validasi tahap II ini, Ahli materi memberi nilai dari kualitas media pembelajaran dilihat dari aspek kualitas pembelajaran dan isi/materi, yaitu kualitas media sudah baik dan sempurna. Bisa dilanjutkan pada tahap berikutnya. Kesimpulan akhir dari media pembelajaran ini adalah layak digunakan uji coba tanpa revisi.

Analisis Data Dari Hasil Validasi Ahli Materi:

Data dari ahli materi dapat diperoleh dari memberikan kuesioner yang berisi aspek kualitas pembelajaran dan aspek isi/materi. Data yang diperoleh dari validasi tahap I dan II dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

a. Tahap I

Pada tahap I Berdasarkan data yang diperoleh dari penilaian ahli materi tahap I pada aspek kualitas pembelajaran yang terdiri dari 13 item yang terdapat pada kuesioner adalah “baik” dengan rerata skor 3,61, sedangkan pada penilaian ahli materi terhadap aspek isi/materi yang terdiri dari 12 item termasuk dalam kriteria “baik” dengan rerata skor 3,66. Rata-rata pada keseluruhan aspek tampilan adalah 3,63 termasuk dalam kriteria “baik”. Berikut ini adalah tabel frekuensi dan diagram batang penilaian terhadap aspek kualitas pembelajaran oleh ahli materi tahap I.

Tabel 6. Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Pembelajaran
Oleh Ahli Materi Tahap I

Kriteria	Frekuensi	%
Sangatbaik	0	0
Baik	8	66,67
Cukupbaik	4	33,33
Kurangbaik	0	0
Sangatkurang	0	0
Jumlah	12	100

Sedangkan untuk aspek isi/materi yang terdiri dari 12 item “baik” dengan rerata skor 3,66. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel frekuensi dan diagram batang berikut ini:

Tabel 7. Frekuensi Penilaian Aspek isi/materi Ahli Materi Tahap I

Kriteria	Frekuensi	%
Sangatbaik	0	0
Baik	8	66,67
Cukupbaik	4	33,33
Kurangbaik	0	0
Sangatkurang	0	0
Jumlah	12	100

Tabel 8. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Ahli Materi Tahap I

Aspek Yang Dinilai	Rerata	Kriteria
Aspekkualitaspembelajaran	3,61	Baik
Aspek Isi/Materi	3,66	Baik
Rerata	3,63	Baik

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli materi tahap I terhadap kualitas produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan adalah termasuk dalam kategori “baik”. Rerata skor pada aspek tampilan dan aspek pemograman adalah sebesar 3,66. Selain itu ahli materi memberikan saran, masukan tentang isi media yang telah dikembangkan guna memperbaiki dari media pembelajaran. Semua masukan dan saran/komentar dicatat dan dijadikan bahan untuk merevisi produk, sehingga kualitas produk yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

b. Tahap II

Setelah produk media pembelajaran direvisi kemudian divalidasi pada tahap ke II. Dari validasi tahap II diperoleh data tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan pada aspek kualitas pembelajaran yang terdiri dari 13 item termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skore 4,61. Sedangkan pada aspek isi/materi pembelajaran yang terdiri dari 12 item dikategorikan “sangat baik” dengan rerata skore 4,58. Berikut adalah tabel distribusi frekuensi dan histogram hasil penilaian dari aspek kualitas pembelajaran pada tahap II.

Tabel 9. Frekuensi Aspek Kualitas pembelajaran Ahli Materi Tahap II

Kriteria	Frekuensi	%
Sangatbaik	8	61,53
Baik	5	38,47
Cukupbaik	0	0
Kurangbaik	0	0
Sangatkurang	0	0
Jumlah	13	100

Sedangkan untuk aspek isi/materi yang terdiri dari 12 item dinilai “sangat baik” dengan rerata skor 4,58. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Frekuensi Aspek isi/materi Oleh Ahli Materi Tahap II

Kriteria	Frekuensi	%
Sangatbaik	7	58,33
Baik	5	41,67
Cukupbaik	0	0
Kurangbaik	0	0
Sangatkurang	0	0
Jumlah	12	100

Penilaian ahli materi pembelajaran secara keseluruhan yang sedang dikembangkan pada tahap ke II oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Kualitas Produk Media Pembelajaran Ahli Materi Tahap II

Aspek Yang Dinilai	Rerata	Kriteria
Aspek kualitas pembelajaran	4,61	Sangat Baik
Aspek Isi/Materi	4,58	Sangat Baik
Rerata	4,60	Sangat Baik

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli materi tahap II terhadap kualitas produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan adalah termasuk dalam kategori “sangat baik”. Rerata skor pada aspek kualitas pembelajaran dan aspek isi/materi adalah sebesar 4,60. Kesimpulan dari tahap ke II ini bahwa ahli materi menyatakan produk yang telah dikembangkan dapat diuji cobakan dilapangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembuatan produk media pembelajaran interaktif, maka dapat disimpulkan bahwa Kualitas media pembelajaran yang kami buat menurut penilaian dari ahli materi adalah tahap 1 kategori “baik” dan tahap 2 “sangat baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Jaliusril, Rayandra Asyhar, Hary Soedarto Harjono. 2012. *Pengembangan Media Audio-Visual Pembelajaran Lari Jarak Pendek Untuk Siswa Smp*. Tekno-Pedagogi Vol. 2 No. 1 Maret 2012: 1-21 ISSN 2088-205X. Diakses pada tanggal 5 Maret 2017
- Kurnia, Dadeng. 1987. *Pedoman Melatih Atlet Prestasi*. Diklat Jakarta
- Adun Sudijandoko. 2010. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang Efektif dan Berkualitas. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (Nomor 1 tahun 2008)*. Hlm 3-4.
- Kemp. Jerrold E, Morrison, Garry.R, Ros, Steven M. 1994. *Dessigning Effetive Instruction*. New York: Macmillan College Publishing.
- Asyhar, Rayandra. 2010. *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer. 2006. *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash Professional*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Herka Maya Jatmika 2005. *Pemanfaatan Media Visual Dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 3, No.1 Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan. Cetakan ke-7*. Bandung: Citra Aditya Bakti