

Development of Interactive Power Point-Based Electronic Learning Media to Improve Rhythmic Gymnastics Learning Outcomes

Muhammad Santoso¹⁾, Luthfie Lufthansa²⁾

^{1,2} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, IKIP Budi Utomo, Jalan Simpang Arjuno
14B Malang, Jawa Timur, 65119, Indonesia

ABSTRACT

The lack of teachers in making variations of learning media causes students' interest in learning to decrease. Therefore, it is necessary to develop various learning media, one of which is power point-based electronic media. In this study, using the research and development method developed by Borg & Gall. Small group trial involving 10 students. And the large group (field) trial involved 30 students. The results of the assessment obtained from small group trials regarding the quality of the learning media developed in terms of content/material aspects included in the criteria of "very good" as much as 90%, in the good category as much as 10%, while in the category of quite good, not good and very poor. both by 0% each. The results of the assessment obtained from field trials regarding the quality of the developed learning media in terms of content/material aspects included in the "very good" criteria as much as 56.7%, in the good category as much as 40%, in the quite good category 3.3%, while in the category of less good and very unfavorable respectively by 0%.

Keywords: Learning Media, Power Point, Rhythmic Gymnastics.

Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Senam Ritmik

ABSTRAK

Minimnya guru dalam melaksanakan modifikasi alat kegiatan belajar mengajar menimbulkan ketertarikan partisipan ajar kepada kegiatan belajar mengajar menurun. Karena itu butuh dikembangkan alat kegiatan belajar mengajar yang bermacam-macam, salah satunya merupakan alat elektronik berplatform power poin. Dalam riset ini, memakai cara penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Percobaan coba himpunan kecil menyertakan 10 peserta didik. Serta Percobaan coba himpunan besar (lapangan) mengaitkan 30 peserta didik. Hasil evaluasi yang didapat dari percobaan coba golongan kecil hal mutu alat kegiatan belajar mengajar yang dikembangkan ditinjau dari pandangan isi atau modul tercantum dalam patokan "amat bagus" sebesar 90%, dalam jenis bagus sebesar 10%, sebaliknya dalam jenis lumayan bagus, kurang bagus serta amat kurang bagus tiap-tiap sebesar 0%. Hasil evaluasi yang didapat dari percobaan coba lapangan hal mutu alat kegiatan belajar mengajar yang dibesarkan ditinjau dari pandangan isi atau modul tercantum dalam patokan "amat bagus" sebesar 56,7%, dalam jenis bagus sebesar 40%, dalam jenis lumayan bagus 3,3%, sebaliknya dalam jenis kurang bagus serta amat kurang bagus tiap-tiap sebesar 0%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Power Point, Senam Ritmik.

Correspondence author: Luthfie Lufthansa, IKIP Budi Utomo, Indonesia.

Email: luthfie@budiutomomalang.ac.id



Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kepelatihan Olahraga is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Kewajiban serta peranan seseorang guru Pendidikan Jasmani Olahraga serta Kesehatan antara lain merupakan menata, memusatkan serta membimbing partisipan ajar buat menggapai selengkap misi dari Pendidikan Jasmani Olahraga serta Kesehatan itu sendiri serta pula menciptakan atmosfer berlatih yang mengasyikkan dengan mengaitkan partisipan ajar aktif dalam menjajaki tiap cara kegiatan belajar mengajar yang dicoba. Menggunakan alat bisa ditangani tindakan stagnan anak ajar sebab alat bisa bermanfaat buat memunculkan antusiasme berlatih, membolehkan interaksi langsung, serta membolehkan partisipan ajar berlatih mandiri. Dengan terdapatnya alat diharapkan bisa menaikkan mutu kegiatan belajar mengajar dan memudahkan guru serta partisipan ajar buat menggapai misi pendidikan. Seseorang guru dituntut bisa membagikan pembelajaran yang sanggup membangkitkan atensi peserta didik buat berlatih, salah satunya dengan menggunakan alat kegiatan belajar mengajar (Syabri, 2020). Keterbatasan media pendukung dalam proses belajar mengajar menyebabkan proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal (Anyan, 2020).

Kemajuan ilmu wawasan serta teknologi terus menjadi cepat sehingga menuntut daya cipta serta desakan buat senantiasa melaksanakan pembaruan dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu guru dituntut sanggup berbasis ataupun melaksanakan perlengkapan yang ada di sekolah serta mendesak upaya-upaya inovatif dalam penggunaan teknologi pada cara kegiatan belajar mengajar (Irfan, 2019). Disamping sanggup berplatform alat-alat yang ada, guru dituntut bisa meningkatkan keahlian membuat alat kegiatan belajar mengajar yang hendak digunakannya buat membimbing. Untuk itu, dalam membimbing guru wajib mempunyai wawasan serta uraian yang lumayan mengenai alat kegiatan belajar mengajar (Arsyad, 2017). Pemakaian alat kegiatan belajar mengajar interaktif serta jelas amat berguna dengan cara langsung oleh partisipan ajar. Tidak hanya itu alat kegiatan belajar mengajar bisa menaikkan atensi partisipan ajar dalam berlatih sebab mencampurkan

dunia maya yang bisa menaikkan angan-angan atau imajinasi partisipan ajar dengan dunia nyata dengan cara langsung (Mustaqim, 2016). Alat kegiatan belajar mengajar bisa didefinisikan selaku perlengkapan bantu yang berbentuk fisik ataupun nonfisik yang dipakai guru ataupun partisipan ajar dalam menguasai modul kegiatan belajar mengajar supaya lebih efisien serta berdaya guna (Musfiqon 2012).

Alat berlatih yang dipakai buat meningkatkan daya partisipan ajar, meningkatkan daya kognitif anak buat mendapatkan serta membuat wawasan mereka melewati metode menciptakan sendiri wawasan serta bertukar pikiran bersama sahabat seangkatan dengan gaya bahasa mereka sendiri (Anggara 2019).

Minimnya modifikasi alat kegiatan belajar mengajar menimbulkan ketertarikan partisipan ajar kepada kegiatan belajar mengajar menurun. Buat itu butuh dibesarkan alat kegiatan belajar mengajar yang bermacam-macam, salah satunya merupakan alat yang berplatform teknologi (Dewi 2020).

Salah satu pengganti menanggulangi permasalahan yang sesuai ialah dengan alat kegiatan belajar mengajar interaktif berplatform Microsoft Power Poin hendak menolong dalam mencampurkan seluruh faktor alat semacam bacaan, lukisan, suara apalagi film serta kartun alhasil jadi suatu alat kegiatan belajar mengajar yang menarik. Untuk konsumen pc, Microsoft Power Poin merupakan aplikasi yang umum dipakai dalam kegiatannya paling utama pada dikala pengajaran. Microsoft Power Poin merupakan sesuatu aplikasi yang hendak menolong dalam menata suatu pengajaran yang efisien, professional, serta pula gampang. Microsoft Power Poin hendak menolong suatu buah pikiran jadi lebih menarik serta nyata tujuannya bila dipresentasikan. Microsoft Power Poin hendak menolong dalam mencampurkan seluruh faktor alat semacam bacaan, lukisan, suara apalagi film serta kartun alhasil jadi suatu alat kegiatan belajar mengajar yang menarik.

Produk yang dikembangkan dalam riset ini merupakan Alat Kegiatan belajar mengajar Interaktif berplatform Microsoft Power Poin

ialah suatu alat yang memudahkan guru dalam mengantarkan data lebih kilat serta gampang serta bisa memudahkan peserta didik buat mendapatkan data yang efisien serta menarik atensi peserta didik dalam cara kegiatan belajar mengajar. Searah dengan opini (Borboa, 2017) kalau melewati powerpoint kesertaan peserta didik bisa ditingkatkan serta durasi berlatih lebih berarti.

Gimnastik dengan cara biasa dimaksud selaku wujud bimbingan badan pada lantai ataupun memakai perlengkapan yang didesain dengan terencana, dicoba dengan cara siuman serta terencana, disusun dengan cara analitis dengan misi buat menaikkan kebugaran badan antara lain menaikkan energi kuat, daya, kelentukan, kecekatan, koordinasi, pengawasan badan, meningkatkan keahlian, serta menancapkan nilai-nilai psikologis kebatinan (Werner, 2012). Lebih lanjut (Ristanti, 2019) menerangkan kalau aksi dalam berolahraga gimnastik bisa dipakai pada berolahraga dengan cara totalitas dan berolahraga gimnastik itu sendiri.

Gimnastik ialah cabang berolahraga yang diperlombakan buat putra serta putri pada tingkatan wilayah, nasional, ataupun global. Cara bimbingan dalam agen berolahraga gimnastik menginginkan durasi yang lumayan lama serta diawali umur dini, drilling buat memahami pastinya wajib ditopang bagian raga yang mencukupi. Bimbingan raga yang dicoba kerap kali berbanding dengan bimbingan tehnik yang wajib dipahami. Agen berolahraga gimnastik selaku salah satu agen berolahraga tidak terukur mempunyai sebagian no perlombaan antara lain merupakan gimnastik berseni putra- putri, gimnastik ritmik, gimnastik aerobik, serta gimnastik trampolin. Bentang durasi yang diperlukan untuk anak umur kisaran 5-6 tahun (Pasaribu, 2019).

Gimnastik ritmik ialah salah satu agen berolahraga prestatif yang diperlombakan di Indonesia. Gimnastik ritmik merupakan aksi gimnastik yang dicoba dalam aksen nada, ataupun bimbingan leluasa yang dicoba dengan cara melodius. Gimnastik ritmik merupakan aksi gimnastik yang dicoba dalam aksen nada, ataupun bimbingan leluasa yang dicoba dengan cara melodius. Aksi bawah ritmik bisa dicoba memakai

perlengkapan atau tanpa perlengkapan. Gimnastik aksen ialah gimnastik yang dicoba buat menuangkan rasa seni ataupun rasa keelokan ataupun buat membina serta menaikkan seni aksi (Trisnanda 2018).

Gimnastik ritmik ialah gimnastik yang dibesarkan dari gimnastik aksen konvensional. Agen berolahraga ini memakai alat- alat semacam bola, pita, ikatan, simpai, serta gada, dimana pemakaian alat- alat itu digabungkan dengan bermacam aksi terencana serta jadi sesuatu kesatuan aksi yang serasi (Larasati 2021). Gimnastik ritmik merupakan aksi gimnastik yang dicoba dengan aksen nada, ataupun bimbingan bebas yang dicoba dengan cara ritmis, gimnastik ritmik amat akrab hubunngannya dengan Fokus (Sari, 2017). Senam merupakan bentuk gerakan yang menggabungkan bagian tubuh beserta komponen fisik dengan irama yang terpadu (Ristanti, Setiawan, & Setiawan, 2019)

Gimnastik ritmik dijadikan sebagai olah- raga yang bagus dengan mencampurkan bermacam bagian antara gimnastik, balet, serta tari dan manipulasi aksi antara perlengkapan serta mimik muka diri dengan iring- iringan nada. Koreografi yang bagus wajib diperlihatkan memakai perlengkapan berbentuk pita, bola, ikatan, gada, serta simpai dengan bermacam bagian aksi lonjak, penyeimbang, serta putaran gimnastik ritmik tercantum dalam kalangan gimnastik yang memakai ritme kecepatan (Herlambang 2017).

Gimnastik ritmik ialah salah satu modul yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Badan Berolahraga serta Kesehatan di MTS Al- Ittihad Poncokusumo Kab. Malang. Modul gimnastik ini diserahkan dalam wujud materi-materi filosofi atau teori serta praktek, dalam aktivitas pembelajarannya, partisipan ajar diharapkan memahami bermacam susunan aksi bawah cocok dengan modul yang diajarkan pada masing- masing semester serta kadar khusus.

Bersumber pada observasi serta hasil tanya jawab pada guru serta partisipan ajar di lapangan menciptakan anggapan partisipan ajar banyak yang memandang kalau mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang menginginkan atensi spesial dalam menjajaki aktivitas

pembelajarannya. Di bagian lain banyak partisipan ajar yang menyangka kalau mata pelajaran ini susah memperoleh hasil yang melegakan sebab dalam aktivitas pembelajarannya, partisipan ajar diwajibkan sanggup memahami susunan aksi bawah gimnastik lantai. Tidak hanya itu, dalam kegiatan belajar mengajar gimnastik lantai ini partisipan ajar pula diajarkan metode melaksanakan susunan aksi melewati filosofi serta praktek dengan cara langsung yang diajarkan oleh guru. Modul gimnastik lantai antara lain mencakup; Penafsiran gimnastik, kemajuan gimnastik, guna gimnastik, serta metode bawah senam ritmik. Kurang efektifnya kegiatan belajar mengajar nampak kala partisipan ajar cuma tergantung pada guru dengan cara kegiatan belajar mengajar konvensional alhasil menimbulkan partisipan ajar hadapi kesusahan dalam menguasai modul yang di informasikan. Realitas lain yang ditemui di alun- alun merupakan kalau tidak seluruh guru Penjas memahami seluruh modul serta sanggup mendemonstrasikan pada partisipan ajar. Perihal itu diakibatkan sebab keterbatasan wawasan ataupun sebab keterbatasan fisik (umur) yang telah tidak membolehkan buat melaksanakan gerakan-gerakan semacam berguling depan. Dari hasil observasi serta tanya jawab dengan cara nonformal di atas bisa dikenal berartinya dibesarkan suatu alat kegiatan belajar mengajar yang bisa menanggulangi permasalahan-permasalahan kegiatan belajar mengajar dan mendukung ketercapaian misi kegiatan belajar mengajar.

Dari kasus diatas, mengenang sedemikian itu berartinya modul Gimnastik Ritmik dan hambatan yang dirasakan di dalam kegiatan belajar mengajar terpaut alat, sehingga amatlah dibutuhkan sesuatu pengembangan alat yang bisa mengakomodasi keinginan partisipan ajar yang sanggup menaikkan uraian dan dorongan dalam berlatih. Oleh sebab itu periset mau berupaya mengembangkan media kegiatan belajar mengajar interaktif pendidikan badan berolahraga serta kesehatan berplatform Power Point modul Gimnastik Ritmik di MTS Al-Ittihad Poncokusumo Kab. Malang.

METODE

Riset ini dicoba dengan memakai Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Bagi Borg & Gall penelitian serta pengembangan merupakan riset yang mengarah buat meningkatkan serta memvalidasi bahan-bahan yang dipakai dalam pendidikan. Riset ini bermaksud buat membuahkan suatu produk berbentuk alat kegiatan belajar mengajar Gimnastik Ritmik dengan memakai CD (Compact Disk) pada mata pelajaran Pendidikan Badan Berolahraga serta Kesehatan di Mts Al- Ittihad Poncokusumo Kab. Malang.

Dalam riset ini, bentuk yang jadi referensi merupakan bentuk penelitian pengembangan Borg & Gall. Bentuk pengembangan itu diadaptasi alhasil membuahkan suatu bentuk pengembangan yang lebih simpel, yang dijadikan sebagai dasar dalam riset.

Bersumber pada 10 tahap pengembangan yang dibesarkan oleh Borg dan Gall, periset mengadopsi dalam tahapnya jadi semacam selanjutnya: 1) Riset pendahuluan (Pengumpulan Informasi), Melaksanakan pemantauan atau observasi ke lapangan dengan melaksanakan tanya jawab pada guru serta partisipan ajar dengan cara resmi ataupun nonformal. Pengumpulan data dicoba sepanjang menempuh cara praktek membimbing, 2) Menata Perencanaan, Sehabis mengakumulasi informasi dari hasil pemantauan, periset melaksanakan pemograman dan menganalisis alat kegiatan belajar mengajar yang hendak dikembangkan, 3) Pengembangan produk awal, Sehabis memperoleh data, periset memproduksi alat kegiatan belajar mengajar. Sehabis penciptaan berakhir setelah itu dicoba pengesahan oleh pakar alat serta pakar modul. Periset berikutnya melaksanakan perbaikan alat bersumber pada anjuran serta masukan dari pakar alat serta pakar modul pembelajaran, 4) Melaksanakan percobaan coba golongan kecil, Alat yang sudah direvisi bersumber pada percobaan coba satu rival satu setelah itu di percobaan cobakan pada golongan kecil dengan jumlah partisipan 10 peserta didik. Serupa semacam percobaan coba kelompok awal, partisipan ajar pula dibagikan angket buat memperoleh informasi

yang dipakai selaku materi perbaikan langkah berikutnya, 5) Perbaikan Produk, Bersumber pada hasil percobaan coba kelompok atau golongan kecil, informasi setelah itu dipakai sebagai referensi dalam perbaikan setelah itu dicoba koreksi yang berikutnya dipakai dalam operasional (golongan besar), 6) Melaksanakan percobaan coba lapangan, Alat yang sudah direvisi bersumber pada percobaan coba kelompok besar penting setelah itu diujicobakan pada golongan operasional. Jumlah partisipan ajar dalam percobaan coba golongan operasional merupakan 36 anak. Serupa semacam percobaan coba kelompok awal serta utama, partisipan ajar pula dibagikan angket buat memperoleh informasi yang dipakai selaku materi perbaikan alat berikutnya, 7) Merevisi produk akhir, Informasi hasil percobaan coba lapangan atau kelompok besar utama dijadikan materi referensi dalam perbaikan produk serta ialah hasil akhir dalam pengembangan alat.

Konsep percobaan coba yang dicoba dalam riset pengembangan ini mencakup 2 langkah ialah percobaan coba golongan kecil serta percobaan coba utama. Percobaan coba golongan kecil mengaitkan 10 peserta didik. Dari 10 peserta didik ini mempunyai daya yang berlainan dari peserta didik kurang cerdas, lagi, serta cerdas. Percobaan coba golongan besar mengaitkan 30 peserta didik.

Informasi yang diperoleh berbentuk informasi kualitatif selaku informasi utama dari informasi ini berbentuk anjuran serta masukan dari pakar modul, pakar alat, serta peserta didik berbentuk kuisioner selaku informasi tambahan. Informasi itu membagikan cerminan hal kelayakan produk yang dikembangkan.

HASIL

Pengesahan dicoba dengan membagikan alat kegiatan belajar mengajar diiringi adendum berbentuk angket. Dalam pengesahan ini periset serta pakar modul membahas hal mutu modul dalam alat kegiatan belajar mengajar. Penilaian yang diserahkan oleh pakar modul berbentuk evaluasi serta anjuran dalam wujud perkataan ataupun catatan yang

bermanfaat buat menaikkan mutu modul kegiatan belajar mengajar. Angket bermuatan pandangan mutu modul kegiatan belajar mengajar, pandangan isi, serta pandangan bukti modul kegiatan belajar mengajar serta isi. Hasil penilaian berbentuk angka buat pandangan mutu modul kegiatan belajar mengajar serta isi memakai rasio 1 hingga 5, sebaliknya pandangan bukti modul kegiatan belajar mengajar serta isi berbentuk pendapat serta anjuran koreksi.

Tabel 1. Skor Aspek Kualitas Pembelajaran oleh Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan kesimpulan kompetensi inti serta kompetensi dasar			√			Cukup baik
2.	kesesuaian kompetensi bawah serta kompetensi inti			√			Cukup baik
3.	Kejelasan instruksi Pembelajaran				√		Baik
4.	Ketepatan memilih materi yang disajikan			√			Cukup baik
5.	Ketepatan memilih bahasa dalam menjelaskan materi ajar			√			Cukup baik
6.	Kejelasan contoh beserta soal			√			Cukup baik
7.	Mudah memilih menu belajar			√			Cukup baik
8.	Pemberian latihan dan soal-soal				√		Baik
9.	Kemudahan dalam menyelesaikan persoalan			√			Cukup baik
10.	Kesesuaian dengan materi			√			Cukup baik
	Jumlah	0	0	24	8		
	Jumlah skor	32					Cukup Baik
	Rerata skor	3,2					

Tabel 2. Skor Aspek Isi/Materi dari Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
11.	Kebenaran isi/konsep		√				Kurang baik
12.	Kedalaman materi			√			Cukup baik
13.	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi		√				Kurang baik
14.	Kejelasan materi/konsep			√			Cukup baik
15.	Aktualitas materi				√		Baik
16.	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi			√			Cukup baik
17.	Ketepatan video visual yang menjelaskan Materi ajar			√			Cukup baik

18.	Ketepatan pemilihan gambar visualisasi dikaitkan dengan materi ajar			√			Cukup baik
19.	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi			√			Cukup baik
20.	Kejelasan indikator soal			√			Cukup baik
21.	Level kesulitan soal		√				Kurang baik
	Jumlah	0	6	21	4	0	
	Jumlah skor	31					Cukup baik
	Rerata	2,82					

Perspektif kesahihan modul kegiatan belajar mengajar serta isi ialah data yang mencakup; bagian yang salah, tipe kekeliruan serta anjuran koreksi. Pada dialog yang sudah dicoba, pakar modul menganjurkan buat lebih ditingkatkan lagi mutu film dan modul yang ada pada produk supaya bisa dipakai selaku alat kegiatan belajar mengajar yang bermutu untuk siswa tingkatan SMP. Tidak hanya itu dia pula berikan penghargaan kepada pembuatan alat kegiatan belajar mengajar gimnastik lantai aksi berguling depan karna pada modul gimnastik amat tidak sering dicoba pengembangan alat pembelaaran khususnya aksi berguling depan. Buat bisa jadi alat kegiatan belajar mengajar yang pantas dipakai pastinya wajib dicoba koreksi cocok anjuran serta bimbingan pakar modul.

Ditinjau dari pandangan isi atau modul, evaluasi peserta didik membuktikan kalau alat mempunyai mutu yang bagus, dibuktikan dengan angka 4,49. Evaluasi pada pandangan ini melingkupi 7 item yang tertera dalam angket. Selanjutnya ini ijmal informasi evaluasi pada pandangan isi atau modul dari percobaan coba golongan kecil.

Tabel 3. Penilaian Aspek Isi/Materi Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
1	32	4,57	Sangat baik
2	32	4,57	Sangat baik
3	33	4,71	Sangat baik
4	30	4,28	Sangat baik
5	34	4,86	Sangat baik

6	30	4,28	Sangat baik
7	25	3,57	Baik
8	32	4,57	Sangat baik
9	34	4,86	Sangat baik
10	32	4,57	Sangat baik
Jumlah Rerata Skor		44,84	Sangat baik
Rerata Skor		4,48	

Evaluasi perspektif isi atau modul pada percobaan coba golongan kecil diatas memperoleh rerata angka 4, 48. Sehabis dikonversikan kedalam rasio 5 tercantum dalam patokan “amat bagus”.

Pada pandangan isi atau modul, evaluasi peserta didik membuktikan kalau alat mempunyai mutu yang bagus, dibuktikan dengan angka 4,28. Evaluasi pada pandangan ini melingkupi 7 item yang tertera dalam angket. Selanjutnya ini ijmal informasi evaluasi pada pandangan isi atau modul dari percobaan coba lapangan.

Tabel 4. Penilaian Aspek Isi/Materi Pada Uji Coba Lapangan

No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
1	32	4,57	Sangat baik
2	30	4,28	Sangat baik
3	29	4,14	Baik
4	26	3,71	Baik
5	23	3,28	Cukup baik
6	34	4,86	Sangat baik
7	28	4	Baik
8	26	3,71	Baik
9	26	3,71	Baik
10	25	3,57	Baik
11	28	4	Baik
12	30	4,28	Sangat baik
13	28	4	Baik
14	26	3,71	Baik
15	29	4,14	Baik
16	31	4,42	Sangat baik
17	34	4,85	Sangat baik
18	34	4,85	Sangat baik
19	30	4,28	Sangat baik
20	31	4,42	Sangat baik
21	31	4,42	Sangat baik
22	33	4,71	Sangat baik

23	33	4,71	Sangat baik
24	33	4,71	Sangat baik
25	35	5	Sangat baik
26	31	4,43	Sangat baik
27	28	4	Baik
28	28	4	Baik
29	34	4,86	Sangat baik
30	34	4,86	Sangat baik
Jumlah Rerata Skor		128,57	Sangat baik
Rerata Skor		4,28	

Penilaian aspek isi/materi pada uji coba lapangan diatas mendapatkan rerata skor 4,28. Setelah dikonversikan kedalam skala lima termasuk dalam kriteria “sangat baik”

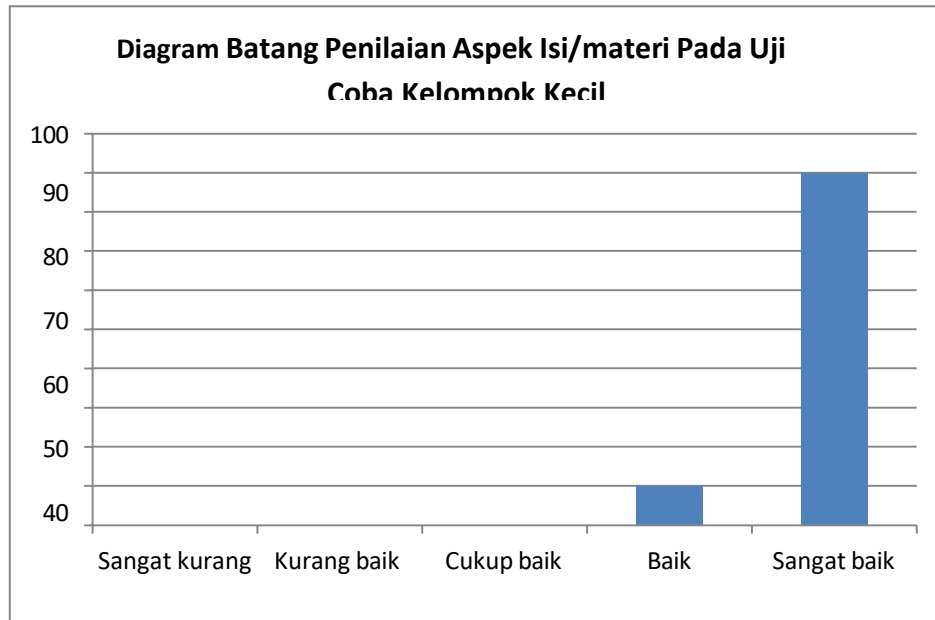
PEMBAHASAN

Pengembangan alat kegiatan belajar mengajar berplatform Power Poin buat Sekolah Menengah Pertama kelas VII di MTS Al-Ittihad Poncokusumo Kab. Malang ini melewati bermacam jenjang sesuai dengan metode penelitian dan pengembangan. Langkah awal pembuatan alat ini merupakan dengan melaksanakan pemantauan kasus serta keinginan di lapangan setelah itu dicoba riset literatur. Dengan begitu pengembangan produk alat kegiatan belajar mengajar dicoba cocok dengan keinginan di lapangan.

Pengesahan oleh pakar modul dicoba sepanjang 3 langkah, pada langkah ketiga produk berbentuk alat kegiatan belajar mengajar telah pantas dipakai buat percobaan coba tanpa perbaikan. Sebaliknya pada pengesahan pakar alat dicoba sebesar 2 jenjang serta dikira pantas buat percobaan coba tanpa perbaikan. Pengesahan itu diatas dicoba merupakan buat menilai, memperbaiki untuk menaikkan mutu produk alat kegiatan belajar mengajar yang dikembangkan.

Alat pembelajaran yang sudah tervalidasi oleh pakar modul serta pakar alat setelah itu sedia buat dicoba percobaan coba golongan kecil dengan mellibatkan 10 orang yang akuisisi informasinya hendak dipakai selaku bawah buat merevisi produk. Dari hasil perbaikan percobaan coba

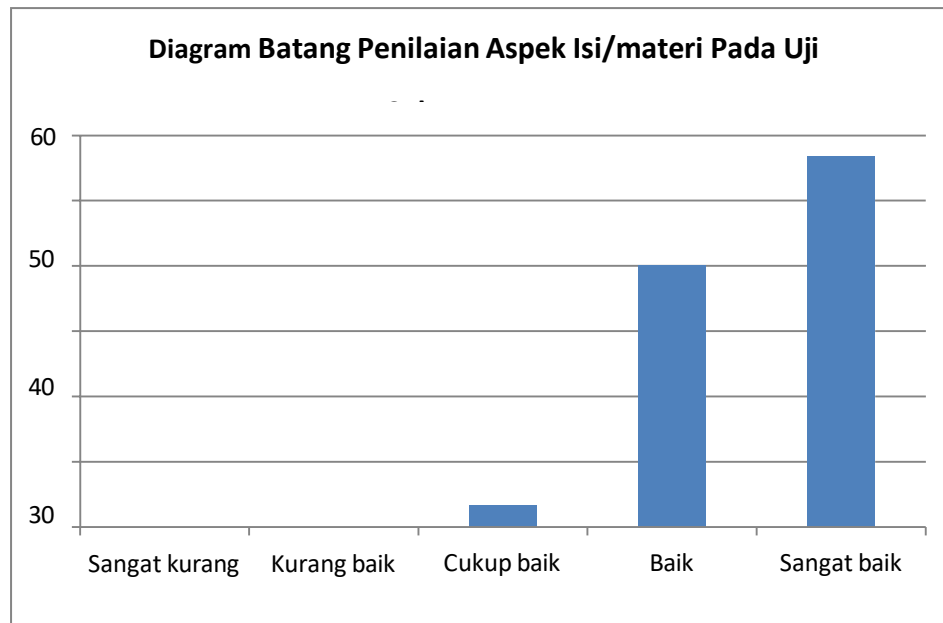
golongan kecil dilanjutkan dengan percobaan coba alun- alun dengan mengaitkan 30 peserta didik. Dari hasil percobaan coba terakhir ini hendak dikenal mutu alat yang dibesarkan serta sedia dibuat dalam jumlah besar serta didistribusikan ke sekolah yang membutuhkan.



Gambar 1. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi/materi pada Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil evaluasi yang didapat dari percobaan coba golongan kecil hal mutu alat kegiatan belajar mengajar yang dibesarkan ditinjau dari pandangan isi atau modul tercantum dalam patokan “amat bagus” sebesar 90%, dalam jenis bagus sebesar 10%, sebaliknya dalam jenis lumayan bagus, kurang bagus serta amat kurang bagus sebesar 0%.

Evaluasi peserta didik pada pandangan kegiatan belajar mengajar membuktikan kalau alat mempunyai mutu yang amat bagus, dibuktikan dengan rerata angka 4,44. Evaluasi pada pandangan ini melingkupi 7 item yang tertera dalam kuesioner.



Gambar 2. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi/materi pada Uji Coba Lapangan

Hasil penilaian yang diperoleh dari uji coba lapangan mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek isi/materi termasuk dalam kriteria “sangat baik” sebanyak 56,7%, dalam kategori baik sebanyak 40%, dalam kategori cukup baik 3,3%, sedangkan dalam kategori kurang baik dan sangat kurang baik masing-masing sebesar 0%.

SIMPULAN

Hasil evaluasi yang didapat dari percobaan coba golongan kecil hal mutu alat kegiatan belajar mengajar yang dibesarkan ditinjau dari pandangan isi atau modul tercantum dalam patokan“ amat bagus” sebesar 90%, dalam jenis bagus sebesar 10%, sebaliknya dalam jenis lumayan bagus, kurang bagus serta amat kurang bagus tiap- tiap sebesar 0%. Hasil evaluasi yang didapat dari percobaan coba alun- alun hal mutu alat kegiatan belajar mengajar yang dibesarkan ditinjau dari pandangan isi atau modul tercantum dalam patokan“ amat bagus” sebesar 56,7%, dalam jenis bagus sebesar 40%, dalam jenis lumayan bagus 3,3%, sebaliknya dalam jenis kurang bagus serta amat kurang bagus sebesar 0 Persen.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggara, Adi Putra. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Untuk Meningkatkan Kognitif Dan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini." *Jurnal Teologi Berita Hidup* 2(1):11–19. doi: 10.38189/jtbh.v2i1.18.
- Anyan, Anyan, Benediktus Ege, and Hendry Faisal. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point." *JUTECH: Journal Education and Technology* 1(1). doi: 10.31932/jutech.v1i1.690.
- Arsyad, A. 2017. "Media Pembelajaran." Jakarta: Rajawali Pers.
- Borboa, D., Joseph, M. Spake, D., Yazdaparast, A. 2017. "Perceptions and Use of Learning Management System Tools and Other Technologies in Higher Education: A Preliminary Analysis." *Journal of Learning in Higher Education* 10(2):17–23.
- Dewi, Maharani Delta, and Nur Izzati. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP." *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8(2):217. doi: 10.31941/delta.v8i2.1039.
- Herlambang, T. 2017. "Aerobic Gymnastics Sebagai Pembelajaran Aktivitas Ritmik Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan." *Jendela Olahraga* 2(1):89–92. doi: 10.26877/jo.v2i1.1286.
- Irfan, Irfan, Muhiddin Muhiddin, and Evi Ristiana. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint Di Sekolah Dasar." *Indonesian Journal of Primary Education* 3(2):16–27. doi: 10.17509/ijpe.v3i2.21765.
- Larasati, Dwi Putri, Ronny Lesmana, Yuni Susanti Pratiwi, and Vita Murniati Tarawan Lubis. 2021. "Profil Daya Tahan Otot, Kekuatan Otot, Daya Ledak Otot, Dan Kelentukan Pada Atlet Senam Ritmik Kota Bandung Menurut Standar Koni Pusat." *Jurnal Ilmu Faal Olahraga Indonesia* 1(1):32–40. doi: 10.51671/jifo.v1i1.75.
- Musfiqon. 2012. "Pengembangan Media Dan Sumber Media Pembelajaran." Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Mustaqim, I. 2016. "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran." *JPTK FT UNY* 13(2174-183).
- Pasaribu, A. M. N., & Mashuri, H. 2019. "Peranan Senam Irama Terhadap Kebugaran Jasmani Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran* 5(1):89–97. doi: 10.29407/js_unpgri.v5i1.12551.

- Ristanti, D. I., Setiawan, W., & Setiawan, D. 2019. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Hullahop Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Senam Lantai Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Pakusari." *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)* 4(1):16–20. doi: 10.36526/kejaora.v4i1.617.
- Sari, Rima Mediyana, Regina Gita Valentin, and Agussalim Samosir. 2017. "Upaya Meningkatkan Konsentrasi Melalui Latihan Relaksasi Atlet Senam Ritmik Sumut." *Sains Olahraga: Jurnal Ilmiah Ilmu Keolahragaan* 1(1):52–63. doi: 10.24114/so.v1i1.6132.
- Syabri, Khairiman Iman, and Elfizon Elfizon. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 1(1):95–99. doi: 10.24036/jpte.v1i1.43.
- Trisnanda, I. 2018. "Pengembangan Teknik Gerak Dasar Senam Ritmik Rangkaian Freehand Berbasis Audiovisual Untuk Anak Usia 7-11 Tahun." *Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga* 7(1):1–8.
- Werner, P. H., Williams, L. H., & Hall, T. J. 2012. "Teaching Children Gymnastics." *Human Kinetics*.