



Research Article



## Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Materi Pencak Silat

### *Development of Sports and Health Physical Education Learning Videos on Pencak Silat material*

Sutrisno<sup>1\*</sup>, Ugi Nugraha<sup>2</sup>, Fitri Diana<sup>3</sup>

Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Jambi, Indonesia<sup>123</sup>

Correspondence Author : [sutrisjambi0150@gmail.com](mailto:sutrisjambi0150@gmail.com)<sup>1</sup>

Informasi Artikel	ABSTRACT
Submit: 30- 05 - 2023	<p><i>The development research carried out aims to produce and see the feasibility of products in the form of audio-visual based learning videos on pencak silat material in physical education and sports learning in public elementary schools 160 intersection tuan. The type of research carried out is research and development with a 4D development model. The procedures carried out in research include the stages of define, design and develop. The results of product research and development are in the form of Audio Visual-based learning videos in PJOK learning at the Elementary School Level. It is worth using, this can be seen from the results of research from tahap I material experts 92% and stage II material experts 100%, media experts stage I 91%, and small group trials of grade VI (six) students 93% with affirmative information. It can be concluded that audio-visual based learning media development products in PJOK learning pencak silat material at the elementary school level are declared good and can be used for learning media</i></p> <p><b>Keywords:</b> <i>Development, learning videos, pencak silat</i></p>
Penerbit	ABSTRAK
Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kepeleatihan FKIP Universitas Jambi Jambi- Indonesia	<p>Penelitian pengembangan yang dilaksanakan bertujuan untuk menghasilkan dan melihat kelayakan produk berupa video pembelajaran berbasis Audio visual pada materi pencak silat pada pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga disekolah dasar negeri 160 simpang tuan. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian pengembangan (research and development) dengan model pengembangan 4D. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian meliputi tahap define (pendefenisian), design (perencanaan) dan develop (pengembangan). Hasil dari penelitian dan pengembangan produk berupa video pembelajaran berbasis Audio Visual pada pembelajaran PJOK Tingkat Sekolah Dasar. Adalah layak digunakan hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dari ahli materi tahap I 92%</p>

dan ahli materi tahap II 100% ahli media tahap I 91% serta uji coba kelompok kecil siswa siswi kelas VI (enam) 93% dengan keterangan setuju. Dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada pembelajaran PJOK materi pencak silat tingkat sekolah dasar dinyatakan baik dan dapat digunakan untuk media pembelajaran

**Kata Kunci :** Pengembangan, video pembelajaran, silat



This Indonesian Journal of Sport Science and Coaching is licensed under a CC BY-NC-SA ([Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))

## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian dari pendidikan nasional yang harus melibatkan unsur-unsur penting berupa pikiran dan tubuh (Junaedi, 2015). Pentingnya olahraga ini diterapkan di sekolah dilihat dari tujuan pembelajaran PJOK yang mencakup berbagai faktor yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pembelajaran PJOK dipelajari dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah. Pembelajaran PJOK tidak hanya memberikan teori melainkan juga membutuhkan praktek dan aktivitas fisik.

Menurut Asyhar, Rayandra (2012), dalam melakukan proses belajar secara efektif dan efisien diperlukan suatu sumber yang terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif. Perantara dalam proses kegiatan belajar mengajar dikena dengan istilah media pembelajaran Media pembelajaran diperlukan dalam proses mengajar agar pembelajaran dapat berlangsung dengan mudah sesuai dengan kondisi kelas dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis diantaranya: 1) media visual; 2) media audio dan; 3) media audio visual.

Pencak silat merupakan salah satu materi dalam pembelajaran PJOK yang memerlukan media dalam proses belajar mengajar. Salah satu media yang sesuai digunakan dalam menyampaikan materi pencak silat adalah media audio visual. Media audio visual lebih dari satu panca indera dalam penggunaannya. Saat belajar menggunakan media audio visual siswa akan melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Situasi demikian akan menguntungkan bagi siswa yang cara belajarnya visual dan siswa yang terbiasa lebih mudah belajar dengan audio. Media audio visual yang sangat populer di era sekarang adalah video pembelajaran. pengembangan yaitu upaya yang dilakukan untuk menyempurnakan produk yang sudah ada maupun membuat produk baru (Purwanto, 2017).

Menurut Hamalik (2012:57) menyatakan bahwa pembelajaran adalah “suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata ajaran, dan guru itu sendiri.

Berdasarkan mata ajaran yang ada dalam petunjuk kurikulum dapat ditentukan hasil hasil pendidikan yang diinginkan. Guru sendiri adalah sumber utama tujuan bagi para siswa, dan dia harus mampu menulis dan memilih tujuan-tujuan pendidikan yang bermakna, dan dapat terukur (Hamalik, 2012:76). Perkembangan teknologi informasi sekarang ini sudah sangat pesat, artinya dalam proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik sudah mulai memanfaatkan teknologi informasi yang semakin berkembang. Pendidik sekarang ini dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Pendidik memiliki posisi strategis terhadap keberhasilan belajar siswa. Dalam pembelajaran tidak jarang masih ditemui guru mendominasi pembelajaran dengan menerapkan model-model konvensional, bahkan dilakukan dari tahun ke tahun tanpa adanya inovasi. Model ini cenderung diterapkan dengan metode ceramah tanpa dibarengi dengan media pembelajaran sehingga dapat mengurangi interaktivitas, daya serap, dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Fenomena seperti ini senada dengan yang diungkapkan oleh Muslich (2009:5) mengatakan bahwa “metode ceramah merupakan metode yang dominan (70%) digunakan guru, sedangkan tingkat dominan guru dalam interaksi belajar mengajar juga tinggi yaitu 67% sehingga para siswa relatif pasif dalam proses pembelajaran”.

Ditemukan bahwa pada mata pelajaran penjas kes khususnya materi pencak silat wajib dipraktikkan namun pada kenyataannya materi tersebut hanya disampaikan secara teoritis di dalam kelas saja tanpa dibarengi dengan media yang mendukung. Sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran pencak silat. Kesulitan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu guru hanya bisa mengajarkan teori pencak silat karena guru yang mengajarkan bukan praktisi pencak silat.

Belum ada media pendukung untuk memudahkan siswa dalam memahami pencak silat. Seringkali dalam memahami materi pencak silat, siswa hanya dapat menghayal apa yang disampaikan oleh guru sebelum terjun langsung ke lapangan. Maka dari situ media sangatlah baik jika digunakan sebagai alat penyampaian materi pembelajaran pencak silat. Permasalahan di lapangan melatarbelakangi perlunya perubahan proses pembelajaran dengan cara memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berbasis video pembelajaran. Mengapa video pembelajaran yang dikembangkan? karena menurut Riyana dalam Wiradinata (2014) “media video pembelajaran digunakan sebagai alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran”.

Mahadewi (2006) mengartikan “video pembelajaran sebagai media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual”. Video pembelajaran juga mempunyai kelebihan yaitu dalam penyampaian materi, video tersebut dapat diputar berulang-ulang dan guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar yang dianggap penting. Dengan demikian materi ajar dapat tersampaikan sehingga siswa mampu memahami permainan pencak silat dan mampu mempraktikkan di lapangan. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil belajar siswa kedepannya, terutama pada mata pelajaran Penjas kes.

Untuk menghasilkan video pembelajaran, yang sesuai dengan materi ajar pencak silat diperlukan potensi yang dimiliki oleh pendidik untuk menghasilkan video pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebelum membuat video pembelajaran, diperlukan naskah video pembelajaran untuk memudahkan penggarapan video pembelajaran tersebut. Diharapkan media video pembelajaran yang dikembangkan nantinya dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran, sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Menurut Daryanto (2013: 4) Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan belajar merupakan kata dasar dari pembelajaran yang

berarti proses bertambahnya perubahan individu yang relatif permanen dan berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dalam pemahaman, keterampilan dan sikap. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses perubahan suatu individu (Found et al., 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat memicu perubahan dalam individu secara permanen, serta dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan individu dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Yaumi, 2017). Menurut Gagne dan Brigs (1992: 19), secara implisit media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik dipergunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran antara lain: buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, slide, foto, gambar, Diagram batang, televisi dan komputer. Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai bahan, alat/media, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah dicita-citakan. Guru atau pelatih dapat menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran baru, guna mengefektifkan menyampaikan materi yang akan diajarkan oleh Siswa maupun Atletnya.

Media Pembelajaran Menurut Angkowo dan Kosasih (2007), berasal dari kata *medius* yang berasal dari bahasa latin dan diartikan dengan istilah pengantar, tengah atau perantara. Pengertian media dalam proses pembelajaran secara khusus cenderung diartikan sebagai fotografis, alat-alat grafis atau elektronis untuk memproses, menangkap dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Media merupakan segala sesuatu yang dapat membantu menyalurkan pesan, perasaan, menstimulus pikiran, kemauan dan perhatian siswa sehingga bersemangat dan termotivasi. Segala bentuk saluran yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi disebut media, begitu batasan yang dibuat oleh *Association of Education and Communication Technology* (AECT) 1997.

Penggunaan media video tutorial dalam pembelajaran sangat bermanfaat, sebab dengan penggunaan media peserta didik dapat memberikan tanggapan, mengomentari dan juga dapat lebih mengingat materi yang disampaikan. Menurut Cecep dan Bambang (2011: 34), media pembelajaran berbentuk video dapat digolongkan kedalam jenis Audio Visual Aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan di dengar. Sanaky Hujair (2010: 105 ) menjelaskan bahwa media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Teknologi audio-visual merupakan cara penyampaian materi menggunakan bantuan alat mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Kamera video portabel mulai populer di Indonesia sekitar tahun 1983.

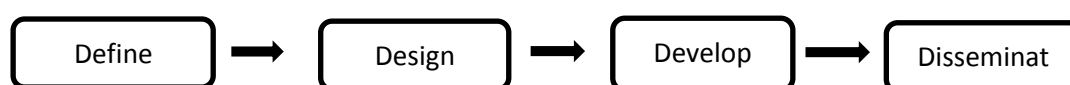
Ragam media pembelajaran terdiri atas realia, model, teks, visual, video, audio dan multimedia. Media audio visual merupakan video yang dapat menghasilkan gambar dan menayangkan gambar bergerak. Media audio visual dalam penggunaannya dapat memotivasi dan meningkatkan imajinasi siswa sehingga Arsyad (2019) dalam Firdaus (2016), menyatakan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan media audio visual. Video adalah sebutan lain untuk media audio visual, pesan pembelajaran disampaikan dengan video melalui dua unsur yaitu unsur audio untuk memahami pesan melalui pendengaran dan visual untuk memahami pesan melalui penglihatan atau visualisasi (Prasetia, 2016). Menurut Busyaeri, Udin & Zaenuddin (2016), standar video pembelajaran

Dalam pembelajaran materi Pencak silat di sekolah, Pencak Silat merupakan salah satu cabang olahraga seni beladiri yang berasal dari Indonesia. Mila

Mardotillah (2017), mengatakan bahwa pencak silat ialah aktivitas dalam masyarakat bersifat konkret, yang dapat di observasi. Dalam pembelajaran pencak silat pada dasarnya mempunyai teknik-teknik dasar. Lubis, Johansyah (2004), mengatakan bahwa dalam pencak silat terdapat teknik dasar, yaitu: pola langkah, serangan, 6 kuda-kuda, tangkisan, sikap pasang, dan hindaran.

## METODE

Penelitian yang disanakan merupakan penelitian pengembangan atau *Research & Development*. Menurut Sugiono (2017), penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan penelitian ini yang dilaksanakan adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis audio visual. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D. Model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan pada tahun 1947. memiliki empat tahapan seperti ditunjukkan oleh gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1 Tahapan dalam penelitian pengembangan Model 4-D  
Sumber: (Al-Tabany,2014)

Menurut Al-Tabany (2014), tahapan pengembangan model 4-D dapat diadaptasikan menjadi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), Pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian yang, dilaksanakan hanya sampai pada tahap pengembangan produk yang di validasi oleh ahli. Kemudian dilakukan uji coba pemakaian produk.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil olah data yang telah dikumpulkan menggunakan lembar validasi ahli (materi dan media) dan hasil isian angket persepsi siswa. Sementara data kualitatif diperoleh dari pemaparan deskriptif, komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi dan media.

Pengembangan produk memerlukan validasi dari ahli media dan ahli materi. Angket validasi ahli media diadopsi dari penelitian Wulandari (2016). Dengan teknik *Judgement expert*. Sedangkan angket validasi ahli materi diadaptasi dari penelitian Gulo (2019).

Angket di validasi terlebih dahulu sebelum digunakan. Angket validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui kesesuaian materi yang dimuat dalam produk yang dikembangkan dengan kompetensi yang diharapkan dan kemampuan dalam materi pencak silat. Sementara angket validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan penggunaan video pembelajaran berbasis video audio visual sebagai media pembelajaran PJOK.

Data yang diperoleh peneliti adalah data hasil validasi dari validator ahli materi dan validator ahli media serta hasil uji persepsi siswa terhadap produk yang dikembangkan. Analisis data dilakukan terhadap data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh melalui angket persepsi siswa dan angket validasi ahli media serta ahli materi.

Angket atau kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui responden. Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket tertutup sehingga responden bebas memilih pilihan jawaban berdasarkan yang telah disediakan (Arikunto, 2013).

Angket yang digunakan dalam penelitian menggunakan Skala Likert. Menurut Sukardi (2003), Skala Likert banyak digunakan para peneliti untuk mengukur persepsi atau sikap seseorang. Skala ini mengukur sikap atau tingkah laku yang ingin diketahui peneliti dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden. Kemudian responden diminta memberikan pilihan jawaban atau respon dalam skala ukur yang telah disediakan. Pilihan jawaban pada angket yang digunakan adalah Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan merupakan video pembelajaran audio visual pada pembelajaran pjok materi pencak silat. Pengembangan video disesuaikan dengan model pengembangan 4-D yang terdiri dari beberapa tahapan diantaranya: (1) *define*; (2) *design*; (3) *develop*; (4) *Dissaminate*.

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan kegiatan menerjemahkan bentuk desain menjadi bentuk fisik video pembelajaran. Proses pembuatan video pembelajaran berbasis Audio visual pada pembelajaran Pjok Materi Pencak Silat menggunakan beberapa peralatan sebagai berikut: (1) Kamera hp android; (2) tripod; (3) *Green Screen*; (4) Laptop; (5) Pointer laser. Sementara proses pengeditan video memanfaatkan aplikasi *capcut* pada *android*.

Dari tahap development pengembangan ini dilakukan pembuatan naskah video pembelajaran mendasarkan analisis desain sebelumnya. Naskah video pembelajaran mengalami revisi sebagai perbaikan dari saran pada proses validasi, revisi terdapat pada media dan untuk materi tidak terdapat revisi karna telah sesuai.

Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli berdasarkan aspek media dan materi. Tujuan validasi produk adalah untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan. Kegiatan validasi melibatkan 1 orang dosen Pendidikan Olahraga dan kesehatan Universitas Jambi. Pengumpulan data penilaian validator terhadap video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan angket dengan skala likert.

Tabel 1 Hasil Validator Ahli Materi Tahap I

No.	Penilai	Skor diperoleh	Skor maksimal	persentase	Kategori
1.	Validator 1	26	28	92.8%	Baik

Berdasarkan tabel 1 pada proses validasi pertama produk video pembelajaran yang dikembangkan dengan persentase  $26 / 28 \times 100 = 92.8\%$  sudah layak digunakan untuk uji coba lapangan namun ada beberapa aspek yang harus direvisi.

Tabel 2 Hasil Validator Ahli Materi Tahap II

No.	Penilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	persentase	Kategori
1.	Validator 1	28	28	100%	Sangat baik

Berdasarkan tabel 2 pada proses validasi kedua produk video pembelajaran yang dikembangkan sudah dinyatakan "sangat baik" (layak) digunakan untuk penelitian tanpa revisi. Dengan persentase  $28/28 \times 100 = 100\%$  dapat diuji coba lapangan dan tidak perlu revisi.

Tabel 3 Hasil Validator Ahli Media

No	Penilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	persentase	Kategori
----	---------	---------------------	---------------	------------	----------

1. Validator 1	82	90	91.11%	Baik
----------------	----	----	--------	------

Berdasarkan tabel 3 pada proses validator produk video pembelajaran yang dikembangkan sudah dinyatakan “ Baik” (layak) digunakan untuk penelitian tanpa revisi. Dengan jumlah skor  $82 / 90 \times 100 = 91.11\%$

Tujuan kegiatan uji coba produk adalah untuk melihat efektivitas penggunaan video pembelajaran berbasis Audio Visual I pada pembelajaran PJOK materi pencak silat tingkat sekolah Dasar. Kegiatan uji coba produk melibatkan 10 orang siswa kelas VI (uji coba kelompok kecil). Uji coba produk menggunakan Angket persepsi Siswa. Diminta (menonton video yang dikembangkan) tabel 4. sebagai berikut:

Tabel 4. Respon Peserta Didik

No	Keterangan penilaian	Jumlah Skor	Skor max	Prsentase %
1	ADM	65	72	90,277
2	CK	72	72	100
3	KS	65	72	90,277
4	AZY	58	72	80,555
5	GA	58	72	80,555
6	LTF	72	72	100
7	ANS	71	72	98.611
8	ALN	70	72	97,222
9	NR	71	72	98,611
10	RM	70	72	97,222
JUMLAH		672	720	93,333

Jumlah skor / skor maksimal  $\times 100\% = 672/720 \times 100 = 93,333$

Dari hasil uji persepsi siwa dengan kelompok kecil diatas dinyatakan Baik dan sangat dapat membantu dalam proses pembelajaran PJOK. Materi pencak silat tingkat sekolah dasar. dengan hasil prolehan rata-rata  $672/720 \times 100 = 93,333\%$

Hasil uji coba yang telah dilakukan selanjutnya digunakan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis. Model pengembangan yang dipilih oleh peneliti yaitu model 4-D, dimulai dari tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tahap pendefinisian dilakukan untuk mendapatkan gambaran kondisi awal peserta didik, guru dan media yang digunakan. Hasil observasi telah dijelaskan bahwa siswa banyak yang kurang memperhatikan pelajaran karena terbatasnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari beberapa hasil analisis, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah media. Media yang dipilih adalah media pembelajaran berbasis audio visual. Hal ini dimaksudkan agar dapat mengubah kebiasaan siswa yang kurang memperhatikan pelajaran menjadi lebih tertarik dengan proses pembelajaran. Tahap desain adalah tahap dimana peneliti merancang media yang akan dikembangkan.

Pada tahap desain ini peneliti merancang media pembelajaran berbasis audio visual. Peneliti membuat video dengan menyajikan materi kuda-kuda Dasar pencak silat. Tampilan desain media ini dibuat semenarik mungkin agar dapat menampakkan kesan nyata yang jelas. Video dibuat dengan menggunakan aplikasi capcut. Video yang dibuat dibagi atas tiga video yakni terkait 5 kuda-kudan Dasar, pukulan depan dan atas, tendangan lurus, sabit dan tendangan (T) yang masing-

masing menjelaskan ketiga indikator yang akan dicapai. Instrumen berupa angket respons peserta didik Pernyataan yang tertuang dalam angket respons peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan nilai analisis data tentang pengujian media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan maka dapat disimpulkan bahwa tahap pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan (*Disseminate*) penyebaran. Hasil dari penelitian pengembangan video berbasis audio visual menunjukan kategori sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dari ahli materi 92% serta uji coba kelompok kecil 93% dan uji coba ahli media 91%. Produk video pembelajaran berbasis audio visual ini sudah dapat digunakan sebagai media belajar pada mata pelajaran pjok materi pencak silat tingkat sekolah dasar berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk video pembelajaran ini telah memenuhi kriteria sangat baik, dapat di gunakan sebagai media belajar. pada mata pelajaran pjok materi pencak silat.

## RUJUKAN

- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal Of History Education*, 3(1).
- Aktiv Berolahraga Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas V SD/MI/ Berton Supriadi Simamora – Jakarta : Pusat Kurikulum dan Pembukuan Balitbang Kemendikbud, 2019
- Al-Tabani, B.I.T. (2014). Mendesain Model pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual. Jakarta: Kencana.
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). Optimalisasi Media Pembelajaran. Jakarta: PT Grasindo.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asyhar, R. (2010). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Gulo, A. R. (2019). *Pengembangan Dan Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Mengurangi Miskonsepsi Dan Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas XI IPA SMA Bp Yogyakarta*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Hasibun R.F (2018). Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Tendangan Busur Pencak Silat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi. *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga*, 568-575.
- Irianti, Erika. 2021. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Contextualteaching And Learning (CTL) Untuk Remediasi Miskonsepsi Pada Materi Cahaya: Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP Universitas Jambi*,
- Kartadi, C & Darmawan D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat Edisi pertama*. Jakarta: Kencana
- Kasumaningtyas Bayu Kahir 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Berbicara Mata Pembelajaran Bahas Indonesia Kelas II Sekolah Dasar Islam Lukman Hakim Pakisaji Malang, Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang*.



- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Prenada Media.
- Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Nugroho Agung Styo Siduarjo Masmedia Buana Pustaka 2017.
- Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Ipsipada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas Vii Smp Negeri 4 Suka Sada Tahun Pelajaran 2019-2020. Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olahraga),5 (2), 12-18 <https://doi.org/10.36526/Kejaora.V5i2.934>
- Satrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono (2017). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung Alfabeta Tuniredja T., Faridli M.E. Harmianto S (2015).
- Sukardi. (2013). Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wulandari, D. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas Viii Di Smp Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015 2016. In Unnes.
- Yaumi M.(2017). Ragam Media Pembelajaran Dari Pemamfaatan Media Sederhana Ke Penggunaan Muti Media Journal Of Chemical Information And Modeling, 53(9) 1689-1699.