

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI ATLETIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA KESEHATAN

Ahmad Khaidir¹, Budi Valianto², Tarsyad Nugraha³

¹SMPN 15 Medan

^{2,3}Program Studi Pendidikan Olahraga Pascasarjana, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email: ahmadkhaidir369@gmail.com

ABSTRAK

Dewasa ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mengalami perkembangan yang begitu pesat. Perkembangan tersebut memiliki dampak yang tidak dapat dihindari tentunya. Dampak tersebut menuntut adanya inovasi dan kreatifitas dalam berbagai hal, salah satunya dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif atletik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran, mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif materi atletik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. Model pengembangan yang akan digunakan untuk mengembangkan perangkat media pembelajaran dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall.. Hasil penelitian untuk validasi alat yang diberikan ahli pembelajaran memberikan penilaian tanggapan sebesar 94%, bahwa media pembelajaran interaktif materi atletik ini layak digunakan karena materi yang disajikan lengkap dan bentuk penjelasan materi yang jelas. Evaluasi yang diberikan ahli media memberikan penilaian tanggapan sebesar 96%, bahwa media pembelajaran interaktif materi atletik ini layak digunakan karena telah memenuhi standar kesesuaian standar media yang digunakan. Dengan media pembelajaran interaktif materi atletik, siswa dapat lebih termotivasi serta aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

Keywords: Media Pembelajaran Interaktif, Materi Atletik, PJOK

PENDAHULUAN

Penyampaian materi-materi dalam pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga kesehatan dilakukan tidak hanya berupa praktik di lapangan melainkan juga dalam ruangan/kelas dalam bentuk teori. Guru dituntut untuk memberdayakan seluruh potensinya dalam mengelola pembelajaran baik dalam menguasai materi maupun dalam menggunakan media pembelajaran. Proses pembelajaran sering didapati pembelajaran Penjasorkes yang kurang efektif dan efisien dan bahkan tidak menarik karena kebanyakan guru tidak menggunakan media atau alat bantu yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Perlu disadari bahwa pembelajaran itu merupakan suatu system, yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Beberapa komponen dimaksud meliputi: tujuan, bahan materi ajar, metode, alat media dan evaluasi (Ali, 1992).

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Dimiyati dan Mudjiono dalam Syaiful Sagala, 2011). Konsep pembelajaran menurut Corey dalam (Syaiful Sagala, 2011) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai bagian pendidikan secara keseluruhan dengan melibatkan penggunaan sistem aktivitas kekuatan otot untuk belajar, sebagai akibat peran serta dalam kegiatan ini (Nixon dan Cozen dalam Yusuf Adi Sasmita, 1989).

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima (Arif S. Sadiman, dkk. 1996). Gagne dan Briggs (1997) menjelaskan media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran berisikan komponen sumber belajar atau wahana fisik (*hardware*) yang mengandung materi instruksional (*software*) untuk merangsang kegiatan belajar siswa.

Dalam proses belajar dan interaksi mengajar belajar tidak harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan

kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini juga dikenal dengan *Learning by Doing*.

Multimedia memiliki beberapa keunggulan bila dibandingkan dengan media-media lainnya seperti buku, audio, video, atau televisi. Keunggulan yang paling menonjol adalah interaktivitas. Bates (1995) berargumen bahwa diantara media-media lain interaktivitas multimedia atau media lain yang berbasis komputer adalah yang paling nyata. Tay (2000) memberikan definisi multimedia sebagai: Kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka hal ini disebut multimedia interaktif.

Proses Pengembangan Media yang didasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya, bahwa media ini sangatlah dibutuhkan proses pembelajaran baik itu guru maupun siswa. Pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani maka ranah psikomotor adalah target utama dalam penentuan keberhasilan pembelajaran, namun tidak terlepas dari peningkatan ranah kognitif dan juga afektif. Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan juga merupakan salah satu ilmu yang dalam memahami dan mempelajari memerlukan kajian yang luas dan mendalam sehingga diperlukan suatu media untuk memudahkan dalam memahami. Media pembelajaran ini disusun dengan *Power Point* yang memiliki fitur yang interaktif. Jadi akan ada penggabungan antara suara gambar, video, tulisan, animasi. Multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran memiliki keunggulan dibandingkan media cetak atau media grafis yang bersifat visual. Karena dalam multimedia interaktif ini dikemas lebih menarik. Multimedia interaktif yang disusun dalam bentuk *Power Point* dengan menggunakan tentunya lebih menarik karena masih tergolong jarang digunakan siswa ataupun guru. Disamping itu membantu guru dalam proses pembelajarannya guna membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan melakukan; validasi ahli media pembelajaran, validasi ahli desain pembelajaran, validasi materi pembelajaran, uji perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan terbatas. Dengan langkah ini peneliti meyakini bahwa multimedia interaktif sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran

METODE

Model penelitian yang akan digunakan untuk mengembangkan perangkat media pembelajaran dalam penelitian ini adalah model *Borg and Gall*. Model pengembangan versi Borg and Gall (1989: 784-785) ini meliputi sepuluh kegiatan, yaitu: (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan penelitian, (3) pengembangan produk awal (4) uji coba lapangan awal (terbatas), (5) revisi hasil uji lapangan terbatas (6) uji lapangan lebih luas (7) revisi hasil uji lapangan (8) uji kelayakan. (9) revisi hasil uji kelayakan. (10) diseminasi dan sosialisasi produk akhir. Alasan penggunaan media pengembangan ini adalah jika dilihat dari prosedur yang dituliskan bahwa setiap tahapan dalam media ini sangat memperhatikan kebutuhan dan situasi nyata disekolah yang sistematis. Media pengembangan ini dimanfaatkan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif permainan bola basket yang layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga kesehatan.

Instrumen Pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa instrumen penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Adapun instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data adalah:

1. Angket untuk ahli materi, angket digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi pembelajaran dan pengembangan aspek sistem penyampaian pembelajaran yang diisi oleh ahli bidang studi Penjasorkes.

Tabel 1. Kisi-kisi instrument penilaian ahli materi

KRITERIA	INDIKATOR	NOMOR SOAL
Aspek Kelayakan Isi	a. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1,2,3
	b. Keakuratan Materi	4,5,6,7,8,9,10
	c. Kemutakhiran Materi	11,12,13,14,15
	d. Mendorong Keingintahuan	16, 17
Aspek Kelayakan Penyajian	a. Teknik Penyajian	1,2
	b. Pendukung Penyajian	3,4,5,6,7,8,9,10
	c. Penyajian Pembelajaran	11
	d. Koherensi dan Keruntutan	12,13
	e. Alur Pikir	
Penyajian	a. Hakikat Kontekstual	1,2
	b. Komponen Kontekstual	3,4,5,6,7,8,9

2. Angket untuk ahli media, angket digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas rekayasa perangkat lunak dari Ahli Media

Tabel 2. Kisi-kisi instrument penilaian ahli media

KRITERIA	INDIKATOR	NOMOR SOAL
Aspek Kelayakan Isi	a. Ukuran Multimedia interaktif	1,2
	b. Desain Sampul Multimedia interaktif	3,4,5,6a, 6b, 7, 8a, 8b 9a, 9b, 10a, 10b,
	c. Desain Isi Multimedia interaktif	10c,11a, 11b, 12a, 12b, 13a, 13b, 13c, 13d, 13e,14a, 14b, 15a, 15b, 15c
Aspek Kelayakan Bahasa	a. Lugas	1,2,3
	b. Komunikatif	4
	c. Dialogis dan Interaktif	5,6
	d. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik.	7,8
	e. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa.	9,10
	f. Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.	11,12

3. Angket persepsi guru terhadap penggunaan multimedia interaktif, Lembar angket yang ketiga digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas multimedia interaktif dari peserta didik

Tabel 3. Kisi-kisi instrument persepsi guru

NO	ASPEK	NO PERTANYAAN
1	Keinginan penggunaan bahan ajar multimedia interaktif	7
2	Penilaian penggunaan bahan ajar multimedia interaktif	1, 3, 6
3	Keterbantuan penggunaan bahan ajar multimedia interaktif	2
4	Kekurangan dan kelebihan bahan ajar multimedia interaktif	4, 5

4. Angket persepsi siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif., Lembar angket yang keempat digunakan untuk memperoleh persepsi guru terhadap produk pembelajaran yang digunakan

Tabel 4. Kisi-kisi instrument persepsi siswa

KRITERIA	INDIKATOR	NOMOR SOAL
Respon Siswa	a. Materi	1,2,3,4,5,8,9
	b. Bahasa	10,11,12,14
	c. Ketertarikan	6,7,13,15,16,17,18

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji ahli dan uji lapangan. Menurut Suharsimi Arikunto (1993: 207), data kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan cara dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh presentase. Dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skore Empiris} = \frac{\text{Jumlah Skore Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skore Ideal Seluruh Item}} \times 100\%$$

Pencarian persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipresentasikan dan disajikan tetap berupa presentase

Tabel 4. Table skala persentase penilaian media pembelajaran

INTERVAL PERSENTASE	KETERANGAN
76 - 100 %	Sangat Layak
56 - 75 %	Layak
40 - 55 %	Cukup
0 - 39 %	Kurang Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini diuraikan berdasarkan tiap tahapan dalam penelitian pengembangan yang dapat dijelaskan di bawah ini. Analisis kebutuhan dilakukan kepada guru-guru PJOK, dimana analisis ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan pengguna media pembelajaran yang akan dibuat nantinya. Hasil dari analisis kebutuhan terhadap 10 guru PJOK diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5. Prosentase analisis kebutuhan

SOAL	JAWABAN "YA"		JAWABAN "TIDAK"	
	JUMLAH	%	JUMLAH	%
1	0	0%	10	100%
2	7	70%	3	30%
3	9	90%	1	10%
4	9	90%	1	10%
5	8	80%	2	20%
6	7	70%	3	30%
7	6	60%	4	40%
8	8	80%	2	20%
9	8	80%	2	20%
10	7	70%	3	30%









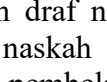
Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa : 1) guru PJOK bahwa materi pembelajaran atletik tidak sulit sebanyak 100%, 2) ketersediaan untuk mempelajari media pembelajaran atletik sebanyak 70%, 3) ketertarikan terhadap adanya media pembelajaran sebanyak 90%

Pengembangan

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif materi atletik, dimana peneliti memulai membuat draft dengan menggunakan aplikasi Penyusunan produk awal pembelajaran interaktif ini menggunakan software adobe animate, adobe animate ini adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems.

Adobe Animate digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut, Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player.

Animate menggunakan bahasa pemrograman bernama Action Script yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.

No	Nama	Fungsi	Symbol
1	<i>Selection Tool</i>	Berfungsi untuk memilih bagian gambar	
2	<i>Text Tool</i>	Berfungsi untuk menampilkan teks.	
3	<i>Line Tool</i>	Berfungsi untuk menggambar garis.	
4	<i>Rectangle Tool</i>	Berfungsi untuk menggambar kotak.	
5	Oval Tool	Berfungsi untuk menggambar oval.	
6	<i>Bone Tool</i>	Berfungsi untuk menambahkan tulang ke gambar sehingga gambar dapat dianimasikan berdasarkan tulang tersebut.	
7	<i>Paint Bucket Tool</i>	Berfungsi untuk mengisi warna ke sebuah gambar.	
8	<i>Eyedropper Tool</i>	Berfungsi untuk mengambil warna.	
9	<i>Hand Tool</i>	Berfungsi untuk menggeser area kerja.	

Setelah rancangan dibuat maka langkah selanjutnya adalah menyusun draf naskah media pembelajaran interaktif materi atletik untuk tingkatan SMP. Setelah naskah dibuat maka langkah selanjutnya evaluasi kepada ahli, yang terdiri dari ahli materi dan pembelajaran PJOK. Hasil dari uji coba dan evaluasi produk adalah sebagai berikut:

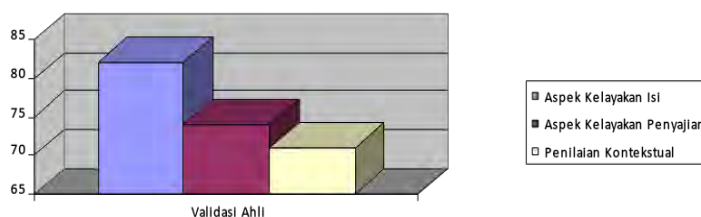
Uji Coba Prototipe

1. Ahli Pembelajaran

Pada uji yang I diberikan kepada ahli pembelajaran PJOK sebagai ahli dalam bidang pembelajaran PJOK. Uji ini diberikan untuk ahli PJOK agar memberikan koreksian dan masukan serta memperoleh data penilaian draf naskah apakah layak atau tidak

Tabel 6. Data validasi ahli Pembelajaran

ASPEK	Rata-Rata	Kriteria	Keterangan
ASPEK KELAYAKAN ISI	82%	Baik	Layak Digunakan
ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN	74%	Sedang	Layak Digunakan
PENILAIAN KONTEKSTUAL	71%	Sedang	Layak Digunakan

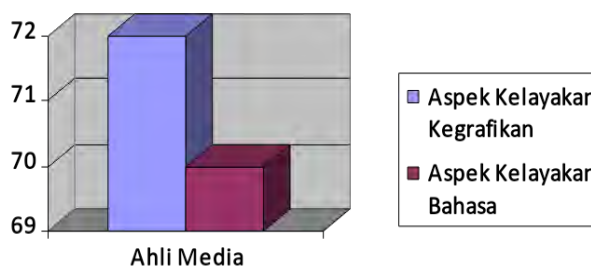


2. Ahli Media

Selanjutnya melakukan uji draf naskah terhadap ahli media. Ahli media menilai isi ketepatan materi atletik dalam bentuk multimedia, uji ini diberikan untuk ahli media agar memberikan koreksian dan masukan serta memperoleh data penilaian draf naskah apakah layak atau tidak. Berikut merupakan ringkasan dari revisi yang diberikan oleh ahli media.

Tabel 7. Data validasi ahli Media

ASPEK	Rata-Rata	Kriteria	Keterangan
ASPEK KELAYAKAN KEGRAFIKAN	72%	Sedang	Layak Digunakan
ASPEK KELAYAKAN BAHASA	70%	Sedang	Layak Digunakan



Evaluasi yang dilakukan terhadap hasil pengembangan draf naskah media pembelajaran materi atletik oleh ahli sebagai berikut:

1. Penjelasan dalam media perlu diperjelas lagi
2. Bahasa yang dipergunakan harus mudah dipahami
3. Alur penggunaan media harus lebih mudah dipahami

Produk Akhir

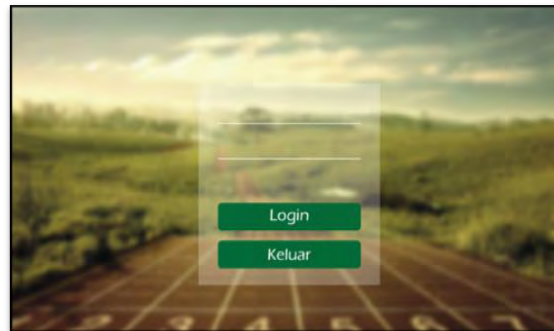
Pengembangan media pembelajaran interaktif materi atletik yang dikembangkan dalam bentuk multimedia sudah memasuki produk akhir dan berikut ini adalah produk yang sudah didesain dengan aplikasi pembelajaran atletik:



Gambar. Model Awal aplikasi

Scene ini adalah tampilan awal pada saat aplikasi dijalankan. *Scene* ini hanya menampilkan nama aplikasi, tidak ada tombol ataupun *script*. *Tools* yang digunakan adalah *Text tool*.

- Scene Login

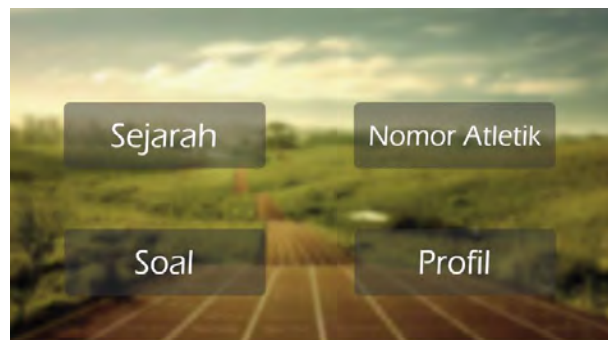


Gambar. Log in Awal aplikasi

Pada *scene* ini terdapat 2 *Input text* dan 2 *Button*. *Input text* pertama berfungsi untuk memasukkan *username*. *Input text* kedua berfungsi untuk memasukkan *password*. *Button* pertama untuk *login* dan *button* kedua untuk keluar aplikasi.

Garis pada *Input Text* Digambar menggunakan *line tool* dan *textnya* menggunakan *text tool*. *Button* Digambar manual menggunakan *line tool*.

- Scene Menu

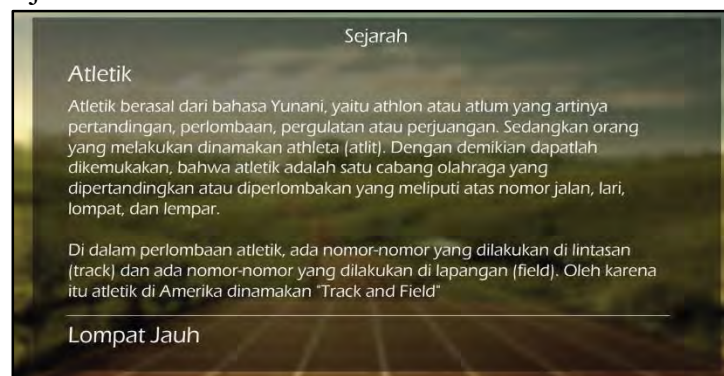


Gambar. Scene Menu

Scene ini ditampilkan ketika *user* berhasil *login*. Pada *scene* ini terdapat 4 *button*. Semua *button* digambar menggunakan *line tool* dan *teksnya* menggunakan *text tool*.

1. Tombol Sejarah, berfungsi untuk menampilkan *scene* sejarah.
2. Tombol Nomor Atletik, berfungsi untuk menampilkan *scene* atletik.
3. Tombol Soal, berfungsi untuk menampilkan *scene* soal.
4. Tombol Profil, berfungsi untuk menampilkan *scene* profil.

- Scene Sejarah



Scene ini menampilkan sejarah atletik, lompat jauh, lari jarak pendek dan tolak peluru. Tools yang digunakan adalah *text tool*.

- Scene Nomor atletik



Pada scene ini terdapat 3 tombol yang masing masing berfungsi untuk menampilkan animasi dari nomor atletik. Kotak pada tombol digambar menggunakan *rectangle tool*, gambar karakternya Digambar menggunakan *line tool*, dan teks nya dibuat menggunakan *text tool*.

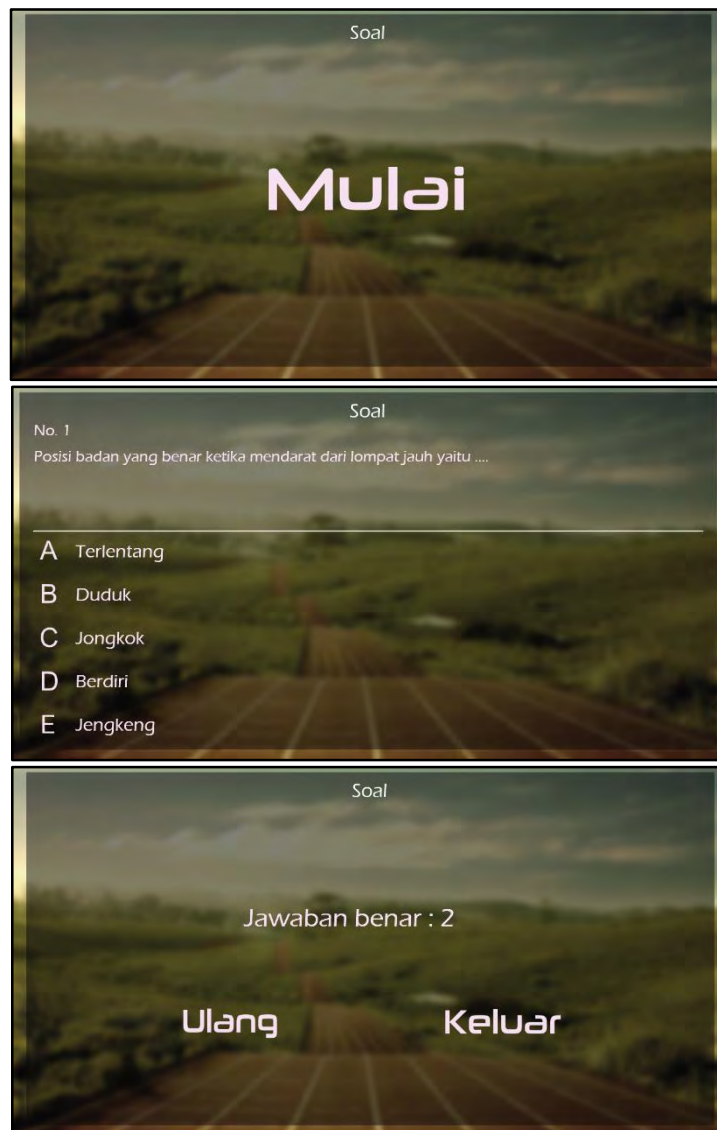
- Scene Animasi



Scene ini menampilkan animasi setiap nomor atletik. Setiap gambar pada *scene* ini digambar menggunakan *line tool*, dan dianimasikan menggunakan *bone tool*. Di *scene* ini ada beberapa tombol yang memiliki fungsi masing – masing.

1. Tombol Video, berfungsi untuk menampilkan contoh video dari nomor atletik.
2. Tombol *Play*, berfungsi untuk memulai animasi.
3. Tombol *Stop*, berfungsi untuk mengulang animasi dari awal.
4. Tombol *Pause*, berfungsi untuk menghentikan animasi.
5. Tombol Kecepatan, berfungsi untuk mengubah kecepatan animasi.
6. Tombol Bagian, berfungsi untuk menampilkan bagian animasi.

- *Scene* Soal



Pada *scene* ini terdapat tombol yang berfungsi untuk memulai soal. Pada tampilan soal terdapat teks yang berisi soal dan 5 tombol yang berfungsi untuk menjawab soal. Setelah 10 soal sudah dijawab maka hasil akan di tampilkan. Pada tampilan hasil terdapat 2 tombol yang berfungsi untuk mengulang soal atau keluar dari *scene* ini.

Garis pada *scene* ini Digambar menggunakan *line tool*, dan tombolnya dibuat menggunakan *rectangle tool* dengan warna transparan. Teks pada soal dan jawaban dibuat menggunakan *text tool*.

- Scene Profil



Pada *scene* ini terdapat teks yang berisi tentang profil. Gambar pada *scene* ini di *import* dari *file* jpg lalu dipotong menggunakan *oval tool*. Teks pada *scene* ini dibuat menggunakan *text tool*.

PEMBAHASAN

Atletik juga merupakan sarana untuk pendidikan jasmani dalam upaya meningkatkan kemampuan biomorik, misalnya kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelenturan, koordinasi, dan lain sebagainya. Selain itu juga sebagai sarana untuk penelitian bagi para ilmuwan. (Eddy Purnomo, 2011: 1).

Pengembangan media pembelajaran interaktif materi atletik ini dilakukan dengan tahapan yang terdapat pada prosedur penelitian pengembangan. Hasil dari pengembangan produk selanjutnya dilakukan uji kelayakan atau validasi dari ahli-ahli yang berkompeten dibidang ahli pembelajaran dan ahli media. Berdasarkan hasil uji validasi media yang dilakukan terhadap ahli-ahli dinyatakan layak untuk dilanjutkan. Media pembelajaran interaktif materi atletik yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria standar berdasarkan standar pengembangan media pembelajaran dan standar materi pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini diarahkan untuk membuat sebuah produk berupa media pembelajaran materi atletik dengan multimedia untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran materi atletik yang diajarkan di sekolah tingkatan SMP sederajat.

Untuk lembar evaluasi yang diberikan ahli pembelajaran memberikan penilaian tanggapan sebesar 94%, bahwa media pembelajaran interaktif materi atletik ini layak digunakan karena materi yang disajikan lengkap dan bentuk penjelasan materi yang jelas. Evaluasi yang diberikan ahli media memberikan penilaian tanggapan sebesar 96%, bahwa media pembelajaran interaktif materi atletik ini layak digunakan karena telah memenuhi standar ISO kesesuaian standar media yang digunakan.

KESIMPULAN

Secara umum, pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman individu yang bersangkutan. Pembelajaran Penjasorkes materi atletik di SMP/MTs relatif sulit dipahami oleh beberapa peserta didik. Agar pembelajaran lebih mudah dipahami maka diperlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Dengan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Penjasorkes materi atletik dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan mempertinggi daya serap siswa serta minat belajar siswa. Dengan demikian media pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (guru, penulis buku, produser, dan lain sebagainya) ke

penerima (siswa/ pelajar). Jika media pembelajaran dapat mempertinggi daya serap siswa dan meningkatkan prestasi siswa, maka pembelajaran dapat dikatakan baik. Salah satu ciri hasil yang baik adalah apabila hasil tersebut tahan lama dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran merupakan usaha-usaha yang terencana dalam membina pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dengan media pembelajaran yang menampilkan gambar-gambar visual disertai dengan animasi-animasi dan gambar gerak dapat menarik siswa untuk belajar dan memudahkan memahami makna atau pesan yang disampaikan dalam pelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Penjasorkes materi atletik sebagai media pembelajaran yang baik harus memenuhi kriteria penyusunan yang baik, untuk mengetahui kriteria yang baik selanjutnya dilakukan penilaian. Dengan ini peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif materi atletik pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan

Berdasarkan data yang dikumpulkan peneliti dan hasil pembahasan dari penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Media pembelajaran interaktif materi atletik, siswa dapat belajar secara efektif dan efisien
2. Media pembelajaran interaktif ini layak digunakan untuk bahan pengajaran materi atletik
3. Media pembelajaran interaktif yang telah peneliti kembangkan, siswa dapat lebih termotivasi serta aktif dalam mengikuti proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Sasmita, Yusuf. 1992. Olahraga Pilihan Atletik. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan.
- Ali, H., Muhamad, (1992). *Guru dalam Proses Belajar-Mengajar*. Penerbit Sinar Baru: Bandung
- Arif S. Sadiman, dkk. 2011. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Bates, A. W. 1995. Technology, Open Learning and Distance Education. London: Routledge.
- Bernhard, G. 1993. Atletik Prinsip Dasar Latihan Loncat Tinggi, Jauh, Jangkit dan Loncat Galah. Terjemahan dari String Training voor. Djeugd. Semarang: Dahara Prize.
- Borg, W. R & Gall, M, D. 1983. *Educational Research: An Introduction* London: Longman
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. Belajar dan pembelajaran. Jakarta : PT. Rineka Cipta Depdiknas.
- Eddy Purnomo. (2011). *Dasar-dasar Gerakan Atletik*. Yogyakarta: Alfabedia
- Gagne, R. M, Briggs, L. J. & Wagner, W. W. 1992. *Principles of Instructional Desain* (4t ed). New York: Holt, Reinhart and Wiston
- Sagala, Syaiful. 2011. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta
- Tay, V.,(2000), Multimedia : Making It Work, Osborne /Mc.Graw Hill, New York.