

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MATERI ROUNDERS
UNTUK SISWA KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI



Oleh :

RIZCY LESTYA WIDYANINGRUM

NIM. 158132

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA JOMBANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN**

Juli 2019

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MATERI ROUNDERS UNTUK SISWA KELAS IV SD/MI

Rizcy Lesty Widyaningrum
e-mail: rizcylesty@gmail.com
Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang

Abstrak

Media Interaktif merupakan media yang berfungsi untuk mengolah pesan dan respon siswa dalam suatu pembelajaran. Pengetahuan siswa kelas IV di SDN 3 Klagen dan SDN 2 Puhkerep kecamatan Rejoso Nganjuk tentang materi rounders masih kurang, dan metode yang diberikan guru monoton yaitu dengan cara konvensional, terdapat sedikit media yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan sebuah media interaktif belajar yang menarik bagi siswa kelas IV di SD/MI. Penelitian ini adalah penelitian *R&D "Research and Development"* atau disebut juga penelitian pengembangan. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa dan siswi kelas IV SDN 3 Klagen dan SDN 2 Puhkerep sejumlah 50 siswa. Instrument penelitian adalah angket yang diberikan pada para ahli yaitu ahli media, ahli pembelajaran, ahli materi serta angket pendapat siswa. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan hasil skor presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor presentase kelompok kecil evaluasi ahli yaitu ahli media 72% (cukup valid), ahli pembelajaran 77% (sangat valid), ahli materi 81% (sangat valid), dan angket pendapat siswa 85% (sangat menarik). Sedangkan, hasil penelitian skor presentase kelompok besar yaitu ahli media 83% (sangat valid), ahli pembelajaran 94% (sangat valid), dan angket pendapat siswa 88% (sangat menarik). Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif materi rounders ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PJOK bagi siswa kelas IV SD/MI. Saran bagi guru PJOK SD/MI agar pengembangan media interkatif materi rounders dapat digunakan dalam menyampaikan materi rounders.

Kata Kunci: Media Interaktif, Rounders.

Pendahuluan

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktifitas jasmani berupa teknik dasar maupun permainan yang terpilih untuk mencapai suatu kebugaran. Pendidikan jasmani tidak dapat terpisahkan dari dunia pendidikan umum sebab pendidikan jasmani membantu anak agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai tujuan pendidikan nasional yaitu menjadi manusia Indonesia seutuhnya (Qommarullah, 2015). Menurut Sukarno (2014) pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang penting dalam kehidupan sebab dapat membantu membentuk sumber daya manusia yang berkembang. Dari penjabaran para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani tidak hanya mengajarkan aktivitas fisik, namun juga mengajarkan tentang perkembangan emosional dan mental yang selaras.

Didalam pendidikan jasmani diharapkan juga, media pembelajaran yang digunakan harus berkembang mengikuti zaman. Apalagi sekarang merupakan zaman dimana perkembangan ilmu pengetahuan teknologi saat ini mau tidak mau memaksa penyelenggara pendidikan untuk selalu berinovasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajarannya, sejalan dengan pernyataan tersebut menurut Suharjana & Purwanto (2008) Kualitas pembelajaran yang tinggi akan sangat berpengaruh terhadap tercapainya standart kompetensi yang diinginkan. Dan Zaman sekarang anak kecilpun mengerti teknologi canggih yaitu berupa Hp, Laptop, permainan berupa software, dan sebagainya. Mereka sudah faham bagaimana cara mengoperasikannya. Seperti halnya siswa siswi di lembaga pendidikan SDN 2 Puhkerep Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk, siswa siswi disana sudah dapat menggunakan teknologi, mereka sudah tidak asing dengan handphone, notebook, dan sebagainya.

Data hasil analisis kebutuhan bisa dilihat di tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1.1 Hasil Analisis Kebutuhan

No	Komponen	Temuan
1	Pembelajaran	Permainan rounders merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus ditempuh siswa kelas 4 pada semester ganjil dan genap. Metode yang digunakan metode umum (pendahuluan, demonstrasi, latihan, penutup)
2	Sarana prasarana	dan Hanya memiliki 1 tempat untuk kegiatan olahraga yaitu halaman sekolah yang sempit Media yang digunakan dalam KBM PJOK hanya berupa buku
3	Gaya belajar	Pemberian materi masih konvensional Tidak ada bentuk permainan kecil sebelumnya, untuk merangsang siswa dalam kegiatan inti
4	Sumber belajar	Siswa kelas 4 mengakses materi dan meningkat pemahaman tentang materi belajar rounders melalui buku pembelajaran PJOK
5	Umur	Rerata siswa kelas 4 berumur 10 tahun

Tabel di atas menunjukkan bahwa dalam materi permainan rounders di SDN Puhkerep 2 Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk cara mengajar guru kurang terprogram, belum di desain dengan baik. Guru harus segera memperbaiki proses pembelajaran dengan suasana menyenangkan agar pembelajaran dapat berlangsung efektif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut upaya yang peneliti lakukan yaitu salah satunya dengan memanfaatkan media sebagai perantara atau alat untuk menyampaikan sesuatu. Peran media yaitu sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar mengajar. Media dapat membantu mendorong motivasi belajar, mempejelas, mempermudah materi. Menurut Miarso dalam Bambang Warsita (2008), dalam penelitiannya menyatakan bahwa teknologi pembelajaran dalam pembelajarannya dapat membantu mengembangkan aneka sumber

belajar, berupa sumber daya manusia, sumber daya serta efisiensi sumber daya pendidikan. Selain itu penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat praktis dan dapat memecahkan masalah belajar yang konkret serta dapat memfasilitasi siswa untuk belajar lebih efisien. Pentingnya pemilihan media sebagai sumber belajar diyakini mampu berperan terhadap proses pembelajaran.

Media Inovasi pembelajaran yang dikenal di era teknologi saat ini yaitu *media interaktif*. Menurut (Arsyad, 2011), media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Selanjutnya menurut Munir (2009), menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran interaktif, terjadi beberapa bentuk komunikasi, yaitu satu arah (*one way communication*) dan dua arah (*two ways communication*), dan banyak arah (*multy ways communication*) berlangsung antara pengajar dan siswa. Pengajar menyampaikan materi pembelajaran dan siswa memberikan tanggapan (respon) terhadap materi tersebut. Kemudian konsep media yang akan dibuat peneliti berupa aplikasi berbasis *adobe flash* dimana nanti di dalamnya terdapat gambar, animasi, teks, video, serta kuis untuk membantu mengevaluasi hasil belajar yang telah dilakukan. Materi yang ada di dalamnya nanti berisi tentang pengertian dan teknik dasar permainan *rounders*. Cara penggunaannya nanti dengan cara di klik layaknya hyperlink, di mana kita bisa langsung menuju sebuah menu yang kita inginkan.

Metode

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah "*Research And Development*" atau penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2016), penelitian pengembangan adalah penelitian yang di rancang, di produksi kemudian hasil produk di ujikan validitasnya oleh para ahli. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk memberikan model pembelajaran yang menarik untuk siswa Kelas IV di SD Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk. Prosedur Pengembangan ini menggunakan langkah-langkah hasil adaptasi dari Borg and Gall dalam Sugiyono (2016). Namun dalam penelitian ini hanya menggunakan prosedur langkah pertama sampai dengan langkah ke tujuh. Sebab, adanya keterbatasan waktu peneliti, serta dalam memasarkan produk. Langkah-langkah penelitian pengembangan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Pengumpulan Data (*research and information collecting*), (2) Perencanaan (*planning*), (3) Pengembangan Draft Produk (*develop preliminary form of product*), (4) Uji Coba Lapangan Awal (*preminilary field testing*), (5) Revisi Uji Coba (*main product revision*), (6) Uji Coba Lapangan (*main field testing*), (7) Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan (*operasional product revision*).

Uji coba produk ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki atau meningkatkan keefektifan, efisiensi, serta daya tarik produk yang akan dihasilkan. Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu: (a) Uji coba lapangan awal yang dilakukan terhadap kelompok kecil yang berjumlah 14 siswa di SDN Klagen 3. (b) Uji coba lapangan yang dilakukan terhadap kelompok besar sehingga uji coba benar-benar empiris. Uji coba dalam tahap ini siswa berjumlah 36 siswa yang di gabung. Yaitu dari SDN Puhkerep 2 kelas A dan B. Subjek Uji Coba ada dua yaitu: (1) *Para Ahli*: Untuk penguji ahli dalam penelitian ini akan melibatkan 3 orang ahli. Yaitu 2 orang ahli yang berprofesi sebagai dosen di STKIP PGRI Jombang. 1 orang ahli yang berprofesi sebagai guru PJOK. (2) *Para Siswa*: Subjek Penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV SDN Puhkerep 2, dan siswa SDN Klagen 3 Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk. Untuk uji kelompok kecil seluruh siswa Kelas IV di SDN Klagen 3 yang berjumlah 14 siswa. Untuk uji kelompok besar seluruh siswa Kelas IV di SDN Puhkerep 2 yang berjumlah 36 siswa. Jenis Data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian para ahli dan penilaian uji coba kelompok untuk mengetahui kebutuhan produk yang

dikembangkan, sedangkan data kualitatif dihasilkan dari komentar yang diberikan oleh para ahli. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini meliputi, Observasi Lansung dan Partisipasi dan Angket.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari kritik dan saran yang diperoleh dari angket uji ahli materi, angket uji ahli media, dan angket uji coba pengguna. Data tersebut digunakan dalam proses perbaikan dan penyempurnaan media. Data kuantitatif didapat dari skor yang diperoleh dalam angket. Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis meliputi kelayakan media dari ahli materi, ahli media, dan respon yang diberikan siswa sebagai objek uji coba. Data yang didapat dari angket validitas ahli pembelajaran, ahli media dan ahli media serta pendapat siswa dengan deskriptif berbentuk presentase dengan menggunakan rumus:

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V\text{-pg} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Sumber: (Akbar, 2013)

Keterangan:

V-ah = Validasi ahli

V-pg = Validasi pengguna

TSe = Total skor yang dicapai

TSh = Total skor yang diharapkan

Klasifikasi untuk memperoleh kesimpulan data, pada tabel ini akan disajikan dalam presentase sebagai berikut. Kemudian Menghitung skor total Rerata komponen menggunakan rumus:

Tabel 3.1 Klasifikasi Persentase Kevalidan Produk

Presentase	Kreteria	Klasifikasi
0-25%	Tidak Valid	Dibuang, tidak boleh digunakan
25,1-50%	Kurang Valid	Dapat digunakan namun perlu direvisi besar
50,1-75%	Cukup Valid	Dapat digunakan namun perlu direvisi sedikit
75,1-100%	Sangat Valid	Dapat digunakan, tanpa revisi

Sumber: (Akbar, 2013)

Tabel 3.2 Klasifikasi Persentase Kemenarikan Produk

Presentase	Kreteria
0-1	Kurang Menarik
1,5-2,5	Cukup Menarik
2,5-3,5	Menarik
3,5-4	Sangat Menarik

Sumber: (Akbar, 2013)

$$me = \frac{\sum x}{n}$$

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Keterangan:

- me = mean (Rerata)
- ∑x = jumlah skor
- n = jumlah individu

Hasil

Uji pertama produk pengembangan media interaktif materi rounders pada uji kelompok kecil SDN 3 Klagen dilaksanakan hari Senin (*pre-test*) dan Selasa (*post-test*) pada tanggal 15 dan 16 Juli 2019 dengan sampel berjumlah 14 siswa. Pre-Test diberikan dengan cara mengajar siswa sesuai RPP, kemudian diberikan tes di akhir pembelajaran. Untuk Post-Test diberikan dengan cara mengajar siswa dengan Media Interaktif di dalam kelas dan luar kelas, kemudian diberikan tes. Perlakuan *Pre-Test* dan *Post-Test* hanya bertujuan untuk membuktikan bahwa adanya pemahaman siswa terhadap materi rounders. Kemudian, setelah di lakukan pre-test dan post-test kelompok kecil diberi sebuah *angket pendapat siswa* yang bertujuan untuk membuktikan bahwa Media Interaktif Materi Rounders menarik atau tidak untuk siswa. Paparan deskriptif hasil *pre-test*, *post-test*, serta *angket pendapat siswa* tentang produk pengembangan media interaktif materi rounders untuk siswa Kelas IV SD/MI dapat dilihat pada table berikut:

Berdasar paparan diatas hasil dari pengujian pertama tentang produk pengembangan media interaktif materi rounders untuk siswa Kelas IV SD/MI dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.1 Hasil Pre-Test dan Post-Test

No	Jenis Tes	Jumlah	Rerata	Keterangan
1	Pre-Test Uji Kelompok Kecil	860	61,4	Dari hasil data disamping maka dapat disimpulkan bahwa adanya kenaikan nilai siswa yaitu sebesar 11,1 poin.
2	Post-Test Uji Kelompok Kecil	1016	72,5	

Tabel 4.2 Hasil Angket Pendapat Siswa

No	Rerata	Keterangan
1	85%	Dari hasil data disamping maka dapat disimpulkan bahwa skor yang dicapai mendekati skor yang diharapkan. Maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif sangat menarik.

Uji kedua produk pengembangan media interaktif materi rounders pada uji kelompok besar SDN 2 Puhkerep dilaksanakan hari Sabtu (*pre-test*) dan Senin (*post-test*) pada tanggal 20 dan 22 Juli 2019 dengan sampel berjumlah 36 siswa. Perlakuan sama dengan uji pertama yaitu *Pre-Test* dan *Post-Test* kemudia pemberian angket.

Berdasar paparan diatas hasil dari pengujian kedua tentang produk pengembangan media interaktif materi rounders untuk siswa Kelas IV SD/MI dapat dilihat pada table berikut:

Table 4.3 Hasil Pre-Test dan Post-Test

No	Jenis Tes	Jumlah	Rerata	Keterangan
----	-----------	--------	--------	------------

1	Pre-Test Uji Kelompok Besar	1724	47,89	Dari hasil data disamping maka dapat disimpulkan bahwa adanya kenaikan nilai siswa yaitu sebesar 19,89 poin.
2	Post-Test Uji Kelompok Besar	2440	67,78	

Table 4.4 Hasil Angket Pendapat Siswa

No	Rerata	Keterangan
1	88%	Dari hasil data disamping maka dapat disimpulkan bahwa skor yang dicapai mendekati skor yang diharapkan. Maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif sangat menarik.

Pembahasan

Table 4.5 Data Hasil Validasi pertama Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor		Keterangan
		TSe	TSh	
1.	Kesesuaian ukuran media dengan standar	3	4	Valid
2.	Kesesuaian ukuran dengan materi isi media	3	4	Valid
3.	Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan sertakonsisten.	2	4	Cukup valid
4.	Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	3	4	Valid
5.	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	3	4	Valid
6.	Ukuran huruf judul media lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran media, namapengarang.	3	4	Valid
7.	Warna judul media kontras dengan warna latar belakang	3	4	Valid
8.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf	2	4	Cukup valid
9.	Ilustrasi sampul media	3	4	Valid
10.	Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkankarakter obyek.	2	4	Cukup valid
11.	Bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuai realita.	3	4	Valid
12.	Konsistensi tata letak	3	4	Valid

No	Aspek Penilaian	Skor		Keterangan
		TSe	TSh	
13.	Penempatan unsur tataletak konsisten berdasarkan pola	3	4	Valid
14.	Pemisahan antar paragraf jelas	3	4	Valid
15.	Unsur tata letak harmonis	3	4	Valid
16.	Bidang cetak dan margin proporsional	3	4	Valid
17.	Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai	3	4	Valid
18.	Unsur tata letak lengkap	3	4	Valid
19.	Judul kegiatan belajar, subjudul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio.	3	4	Valid
20.	Ilustrasi dan keterangan gambar	2	4	Cukuo valid
21.	Tata letak mempercepat halaman	3	4	Valid
22.	Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman	3	4	Valid
23.	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman	3	4	Valid
24.	Tipografi isi media sederhana	3	4	Valid
25.	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	3	4	Valid
26.	Penggunaan variasi huruf (<i>bold</i> , <i>italic</i> , <i>all capital</i> , <i>small capital</i>) tidak berlebihan	3	4	Valid
27.	Ilustrasi isi	3	4	Valid
28.	Mampu mengungkap makna/arti dari objek	3	4	Valid
29.	Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan	3	4	Valid
30.	Kreatif dan dinamis	3	4	Valid
Jumlah		86	120	
Rerata		2,87	4	

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa ahli media memberikan skor minimal 2 pada angket, dan skor maksimal 3. Skor pada angket menunjukkan skor 2 adalah Kurang, sedangkan skor 3 adalah Baik. Skor 3 diperoleh sebanyak 26 dan skor 2 diperoleh 4. Dari skor angket ahli media selanjutnya diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Sumber: (Akbar,2013)

V-pg = Validasi pengguna

TSe = Total skor yang dicapai

TSh = Total skor yang diharapkan

$$V - pg = \frac{86}{120} \times 100\% = 0,72 \times 100\% = 72 \%$$

Berdasarkan rumus diatas, dapat diketahui bahwa media interaktif materi rounders yang dibuat memiliki 72% menurut ahli media. Dari data yang didapatkan kemudian dicocokkan dengan table kriteria kevalidan produk dan termasuk kiriteria Cukup Valid.

Table 4.6 Data Hasil Validasi pertama Oleh Ahli Pembelajaran

No	Butir Penilaian	Skor		Keterangan
		TSe	TSh	
1.	Teks pada media pembelajaran terbaca dengan jelas	3	4	valid
2.	Ukuran teks pada media pembelajaran proporsional sehingga mudah dibaca	3	4	Valid
3.	Jenis huruf (font) yang digunakan pada media pembelajaran mudah di baca	4	4	Sangat valid
4.	Media pembelajaran mempermudah siswa dalam proses belajar	3	4	Valid
5.	Menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan	3	4	Valid
6.	Tampilan media pembelajaran menarik	3	4	Valid
7.	Animasi pada media pembelajaran tidak mengganggu konsentrasi siswa	3	4	Valid
8.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami	3	4	Valid
9.	Tampilan media pembelajaran mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa	3	4	Valid
10.	Gambar/animasi yang digunakan pada media pembelajaran jelas	3	4	Valid
11.	Pemilihan warna teks dengan background pada media pembelajaran sesuai	3	4	Valid
12.	Tata letak gambar pada media pembelajaran konsisten	3	4	Valid
13.	Ukuran gambar pada media pembelajaran konsisten	3	4	Valid
14.	Tata letak tombol – tombol navigasi pada media pembelajaran konsisten	3	4	Valid
15.	Ukuran tombol navigasi pada media pembelajaran konsisten	3	4	Valid
16.	Tombol pada media pembelajaran mudah dioperasikan	3	4	Valid

No	Butir Penilaian	Skor		Keterangan
		TSe	TSh	
17.	Tombol navigasi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.	3	4	Valid
18.	Tombol navigasi pada media pembelajaran mudah dikenali	3	4	Valid
19.	Fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran jelas	3	4	Valid
20.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun di rumah secara mandiri	4	4	Sangat valid
21.	Media pembelajaran memberikan kesempatan siswa untuk latihan secara teori maupun praktik	4	4	Sangat valid
22.	Contoh yang diberikan pada media pembelajaran relevan dengan materi	3	4	Valid
23.	Latihan soal pada media pembelajaran relevan dengan materi	3	4	Valid
24.	Media pembelajaran dapat memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa	2	4	Cukup valid
25.	Pemilihan jawaban pada menu evaluasi dapat dilakukan dengan mudah	3	4	Valid
26.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	3	4	Valid
27.	Media dan tombol pada media pembelajaran dapat digunakan secara efektif	3	4	Valid
28.	Kualitas gambar yang terdapat pada media pembelajaran jelas	3	4	Valid
29.	Halaman hasil akhir pada media pembelajaran dapat mendokumentasikan nilai siswa	3	4	Valid
Jumlah		89	116	
Rerata		3,07	4	

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa ahli pembelajaran memberikan skor minimal 2 pada angket, dan skor maksimal 4. Skor pada angket menunjukkan skor 2 adalah Kurang, sedangkan skor 4 adalah Sangat Baik. Skor 2 diperoleh sebanyak 1, skor 3 sebanyak 25 dan skor 4 diperoleh 3. Dari skor angket ahli pembelajaran selanjutnya diolah menggunakan rumus sebagai berikut :

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Sumber: (Akbar,2013)

V-pg = Validasi pengguna

TSe = Total skor yang dicapai

TSh = Total skor yang diharapkan

$$V - pg = \frac{89}{116} \times 100\% = 0,77 \times 100\% = 77 \%$$

Berdasarkan rumus diatas, dapat diketahui bahwa media interaktif materi rounders yang dibuat memiliki 77% menurut ahli pembelajaran. Dari data yang didapatkan kemudian dicocokkan dengan table kriteria kevalidan produk dan termasuk kiriteria Sangat Valid.

Table 4.7 Data Hasil Validasi pertama Oleh Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Skor		Keterangan
		Tse	TSh	
1.	Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar	3	4	Valid
2.	Isi materi pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	Sangat valid
3.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran merupakan dasar bagi pembelajaran	3	4	Valid
4.	Contoh yang berupa gambar animasi pada media pembelajaran sangat penting untuk menunjang pemahaman materi	3	4	Valid
5.	Uraian materi pada media pembelajaran sudah lengkap sesuai dengan materi	3	4	Valid
6.	Kelengkapan materi sebagai penunjang media sudah lengkap	3	4	Valid
7.	Materi yang disajikan seimbang antara satu materi dengan yang lainnya	4	4	Sangat valid
8.	Penyajian materi pada media pembelajaran menarik minat siswa untuk belajar rounders	4	4	Sangat valid
9.	Bahasa yang digunakan dalam menguraikan materi mudah dipahami oleh siswa	3	4	Valid
10.	Penyajian materi pada media pembelajaran sudah runtut sehingga mudah dipahami oleh siswa	3	4	Valid
11.	Contoh yang diberikan pada media pembelajaran relevan dengan materi	3	4	Valid
12.	Latihan soal pada media pembelajaran relevam dengan materi	3	4	Valid
13.	Evaluasi pada media dapat memberikan umpan balik terhadap	3	4	Valid

No	Butir Penilaian	Skor		Keterangan
		Tse	TSh	
	jawaban siswa			
14.	Evaluasi pada media pembelajaran dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan	3	4	Valid
15.	Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa	4	4	Sangat valid
Jumlah		49	60	
Rerata		3,27	4	

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor minimal 3 pada angket, dan skor maksimal 4. Skor pada angket menunjukkan skor 3 adalah Baik, sedangkan skor 4 adalah Sangat Baik. Skor 3 diperoleh sebanyak 11 dan skor 4 diperoleh 4. Dari skor angket ahli pembelajaran selanjutnya diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Sumber: (Akbar,2013)

V-pg = Validasi pengguna

TSe = Total skor yang dicapai

TSh = Total skor yang diharapkan

$$V - pg = \frac{49}{60} \times 100\% = 0,81 \times 100\% = 81 \%$$

Berdasarkan rumus diatas, dapat diketahui bahwa media interaktif materi rounders yang dibuat memiliki 81% menurut ahli materi. Dari data yang didapatkan kemudian dicocokkan dengan table kriteria kevalidan produk dan termasuk kriteria Sangat Valid.

Tabel 4.8 Tabel Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test Uji Kelompok Kecil Media Interaktif Materi Rounders siswa Kelas IV SDN 3 Klagen.

No	No. induk	Nama	L/P	Pre-Test	Post-Test	Rerata	Kenaikan
1		Adira Yhola V	P	84	88	86	Naik 4
2		Alya Hanifa	P	76	92	84	Naik 16
3		Angellena Puspa	P	52	64	58	Naik 12
4		Fatan Nurfaly	L	44	40	42	Turun -4
5		Fery Arianto	L	56	56	56	Naik 0

No	No. induk	Nama	L/P	Pre-Test	Post-Test	Rerata	Kenaikan
6		Galang Ari R	L	68	84	76	Naik 16
7		Khoirul M	L	36	40	38	Naik 4
8		Moch. Ilham F	L	60	68	64	Naik 8
9		Ma'arif Adam	L	48	76	62	Naik 28
10		M. Akbar Bima	L	56	68	62	Naik 12
11		M. Rizqi M	L	68	100	84	Naik 32
12		Nadia Putri	P	80	88	84	Naik 8
13		Rifqy Seption	L	60	68	64	Naik 8
14		Sania Alya	L	72	84	78	Naik 12
Jumlah				860	1016	938	Naik 156
Rerata				61,4	72,5	67	Naik 11,1

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa siswa yang dapat memeunhi kriteria kelulusan tes pada saat pre-test terdapat 2 siswa. Sedangkan yang belum lulus terdapat 12 siswa. Untuk tes post-test terdapat 7 siswa yang lulus, sedangkan 7 belum lulus. Maka dapat diambil kesimpulan, pada uji kelompok besar terjadi peningkatan nilai yaitu sebesar 29 % untuk siswa dalam mengerti materi rounders.

Hasil pre-test dan post test siswa diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$me = \frac{\sum x}{n}$$

Sumber: (Sugiyono, 2016)

me = mean (Rerata)

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah individu

Hasil Rerata pre-test adalah 61,4 dari perhitungan dibawah ini:

$$Me = \sum x / n = 860 / 14 = 61,4$$

Hasil Rerata post-test adalah 72,5, dari perhitungan dibawah ini:

$$Me = \sum x / n = 1016 / 36 = 72,5$$

Data hasil analisis pre-test dan post-test kemudian di analisis dengan cara mengurangkan rata-rata post-test dengan pre-test. Hasil analisis tersebut yaitu terdapat peningkatan hasil rata-rata sebesar 11,1.

Nilai rata-rata pre-test dihitung presentasinya, sebagai berikut:

$$NR = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{860}{1400} \times 100\% = 61,4\%$$

Nilai rata-rata pos-test dihitung presentasinya, sebagai berikut:

$$NR = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{1016}{1400} \times 100\% = 72,5\%$$

Table 4.9 Jumlah Keseluruhan Hasil Angket Pendapat Siswa Uji Kelompok Kecil Media Interaktif Materi Rounders siswa Kelas IV SDN 3 Klagen

No	Aspek penilaian pertanyaan	Skor				TSe	TSh	Ket
		1	2	3	4			
1	Ketertarikan belajar pada media	-	1	1	12	53	56	Sangat menarik
2	Kemudahan dalam menggunakan media	-	2	2	10	50	56	Sangat menarik
3	Ketertarikan tampilan pada media	-	2	2	10	50	56	Sangat menarik
4	Kejelasan gambar pada media	-	3	-	11	50	56	Sangat menarik
5	Kejelasan materi	-	5	-	9	46	56	Menarik
6	Dampak Pemahaman materi rouders	-	1	2	11	52	56	Sangat menarik
7	Kemudahan petunjuk / tombol pada media	1	3	5	5	42	56	Menarik
8	Kemudahan memahami materi rounders	-	4	4	6	44	56	Menarik
9	Kemudahan mengerjakan soal dalam media	1	1	6	6	45	56	Menarik
10	Meningkatkan minat belajar materi rounders	1	1	5	7	46	56	Menarik
Jumlah						478	560	
Rerata						47,8	56	

Data skor angket diberikan pada siswa diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V - pg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Sumber: (Akbar,2013)

V-pg = Validasi pengguna

TSe = Total skor yang dicapai

TSh = Total skor yang diharapkan

$$V - pg = \frac{478}{560} \times 100\% = 0,85 \times 100\% = 85 \%$$

Berdasarkan rumus diatas, dapat diketahui bahwa media interaktif materi rounds yang dibuat memiliki 85% menurut pendapat siswa.

Table 4.10 Data Hasil Validasi kedua Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor		Keterangan
		TSe	TSh	
1.	Kesesuaian ukuran media dengan standar	4	4	Sangat valid
2.	Kesesuaian ukuran dengan materi isi media	4	4	Sangat valid
3.	Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan sertakonsisten.	4	4	Sangat valid
4.	Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	4	4	Sangat valid
5.	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	4	4	Sangat valid
6.	Ukuran huruf judul media lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran media, namapengarang.	3	4	Valid
7.	Warna judul media kontrasdengan warna latar belakang	3	4	Valid
8.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf	3	4	Valid
9.	Ilustrasi sampul media	3	4	Valid
10.	Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkankarakter obyek.	3	4	Valid
11.	Bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuairealita.	3	4	Valid
12.	Konsistensi tata letak	3	4	Valid
13.	Penempatan unsur tataletak konsisten berdasarkan pola	3	4	Valid
14.	Pemisahan antar paragraf jelas	4	4	Sangat valid
15.	Unsur tata letak harmonis	3	4	Valid
16.	Bidang cetak dan margin proporsional	3	4	Valid
17.	Spasi antar teks dan ilustrasisesuai	3	4	Valid

No	Aspek Penilaian	Skor		Keterangan
		TSe	TSh	
18.	Unsur tata letak lengkap	3	4	Valid
19.	Judul kegiatan belajar, subjudul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio.	3	4	Valid
20.	Ilustrasi dan keterangan gambar	3	4	Valid
21.	Tata letak mempercepat halaman	4	4	Sangat valid
22.	Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman	3	4	Valid
23.	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman	3	4	Valid
24.	Tipografi isi media sederhana	3	4	Valid
25.	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	3	4	Valid
26.	Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan	3	4	Valid
27.	Ilustrasi isi	3	4	Valid
28.	Mampu mengungkap makna/arti dari objek ⁴	4	4	Sangat valid
29.	Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan	4	4	Sangat valid
30.	Kreatif dan dinamis	4	4	Sangat valid
Jumlah		100	120	
Rerata		3,33	4	

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa ahli media memberikan skor minimal 3 pada angket, dan skor maksimal 4. Skor pada angket menunjukkan skor 3 adalah Baik, sedangkan skor 4 adalah Sangat Baik. Skor 3 diperoleh sebanyak 20 dan skor 4 diperoleh 10. Dari skor angket ahli media selanjutnya diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Sumber: (Akbar,2013)

V-pg = Validasi pengguna
TSe = Total skor yang dicapai
TSh = Total skor yang diharapkan

$$V - pg = \frac{100}{120} \times 100\% = 0,83 \times 100\% = 83 \%$$

Berdasarkan rumus di atas, dapat diketahui bahwa media interaktif materi rounders yang dibuat memiliki 83% menurut ahli media. Dari data yang didapatkan kemudian dicocokkan.

Table 4.11 Data Hasil Validasi kedua Oleh Ahli Pembelajaran

No	Butir Penilaian	Skor		Keterangan
		TSe	TSh	
1.	Teks pada media pembelajaran terbaca dengan jelas	4	4	Sangat valid
2.	Ukuran teks pada media pembelajaran proporsional sehingga mudah dibaca	4	4	Sangat valid
3.	Jenis huruf (font) yang digunakan pada media pembelajaran mudah di baca	4	4	Sangat valid
4.	Media pembelajaran mempermudah siswa dalam proses belajar	4	4	Sangat valid
5.	Menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan	4	4	Sangat valid
6.	Tampilan media pembelajaran menarik	4	4	Sangat valid
7.	Animasi pada media pembelajaran tidak mengganggu konsentrasi siswa	4	4	Sangat valid
8.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami	3	4	Valid
9.	Tampilan media pembelajaran mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa	4	4	Sangat valid
10.	Gambar/animasi yang digunakan pada media pembelajaran jelas	4	4	Sangat valid
11.	Pemilihan warna teks dengan background pada media pembelajaran sesuai	4	4	Sangat valid
12.	Tata letak gambar pada media pembelajaran konsisten	3	4	Valid
13.	Ukuran gambar pada media pembelajaran konsisten	3	4	Valid
14.	Tata letak tombol – tombol navigasi pada media pembelajaran konsisten	4	4	Sangat valid
15.	Ukuran tombol navigasi pada media pembelajaran konsisten	4	4	Sangat valid
16.	Tombol pada media pembelajaran mudah dioperasikan	4	4	Sangat valid
17.	Tombol navigasi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.	4	4	Sangat valid
18.	Tombol navigasi pada media pembelajaran mudah dikenali	4	4	Sangat valid

No	Butir Penilaian	Skor		Keterangan
		TSe	TSh	
19.	Fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran jelas	4	4	Sangat valid
20.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun di rumah secara mandiri	3	4	Valid
21.	Media pembelajaran memberikan kesempatan siswa untuk latihan secara teori maupun praktik	3	4	valid
22.	Contoh yang diberikan pada media pembelajaran relevan dengan materi	4	4	Sangat valid
23.	Latihan soal pada media pembelajaran relevan dengan materi	3	4	Valid
24.	Media pembelajaran dapat memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa	4	4	Sangat valid
25.	Pemilihan jawaban pada menu evaluasi dapat dilakukan dengan mudah	4	4	Sangat valid
26.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	4	4	Sangat valid
27.	Media dan tombol pada media pembelajaran dapat digunakan secara efektif	4	4	Sangat valid
28.	Kualitas gambar yang terdapat pada media pembelajaran jelas	4	4	Sangat valid
29.	Halaman hasil akhir pada media pembelajaran dapat mendokumentasikan nilai siswa	4	4	Sangat valid
Jumlah		110	116	
Rerata		3,79	4	

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa ahli pembelajaran memberikan skor minimal 3 pada angket, dan skor maksimal 4. Skor pada angket menunjukkan skor 3 adalah Baik, sedangkan skor 4 adalah Sangat Baik. Skor 3 diperoleh sebanyak 6 dan skor 4 diperoleh 23. Dari skor angket ahli media selanjutnya diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Sumber: (Akbar,2013)

V-pg = Validasi pengguna

TSe = Total skor yang dicapai

TSh = Total skor yang diharapkan

$$V - pg = \frac{110}{116} \times 100\% = 0,94 \times 100\% = 94 \%$$

Berdasarkan rumus diaras, dapat diketahui bahwa media interaktif materi rounders yang dibuat memiliki 94% menurut ahli pembelajaran. Dari data yang didapatkan kemudian dicocokkan dengan table kriteria kevalidan produk dan termasuk kiriteria Sangat Valid.

Tabel 4.12 Tabel Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test Uji Kelompok Besarn Media Interaktif Materi Rounders siswa Kelas IV SDN 2 Puhkerep.

No	kelas	No. induk	Nama	L/P	Pre-Test	Post-Test	Rerata	Kenaikan
1	4A	749	Aditya Alfa	L	56	68	62	Naik 12
2		750	Ahmad Kafa	L	48	68	58	naik 20
3		751	Annisa Ayu	P	72	96	84	naik 24
4		753	Aulia Putri	P	52	60	56	naik 8
5		754	Bagas Khoirul	L	52	56	54	naik 4
6		755	Binti Shofiyatul	P	40	88	64	naik 48
7		756	Deven Aditya	L	68	88	78	naik 20
8		757	Devika Nur	P	68	52	60	turun -16
9		758	Divani Triana	P	64	92	78	naik 28
10		759	Doni Setiawan	L	56	68	62	naik 12
11		760	Dwi Wijayanti	P	24	72	48	naik 48
12		761	Eka Rahma	P	32	72	52	naik 40
13		762	Firstian Alfano	L	44	68	56	naik 24
14		763	Ina Juliya	P	44	72	58	naik 28
15		764	Inayatul Fadhillah	P	52	80	66	naik 28
16		765	Jordan Andriano	L	32	52	42	naik 20
17		766	Jowieke	P	36	80	58	naik 44
18		767	Kevin Abhitah	L	48	84	66	naik 36
19		768	Mauizah Eva	P	64	84	74	naik 20
20		769	Much. Aringga	L	52	76	64	naik 24
21	4B	770	Muh. Ridho	L	44	84	64	naik 40
22		771	M. Syahrul	L	48	64	56	naik 16
23		772	Naufal Abiyyu	L	40	52	46	naik 12

24	773	Olivia Isnaini	P	60	48	54	turun -12
25	775	Raka Abrazzak	L	36	60	48	naik 24
26	776	Reno Aldi	L	20	32	26	naik 12
27	777	Restika Novitasari	P	76	80	78	naik 4
28	778	Revan Candra	L	28	32	30	naik 4
29	779	Ritiya	P	48	80	64	naik 32
30	780	Safitri Nur	P	52	64	58	naik 12
31	781	Septia Ika	P	32	40	36	naik 8
32	782	Sintya Maulana	P	44	64	54	naik 20
33	784	Vien Lailatul	P	48	72	60	naik 24
34	785	Widya Cahyati	P	40	56	48	naik 16
35	786	Yuanita Ramadhani	P	72	92	82	naik 20
36		Yesika Ovia S	P	32	44	38	naik 12
Jumlah				1724	2440	2082	Naik 716
Rerata				47,89	67,78	57,83	Naik 19,89

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa siswa yang dapat memeunhi kriteria kelulusan tes pada saat pre-test terdapat 1 siswa. Sedangkan yang belum lulus terdapat 37 siswa. Untuk tes post-test terdapat 13 siswa yang lulus, sedangkan 23 belum lulus. Maka dapat diambil kesimpulan, pada uji kelompok besar terjadi peningkatan nilai yaitu sebesar 7,6 % untuk siswa dalam mengerti materi rounders.

Hasil pre-test dan post test siswa diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$me = \frac{\Sigma x}{n}$$

Sumber: (Sugiyono, 2016)

me = mean (Rerata)

Σx = jumlah skor

n = jumlah individu

Hasil Rerata pre-test adalah 47,89, dari perhitungan dibawah ini:

$$Me = \Sigma x / n = 1724 / 36 = 47,89$$

Hasil Rerata post-test adalah 67,78 dari perhitungan dibawah ini:

$$Me = \Sigma x / n = 2440 / 36 = 67,78$$

Data hasil anailisis pre-test dan post-test kemudian di analisis dengan cara mengurangkan rata-rata post-test dengan pre-test. Hasil analisis tersebut yaitu terdapat peningkatan hasil rata-rata sebesar 19,89.

Nilai rata-rata pre-test dihitung presentasinya, sebagai berikut:

$$NR = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{1724}{3600} \times 100\% = 47,8\%$$

Nilai rata-rata pos-test dihitung presentasinya, sebagai berikut:

$$NR = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{2440}{3600} \times 100\% = 67,7\%$$

Table 4.13 Jumlah Keseluruhan Hasil Angket Pendapat Siswa Uji Kelompok Besar Media Interaktif Materi Rounders siswa Kelas IV SDN 2 Puhkerep

No	Aspek penilaian pertanyaan	Skor						Ket
		1	2	3	4	Tse	TSh	
1	Ketertarikan belajar pada media	-	3	3	30	135	144	Sangat menarik
2	Kemudahan dalam menggunakan media	-	5	13	18	121	144	Menarik
3	Ketertarikan tampilan pada media	-	-	11	25	133	144	Sangat menarik
4	Kejelasan gambar pada media	-	4	8	24	128	144	Sangat menarik
5	Kejelasan materi	2	3	14	17	118	144	Menarik
6	Dampak Pemahaman materi rounders	-	1	9	26	133	144	Sangat menarik
7	Kemudahan petunjuk / tombol pada media	-	3	18	15	120	144	Menarik
8	Kemudahan memahami materi rounders	1	5	7	23	134	144	Sangat menarik
9	Kemudahan mengerjakan soal dalam media	1	4	10	21	123	144	Menarik

No	Aspek penilaian pertanyaan	Skor				Tse	TSh	Ket
		1	2	3	4			
10	Meningkatkan minat belajar materi rounders	-	2	8	26	132	144	Sangat menarik
Jumlah						1277	1440	
Rerata						127,7	144	

Data skor angket diberikan pada siswa diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V - pg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Sumber: (Akbar,2013)

V-pg = Validasi pengguna

TSe = Total skor yang dicapai

TSh = Total skor yang diharapkan

$$V - pg = \frac{1277}{1440} \times 100\% = 0,88 \times 100\% = 88 \%$$

Berdasarkan rumus diatas, dapat diketahui bahwa media interaktif materi rounders yang dibuat memiliki 88% menurut pendapat siswa.

Penutup

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan dari pembahasan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: (a) Pengembangan media interaktif materi rounders siswa kelas IV untuk SD/MI terdiri atas empat tahap. Keempat tahap tersebut yaitu (1) *observasi lapangan*, (2) *identifikasi masalah*, (3) *perumusan masalah* dan (4) *pembuatan produk*. Hasil produk dari pengembangan adalah media interaktif. (b) Hasil analisis data validasi dari ahli media, ahli pembelajaran dan ahli materi untuk media interaktif materi rounders siswa kelas IV SD/MI tersebut memperoleh kriteria sangat valid. Dan berdasarkan klasifikasi presentasi media dapat digunakan tanpa revisi. Hasil analisis data dari uji coba siswa mendapatkan presentase tinggi yang berarti sangat menarik/mudah digunakan. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Interaktif Materi Rounders Untuk Siswa Kelas IV SD/MI dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti menyampaikan beberapa saran, (a) Saran pemanfaatan produk: (1) *Media interaktif materi rounders untuk kelas IV SD/MI hendaknya digunakan dengan pendamping*, (2) *Siswa diharapkan mengikuti dan membaca paetunjuk yang ada dalam media interaktif materi rounders dengan seksama sehingga dapat paham dengan materi*, (3) *Siswa diharapkan membaca sumber atau refrensi lain yang terkait, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi rounders*. (b) Saran Diseminasi Produk: Produk pengembangan media interaktif materi rounders ini dapat digunakan di semua kelas IV SD/MI. Namun, penyebaran produk pengembangan media interaktif materi rounders harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari siswa, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia. (c) Saran Keperluan Lebih Lanjut: (1) *Perlunya pengembangan dalam menilai hasil belajar siswa yaitu aspek afektif, kognitif, serta psikomotor*, (2) *Perlunya pengembangan lebih lanjut terhadap media interaktif ini*

diantaranya menggunakan beberapa animasi yang lebih menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, serta kemudahan siswa dalam memahami setiap materi lebih baik lagi, (3) Produk yang dikembangkan tidak hanya digunakan secara offline, namun dapat digunakan secara online. Sehingga siswa dapat mengakses dan menggunakan media interaktif tanpa harus mengcopy software terlebih dahulu.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bambang Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan* (3rd ed.; Pipih Latifah, ed.). Rosda
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukarno, M. (2014). Jurnal Olahraga Pendidikan Volume 1 Nomer 1. *Jurnal Olahraga Pendidikan*.
- E. Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Emzir. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Rajagrafindo
- Mardiana, A. (2014). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Merrill, M. D. (2007). Jurnal: *A Task-Centered Instructional Strategy*.
- Munir. (2009). *Komunikasi. Bandung Penulis Tahun Penerbit ISBN : Alfabeta*
- Octaviansyah. (2015). Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Pjok Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Palembang. *Journal of Physical Education and Sports*, 4(2), 122–128.
- Priyatno. (2010). *Cerdas dan Bugar Penjasorkes untuk SD/MI Kelas IV*. Demak: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Qommarullah, R. (2015). Model Aktivitas Belajar Gerak Berbasis Permainan Sebagai Materi Ajar Pendidikan Jasmani. *Journal of Physical Education, Health and Sport*, 2(2), 76–88. Jurnal Unnes
- Sa'dun, Akbar (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Pionir Jaya
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Litera.
- Sanjaya Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Suharjana, F., & Purwanto, H. (2008). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Sekolah Bagi Mahasiswa Prodi Pjkr Fik Uny*. 5(November).
- Suherman, W. S. (2001). Pengembangan kurikulum pendidikan jasmani. *Yogyakarta: FIK UNY*.
- Sukintaka. (2004). *Teori Pendidikan*. Bandung: Nuansa.
- Syaodih, N. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan* (7th ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widoyoko, E. P. (2008). Evaluasi Program Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1–16.