

Pengembangan media video tutorial permainan tradisional gobak sodor bagi guru PJOK sekolah dasar

Wahyu Kartiko Puji Sesanti^{1*}, Sumarno^{2*}, Veni Imawati³

¹Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia
Jl. Masjid No. 22, Kota Blitar, Jawa Timur Indonesia

*²marnoalam133@gmail.com



INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 21 Juni 2023

Di revisi : 2 Agustus 2023

Disetujui : 10 Agustus 2023

Dipublikasi : 28 September 2023

Kata kunci:

Media pembelajaran video,
Gobak sodor,
Permainan tradisional
Pendidikan jasmani

Keywords:

Video learning media,
Gobak sodor,
Traditional games
Physical Education

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji media pembelajaran video tutorial permainan tradisional gobak sodor bagi guru PJOK sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* dengan metode 5 tahapan. Pada tahap validasi produk dilakukan 2 validator, ahli media dan materi. Selain itu responden penelitian guru dan peserta didik. Instrumen yang digunakan, Wawancara, Observasi, Lembar Validasi Produk, dan Lembar Kuesioner responden. Hasil penelitian video tutorial permainan tradisional gobak sodor menunjukkan hasil penilaian memenuhi kriteria "*Valid*" dan "*Sangat Valid*" serta kategori penilaian "*Layak*" dan "*Sangat Layak*" sehingga dapat dijadikan bahan ajar dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di SDN Sumberasri 01 Kecamatan Nglepok Kabupaten Blitar.

Abstract: *The purpose of this research is to develop and test video tutorial learning media for traditional gobak sodor games for elementary school PJOK teachers. This research uses the ADDIE development model with a 5-stage method. At the product validation stage, 2 validators were carried out, media and material experts. In addition, research respondents were teachers and students. The instruments used, Interview, Observation, Product Validation Sheet, and Respondent Questionnaire Sheet. The results of the research on video tutorials for traditional gobak sodor games show that the assessment results meet the criteria of "Valid" and "Very Valid" as well as the assessment categories "Feasible" and "Very Feasible" so that they can be used as teaching materials in learning Physical Education at SDN Sumberasri 01 Nglepok District, Blitar Regency.*

PENDAHULUAN

Keberadaan media teknologi pada era sekarang ini dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar dengan cara yang lebih menarik, memotivasi, dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Musyadat (2015) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran di era digital untuk lebih mengarah pada penggunaan media dan dibutuhkan peralatan elektronik yang dapat meningkatkan daya tarik serta pemahaman materi pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang diberikan sejak tingkat sekolah dasar.

Masalah yang mempengaruhi kesehatan fisik kita akhir-akhir ini dan telah mengasingkan anak muda dari aktivitas fisik adalah waktu yang dihabiskan secara berlebihan di depan layar televisi atau konsol video game (Baranowski et al., 2008; Kracht et al., 2020). Konsisten dengan gagasan ini, peningkatan waktu yang dihabiskan untuk bermain video game telah dikaitkan dengan tingkat masalah perhatian siswa yang lebih tinggi, seperti yang dilaporkan oleh para guru (Swing et al., 2010), penurunan efisiensi tidur (Hisler et al., 2020) dan mengurangi waktu belajar di rumah, serta berpotensi menurunkan prestasi akademik (Abbasi et al., 2021; Barlett et al., 2009). Selain itu, masalah obesitas dan kelebihan berat badan merupakan dua masalah kesehatan yang paling signifikan

di dunia (Chooi et al. 2019; Xi et al., 2020). Jumlah orang yang kelebihan berat badan atau obesitas meningkat setiap tahun karena gaya hidup kita di seluruh dunia (Fan & Zhang, 2020; Hemmingsson et al., 2020; Kenney et al., 2020).

Namun, telah terbukti bahwa penggunaan video game secara moderat dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa (Rojas et al., 2021), kinerja akademik (Ibáñez et al., 2020), dan kondisi fisik (Williams & Ayres, 2020). Selain itu, video game juga memfasilitasi inisiasi latihan fisik dan olahraga untuk siswa dengan performa olahraga yang lebih rendah dan menghasilkan kepatuhan, berkat motivasi yang dihasilkan (Rogers et al., 2020). Tujuan dari pembelajaran berbasis video game adalah untuk menghasilkan produk yang menarik bagi siswa untuk meningkatkan pendidikan mereka melalui alat yang dapat membangkitkan motivasi bagi penggunanya (de-Marcos et al., 2016). Memperoleh peningkatan dengan maju melalui video game dan mendapatkan hadiah menghasilkan kepuasan bagi para pemain yang mengarah pada motivasi untuk terus bermain dan kondisi ini digunakan tidak hanya untuk menikmati permainan tetapi juga untuk mendorong pembelajaran (de-Marcos et al., 2016).

Pada tingkat pembelajaran PJOK di SDN Sumberari 01 peneliti menemukan permasalahan belum ada inovasi berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran PJOK berbasis teknologi. Murid masih banyak yang bingung dalam melakukan gerakan yang benar dalam melakukan praktek lapangan serta kurang kondusif dalam kegiatan pembelajaran. Guru kurang bisa memberikan penjelasan yang cukup jelas tentang materi yang diberikan dan murid kurang begitu tertarik dengan materi yang diberikan. Sekolah ini telah memiliki sarana yang cukup memadai, mulai dari sarana prasarana untuk melakukan kegiatan olahraga dan ketersediaan *LCD proyektor*, tetapi kurang begitu dimanfaatkan oleh guru. Penyediaan fasilitas *LCD proyektor* ini semestinya dapat dimanfaatkan guru sebagai alat bantu untuk menyajikan materi yang lebih menarik perhatian siswa sebelum melakukan praktek dilapangan dan mampu memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran melalui penggunaan media audio visual berbasis teknologi.

Media audio visual berbasis teknologi ini dapat berupa Video tutorial yang disajikan di kelas dengan bantuan *LCD proyektor* sehingga siswa lebih mudah memahami sebuah materi pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar. Video Tutorial yang memuat materi ajar Permainan Tradisional Gobak Sodor yang dikemas dalam bentuk VCD (*Compact Disc digital video*) yang di dalamnya memuat materi ajar untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Beberapa penulis telah menyelidiki praktik-praktik ini dan efek positif yang dihasilkan oleh motivasi untuk mendapatkan hadiah dari video game, yang memengaruhi peningkatan penerimaan jenis teknologi ini (Estriegana et al., 2019). Lingkungan pembelajaran berbasis game menunjukkan potensi besar untuk menginspirasi siswa dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran yang aktif. Sebagai contoh, Dominguez, et al. (2013) melaporkan bahwa siswa yang menyelesaikan pengalaman gamifikasi mencapai skor yang lebih tinggi pada pekerjaan yang sebenarnya. Dengan cara yang sama, Hwang dkk., (2012) mengimplementasikan model eksperimental menggunakan aktivitas pemecahan masalah berbasis game online dan melaporkan peningkatan yang signifikan dalam sikap belajar siswa, minat belajar, dan penerimaan teknologi. Hal inipun didukung hasil penelitian Fransisca dan MintoHarim (2018), bahwa media pembelajaran berupa video mampu memperjelas materi sehingga mudah dipahami siswa dengan tampilan menarik. Penggunaan media ini dapat dikemas secara menarik dalam pembelajaran interaktif yaitu memberikan pengalaman belajar bagi siswa untuk aktif memperoleh pengetahuan sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Demikian pula, banyak penelitian telah menganalisis dampak penggunaan video game yang dikombinasikan dengan aktivitas fisik dan telah menunjukkan peningkatan kinerja akademik (Ibáñez et al., 2020; Williams & Ayres, 2020). Penggunaan video game olahraga adalah salah satu cara untuk menarik remaja lebih dekat dengan olahraga (Biddiss & Irwin, 2010). Dengan memainkan alat ini, pembelajaran yang menyenangkan dan perkembangan global siswa biasanya tercapai (Peng et al., 2013). Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan di sekolah dengan judul "Pengembangan Media Video Tutorial Permainan Tradisional Gobak Sodor Bagi Guru PJOK Sekolah Dasar" sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menarik sehingga siswa termotivasi untuk aktif belajar guna memahami materi ajar.

METODE

Motode penelitian yang digunakan pengembangan media VCD tutorial permainan tradisional gobak sodor menggunakan model pendekatan jenis Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan kerangka kerja ADDIE untuk memandu proses perancangan dan pengembangan media VCD tutorial permainan tradisional. Kerangka kerja ADDIE adalah model proses yang dikembangkan

untuk pengajaran dan diadopsi secara antusias oleh tentara karena penggambarannya yang jelas mengenai langkah-langkah desain instruksional, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Reiser et al., 2012; Hanum, 2005). Proses yang umum dan dinamis dalam lima tahap memungkinkan perancang instruksional untuk menggunakan model ini dengan fleksibilitas, dalam hal bagaimana langkah-langkah atau prosedur yang berbeda dilakukan, yang menjadikannya salah satu model desain instruksional yang paling populer dan sering dikutip (Reiser et al., 2012; Chen, 2016) dan diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu (Stefaniak & Su, 2020). Beberapa penelitian telah menerapkan model ADDIE pada kurikulum pendidikan jasmani. Sebagai contoh, Li dan Cheong (2023) membagikan bagaimana "kuliah mikro" yang dirancang dan diproduksi berdasarkan model ADDIE diterapkan pada pengajaran penjas di sekolah dan disukai oleh para guru dan siswa. Yan (2020) juga membahas bagaimana cara meningkatkan level instruktur olahraga sosial dengan menggunakan model ADDIE untuk merancang kursus pelatihan.

Tahap **Analysis**; Tahap awal yang harus dilakukan dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah dengan studi lapangan melalui wawancara terhadap guru dan respon siswa kelas II mengenai media yang digunakan guru dalam pembelajaran PJOK dikaitkan dengan penyediaan dan pemanfaatan sarana belajar seperti *LCD proyektor* di SDN Sumberasri 01 Kabupaten Blitar.

Tahap **Design**; Berdasarkan masalah yang ditemukan di sekolah, peneliti melakukan langkah perancangan, berkaitan dengan desain dalam merumuskan suatu tujuan pembelajaran, instrumen penilaian, latihan, konten, analisis materi pembelajaran, perencanaan pembelajaran, dan pemilihan media. Dari hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti telah memiliki gambaran berkaitan dengan VCD tutorial yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi permainan tradisional gobak sodor kelas II SD.

Tahap **Development**; Dalam tahap pengembangan ini, hal yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah melakukan tinjauan ulang terhadap keefektifan media VCD tutorial gobak sodor dan melakukan revisi sesuai dengan umpan balik sehingga dapat menghasilkan suatu produk yang sudah divalidasi sumber belajarnya. Dalam tahap ini pula, peneliti sangat membutuhkan pakar permainan anak, guru kelas bawah, serta pakar yang ahli dalam bidang PJOK. VCD tutorial permainan gobak sodor ini dikembangkan oleh peneliti untuk guru dan siswa kelas II SD.

Tahap **Implementation**; Pada tahap ini dapat dilakukan jika media VCD tutorial permainan tradisional gobak sodor kelas II SD telah divalidasi oleh pihak-pihak terkait seperti pakar pendidikan jasmani, pakar permainan anak, guru kelas bawah, serta dosen pembimbing. Dalam penelitian ini, peneliti menciptakan sebuah media VCD tutorial permainan tradisional gobak sodor kelas II. Dalam tahap pelaksanaan ini peneliti tidak hanya melihat bagaimana langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam mengimplementasikan media VCD tutorial namun juga dalam menyampaikan materi peneliti ingin melihat bagaimana reaksi siswa ketika mereka belajar permainan tradisional gobak sodor.

Tahap **Evaluation**; Pada tahap ini dilakukan dengan melihat hasil serta uji coba kepada pengguna atau siswa berdasarkan angket, saran serta masukan dari para ahli dan pakar. Hal ini dilakukan guna mengetahui tingkat kelayakan produk model permainan tradisional yang telah dikembangkan, serta tanggapan dan penilaian pengguna. Selain itu dapat diketahui pula kekurangan dan kelebihan dari produk pengembangan permainan tradisional gobak sodor.

Sumber data ditentukan untuk menjawab penelitian yang dilakukan. Sumber data dalam pra penelitian ini diperoleh dari guru dan siswa melalui wawancara serta dari beberapa ahli (media dan materi). Data ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Dari data kuantitatif berasal dari perhitungan skor angket kelayakan produk oleh ahli media, ahli materi, dan guru sebagai responden. Subjek penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas II SDN Sumberasri 01 Kabupaten Blitar sejumlah 15 siswa. Hal ini bertujuan karena peneliti hanya melakukan uji coba secara terbatas, tidak dalam skala besar. Jenis sampel yang dimaksud dalam uji skala kecil ini menggunakan *Quota Sampling*, yaitu dengan jumlah sampel yang sudah ditentukan. Peneliti membagikan lembar penilaian berupa angket atau kuisisioner kepada 15 siswa untuk memberikan penilaian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini yaitu teknik wawancara dan angket/kuesioner yang dijelaskan sebagai berikut. (a) Teknik wawancara merupakan salah satu cara pengumpulan data dengan bertatap muka langsung dengan informan. Narasumber yang dijadikan subjek penelitian ini adalah guru kelas II di SDN Sumberasri 01. (b) Angket/kuesioner teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ini diberikan kepada ahli media, guru sebagai responden, serta siswa kelas II untuk mengetahui penilaian dan saran terkait produk berupa media

pembelajaran yang dibuat peneliti untuk dapat mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan dari media tersebut. Instrumen penelitian meliputi 1) Wawancara, 2) Observasi, 3) Lembar Validasi Produk oleh Ahli, dan 4) Lembar Kuesioner Responden.

Uji Keabsahan Data Validasi dalam instrumen angket ini menggunakan rumus koerelasi *product moment* atau dikenal dengan korelasi *pearson* dengan batuan *software Microsoft Excel 2010* yaitu mengkorelasikan skor tiap butir pertanyaan. Adapun Uji reliabilitas dilakukan setelah validasi instrumen selesai untuk menjamin bahwa instrumen tersebut memiliki keajegan (konsisten) mengukur apa yang seharusnya diukur menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Teknik Analisis Data Teknik analisa data penelitian ini untuk memaparkan hasil pengembangan media pembelajaran VCD tutorial permainan tradisional gobak sodor. Analisis data dilakukan setelah memperoleh data dari seluruh responden melalui penyebaran angket yang pengukurannya menggunakan *skala likert*, Asyhari dan Helds, (2016) yaitu rumus untuk mengetahui persentase skor penilaian berikut.

Tabel. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Alternatif Jawaban	Kriteria	Keputusan
0% - 20 %	Sangat tidak layak	Tidak perlu revisi
21% - 40 %	Tidak layak	Direvisi seperlunya
41% - 60%	Cukup layak	Cukup banyak revisi
61% - 80%	Layak	Banyak direvisi
81% - 100%	Sangat layak	Direvisi total

Sumber : Asyhari dan Helds, (2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan dalam bidang pendidikan berupa media pembelajaran video tutorial permainan tradisional gobak sodor bagi guru PJOK sekolah dasar. Pelaksanaan penelitian dan pengembangan produk meliputi beberapa tahapan diantaranya uji ahli media, uji ahli materimserta respon kemenarikan media oleh guru dan siswa. Adapun hasil analisa yang didapat sebagai berikut:

Validasi Ahli Media

Tujuan dari validasi ahli media ini yaitu untuk menguji penyajian video tutorial permainan tradisional gobak sodor terutama dilihat dari tampilan (visual) dan suara (audio) agar menjadi media pembelajaran yang lebih valid. Hasil validasi data media dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maximal	Persentase Skor	Kriteria KeValidan
Aspek Penilaian (visual)	22	30	73%	Valid
Aspek Suara (Audio)	20	25	80%	Valid
Aspek Penggunaan	8	10	80%	Valid
Jumlah Total	50			
Skor Maximal		65		
Persentase Kriteria			77%	Valid

Berdasarkan tabel di atas, media video tutorial permainan gobak sodor bagi guru PJOK sekolah dasar yang divalidasi oleh ahli media secara keseluruhan dari beberapa aspek diperoleh presentase skor sebesar 77% dengan kriteria "Valid". Hasil penilaian ahli media terhadap video pembelajaran ini meliputi 3 aspek, antara lain: (1) Pada aspek tampilan diperoleh persentase skor sebesar 73% dengan kriteria "Valid", (2) Pada aspek suara diperoleh persentase skor sebesar 80% dengan kriteria "Valid", serta (3) Pada aspek penggunaan media pembelajaran diperoleh persentase skor 80% dengan kriteria "Valid". Berdasarkan presentase skor penilaian tersebut berarti media pembelajaran dinyatakan Valid, baik dilihat dari aspek tampilan, aspek suara, maupun aspek penggunaan.

Validasi Ahli Materi

Tujuan validasi ahli materi yaitu menguji kelengkapan materi dan kebenaran materi yang disajikan agar sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa kelas V. Hasil validasi data materi dapat dilihat pada **Tabel 3**.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian		Jumlah Skor	Skor Maximal	Persentase Skor	Kriteria KeValidan
Aspek (visual)	Penilaian	25	25	100%	Sangat Valid
	Penyajian	18	20	85%	Sangat Valid
	Aspek Penggunaan	52		80%	Sangat Valid
	Jumlah Total Skor Total		55		
	Persentase Kriteria			88%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas media video tutorial permainan gobak sodor bagi guru PJOK sekolah dasar yang divalidasi oleh ahli materi diperoleh persentase skor sebesar 84% dengan kriteria “Sangat Valid”. Hasil penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran ini berdasarkan 3 aspek dengan rincian : (1) Pada aspek penilaian diperoleh persentase skor sebesar 84% dengan kriteria “Sangat Valid”, (2) Pada aspek penyajian diperoleh persentase skor sebesar 85% dengan kriteria “Sangat Valid”, serta (3) Pada aspek penggunaan media pembelajaran diperoleh persentase skor sebesar 80% dengan kriteria “Valid”.

Hasil Penelitian Responden (Guru/Pendidik)

Penilaian guru sebagai responden terhadap media yang dibuat ini bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi, serta penyajian dilihat dari aspek tampilan, suara, dan penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan siswa kelas II. Hasil penelitian responden dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maximal	Persentase Skor	Kriteria Kelayakan
Tampilan	30	30	100%	Sangat Layak
Suara	18	25	72%	Layak
Penggunaan	10	10	100%	Sangat Layak
Isi	24	25	96%	Sangat Layak
Penyajian	19	20	95%	Sangat Layak
Evaluasi	10	10	100%	Sangat Layak
Jumlah Skor	111			
Skor Maximal		120		
Persentase Kriteria			93%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.3 hasil penilaian guru oleh Bapak Danang Arif Susanto, S.Pd sebagai responden terhadap media video tutorial permainan tradisional gobak sodor mengacu pada 6 aspek, antara lain: (1) Pada aspek tampilan diperoleh persentase skor 100% dengan kriteria “Sangat Layak”, (2) Pada aspek suara diperoleh persentase skor 72% dengan kriteria “Layak”, (3) Pada aspek penggunaan diperoleh persentase skor 100% dengan kriteria “Sangat Layak”, (5) Pada aspek penyajian diperoleh persentase skor sebesar 95% dengan kriteria “Sangat Layak”, serta (6) Pada aspek evaluasi media pembelajaran diperoleh persentase skor sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Hasil penilaian media oleh guru sebagai responden rata-rata dari berbagai aspek tersebut diperoleh persentase skor sebesar 93% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hal ini berarti video tutorial permainan gobak sodor bagi guru PJOK sekolah dasar sangat layak diuji cobakan kepada siswa dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Proses Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pengembangan di atas, peneliti telah menghasilkan media video tutorial permainan tradisional gobak sodor yang berisi tentang materi ajar bagi guru PJOK sekolah dasar untuk siswa kelas II di SDN Sumberasri 01 diperoleh nilai kevalidan dan kelayakan bahan ajar sangat baik. Permainan gobak sodor sangat identik dengan permainan kelompok/tim (Manihuruk et al., 2022). Permainan gobak sodor menggunakan beberapa aspek yang sangat identik dengan teknik tai sabaki, yaitu kecepatan, kelincahan, dan daya tahan tubuh yang baik saat memainkan permainan ini.

Pada tahap uji validasi, oleh ahli media hasil penilaian ahli media diperoleh persentase skor sebesar 77% dengan kriteria "Valid". Hasil penilaian ahli media terhadap video pembelajaran ini meliputi 3 aspek, antara lain: (1) Pada aspek tampilan diperoleh persentase skor sebesar 73% dengan kriteria "Valid", (2) Pada aspek suara diperoleh persentase skor sebesar 80% dengan kriteria "Valid", serta (3) Pada aspek penggunaan media pembelajaran diperoleh persentase skor 80% dengan kriteria "Valid". Berdasarkan presentase skor penilaian tersebut berarti media pembelajaran dinyatakan Valid, baik dilihat dari aspek tampilan, aspek suara, maupun aspek penggunaan.

Adapun hasil uji validasi penilaian ahli materi diperoleh persentase skor sebesar 84% dengan kriteria "Sangat Valid". Hasil penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran ini berdasarkan 3 aspek dengan rincian : (1) Pada aspek penilaian diperoleh persentase skor sebesar 84% dengan kriteria "Sangat Valid", (2) Pada aspek penyajian diperoleh persentase skor sebesar 85% dengan kriteria "Sangat Valid", serta (3) Pada aspek penggunaan media pembelajaran diperoleh persentase skor sebesar 80% dengan kriteria "Valid".

Pelaksanaan penilaian oleh guru sebagai responden terhadap media pembelajaran video tutorial permainan tradisional gobak sodor mengacu pada 6 aspek penilaian antara lain: (1) Pada aspek tampilan diperoleh persentase skor 100% dengan kriteria "Sangat Layak", (2) Pada aspek suara diperoleh persentase skor 72% dengan kriteria "Layak", (3) Pada aspek penggunaan diperoleh persentase skor 100% dengan kriteria "Sangat Layak", (5) Pada aspek penyajian diperoleh persentase skor sebesar 95% dengan kriteria "Sangat Layak", serta (6) Pada aspek evaluasi media pembelajaran diperoleh persentase skor sebesar 100% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil validasi media oleh guru sebagai responden rata-rata dari berbagai aspek tersebut diperoleh persentase skor sebesar 93% dengan kriteria "Sangat Layak".

Adapun penilaian angket yang diberikan kepada 15 peserta didik mendapatkan penilaian sebagai berikut, pada aspek Minat terhadap media memperoleh skor 197 dengan skor maksimal 225 serta presentase yang didapat 88%, kemudian aspek penguasaan materi memperoleh skor 275 dengan skor maksimal 300 serta presentase yang didapat 92%, untuk aspek tampilan memperoleh skor 204 dengan skor maksimal 225 serta presentase yang didapat 91%. Sehingga diperoleh rata-rata skor 676 dengan skor maksimal 750 serta presentase kriteria keseluruhan memperoleh 90% dengan hasil "Sangat Menarik".

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pengembangan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan maka diperoleh kesimpulan, rancangan pengembangan media video tutorial permainan tradisional gobak sodor bagi guru PJOK sekolah dasar menggunakan model ADDIE dalam tulisan Sugiyono (2013) yang terdiri dari (analysis, design, development, implementation, evaluation). Produk berupa video ini divalidasi oleh ahli media yakni bapak Bapak M. Nur Haqqul Q, M.Pd , ahli materi yakni Ibu Peni Nohantiya, M.Pd , serta Bapak Danang Arif Susanto, S.Pd , sebagai responden kelayakan.

Kelayakan media video tutorial permainan tradisional gobak sodor bagi guru PJOK sekolah dasar ini menurut ahli yaitu Layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media mendapatkan persentase skor 77% dengan kriteria "Valid", persentase skor 84% dari ahli materi dengan kriteria "Sangat Valid", dan persentase skor 93% dari guru sebagai responden dengan kriteria "Sangat Layak".

Kemenerikan media video tutorial permainan tradisional gobak sodor bagi guru PJOK sekolah dasar ini berdasarkan keseluruhan respon (penilaian) siswa yaitu memiliki kualitas "Sangat Menarik" karena mampu memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar permainan tradisional gobak sodor . Hasil keseluruhan respon siswa diperoleh persentase rata-rata skor total sebesar 90% dengan kualitas "Sangat Menarik".

DAFTAR PUSTAKA

- Abbasi, G. A., Jagaveeran, M., Goh, Y. N., & Tariq, B. (2021). The impact of type of content use on smartphone addiction and academic performance: Physical activity as moderator. *Technology in Society*, 64, 101521
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asyar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Baranowski, T., Buday, R., Thompson, D. I., & Baranowski, J. (2008). Playing for Real: Video Games and Stories for Health-related Behavior Change. *American Journal of Preventive Medicine*, 34(1), 74–82. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2007.09.027>
- Barlett, C. P., Anderson, C. A., & Swing, E. L. (2009). Video game effects – Confirmed, Suspected, and Speculative. A Review of the Evidence. *Simulation & Gaming*, 40(3), 377–403. <https://doi.org/10.1177/1046878108327539>.
- Chen, L. L. (2016). A model for effective online instructional design. *Literacy Information and Computer Education Journal*, 6 (2), 2303-2308.
- Chooi, Y. C., Ding, C., & Magkos, F. (2019). The Epidemiology of Obesity. *Metabolism*, 92, 6–10. <https://doi.org/10.1016/j.metabol.2018.09.005>
- de-Marcos, L., Garcia-Lopez, E., & Garcia-Cabot, A. (2016). On the Effectiveness of Game-like and Social Approaches in Learning: Comparing Educational Gaming, Gamification & Social Networking. *Computers & Education*, 95, 99–113
- Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernandez-Sanz, L., Pages, C., & Martinez-Herraiz, J. (2013). Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392
- Estriegana, R., Medina-Merodio, J. A., & Barchino, R. (2019). Student Acceptance of Virtual Laboratory and Practical Work: An Extension of the Technology Acceptance Model. *Computers & Education*, 135, 1–14
- Fan, H., & Zhang, X. (2020). Alarming trends in severe obesity in Chinese children from 1991 to 2015. *Childhood Obesity*, 16(4), 244–249.
- Fransisca, I. & Mintohari. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol VideoScribe pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD*. Jakarta: Tata Surya
- Hannum, W. (2005). *Instructional systems development: A 30 year retrospective*. Educational Technology, 45(4), 5-21.
- Hemmingsson, E., Ekblom, Ö., Kallings, L. V., Andersson, G., Wallin, P., Söderling, J., & Ekblom-Bak, E. (2020). Prevalence and time trends of overweight, obesity and severe obesity in 447925 Swedish adults, 1995–2017. *Scandinavian journal of public health*, 49, 377–383
- Hisler, G., Twenge, J. M., & Krizan, Z. (2020). Associations between screen time and short sleep duration among adolescents varies by media type: Evidence from a cohort study. *Sleep Medicine*, 66, 92–102
- Hwang, G., Wu, P., & Chen, C. (2012). An Online Game Approach for Improving Students' Learning Performance in Web-based Problem-solving Activities. *Computers & Education*, 59(4), 1246–1256.
- Ibáñez, M. B., Portillo, A. U., Cabada, R. Z., & Barrón, M. L. (2020). Impact of augmented reality technology on academic achievement and motivation of students from public and private Mexican schools. A case study in a middle-school geometry course. *Computers & Education*, 145, 103734
- Kenney, E. L., Barrett, J. L., Bleich, S. N., Ward, Z. J., Craddock, A. L., & Gortmaker, S. L. (2020). Impact Of the Healthy, Hunger-Free Kids Act on Obesity Trends: Study examines impact of the Healthy, Hunger-Free Kids Act of 2010 on childhood obesity trends. *Health Affairs*, 39(7), 1122–1129
- Kracht, C. L., Joseph, E. D., & Staiano, A. E. (2020). *Video games, obesity, and children*. Current Obesity Reports, 9(1), 1–14.
- Listiani, H. (2017). *Analisis Miskonsepsi Peserta Didik SMA Menggunakan Certainty of Response Index (CRI) pada Materi Dunia Hewan di SMA Negeri 12 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)..
- Manihuruk, F., Irianto, D. P., Suharjana, S., Widiyanto, W., Elumalai, G., & Wali, C. N. (2022). The Effect of Gobak Sodor Game on the Increase of Tai Sabaki in Adolescent Kenshi Dojo Triharjo. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 10(3), 484-491.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan model pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.

- Musyadat, I. (2015). *Pengembangan media pembelajaran berbasis video scribe untuk peningkatan mata pelajaran Sosiologi kelas X MAN Bangil* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Peng, W., Crouse, J. C., & Lin, J. H. (2013). Using Active Video Games for Physical Activity Promotion: A Systematic Review of the Current State of Research. *Health education & behavior*, 40(2), 171–192.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (Eds.). (2012). *Trends and issues in instructional design and technology* (p. 408). Boston: Pearson.
- Rogers, R., Farquhar, L., & Mummert, J. (2020). Motivational Differences Among Viewers of Traditional Sports, Esports, and NBA 2K League. *Communication & Sport*, 2167479520942738. <https://doi.org/10.1177/2167479520942738>
- Rojas, M., Nussbaum, M., Chiuminatto, P., Guerrero, O., Greiff, S., Krieger, F., & Van Der Westhuizen, L. (2021). Assessing collaborative problem-solving skills among elementary school students. *Computers & Education*, 175, 104313
- Stefaniak, J., & Xu, M. (2020). An examination of the systemic reach of instructional design models: A systematic review. *TechTrends*, 64(5), 710-719.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Swing, E. L., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Walsh, D. A. (2010). Television and Video Game Exposure and the Development of Attention Problems. *Pediatrics*, 126, 214–221
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Ketut, P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Williams, W. M., & Ayres, C. G. (2020). Can active video games improve physical activity in adolescents? A review of RCT. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(2), 669
- Xi, B., Zong, X. N., Kelishadi, R., Litwin, M., Hong, Y. M., Poh, B. K., & Bovet, P. (2020). International waist circumference percentile cutoffs for central obesity in children and adolescents aged 6 to 18 years. *The Journal of Clinical Endocrinology & Metabolism*, 105(4), 1569–1583.
- Yan, H. (2020) A study on the training course system of national social sports instructors in Shandong province based on ADDIE theory model [master]: *Shandong sport university*. CNKI