

## **Media pembelajaran materi lompat jauh berbasis permainan berorientasi ICT TPACK**

### ***TPACK ICT oriented game-based long jump learning media***

**Kadek Jefry Dwi Sumarjono<sup>1</sup>, Made Agus Wijaya<sup>1,\*</sup>, I Gede Suwiwa<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia

\*Corresponding Author

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video tutorial dan video tugas gerak materi lompat jauh untuk peserta didik kelas X SMA/SMK. Penelitian pengembangan ini menggunakan rancangan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Populasi dari penelitian terdiri atas peserta didik berjumlah 124 orang. Sampel dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Singaraja berjumlah 15 orang dengan dipilih secara acak atau *random sampling*. Instrumen penelitian menggunakan lembar validitas untuk tiga validator, dan kuesioner *Formative Class Evaluation (FCE)* untuk peserta didik. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif-kualitatif. Didapatkan nilai rata-rata hasil evaluasi dari ahli isi, ahli desain/media dan praktisi PJOK yaitu 95% dan 96% yang artinya kategori sangat baik, dan tahap implementasi kepada peserta didik uji perorangan dan kelompok kecil dengan rerata 3,00 yang artinya kategori sangat baik. Berdasarkan analisis data dari penelitian, media pembelajaran materi lompat jauh berbasis permainan berorientasi ICT TPACK layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Pembelajaran; Atletik; Lompat Jauh; ICT; TPACK.

#### **Abstract**

This research aims to produce learning media in the form of video tutorials and videos of movement assignments on long jump material for class X SMA/SMK students. This development research uses the ADDIE development model design which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The population of the study consisted of 124 students. The sample for this research was 15 class X students at SMK Negeri 1 Singaraja, selected at random or random sampling. The research instrument uses a validity sheet for three validators, and an FCE / Formative Class Evaluation questionnaire for students. The data analysis technique uses quantitative-qualitative descriptive. The average score obtained from the evaluation results from content experts, design/media experts and PJOK practitioners was 95% and 96%, which means the category very good, and the implementation stage for individual and small group test students with an average of 3.00, which means category very good. Based on data analysis from research, the ICT TPACK game-based long jump learning media is suitable for use.

**Keywords:** Learning; Athletics; Long jump; ICT; TPACK.

Received: 16 Mei 2024; Revised: 15 Mei 2024; Accepted: 17 Mei 2024

 <http://dx.doi.org/10.55379/sjs.v3i3.1241>

Corresponding author: Made Agus Wijaya, Jl. Udayana No.11 Singaraja, Bali 81116  
Email: [wijaya.madeagus@undiksha.ac.id](mailto:wijaya.madeagus@undiksha.ac.id)

## PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran PJOK terdapat tujuh kegiatan yang meliputi kegiatan permainan dan olahraga, pembinaan, senam, ritme, air, alam terbuka, dan kesehatan yang wajib dipahami pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Kegiatan permainan dan olahraga merupakan isi dari ketujuh lingkup yang dapat membantu peserta didik menjadi lebih mahir bergerak, salah satunya materi atletik (Bayu & Andrianto, 2014). Atletik merupakan olahraga yang menjadi landasan bagi semua cabang olahraga lainnya (Sukirno & Pratama, 2019). Atletik adalah olahraga yang menggabungkan empat jenis olahraga berbeda yang sering dikategorikan sebagai berjalan, berlari, melempar, dan melompat (Eddy et al., 2017). Berdasarkan dua sudut pandang di atas dapat disimpulkan bahwa atletik adalah induk dari sebagian besar olahraga, dan sebagian besar olahraga mengadopsi tindakan atletik seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar sehingga sering disebut *mother of sport*.

Merujuk pada pembelajaran PJOK Di Sekolah Menengah Kejuruan khususnya di kelas X, atletik sudah dapat dilaksanakan sebelumnya, dengan materi lompat jauh (Wijaya & Kanca, 2018). Pelaksanaan pembelajaran atletik akan sangat menarik dan menyenangkan apabila dikemas dengan berisi bermainnya. Bermain sangat disukai oleh anak-anak, karena sifat dari bermain sendiri adalah menyenangkan (Taroreh & Wijaya, 2020). Sehingga melalui bermain dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat berharga untuk siswa yang dikombinasikan dengan menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan jaman saat ini.

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat. Proses pembelajaran di era abad 21 ini tentunya, pembelajaran PJOK tidak lepas dari peran ICT (*Information and Communication Technology*) (Khine et al., 2017; Sargent & Casey, 2020). Dengan memasukkan peran ICT ke dalam rancangan pembelajaran tentunya akan menambah kegairahan dunia pendidikan terutama di pembelajaran PJOK. *Information and Communication Technology* (ICT) pada pelaksanaan kurikulum sangat diperlukan, dan ICT

akan memegang peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajarannya. Pemanfaatan ICT diperlukan dalam kegiatan pembelajaran sehingga efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran terlaksana. Materi dan tugas dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui transfer dari ICT.

*Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) adalah salah satu *framework* yang mengintegrasikan antaran pengetahuan teknologi (*Technological Knowledge*), pengetahuan pedagogi (*Pedagogy Knowledge*), dan pengetahuan konten (*Content Knowledge*) dalam sebuah konteks pembelajaran, TPACK awalnya hanya mendeskripsikan tentang PCK (*Pedagogical and Content Knowledge*), selanjutnya untuk menggambarkan bagaimana pemahaman guru terhadap teknologi pembelajaran dan dihubungkan dengan PCK dan dengan yang lainnya untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif menggunakan teknologi (Khine et al., 2017). TPACK penting bagi guru, karena semakin berkembangnya teknologi maka guru harus lebih bisa menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar di kelas. Pengintegrasian antara ICT dan TPACK dalam proses pembelajaran sangat berperan penting untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan teknologi yang mampu membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien (Tondeur et al., 2020). ICT TPACK diharapkan mampu membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan teknologi, serta membuat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran tidak merasa cepat bosan karena guru sudah mampu memvariasikan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan teknologi, selain teknologi agar pembelajaran semakin bervariasi dan dapat membuat peserta didik menjadi semangat dan dapat dikreasikan dengan bermain.

Berdasarkan penelitian terkait, media sudah tersedia namun perlu dikembangkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih maksimal. Seperti penelitian (Carolin et al., 2020) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara media terhadap aktivitas belajar. Media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Sedangkan penelitian materi pembelajaran keterampilan dasar melempar *petanque* (Saputri & Suwiwa, 2022) menunjukkan tingkat

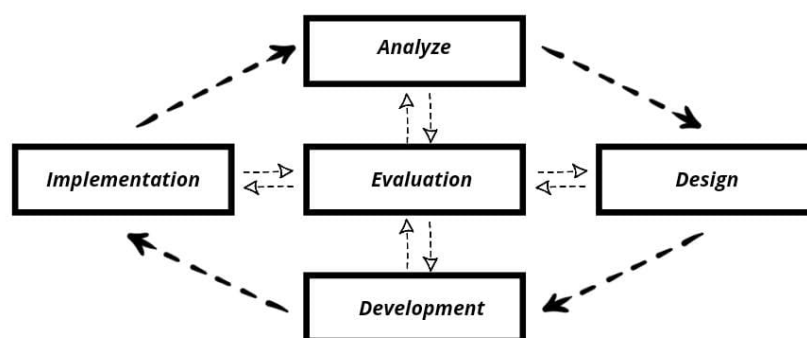
kualifikasi sangat baik sebesar 85,71%. Ahli evaluasi media pembelajaran menunjukkan kualifikasi sangat baik dengan skor 91,25%. Penilaian ahli desain pembelajaran menunjukkan kualifikasi sangat baik dengan perolehan skor 94,44%. Hasil uji coba individu masing-masing menunjukkan tingkat kualifikasi sangat baik yaitu sebesar 96,66%. Pada pengujian kelompok besar memperoleh perolehan skor sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik, sedangkan pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase perolehan skor sebesar 93,16 dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian berdasarkan dua penelitian tersebut sebenarnya media pembelajaran video tutorial di era sekarang ini sangat diperlukan dan layak digunakan sebagai sumber belajar. Namun tentunya perlu ditingkatkan atau diperbaharui, inilah yang membuat peneliti mengembangkan media pembelajaran yang selama ini baru berisi video tutorial ditambahkan dengan video tugas gerak dengan tingkat kesulitan yaitu mudah, sedang dan sulit yang didalamnya ada nuansa bermain. Karena dengan demikian peserta didik akan lebih antusias dalam belajar dan berlatih materi lompat jauh sehingga harapannya peserta didik tentu akan cepat bisa memahami dan mempraktikkan materi lompat jauh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pertama yang peneliti lakukan dengan narasumber yang merupakan guru mata pelajaran PJOK kelas X di SMK Negeri 1 Singaraja pada tanggal 14 November 2023. Ditemukan 3 permasalahan yaitu, 1) video pembelajaran yang digunakan hanya berisi video tutorial sehingga belum berorientasi ITC TPACK, 2) peserta didik perlu nuansa bermain dalam proses pembelajaran agar tidak membosankan, dan 3) perlu adanya modifikasi sarana sehingga peserta didik semangat mengikuti pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut rumusan masalah pada penelitian ini adalah 1) Bagaimanakah hasil analisa kebutuhan media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi lompat jauh berbasis permainan untuk peserta didik kelas X SMA / SMK?, 2) Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi lompat jauh berbasis permainan untuk peserta didik kelas X SMA/SMK?, 3) Bagaimanakah hasil validitas ahli terhadap media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi lompat jauh berbasis permainan untuk peserta didik kelas

X SMA/SMK?, 4) Bagaimanakah hasil kepraktisan media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi lompat jauh berbasis permainan untuk peserta didik kelas X SMA/SMK?. Dalam pembelajaran menurut guru PJOK perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran dan hasil belajarnya. Selain itu peneliti juga memberikan kuesioner kepada peserta didik untuk menilai pelaksanaan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik terkait pengembangan media pembelajaran. Dari 124 peserta didik kelas X AKL, 120 peserta didik menyatakan sangat perlu dan setuju dengan adanya video tutorial dan video tugas gerak yang dikemas dalam bentuk bermain karena tentu akan mempermudah dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih memahami dan antusias terhadap tugas gerak yang diberikan. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran video tutorial dan video tugas gerak.

## METODE

Penelitian tentang pengembangan itulah yang menjadi tujuan penelitian ini. Proses yang akan diikuti untuk melaksanakan pengembangan disebut prosedur pengembangan. Proses pengembangan itu sendiri mungkin dapat membantu memberikan penjelasan tambahan mengenai prosedur yang perlu diambil untuk menghasilkan hasil yang diinginkan. Paradigma pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Tujuan dari proyek ini adalah untuk membuat media pembelajaran materi lompat jauh berbasis permainan, berorientasi ICT TPACK. Langkah-langkah penggunaan metode ADDIE adalah seperti gambar berikut:



Gambar 1. Langkah Penggunaan Metode ADDIE

Penelitian ini bertempat di SMK Negeri 1 Singaraja ini dalam uji perorangan dan kelompok kecil, uji coba perorangan diambil 4 orang peserta didik secara acak dan Kelompok kecil diambil 15 peserta didik dengan rincian 8 putra dan 7 putri dari kelas X AKL. Teknik sampling menggunakan *random sampling*. Uji ahli Isi / materi pembelajaran oleh Ibu N L P S, S.Pd., M.Pd. Uji Ahli Desain / Media oleh Bapak Dr. I G W S, S.Pd.,S.T., M.Pd. dan Praktisi PJOK oleh Bapak K A, S.Pd.

Instrumen pengumpulan data setelah mencoba tugas gerak yaitu peserta didik mengisi lembar kuesioner *Formative Class Evaluation (FCE)* (Suroto et al., 2023). Teknik analisis data adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian ini menjadi data yang relevan (Sandu & Shodiq, 2015). Penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan teknik wawancara dan angket kuesioner. Strategi dalam wawancara dan kuesioner ini digunakan dalam melakukan pengambilan data agar penelitian ini dapat terlaksana secara terperinci sesuai dengan hasil pengamatan para ahli, pada tahap analisis. Teknik analisis kuantitatif ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Pada tahap pengembangan untuk uji ahli isi/materi, ahli desain/media dan praktisi PJOK. Pada tahap implementasi saat melakukan uji coba perorangan dan uji kelompok kecil

## HASIL

Media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi lompat jauh berbasis permainan untuk peserta didik kelas X SMA/SMK telah melalui proses uji coba perbaikan. Model pengembangan yang digunakan untuk produk yaitu model ADDIE, yang terdiri dari lima langkah, yaitu 1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*) dan 5) evaluasi (*evaluation*). Dalam pengembangan ADDIE berhasil menghasilkan dua desain yaitu *storyboard* dan *flowchart*.

Pada tahap pertama pengembangan terdapat dua tahap dalam melakukan analisis teknik analisis kualitatif, yaitu yang pertama analisis kebutuhan, yang kedua analisis kurikulum. Analisa kurikulum menggunakan teknik



wawancara, observasi dan juga angket untuk guru PJOK. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK, diperoleh bahwa pembelajaran PJOK khususnya materi atletik lompat jauh sudah dilengkapi menggunakan video pembelajaran, namun belum berisi tahapan tugas gerak. Kemudian, dari hasil observasi yang telah dilaksanakan, pada proses pembelajaran terlihat masih monoton dan siswa takut melaksanakannya karena tidak ada unsur permainannya. Kemudian untuk observasi terhadap kurikulum juga diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka belajar dengan materi atletik yaitu lompat jauh. Selanjutnya pada tahap perencanaan, pemilihan dan penetapan *software* sangatlah berperan penting sehingga dipilih aplikasi VN karena sangat lengkap dan mudah digunakan untuk *editing* video, dan tidak lepas juga dalam merancang tugas gerak materi lompat jauh, serta naskah video pembelajaran/*storyboard* yang dikembangkan. Di tahap pengembangan (Development) yaitu melakukan pengembangan terhadap video pembelajaran dan validasi yang dilakukan oleh pakar ahli. Dengan memperoleh hasil sebagai berikut:

#### *Analisis Data Validasi Ahli Isi dan Praktisi PJOK*

Hasil penilaian dari ahli isi dan praktisi PJOK terhadap media pembelajaran mendapatkan hasil yaitu dengan skor 71 dan 72, sedangkan skor maksimal adalah 75. Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung tingkat persentase media pembelajaran lompat jauh sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Data Validasi Ahli Isi dan Praktisi PJOK

<b>Ahli</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
Ahli Isi	94%	Sangat Baik
Praktisi PJOK	96%	Sangat Baik

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh dengan hasil persentase yaitu 94% dan 96% dan memiliki rerata skor 95% berada pada kualifikasi Sangat Baik. Dengan demikian media video pembelajaran memiliki kelayakan yang Sangat Baik dari segi aspek materi.

#### *Analisis Data Validasi Ahli Media dan Praktisi PJOK*

Hasil penilaian dari ahli desain/media dan praktisi PJOK terhadap media pembelajaran mendapatkan hasil yaitu dengan skor 71 dan 72, sedangkan

skor maksimal adalah 75. Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung tingkat persentase media pembelajaran lompat jauh sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Data Validasi Ahli Desain/Media dan Praktisi PJOK

Ahli	Presentasi	Kategori
Ahli Desain/Media	95%	Sangat Baik
Praktisi PJOK	96%	Sangat Baik

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh dengan hasil persentase yaitu 95% dan 96% dan memiliki rerata skor 96% berada pada kualifikasi Sangat Baik. Dengan demikian media video pembelajaran memiliki kelayakan yang Sangat Baik dari segi aspek desain/media. Selanjutnya, setelah melewati tahap pengembangan, dilanjutkan ke tahap implementasi (*implementation*). Langkah nyata pada tahap implementasi yaitu dengan menerapkan media video pembelajaran yang telah dibuat, dengan memfungsikan perannya agar bisa diimplementasikan dalam uji coba kelompok kecil.

#### Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap uji coba kelompok kecil melibatkan 15 orang peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Singaraja yang terdiri diantara delapan orang peserta didik laki - laki dan tujuh peserta didik perempuan. Fokus dari pengembangan ini adalah agar peserta didik lebih memahami tahapan - tahapan gerak dari materi lompat jauh. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh peserta didik, dilanjutkan dengan peserta didik mengisi kuesioner, kuesioner yang diberikan berupa kuesioner *Formative Class Evaluation* (FCE).

Pada penilaian FCE ini memiliki masing-masing skor didalamnya. Untuk jawaban ya mendapat skor 3, jawaban tidak mendapat nilai 2 dan tidak tahu mendapat nilai 1. Untuk hasil yang diperoleh setelah peserta didik menjawab atau mengisi kuesioner FCE tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Kelompok Kecil

Laki-Laki

No	Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Average
1.	RP1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
2.	RP2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00



No	Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Average
3.	RP3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
4.	RP6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
5.	RP7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
6.	RP9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
7.	RP10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
8.	RP11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
		3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	

Perempuan

No	Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Average
1.	RP4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
2.	RP5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
3.	RP8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
4.	RP12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
5.	RP13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
6.	RP14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
7.	RP15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
		3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	

Hasilnya, 15 peserta didik mendapat nilai 3 pada setiap soal yang dijawab, dengan rata-rata 3,00. Selanjutnya kita lihat skor masing-masing komponen yaitu soal 1 sampai dengan 3. Ini adalah hasil dari 15 siswa yang mendapat nilai 3 dengan nilai rata-rata 3,00. Komponen kemauan pada soal nomor 4 sampai dengan nomor 5 juga mendapat nilai 3 dengan nilai rata-rata. 3,00, komponen metode mendapat skor 3 dan nilai rata-rata 3,00 untuk soal 6 sampai 7, dan komponen kerja sama mendapat skor 3 dan nilai rata-rata 3,00 untuk soal 8 sampai 9. Berikut tabel konversinya skor standar untuk setiap komponen:

Tabel 4. FCE Scoring Sheet ke Dalam Nilai Untuk Masing-Masing Komponen

Items	F-1	F-2	F-3	F-4	F-5	F-6	F-7	F-8	F-9	Average
Dimension	Result		Volition		Method		Cooperation			
<b>Male</b>	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
<b>8</b>		3,00		3,00		3,00		3,00		3,00
<b>Female</b>	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
<b>7</b>		3,00		3,00		3,00		3,00		3,00
<b>Total</b>	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	
<b>Standard Score</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3,00
<b>15</b>		3,00		3,00		3,00		3,00		
<b>Standard Score</b>		5		5		5		5		5

Setelah mendapatkan nilai rata - rata dari masing-masing komponen, akan dibuatkan standar skor FCE secara keseluruhan yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Standar Score FCE Secara Keseluruhan

<b>Nilai</b>	<b>Score FCE</b>	<b>Kategori</b>
5	2,77 - 3,00	Sangat Baik
4	2,58 - 2,76	Baik
3	2,34 - 2,57	Sedang
2	2,15 - 2,33	Kurang
1	Dibawah 2,15	Kurang Sekali

Dapat dilihat pada tabel 4.9 bahwa hasil dari masing-masing komponen memperoleh skor 3,00, berarti dengan skor 3,00 tersebut memiliki kualifikasi atau kategori Sangat Baik. Hasil dan masukan dari 15 orang peserta didik dalam uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi lompat jauh berbasis permainan untuk peserta didik kelas X SMA/SMK adalah sangat baik, dikarenakan video pembelajaran sangat menarik dan mudah dimengerti oleh peserta didik dalam mempelajari materi lompat jauh sesuai dengan isi dari video pembelajaran.

Dan terakhir yaitu tahap evaluasi, dengan tujuan melihat sejauh mana produk yang dibuat mencapai sasaran yang sudah diterapkan sebelumnya. Penilaian yang dilakukan pada tahap evaluasi terhadap media yang dihasilkan dari validitas oleh tiga ahli, yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain/media pembelajaran, dan praktisi PJOK. Sedangkan tahap uji coba yang dilaksanakan yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain/media pembelajaran, praktisi PJOK serta uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh peserta didik SMK kelas X. Hal tersebut untuk menyempurnakan media pembelajaran video tutorial dan video tugas gerak materi lompat jauh berbasis permainan.

## **PEMBAHASAN**

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat. Meskipun banyak guru menggunakan materi video tutorial untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas, ada situasi di mana pendekatan ini tidak efektif (Swadesi et al., 2019). Bahkan sampai saat ini peserta didik masih takut untuk

menyelesaikan tugas gerak yang diberikan guru. Berdasarkan penelitian terkait, media sudah tersedia, namun guru belum memanfaatkannya secara maksimal sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan berujung pada penurunan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan teori dan hasil penelitian sebelumnya, media pembelajaran materi lompat jauh berbasis permainan berorientasi ICT TPACK dianggap valid dan layak menurut uji coba para ahli dan peserta didik yang tentunya sesuai dengan definisi TPACK menurut (Supriadi, 2019) mengenai penggunaan teknologi yang tepat berdasarkan pedagogi peserta didik untuk mengajarkan suatu konten tertentu. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh (Supriadi, 2019) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE Materi *Passing* Bola Basket”, dalam tahap uji validitas ahli diperoleh hasil yaitu, Uji Ahli Isi dengan rerata skor 88% pada kategori sangat baik, Uji Ahli Desain dengan rerata skor 84% pada kategori sangat baik, dengan hasil tersebut media pembelajaran sudah baik namun perlu dikembangkan karena masih belum ada video tugas gerak dan nuansa bermain dalam proses pembelajaran, sesuai juga dengan saran dan masukan dari peserta didik terhadap penelitian terdahulu tersebut. Sedangkan pada penelitian ini yang membedakan yaitu sudah dikembangkan dengan berisi video tugas gerak dengan tiga tingkatan yaitu, mudah, sedang, sulit kemudian dikemas dengan nuansa bermain sehingga dalam tahap uji validitas ahli diperoleh hasil yaitu, Uji Ahli Isi dan Praktisi PJOK dengan rerata skor 95% pada kategori sangat baik, Uji Ahli Desain/Media dan Praktisi PJOK dengan rerata skor 96% pada kategori sangat baik, Selain itu, penelitian ini juga sudah sejalan dengan kerangka komponen TPACK, yaitu dalam lingkup materi bidang studi, pedagogi dan teknologi (Supriadi, 2019). Dengan demikian media video pembelajaran atletik materi lompat jauh dapat membantu proses pembelajaran, dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang terdapat pada video pembelajaran tersebut. Selain itu, produk yang telah dikembangkan ini dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, tiga orang ahli yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain/media pembelajaran, dan praktisi PJOK serta uji

coba kelompok kecil digunakan untuk menguji validitas media video pembelajaran. Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk pembelajaran selanjutnya. Tentu penelitian ini akan sangat berdampak terhadap proses pembelajaran di sekolah khususnya terhadap peserta didik kelas X SMA/SMK. Penelitian ini juga pasti memiliki keterbatasan terutama ketersediaan alat modifikasi yang digunakan, apalagi didalam sekolah tersebut banyak ada peserta didik maka media pembelajaran yang harus disediakan juga harus banyak.

## **KESIMPULAN**

Penggunaan media video pembelajaran dalam pembelajaran PJOK merupakan hal yang sangat penting dan diharapkan saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Berorientasi ICT TPACK Materi Lompat Jauh Berbasis Permainan untuk Peserta Didik Kelas X SMA/SMK dengan menggunakan rancangan model ADDIE. Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi tugas gerak. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif-kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data 1) guru dan peserta didik SMK membutuhkan video tugas gerak pembelajaran PJOK pada materi lompat jauh berbasis permainan, 2) produk penelitian ini yaitu menghasilkan video pembelajaran yang didalamnya memuat video tutorial, video tugas gerak materi lompat jauh dan menghasilkan sarana pembelajaran yang dimodifikasi seperti tangga terbuat dari kayu, ban dalem dan kardus, 3) dalam tahap uji validitas ahli diperoleh hasil yaitu, Uji Ahli Isi dan Praktisi PJOK dengan rerata skor 95% pada kategori sangat baik, Uji Ahli Desain/Media dan Praktisi PJOK dengan rerata skor 96% pada kategori sangat baik, yang artinya secara keseluruhan media pembelajaran ini valid untuk digunakan 4) ditahap uji perorangan dengan memperoleh skor 3,00 yang artinya termasuk ke dalam kategori sangat baik dan uji kelompok kecil dengan memperoleh skor 3,00 yang termasuk juga ke dalam kategori sangat baik, dengan demikian artinya media ini sangat praktis. Guru PJOK dan peserta didik kelas X SMA/SMK dapat mengimplementasikan tugas gerak Lompat Jauh berbasis permainan yang dikembangkan melalui penelitian ini.

**KONTRIBUSI PENULIS**

**Kadek Jefry Dwi Sumarjono:** Writing - Review & editing. **Made Agus Wijaya:** Methodology. **I Gede Suwiwa:** Software and Writing - Original Draft. Author 4: Validating.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Bayu, W. I., & Andrianto, J. R. (2014). Profil Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Pada Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Jombang Tahun 2016. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 5(1), 18. <https://doi.org/10.32682/bravos.v5i1.442>
- Carolin, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas Vii Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12–18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>
- Eddy, Purnomo, & Dapan. (2017). Dasar-Dasar Gerak Atletik. *Alfamedia*, 186. [http://staffnew.uny.ac.id/upload/131872516/penelitian/c1-Dasar dasar Atletik.pdf](http://staffnew.uny.ac.id/upload/131872516/penelitian/c1-Dasar%20dasar%20Atletik.pdf)
- Khine, M. S., Ali, N., & Afari, E. (2017). Exploring relationships among TPACK constructs and ICT achievement among trainee teachers. *Education and Information Technologies*, 22(4), 1605–1621. <https://doi.org/10.1007/s10639-016-9507-8>
- Sandu, S., & Shodiq, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Issue June 2015). literasi media publishing.
- Saputri, K. A. L., & Suwiwa, I. G. (2022). Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar Lempar Petanque. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 254–261. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.37893>
- Sargent, J., & Casey, A. (2020). Flipped learning, pedagogy and digital technology: Establishing consistent practice to optimise lesson time. *European Physical Education Review*, 26(1), 70–84. <https://doi.org/10.1177/1356336X19826603>
- Sukirno, S., & Pratama, R. R. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Berbasis Permainan Di Sekolah Dasar. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2). <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8095>
- Supriadi, A. (2019). *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dengan Berbasis ICT, Dan Penerapan Prinsip TPACK*.
- Suroto, Prakoso, B. B., Khory, F. D., Setyorini, Febriyanti, I., Juniarisca, D. L., Bayu, W. I., Muzakki, A., & Setiawan, E. (2023). Lesson study in physical education classes: improving the quality of teacher teaching. *Ibero-American Journal of Exercise and Sports Psychology*, 18(6), 641–643. <https://doi.org/10.1371/journal>

- Swadesi, I. K. I., Wahjoedi, H., Sudiana, I. K., & Dharmadi, M. A. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA PJOK Se-Bali. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, (Vol 4, pp. 924-932).
- Taroreh, B. S., & Wijaya, M. A. (2020). Program Aktivitas Fisik Manipulatif Berbasis Kinestetik Untuk Anak Usia 6 Tahun. *Jurnal Penjakora*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i1.24258>
- Tondeur, J., Scherer, R., Siddiq, F., & Baran, E. (2020). Enhancing pre-service teachers' technological pedagogical content knowledge (TPACK): a mixed-method study. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 319–343. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09692-1>
- Wijaya, M. A., & Kanca, I. N. (2018). *Buku Ajar Paradikma Baru Pembelajaran PJOK*. Undiksha Press.