

PENGEMBANGAN VIDEO GERAK VARIATIF DALAM SENAM IRAMA SDNKEBON BAWANG 03 PADA SISWA KELAS III

Feby Nur Afifah¹, Ima Mulyawati²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

¹ afifahfeby13@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the feasibility of developing varied movement educational videos and to determine the response of teachers and students in Rhythmic Senam at SDN Kebon Bawang 03 for Class III Students. This research is included in research and development (R&D). This research uses the 4D method with 4 steps, namely: 1) Define Stage, 2) Design Stage, 3) Develop Stage, and 4) Disseminate Stage. The location of this research was at SDN Kebon Bawang 03. The test subjects were applied to 24 grade 3 students at that SDN. Data collection was carried out using a Media Expert validation questionnaire, a Material Expert validation questionnaire, and a Student response questionnaire. The research data were analyzed using a Likert scale. The result of product development is a video learning video of varied movements in Rhythmic Senam. Media Expert validation results received an average score of 85% in the "very feasible" category. The Material Expert validation results received an average score of 85% in the "very appropriate" category. The results of student responses based on field trials received an average score of 82% in the "very feasible" category. Based on the results obtained, it can be concluded that this video of varied movements in Rhythmic Senam is very suitable to be used as a medium for learning PJOK in class 3 of elementary school.

Keywords: Development, Various Motion Videos, Rhythmic senam

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami kelayakan pada mengembangkan video edukasi gerak variatif serta untuk memahami respon guru dan peserta didik pada Senam Irama SDN Kebon Bawang 03 pada Siswa Kelas III. Penelitian ini termasuk pada penelitian dan development (R&D). Penelitian ini menerapkan method 4D melalui 4 tahap, yakni : 1) Tahap Pendefinisian (Define), 2) Tahap Perancangan (Design), 3) Tahap Development (Develop), dan 4) Tahap Penyebaran (Dissiminate). Tempat penelitian ini di SDN Kebon Bawang 03. Subjek diterapkan kepada 24 peserta didik kelas 3 di SDN tersebut. Penghimpunan bahan dijalankan melalui angket validation Ahli Media, angket validation ahli Materi, dan angket respon Peserta Didik. Data penelitian diselidiki melalui skala Likert. Hasil development produk ialah video pembelajaran video gerak variatif pada Senam Irama. Hasil validation ahli Media memperoleh skor average 85% melalui tipe "sangat layak". Hasil validation Ahli Materi memperoleh skor average 85% melalui tipe "sangat layak". Hasil respon Peserta Didik berlandaskan lapangan memperoleh skor average

82% melalui tipe “sangat layak”. Berlandaskan hasil penerimaan bisa dirangkum sebenarnya video gerak variatif pada Senam Irama ini sangat layak diterapkan untuk media pembelajaran PJOK di kelas 3 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Development, Video Gerak Variatif, Senam Irama

A. Pendahuluan

Development ialah suatu metode menumbuhkan / mengembangkan kualitas teoritis, intelektual, / moral untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Kementerian Education dan Kebudayaan, 2003). Pertumbuhan anak pada tahun pertama sungguh krusial dan akan memdampaki kualitas di masa depan. Anak-anak ialah pribadi yang berbeda melalui ciri khas yang berbeda pula berlandaskan fase pertumbuhannya. Oleh karena itu, upaya pengasuhan anak wajib berfokus pada belajar dan bermain (Wiyani & Barnawi, 2012).

Pertumbuhan motorik dibagi menjadi 2: pertumbuhan motorik kasar dan motorik lembut. Pertumbuhan motorik kasar terjadi ketika *children* mulai menyimpan coordination dan keseimbangan yang mirip melalui orang tua. Keterampilan motorik kasar memerlukan coordination sebagian besar tubuh anak. Melatih anak untuk

melompat, memanjat, berlari, berjinjit, berjalan, dan untuknya mampu membantu mengembangkan kemampuan motorik kasarnya (Iswantiningtyas & Wijaya, 2015).

Lingkungan edukasi berbasis video menyimpan potensi yang sungguh besar untuk membentuk masa mendatang edukasi dan akan terus berkembang menyiapkan wadah untuk para pembelajar (Giannakos et al., 2016). Video mendorong edukasi yang berpusat pada peserta didik, baik di pada maupun di luar kelas (Hafizah, 2020).

Video gerak variatif ialah metode development video yang menerapkan gerakan yang berubah selama setiap klip. Metode ini bertujuan untuk memuntuk visual yang lebih dinamis dan menarik minat penonton. Video gerak variatif berfokus pada menerapkan gerakan yang berbeda selama klip akibatnya menciptakan efek visual yang lebih dinamis dan

menarik. Efek ini mampu membantu menumbuhkan kesadaran akan produk, memperkuat pesan video, dan memuntuk video lebih menarik. Gerakan yang berbeda mampu memuntuk video lebih kompleks dan interaktif, teknik ini juga mampu diterapkan untuk menciptakan efek khusus yang menarik (Efendi, 2021).

Video gerak variatif pada Penelitian ini dikembangkan melalui gerakan senam irama yang ditampilkan melalui video. Gerakan yang dijalankan meliputi gerakan otot tangan dan otot kaki. Gerakan tersebut dikombinasikan dari gerak lambat, sedang, dan cepat.

Senam ialah salah satu aktivitas yang bisa mendorong perkembangan fisik motorik anak usia dini. Gerakan senam juga mampu mendorong kemajuan komponen kesehatan jasmani, semisal power dan muscle endurance dari seluruh tubuh. Senam juga mampu menumbuhkan kelincahan gerak dasar anak. Senam ialah bentuk latihan yang mendasar untuk ditumbuh kembangkan sejak dini.

Senam ialah salah satu aktivitas yang mampu menumbuhkan

pertumbuhan fisik motorik anak. Senam, jika diiringi musik dan nyanyian, mampu menumbuhkan kecerdasan musikal anak (Satrio, 2014).

Senam Irama ialah aktivitas senam yang diiringi melalui irama musik semisal tepuk tangan, ketukan, melodi, musik, dan lain-lain (Damayanti & Hasibuan, 2021).

Penulis menjalankan observasi dan wawancara proses edukasi PJOK di SDN Kebon Bawang 03 Jakarta mengenai kemampuan motorik kasar pada saat senam. Beberapa peserta didik terlihat tak bersemangat dikarenakan gerakan yang tak relevan melalui keadaan peserta didik semisal gerakan yang terlalu ekstrim. Akibatnya selama edukasi PJOK melalui sasaran motorik kasar peserta didik menjadi tak tepat sasaran. Peserta didik menyimpan kendala pada gerakan berlari dan melompat yang termasuk pada motorik kasar. Beberapa siswa menendang bukan melalui kaki bagian pada / luar, tetapi melalui telapak dan ujung kaki, akibatnya menyebabkan bola hasil tendangan siswa meleset dari sasaran. Siswa terlihat kurang terlibat dan bergairah pada edukasi PJOK.

Berlandaskan uraian di atas, mampu dirangkum sebenarnya pertumbuhan motorik berkembang seiring melalui kematangan syaraf dan otot, dan siswa kelas III memerlukan rangsangan gerak yang dijalankan melalui pembagian rangsangan education untuk membantu pertumbuhan dan pertumbuhan jasmani dan rohani. Aktivitas motorik kasar ialah development dan pengendalian gerakan tubuh melalui menerapkan soft muscles yang dicoordinationkan melalui brain pada menjalankan sesuatu, sedangkan aktivitas motorik halus ialah development dan pengendalian gerakan tubuh melalui menerapkan soft muscles yang dicoordinationkan melalui brain pada menjalankan suatu hal. Oleh karena itu, pertumbuhan motorik kasar mampu dipupuk melalui gerakan-gerakan sederhana semisal memberikan pilihan kepada anak-anak untuk berpartisipasi pada latihan senam ritmik yang menarik.

Pada senam irama, kata “gerakan” ialah inti dari keseluruhan koreografi. Setiap gerakan direncanakan secara matang mengikuti irama musik dan menciptakan pertunjukan yang

harmonis. Peserta didik senam irama berkumpul melalui penuh semangat. Mereka siap memulai pertunjukan yang luar biasa, di mana gerakan-gerakan indah dipadukan melalui irama musik. Saat musik dimulai perlahan, para peserta didik berdiri tegak dan berkonsentrasi. Bagian pertama dimulai melalui gerakan tangan yang lembut dan memutar melalui melodi yang mengalir. Nantinya, gerakan-gerakan tersebut berkembang menjadi tahap yang lebih dinamis, memanfaatkan kekuatan dan kelenturan tubuh.

Setiap gerakan diamati melalui ketelitian sempurna. Gerakan lengan diangkat tinggi-tinggi, dilanjutkan melalui putaran tubuh yang indah dan gerakan kaki yang anggun. Semua gerakan ini disesuaikan melalui musik, menciptakan harmoni visual yang indah. Saat tempo musik meningkat, gerakannya pun semakin intensif.

Peserta didik berputar, melakukan lompatan tinggi, dan bergerak melalui kecepatan luar biasa. Namun, mereka tidak pernah kehilangan ritmenya. Setiap gerakan dieksekusi melalui sempurna melalui jumlah musik yang tepat. Senam irama memadukan gerakan-gerakan

indah melalui irama musik sehingga menghasilkan pertunjukan yang menakjubkan.

Kelebihan penelitian yang saya lakukan yaitu pada video gerak melalui senam irama menyajikan gerakan yang mudah untuk dipraktekkan bagi siswa kelas III dan video tersebut saya unggah pada akun youtube pribadi yang bisa diakses untuk semua usia dan bisa digunakan tanpa batas waktu.

Berlandaskan latar belakang masalah di atas, maka pengarang menjalankan development video gerak variatif pada development (*Research and Development*) yang berjudul "Development video gerak variatif pada senam irama SDN Kebon Bawang 03 pada siswa kelas III"

B. Metode Penelitian

Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian pada penelitian ini ialah:

1) Untuk memahami kelayakan video gerak variatif pada senam irama SDN Kebon Bawang 03 pada siswa kelas III.

2) Untuk memahami respon guru dan respon peserta didik pada development video gerak variatif pada

senam irama SDN Kebon Bawang 03 pada siswa kelas III.

Tempat dan Waktu Penelitian

1) Penelitian ini dijalankan di SDN Kebon Bawang 03 Pagi yang berlokasi di Jl. Kebon Bawang XIII No.5, RT.9/RW.1, Kb. Bawang, Kec. Tj. Priok, Jkt Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14230.

2) Penelitian ini dijalankan pada tahun ajaran 2023 dimulai dari bulan Juli 2023.

Pendekatan dan Metode Penelitian

Pada Penelitian ini metode yang diterapkan ialah metode Penelitian dan development (*Research and Development*). Metode Penelitian dan development ini diterapkan untuk melahirkan / mengembangkan suatu produk yang selanjutnya produk tersebut ditest tingkat kevalidannya. Penelitian ini dimulai melalui aktivitas *Research* yang berarti untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengguna, kemudian dilanjut melalui aktivitas *Development* untuk melahirkan produk tertentu.

Pada proses Penelitian ini, pengarang menerapkan model development 4-D. Berikut ialah tahapan-tahapan yang akan dijalankan oleh pengarang dari model development 4-D: *Define*

(Pendefinisian),
(Perencanaan),
(Development) dan
(Penyebaran) dan
(Thiagarajan,
Sivasailam, 1974).

Tahapan-Tahapan Development Model

Tahap pendefinisian dibagi ke pada 5 tahapan, yakni

- a) Analisis Awal,
- b) Analisis Peserta didik,
- c) Analisis Tugas,
- d) Analisis Konsep, dan
- e) Analisis Tujuan Edukasi.

Tahap Perencanaan dibagi menjadi 3, yakni:

- a) Penentuan Media,
- b) Penentuan Format, dan
- c) Desain Awal

Tahap Development dibagi ke pada dua tahap yakni:

- a) Validation Ahli, dan
- b) Ujicoba Produk.

Dan yang terakhir tahap Diseminasi yang mempunyai tujuan untuk menyebarluaskan video media. Pada Penelitian ini cuman dijalankan diseminasi terbatas, yakni melalui menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir video media secara terbatas

kepada guru kelas III SDN Kebon Bawang 03.

Metode dan alat yang diterapkan

Metode dan alat yang diterapkan pada Penelitian ini ialah:

1. Metode Penghimpunan Bahan

Metode penghimpunan bahan yang dijalankan pada Penelitian ini antara lain ialah:

a) Observasi, Sugiyono (2019).

b) Wawancara, dan
c) Dokumentasi

2. Alat Pengumpulan Bahan

Adapun alat penghimpunan bahan yang diterapkan pada Penelitian ini ialah angket / kuesioner Suharsimi Arikunto (2013: 160).

Teknik Analysis Data

Pendekatan analysis bahan yang diterapkan pada Penelitian ini ialah Bahan dari studi kewajaran yang dijalankan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa diterapkan untuk menilai kewajaran media edukasi. Kuesioner yang diterapkan pada Penelitian ini menyimpan skala Likert yang berkisar antara 1 sampai 5. Kuesioner ini dirancang untuk memperoleh

penilaian ahli dan siswa berlandaskan kriteria untuk berikut: sangat tidak layak, tidak layak, cukup layak, layak dan sangat layak.

**Tabel1 Skor Penilaian
Kelayakan Media Edukasi**

TIPE	SKOR
(SL) Sangat layak	5
(L) Layak	4
(CL) Cukup layak	3
(TL) Tidak layak	2
(STL) Sangat tidak layak	1

Ada tiga instrumen penilaian validation ahli yakni ahli materi, ahli media, dan student. Berikut ialah tahapan-tahapan untuk menganalisis bahan instrumen penilaian validation melalui teknik deskriptif presentase melalui rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Informasi :

p = Percentage Validation
f = Total skor hasil pengumpulan bahan/ Skor Penerimaan
n = Skor maksimal

1) Opini Endang (2011:36-37) bahan yang bermula dari angket yang menyimpan respon melalui skala Likert mampu ditipekan menjadi bahan berskala interval. Percentage bahan yang sudah ditaksir berikutnya dibandingkan menerapkan skala interval melalui acuan yang mampu dilihat pada

**Tabel2 Skor Penilaian
Kelayakan Media Edukasi**

Rentang Nilai (dari skala interval)	Tipe (dikonversi menjadi ordinal)
81 - 100%	SL (Sangat layak)
61% - 80%	L (layak)
41% - 60%	CL (Cukup layak)
21% - 40%	TL (Tidak layak)

0% - 20%

STL (Sungguh
Tidak layak)

Suwandi et al.,
(2018)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dijalankan melalui tujuan untuk menyadari kevalidan dan kepraktisan development video gerak variatif pada senam irama SDN Kebon Bawang 03 pada siswa kelas III. Development yang dijalankan menerapkan model 4-D (Four-D Models). Alur development model 4-D, yakni tahap define (pendefinisian), design (perencanaan), develop (development) dan disseminate (penyebaran). Berikut ini ialah penjelasan dari tahapan development video gerak variatif pada senam irama SDN Kebon Bawang 03 pada siswa kelas III.

Tahap *Define* (Pendefinisian)

a. Analysis Awal

Pada analysis awal di Penelitian dan development ini merumuskan masalah utama yang dirasakan peserta didik pada edukasi PJOK saat ini. Pada hal ini pengarang menjalankan observasi secara langsung untuk memperoleh

informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan video

media yang akan diuntuk. Objek pada penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Kebon Bawang 03 Jakarta, berlandaskan observasi yang sudah dijalankan, diperoleh informasi untuk berikut:

- 1) Kurikulum yang diterapkan di SDN Kebon Bawang 03, Khususnya kelas 3 ialah kurikulum 2013 revisi 2018.
- 2) Bahan ajar yang diterapkan berupa buku paket Tema A untuk pedoman peserta didik dan buku Tema B yang berisikan rangkuman materi dan latihan soal-soal.
- 3) Penyajian materi yang disampaikan pendidik berurutan dan sistematis sesuai melalui materi yang ada dipada buku paket.

b. Analysis Peserta didik

Analysis peserta didik ini dijalankan untuk menyadari karakteristik student. Berlandaskan hasil observasi kepada student, karakteristik yang mampu dilihat dari

peserta didik SDN Kebon Bawang 03 Jakarta khususnya sebagian peserta didik kelas 3 merespon pasif, namun ada juga beberapa peserta didik yang merespon melalui aktif pada aktivitas belajar mengajar.

Berlandaskan uraian di atas, maka pengarang akan mengembangkan media edukasi yang dipilih yakni gerakan senam irama yang ditampilkan pada bentuk video melalui durasi waktu 3-6 menit.

c. Analysis Tugas

Pengarang memstudeuti tugas-tugas yang wajib dikuasai siswa untuk memperoleh kompetensi minimal pada tahap analisis tugas. Tugas yang dibagikan kepada mahasiswa pada Penelitian ini ialah testan asesmen yang akan ditaksir untuk menetapkan validitas dan kepraktisan development berbagai film gerak pada senam ritmik.

d. Analysis Konsep

Analysis konsep dijalankan pada senam ritmik untuk menemukan konsep-konsep

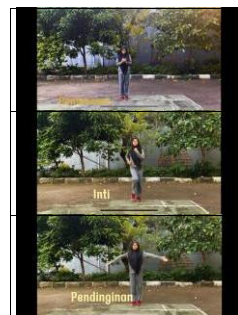
esensial yang akan digabungkan ke pada materi edukasi pada bentuk film gerak yang bervariasi. Tahapan awal pengarang ialah mengkaji keterampilan gerak dasar pada mata studentan PJOK kelas III.

Tahap *Design* (Perencanaan)

a. Penentuan Media

Penentuan media sungguh krusial terkait melalui aktivitas edukasi yang efisien dan menjadikan peserta didik lebih aktif dan tertarik untuk mengikuti edukasi. Sesuai melalui Penelitian ini yakni development video gerak variatif pada senam irama, maka media yang diterapkan ialah gerakan senam irama yang ditampilkan pada bentuk video melalui durasi waktu 3-6 menit. Video tersebut di upload di akun youtube pribadi milik saya berikut link nya

<https://youtu.be/tBPIK6CQstc?si=jp2-VczyGJSQRyKH>



b. Penentuan Format

Penentuan format dimaksudkan untuk mendesain isi edukasi yang akan dikembangkan sesuai melalui materi edukasi. Format yang dipilih ialah mendesain isi edukasi melalui video dan penentuan gerakan.

c. Sketsa Awal

Sketsa awal, yakni sketsa video media yang diuntuk oleh pengarang, berikutnya dikasih saran oleh lecturer pembimbing, dan informasi ini diterapkan untuk menyempurnakan video media sebelum diproduksi. Kemudian, sesudah menmampu ide penyempurnaan video media dari lecturer pembimbing, dijalankan penyesuaian, dan desain ini akan disahkan oleh tiga orang validator. Rancangan ini berupa video media draft I.

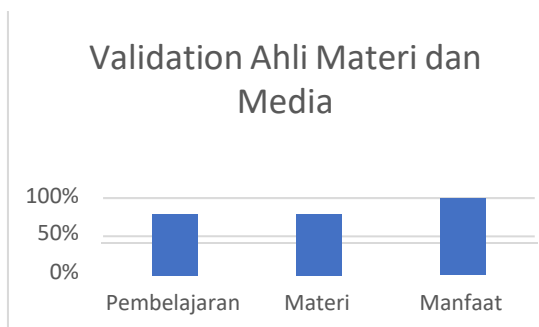
Tahap *Develop* (Development)

a. Validation Ahli

Validation profesional ini memvalidation isi bahan PJOK pada video media senam irama sebelum ditestcobakan, dan hasil validation tersebut akan diterapkan untuk memperbaiki produk awal. Video media yang sudah diuntuk selanjutnya akan dievaluasi oleh

lecturer ahli materi dan lecturer ahli media, validator materi termampu 2 orang, sedangkan validator media termampu 1 orang yang ialah lecturer dari Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka, akibatnya mampu ditentukan apakah video media boleh diterapkan / tak. Temuan validation diterapkan untuk bahan perbaikan untuk memoles video media yang dihasilkan. Draft II diuntuk sesudah draft I divalidation dan diperbaharui melalui menambahkan gerakan dan menggantinya melalui lagu anak-anak. Draft II selanjutnya akan ditestcobakan kepada siswa.

Development video gerak variatif pada senam irama ditestkan oleh ahli media sebelum ditestkan kepada student, Ahli media yang diperkenan kan untuk menilai video yang diuntuk ialah orang yang paham pada pemuntukan media ini. Hal ini dijalankan agar kekurangan pada media edukasi yang diuntuk mampu ditingkatkan lagi sebelum diujicobakan kepada student. Aspek yang ditaksir meliputi Edukasi, materi, dan keuntungan.



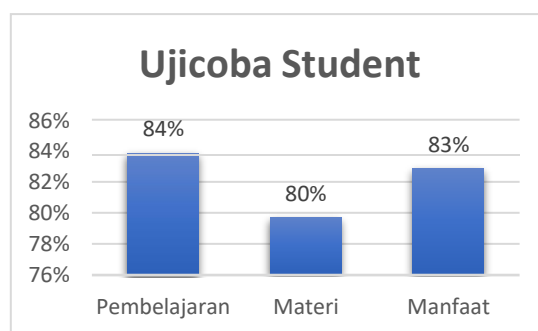
Grafik 1 Diagram Batang
Penilaian Media oleh Ahli Materi
dan Media

Mampu dilihat dari diagram diatas sebenarnya aspek Edukasi melalui presentase 79% bertipe wajar, dilihat dari aspek Materi melalui presentase 79% bertipe wajar, dilihat dari aspek Keuntungan melalui presentase 99% bertipe sungguh wajar dan secara keseluruhan kualitas media edukasi yang ditaksir oleh ahli media setotal 85% melalui tipe sungguh wajar.

b. Ujicoba Produk

Pengarang menjalankan uji coba kepada peserta didik kelas III di SDN Kebon Bawang 03 Jakarta di tahap test development ini, sesudah mengimplentasikan media edukasi video gerak variatif pada senam irama kepada student, mereka diperkenankan untuk merespon kepada media edukasi tersebut melalui

menerapkan angket respon peserta didik yang sudah diuntuk sebelumnya. Angket respon menerapkan skala Likert, dan aspek yang ditestkan mencakup aspek Edukasi, aspek Materi, dan aspek Keuntungan. Tujuan dari test development ini ialah untuk menilai efektifitas dari media edukasi yang sudah di testcobakan.



Grafik 2 Diagram Batang Test
Coba Student

Hasil yang diperoleh dari test coba development kepada peserta didik kelas III mampu diketahui sebenarnya dilihat dari aspek yang sudah ditestkan yakni aspek Edukasi melalui presentase 84% bertipe sungguh wajar, aspek Materi melalui persentase 80% bertipe wajar, dan aspek Keuntungan melalui presentase 83% bertipe sungguh wajar, dan secara keseluruhan kualitas media edukasi yang ditaksir oleh peserta

didiksetotal 94% melalui tipe
sungguh wajar.

Tahap *Disseminate* (Diseminasi)

Tahap Dissiminate ialah tahap penyebar luasan video yang diuntuk, dan ialah tahap terakhir dari tahap Penelitian development ini. Media edukasi yang dihasilkan pada akhir tahap development ini selanjutnya mampu diterapkan oleh pendidik untuk dijadikan media edukasi pada aktivitas belajar mengajar, semisal Development Video Gerak Variatif Pada Senam Irama yang sudah dikirm ke Guru Kelas sudah bisa diterapkan untuk sarana ketika dijalankannya Edukasi pada materi Senam Irama.

Kelayakan Media

Kewajaran Media mampu dilihat dari

1. Teoritik

Hasil Validation yang sudah dibagikan kepada ahli media dan materi diperoleh average persentase kewajaran media secara keseluruhan setotal 85% bertipe Sungguh Wajar, hal ini dikarenakan media yang diuntuk berisikan video yang menarik. Materi yang dimuat di pada video gerak variatif pada senam irama juga cukup menarik kemudian media mudah untuk diterapkan pada aktivitas belajar mengajar

2. Empiris

Berlandaskan hasil yang diperoleh dari Testcoba Produk di kelas III diketahui persentase keseluruhan aspek memperoleh presentase 82% bertipe Sungguh Wajar. Berlandaskan hasil testcoba produk, peserta didikkelas III memilih video gerak variatif pada senam irama menjadi sebuah media edukasi yang sungguh menarik untuk diterapkan pada saat aktivitas belajar mengajar. Melalui demikian berlandaskan hasil test coba di atas mampu dinyakan sebenarnya media edukasi ini wajar diterapkan untuk menyadari kevalidan dan kepraktisan video gerak variatif pada senam irama kepada peserta didik.

Efektifitas Media

1. Hasil Validation Ahli

Validation yang dijalankan oleh profesional media dan bahan memperoleh penerimaan persentase 85% melalui kriteria "Sungguh Wajar" melalui menjalankan penaksiran berlandaskan kriteria.

2. Hasil Ujicoba Produk

Secara keseluruhan hasil test coba Peserta didik mampu dijabarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Hasil Uji coba Peserta didik secara Keseluruhan

Aspek	Total Butir Soal	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Presentase	Tipe
pembelajaran	5	503	600	84%	Sangat layak
Materi	5	478	600	80%	Sangat layak
Manfaat	5	497	600	83%	Sangat layak

Berdasarkan teori menurut (Nurrita, 2018) media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran. Teori ini relevan terhadap kajian teori pada penelitian saya dalam mengembangkan media pembelajaran melalui video gerak variatif. Gerak variatif tidak hanya sekedar latihan fisik tetapi tentang

pengembangan karakter dan lebih terbuka terhadap tantangan. Dengan mencoba hal-hal baru dalam berbagai jenis aktivitas fisik, dapat terus tumbuh dan berkembang menjadi individu yang sehat dan seimbang yang di desain melalui senam irama. Tujuan senam menurut (Sukarma 2011) ada lima yaitu mengembangkan keterampilan jasmani, mengembangkan kebugaran jasmani, menanamkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan emosional dan mengembangkan sikap kepribadian. Teori ini relevan terhadap kajian teori pada penelitian saya melalui gerak senam irama yang di dominasi dengan beberapa gerakan sebagai contoh pembelajaran.

E. Kesimpulan

Development Video Gerak Variatif pada Senam Irama menerapkan model 4D yakni *Define* (Pendefinisian) yang terdiri dari analisis awal, analisis student, Analisis Tugas, Analisis Konsep dan Analisis Tujuan Edukasi. Kemudian ada tahap *Desain* yang terdiri dari penentuan media, penentuan format dan desain awal. Sesudah itu ada tahap *Develop* (Development) tahapan ini memiliki dua tahapan,

yakni Validation ahli dan Test coba produk. Lalu pada tahap akhir model Penelitian ini ialah *Disseminate* pada tahap ini menjalankan penyebarluasan media, yakni salah satu caranya melalui menerapkan video yang kemudian mampu diterapkan pada aktivitas belajar mengajar di kelas lain dan mampu diterapkan oleh para pendidik lainnya juga. Development video gerak variatif pada senam irama ini ditest cobakan di SDN Kebon Bawang 03 Jakarta pada siswa kelas III. Hasil produk akhir berupa video media gerak variatif yang berfokus pada gerakan yang berbeda selama klip akibatnya menciptakan efek visual yang lebih dinamis dan menarik.

Adapun saran opini penulis ialah:

1. Sesuai melalui hasil Penelitian, sebenarnya media edukasi menerapkan video gerak variatif pada senam irama ini wajar diterapkan, oleh karena itu mampu diterapkan pada aktivitas belajar mengajar.

2. Pengarang lain yang menerapkan Penelitian development diharapkan mampu lebih menumbuhkan kualitas development media edukasi lainnya pada membuat product baru.

3. Media edukasi menerapkan video gerak variatif pada senam irama ini perlu ditingkatkan dan dikembangkan lagi supaya peserta didik lebih tertarik dan termotivasi pada aktivitas belajar mengajar

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Education dan Kebudayaan. (2003). Indonesian Dictionary Second Edition (2nd ed.). Balai Pustaka.
- Iswantiningtyas, V., & Wijaya, I. P. (2015). *Menumbuhkan kemampuan Motorik Kasar Early childhood Melalui Permainan Tradisional Gerobak Sodor*. 1(3), 249–251.
- Satrio, E. Y. (2014). The Effect of Ceria PAUD Senam on Gross Motor Skills at Integrated PAUD Bina Balita (3-4 years) in Jambangan, Surabaya City Erick Yunus Satrio S-1 Sport Science, Faculty of Sport Science, Surabaya State University Journal of Sport Science, 02, 10–19.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan development (research and development/R&D)* (4th ed.). Alfabeta.

- Thiagarajan, Sivasailam, and O. (1974). A Sourcebook on Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. *University Of Minnesota*.
- Wiyani, N. A., & Barnawi. (2012). Format PAUD Konsep, Karakteristik & Implementasi Education Early childhood. *Ar-Ruzz Media*.
- Giannakos, M. N., Sampson, D. G., & Kidziński, Ł. (2016). Smart learning analytics: foundations and advancements in video-based learning. *Intelligent Learning Environments*, 3(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0034-2>
- Hafizah, S. (2020). Penerapan Dan Development Video Pada Edukasi Fisika. *Jurnal Education Fisika*, 8(2), 225. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2656>
- Damayanti, A. F., & Hasibuan, A. T. (2021). Senam History and Senam Types in SD/Mi. *Jurnal Education Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 208–222.
- Efendi, A. P. (2021). Development Video Gerak Variatif Untuk Menumbuhkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Cerebral Palse Di SLB ABD Negeri Kedungkandang Kota Malang. *Repository Universitas Negeri Malang*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>