

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SENAM IRAMA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Salbani

Universitas PGRI Pontianak
salbani681@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk Pengembangan model pembelajaran senam irama untuk siswa sekolah dasar. sebagai Aktivitas model pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa, Mengembangkan model pembelajaran senam irama berbasis video untuk siswa sekolah dasar, dan Mengetahui tingkat kelayakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli dan pengguna. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari model Borg and Gall, yang terdiri atas tahapan: analisis kebutuhan, desain produk, validasi desain, uji lapangan kelompok kecil dan besar, revisi uji kecil, revisi uji besar, dan final produk. Partisipan penelitian meliputi peserta didik sekolah dasar yang terlibat dalam uji kelompok kecil 10 orang, dan kelompok besar 20 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, dan lembar validasi ahli yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan guru PJOK. Hasil validasi menunjukkan bahwa model yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 88% dari ahli media, 93% dari ahli materi, dan 94% dari guru pjok, yang seluruhnya termasuk dalam kategori “sangat layak”. Uji kelompok kecil yang melibatkan 10 peserta memperoleh rata-rata persentase sebesar 78,65%, sedangkan uji kelompok besar dengan 20 peserta memperoleh persentase sebesar 82,45%, yang keduanya termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Model ADDIE, PJOK Sekolah Dasar, Senam Irama, Video Pembelajaran

ABSTRACT

The objectives of this study were to develop a video-based rhythmic gymnastics learning model for elementary school students to enhance learning outcomes, and to determine the model's feasibility based on expert and user evaluations. The study employed a Research and Development (R&D) approach adapted from the Borg and Gall model, comprising the following stages: needs analysis, product design, design validation, small- and large-group field trials, revisions following these trials, and final productization. Participants included elementary school students involved in small-group trials (10 students) and large-group trials (20 students). Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and expert validation sheets involving media experts, subject matter experts, and physical education (PJOK) teachers. Validation results indicated feasibility ratings of 88% from media experts, 93% from subject matter experts, and 94% from physical education teachers, all falling into the "highly feasible" category. The small-group trial (10 participants) yielded an average score of 78.65%, while

the large-group trial (20 participants) yielded 82.45%; both results fall within the "highly feasible" category.

Keywords: *ADDIE Model, Elementary School Physical Education, Learning Media, Rhythmic Gymnastics, Video-Based Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani di sekolah dasar merupakan bagian integral dari pendidikan nasional yang bertujuan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, serta sikap sportif. Salah satu materi penting dalam pendidikan jasmani adalah senam irama, yang menggabungkan unsur gerak, irama, dan ekspresi. Namun, berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan guru PJOK di beberapa sekolah dasar, ditemukan bahwa pembelajaran senam irama masih cenderung konvensional, terbatas pada penjelasan verbal dan contoh langsung dari guru. Siswa sering mengalami kesulitan dalam menirukan gerakan karena keterbatasan waktu, perbedaan kemampuan motorik, serta minimnya media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan aspek jasmani, motorik, kognitif, sosial, dan afektif peserta didik. Menurut Samsudin (2018), pembelajaran PJOK tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan gerak, tetapi juga pembentukan karakter, sikap sportivitas, serta pengembangan kreativitas siswa sejak usia dini. Salah satu materi penting dalam PJOK Sekolah Dasar adalah senam irama, yang bertujuan untuk melatih koordinasi gerak, kelenturan, keseimbangan, serta kepekaan terhadap irama dan musik.

Senam irama, menurut Mahendra (2017), merupakan aktivitas gerak yang dilakukan secara terstruktur dan berirama, baik dengan maupun tanpa alat, yang diiringi musik atau ketukan tertentu. Pembelajaran senam irama sangat sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang menyukai aktivitas bergerak, bermain, dan belajar melalui pengalaman langsung. Selain itu, senam irama dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar serta menumbuhkan rasa percaya diri dan ekspresi diri siswa (Mutohir & Maksum, 2019).

Senam irama merupakan salah satu bentuk aktivitas gerak yang mengombinasikan unsur gerakan tubuh, irama, dan ekspresi, yang dilaksanakan secara teratur dan berkesinambungan. Dalam konteks pendidikan jasmani, senam irama memiliki tujuan tidak hanya pada penguasaan keterampilan gerak, tetapi juga pengembangan aspek motorik, kognitif, dan afektif peserta didik. Sedangkan Menurut Mahendra (2017) dalam penelitiannya tentang pembelajaran senam di sekolah dasar, senam irama adalah rangkaian gerak tubuh yang dilakukan secara sistematis mengikuti irama musik atau ketukan tertentu, dengan menekankan koordinasi, kelenturan, keseimbangan, dan ketepatan gerak. Mahendra menegaskan bahwa senam irama sangat sesuai diterapkan pada anak usia sekolah dasar karena mampu menstimulasi perkembangan motorik kasar dan meningkatkan kesadaran tubuh (*body awareness*).

Selanjutnya, Mutohir dan Maksum (2019) dalam penelitian mereka mengenai pengembangan aktivitas gerak dasar menyatakan bahwa senam irama merupakan aktivitas fisik yang memadukan unsur gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang dilakukan secara ritmis. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa senam irama efektif dalam meningkatkan koordinasi gerak,

kemampuan mengikuti instruksi, serta kemampuan menyesuaikan gerak dengan tempo musik pada peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Samsudin (2018) mengemukakan bahwa senam irama adalah bentuk pembelajaran gerak yang bersifat edukatif dan ekspresif, di mana peserta didik tidak hanya menirukan gerakan, tetapi juga belajar mengekspresikan diri melalui gerak berirama. Dalam hasil penelitiannya, senam irama terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian tampil di depan umum.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa senam irama merupakan aktivitas gerak berirama yang dilakukan secara terstruktur dengan mengikuti musik atau ketukan tertentu, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik, koordinasi, kelenturan, keseimbangan, ekspresi diri, serta sikap positif siswa. Dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar, senam irama menjadi sarana yang efektif untuk mengintegrasikan aspek fisik, mental, sosial, dan emosional peserta didik secara menyeluruh.

Lebih lanjut, keterbatasan media pembelajaran senam irama juga berdampak pada kurangnya variasi gerak dan minimnya visualisasi yang jelas bagi siswa. Padahal, menurut Daryanto (2019), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk memperjelas pesan, meningkatkan perhatian siswa, serta membantu proses pemahaman konsep dan keterampilan. Dalam konteks senam irama, media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami teknik gerakan, tempo, dan kesesuaian gerak dengan irama musik secara lebih sistematis.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajaran abad ke-21, guru dituntut untuk mampu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Rusman (2021) menegaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan secara sistematis dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran senam irama menjadi kebutuhan penting untuk mendukung proses pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar.

Media dalam pembelajaran sangatlah banyak kegunaannya terutama pada pembelajaran PJOK. Menurut Arsyad (2020), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pengertian ini menekankan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan kualitas interaksi belajar.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Daryanto (2019) menyatakan bahwa media merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media dipandang sebagai komponen penting yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, sistematis, dan menarik. Selanjutnya, Gerlach dan Ely dalam kajian yang dikutip oleh Rusman (2021) menjelaskan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini, media tidak terbatas pada alat fisik seperti gambar atau video, tetapi juga mencakup lingkungan dan aktivitas yang

dirancang untuk tujuan pembelajaran.

Kondisi faktual di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran senam irama di Sekolah Dasar belum berjalan secara optimal. Berdasarkan pengamatan di berbagai sekolah, guru PJOK masih banyak menggunakan metode konvensional berupa demonstrasi langsung tanpa didukung media pembelajaran yang menarik. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kesulitan memahami urutan gerak, serta kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Arsyad (2020) menyatakan bahwa pembelajaran tanpa media yang tepat cenderung bersifat abstrak dan kurang efektif, terutama bagi peserta didik usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Perkembangan teknologi pendidikan menawarkan solusi melalui media pembelajaran. Media ini memungkinkan siswa belajar secara visual dan auditif sekaligus, memutar ulang bagian yang belum dikuasai, serta meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran senam irama agar pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan menyenangkan. Penulis mengharapkan dengan adanya “Pengembangan Model Senam Irama Untuk Siswa Sekolah Dasar” dapat meningkatkan semangat dan tidak membosankan pada saat pembelajaran, khususnya materi Senam Irama. Agar peserta didik khususnya siswa/i Sekolah Dasar dapat mengikuti materi senam irama dengan semangat dan penuh kegembiraan.

Berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu yang umumnya membahas senam irama secara konvensional atau melalui pendekatan eksperimental semata, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan model pembelajaran senam irama berbasis video ciptaan peneliti sendiri yang diunggah melalui platform YouTube, sehingga dapat diakses secara mandiri oleh guru maupun siswa Sekolah Dasar kapan pun dan di mana pun. Kebaruan ini menjadi kontribusi penting untuk mengatasi keterbatasan variasi gerak dan media pembelajaran senam irama yang selama ini banyak dikeluhkan oleh guru PJOK di lapangan.

KAJIAN TEORI

Senam irama

Senam irama adalah aktivitas gerak tubuh yang dilakukan secara teratur dan berkesinambungan dengan mengikuti irama musik atau ketukan tertentu, yang menekankan kesesuaian antara gerak, tempo, dan ekspresi tubuh. Gerakan dalam senam irama disusun secara sistematis mulai dari gerakan sederhana hingga gerakan yang lebih kompleks, sehingga dapat dilakukan oleh berbagai kelompok usia, termasuk siswa Sekolah Dasar. Senam irama merupakan rangkaian gerakan dasar tubuh seperti berjalan, melangkah, mengayun lengan, menekuk, memutar, melompat, dan melompat yang dilakukan selaras dengan irama musik. Gerakan-gerakan tersebut tidak dilakukan secara bebas, tetapi mengikuti pola hitungan, tempo, dan dinamika tertentu agar tercipta keserasian antara gerak dan musik. Oleh karena itu, ketepatan irama menjadi unsur utama dalam pelaksanaan senam irama. Menurut Mahendra (2017), senam irama adalah rangkaian gerak tubuh yang dilakukan secara teratur dan berkesinambungan dengan mengikuti irama musik atau ketukan tertentu, yang bertujuan untuk mengembangkan koordinasi, kelenturan, keseimbangan, serta ketepatan gerak. Senam irama menekankan keserasian antara gerak tubuh dan irama.

Menurut Mutohir dan Maksun (2019), senam irama adalah aktivitas gerak

terstruktur yang mengombinasikan gerak lokomotor dan non-lokomotor yang dilakukan secara ritmis untuk meningkatkan kemampuan motorik, konsentrasi, serta kepekaan terhadap tempo dan irama. Samsudin (2018) menyatakan bahwa senam irama merupakan aktivitas jasmani yang memadukan unsur gerak, irama, dan ekspresi, sehingga peserta didik tidak hanya melakukan gerakan fisik, tetapi juga belajar mengekspresikan diri melalui gerak berirama. Senam irama sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar karena sesuai dengan karakteristik anak.

Sedangkan, Hidayat (2020) menjelaskan bahwa senam irama merupakan bentuk senam yang dilakukan dengan atau tanpa alat, yang mengutamakan kesinambungan gerak, ketepatan tempo, serta keharmonisan antara musik dan gerakan. Dalam penelitiannya, senam irama terbukti mampu meningkatkan kebugaran jasmani dan motivasi belajar siswa. Dalam konteks pendidikan jasmani, senam irama berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan motorik siswa, terutama koordinasi, keseimbangan, kelenturan, dan kelincahan. Selain aspek fisik, senam irama juga melatih konsentrasi, disiplin, kepekaan terhadap irama, serta kemampuan mengekspresikan diri melalui gerak. Kegiatan ini sangat sesuai dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar yang belajar melalui aktivitas bergerak dan meniru. Senam irama dapat dilakukan tanpa alat maupun dengan alat, seperti pita, simpai, atau bola, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan peserta. Pelaksanaannya dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, sehingga juga melatih kerja sama, kekompakan, dan rasa percaya diri siswa ketika bergerak bersama mengikuti irama yang sama.

METODE PENELITIAN

Metode dan Rancangan Penelitian dan Pengembangan (R&D)

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran senam irama yang layak digunakan dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan dipilih karena berorientasi pada proses perancangan, validasi, uji coba, dan penyempurnaan produk pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah sistematis dan fleksibel dalam mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani serta banyak digunakan dalam penelitian pengembangan terkini (Branch, 2009).

Metode penelitian merupakan kerangka sistematis yang dipilih untuk menjawab rumusan masalah serta mencapai tujuan penelitian. secara umum ada tiga pendekatan yang dominan digunakan dalam studi yang relevan:

1. **Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*)**
Digunakan ketika tujuan utama penelitian adalah menghasilkan *produk* berupa model, media, atau perangkat pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Studi-studi terbitan jurnal pedagogik dan PJOK terkini sangat sering menggunakan versi modifikasi Borg & Gall maupun ADDIE R&D untuk menghasilkan produk inovatif yang diuji keefektifannya.
2. **Penelitian Kuantitatif (ekperimental/kuasi-eksperimental)**

Banyak digunakan untuk menguji efektivitas suatu model pembelajaran atau intervensi olahraga misalnya dalam pengukuran peningkatan keterampilan gerak atau kebugaran setelah intervensi senam irama. Rancangan eksperimental terutama diobservasi dalam jurnal olahraga dan pendidikan jasmani untuk membandingkan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan.

3. **Penelitian Kualitatif (deskriptif)**

Walaupun tidak selalu dominan dalam penelitian *R&D*, banyak penelitian deskriptif yang digunakan untuk menggali persepsi guru/siswa tentang model pembelajaran, hambatan dalam implementasi PJOK, dan aspek pengalaman belajar.

Subjek Penelitian

Sasaran Klien (Target Clientele)

Sasaran Klien dalam penelitian ini agar tidak meluas dan tidak banyak yang dilakukan, jadi sasarannya terdiri atas beberapa kelompok sesuai dengan tahapan penelitian pengembangan, yaitu:

1. **Ahli (Validator)**

Subjek validasi terdiri dari:

- 1.1 Ahli materi PJOK/senam irama,
- 1.2 Ahli pembelajaran atau media pembelajaran, dan
- 1.3 Praktisi PJOK (guru PJOK Sekolah Dasar).

2. **Guru PJOK Sekolah Dasar**

Guru PJOK bertindak sebagai subjek uji kepraktisan untuk memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan, kejelasan langkah pembelajaran, serta kesesuaian model dengan kondisi pembelajaran di sekolah.

3. **Siswa Sekolah Dasar**

Subjek utama penelitian ini adalah Siswa kelas IV SD Negeri 04 Menyabo Kec. Tayan Hulu, Kab. Sanggau. Sasaran penelitian Siswa yang berjumlah sekitar 32 Orang.

Pemilihan siswa Sekolah Dasar sebagai subjek penelitian didasarkan pada karakteristik perkembangan motorik anak usia sekolah dasar yang berada pada fase optimal untuk pengembangan koordinasi, ritme, dan keterampilan gerak berirama (Gallahue, Ozmun, & Goodway, 2019).

HASIL PENELITIAN

Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengembangan model senam irama untuk siswa sekolah dasar. Didalam model yang dikembangkan peneliti membuat produk yaitu berupa video yang dimana didalam video tersebut terdapat video senam irama gerakannya yang dibuat dan diciptakan oleh peneliti sendiri. Model ini dikembangkan berdasarkan analisis masalah, observasi, dan potensi yang diperoleh peneliti dilapangan. Beberapa guru dan peserta didik yang menjadi sumber informasi yang melengkapi analisis masalah yang dilakukan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti ketika mengajar materi senam, terdapat beberapa masalah tentang aktivitas praktik senam irama. Masalah pertama yaitu peserta didik melakukan senam kurang semangat dikarenakan hanya mengandalkan guru yang melakukan gerakan didepan, yang kedua terdapat peserta didik tidak bergerak sama sekali saat guru melakukan senam irama didepan karena tidak hafal dengan gerakan tersebut, ketiga jaman

sekarang anak-anak terutama siswa sekolah dasar lebih tertarik pada media yang ada gambarnya dan lebih tertarik ketika dipertontonkan video senam irama. Banyak peserta didik yang senang menggunakan smartphone sebagai media pembelajaran karena dinilai lebih jelas dan mudah dipelajari dimana saja. Pada model yang dikembangkan ini, peneliti membuat gerakan senam sendiri atau ciptaan peneliti, guna membuat peserta didik menjadi semangat saat pembelajaran senam irama dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, terdapat kebutuhan untuk dapat menindak lanjuti temuan bahwa masih banyak hambatan pada materi senam irama terutama pada semangat untuk mengikuti gerakan yang dicontohkan atau diperagakan guru didepan. Sehingga ditindaklanjuti dengan penggunaan model yang dikembangkan yaitu dengan membuat video gerakan sendiri yang disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang berupa Pengembangan Model Pembelajaran Senam Irama Untuk Siswa Sekolah Dasar.

Deskripsi Draf Produk Awal

Produk yang dikembangkan adalah sebuah video senam yang dibuat sendiri dengan gerakan yang diciptakan oleh peneliti sendiri untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik pada materi senam irama Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan dengan mencari referensi penelitian sebelumnya oleh Mahendra (2017) menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran senam irama yang disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar mampu meningkatkan koordinasi gerak, keseimbangan, dan minat belajar siswa. Hasil validasi ahli dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa model senam irama berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran PJOK.

Secara rinci dapat dijelaskan bahwa produk yang dihasilkan yaitu berupa video yang akan diunggah di media sosial terutama youtube. Video ini dibuat sendiri oleh peneliti dengan menggabungkan gerakan-gerakan senam irama yang sudah ada. Video ini banyak kegunaannya terutama untuk membantu guru PJOK saat mengajar senam irama terutama guru yang mengajar di Sekolah Dasar.

Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrument yang menjadi pedoman pengembangan model pembelajaran. Peneliti meminta bantuan ahli untuk menilai draf pengembangan produk awal, beberapa ahli terlibat meliputi ahli media dan ahli materi. Para ahli tersebut yaitu Ahli Media Ibu Yashinta Wua, S.Pd, Ahli Materi Ibu Merry Oematan, S.Pd dan Guru PJOK ibu Evi, S.Pd yang masing-masing akan menilai instrument penelitian pengembangan draft awal.

Dari uji validitas ahli, peneliti meminta tanggapan dan masukan untuk menilai kelemahan draft produk pengembangan ini. Tanggapan dan masukan diharapkan mampu menjadi bekal untuk perbaikan draft pengembangan model pembelajaran yang lebih baik dan sesuai kebutuhan. Hasil penilaian ahli terhadap draft produk awal dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

No.	Indikator	Presentase (%)
1.	Peserta Didik lebih mudah memahami gerakan jika melihat video	87 %
2.	Peserta Didik tidak kesulitan	90,5 %

	melakukan gerakan	
3.	Peserta Didik ingin guru menggunakan youtube saat pembelajaran	95 %

Berdasarkan tabel instrumen diatas untuk instrumen media, untuk diperoleh nilai instrument yang dicari untuk item yang dinilai. Hasil validasi mencakup tiga aspek penilaian utama sebagai berikut: Pertama Tampilan dinilai mencapai 84%, dengan katagori sangat layak. Kedua kualitas penggunaan mendapat nilai 85% dengan katagori sangat layak, ketiga, manfaat dari konten yang dibuat mendapat nilai 93% juga dengan katagori sangat layak. Secara keseluruhan, hasil analisis validasi oleh ahli media mencapai 88% yang diberi katagori sangat layak.

Ahli Materi

Sedangkan hasil validasi ahli materi, terdapat 3 item yang dinilai. Ke 3 item tersebut terdapat macam-macam pernyataan yang sesuai dengan materi yang akan dinilai oleh validasi. Hasil penilaian instrument untuk mencari nilai persen untuk instrumen materi dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Instrumen Ahli Materi

No	Indikator	Σx	X_i	Persentase (%)	Kategori
1	Kesesuaian Materi	15	13	86%	Sangat Layak
2	Kelayakan Pembelajaran	20	18	90%	Sangat Layak
3	Evaluasi	20	15	75%	Layak
Rata-rata Keseluruhan		55	46	83,6%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel instrumen diatas untuk instrumen materi, untuk diperoleh nilai instrumen yang dicari untuk item yang dinilai. Hasil validasi mencakup tiga aspek penilaian utama sebagai berikut: Pertama kesesuaian materi dinilai mencapai 86%, dengan katagori sangat valid. Kedua kelayakan pembelajaran penggunaannya mendapat nilai 90%, dengan katagori sangat valid, sedangkan yang ketiga, evaluasi dari konten yang dibuat mendapat nilai 75% dengan katagori valid. Secara keseluruhan, hasil analisis validasi oleh ahli materi mencapai 83,6% yang diberi katagori sangat valid.

Tahap Implementasi (Implementation)

Implementasi adalah langkah kongkret menuju penerapan media pembelajaran yang telah disiapkan. Kualitas produk ini dievaluasi melalui uji coba yang melibat guru sebagai responden utama. Model pembelajaran tentang senam irama yang telah melewati proses validasi pertama diujicobakan terlebih dahulu pada guru untuk mendapatkan respond an penilaian mereka melalui angket. Tujuan dari tanggapan dan penilaian ini adalah untuk menilai apakah model pembelajaran ini cocok untuk digunakan dalam mengajar sub-materi senam irama.

Evaluasi dilakukan oleh bapak Gusti Ahmad Setiawan, S.Pd, M.Pd dan ibu Evi,S.Pd guru mata pejaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SD Negeri 04 Menyambo, Kabupaten Sanggau. Beliau menggunakan

instrumen penilaian khusus untuk guru. Berdasarkan hasil evaluasi guru, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Guru PJOK

No	Indikator	$\sum x$	X_i	Persentase (%)	Kategori
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran PJOK	10	10	100%	Sangat Layak
2	Materi sesuai dengan Kurikulum	10	10	100%	Sangat Layak
3	Materi mudah dipahami siswa	10	10	100%	Sangat Layak
4	Model mudah digunakan guru	10	8	80%	Layak
5	Model mudah diterapkan dalam pembelajaran	10	8	80%	Layak
6	Langkah-langkah pembelajaran jelas	10	10	100%	Sangat Layak
7	Model menarik perhatian siswa	10	9	90%	Sangat Layak
8	Siswa menjadi lebih aktif	10	9	90%	Sangat Layak
9	Model meningkatkan motivasi belajar siswa	10	8	80%	Layak
10	Model meningkatkan semangat siswa	10	10	100	Sangat Layak
11	Model meningkatkan keterampilan gerak siswa	10	10	100	Sangat Layak
12	Model meningkatkan koordinasi gerak siswa	10	10	100	Sangat Layak
13	Model meningkatkan	10	8	80%	Layak

kelentukan siswa					
14	Model meningkatkan kebugaran jasmani siswa	10	10	100%	Sangat Layak
15	Model aman digunakan dalam pembelajaran	10	10	100%	Sangat Layak
16	Model sesuai dengan waktu pembelajaran	10	10	100%	Sangat Layak
17	Model membantu guru lebih kreatif	10	10	100%	Sangat Layak
18	Model membantu pencapaian tujuan pembelajaran	10	8	80%	Layak
19	Model praktis digunakan	10	10	100%	Sangat Layak
20	Model layak digunakan dalam pembelajaran PJOK	10	10	100%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		200	188	94%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel instrumen diatas untuk instrumen materi untuk Guru PJOK, untuk diperoleh nilai instrumen yang dicari untuk item yang dinilai. Nilai persen yang diperoleh dari penjumlahan skor dari masing-masing validator untuk setiap item lalu di cari nilai persen dengan rumus NP sama dengan nilai diperoleh dibagi nilai maksimal dikali seratus persen. Dari 20 item yang divalidasi, rentang katagorinya ada pada katagori baik hingga sangat baik. Jika ditarik kesimpulan dengan membuat rerata untuk 20 item yang dinilai, maka jumlah keseluruhan mencapai 94% dimana termasuk dalam katagori sangat baik. Hal ini dapat diartikan bahwa intrumen materi untuk Guru PJOK dinilai Sangat Layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Uji Coba Produk Uji Coba Kelompok Kecil

Pengembangan produk dari instrumen media dan materi yang sudah divalidasi selanjutnya diujicobakan. Produk yang diujicobakan merupakan media video yang dapat diunduh melalui social media *youtube* menggunakan link atau langsung mencari nama pembuat video. Uji coba tahap pertama diujikan dalam skala kecil dengan jumlah subjek uji sebanyak 10 peserta didik kelas IV di SD

Negeri 04 Menyambo dan 2 orang guru PJOK. Uji coba skala kecil dimaksudkan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan pengembangan saat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum diujicobakan kembali pada skala yang lebih besar. Hasil uji coba skala kecil ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (Siswa)

No	Indikator	Σx	X_i	Persentase (%)	Kategori
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran PJOK	50	50	100%	Sangat Layak
2	Materi sesuai dengan Kurikulum	50	50	100%	Sangat Layak
3	Materi mudah dipahami siswa	50	50	100%	Sangat Layak
4	Model mudah digunakan guru	50	45	90%	Sangat Layak
5	Model mudah diterapkan dalam pembelajaran	50	45	90%	Layak
6	Langkah-langkah pembelajaran jelas	50	50	100%	Sangat Layak
7	Model menarik perhatian siswa	50	45	90%	Sangat Layak
8	Siswa menjadi lebih aktif	50	38	76%	Layak
9	Model meningkatkan motivasi belajar siswa	50	38	76%	Layak
10	Model meningkatkan semangat siswa	50	45	90%	Sangat Layak
11	Model meningkatkan keterampilan gerak siswa	50	50	100%	Sangat Layak
12	Model meningkatkan koordinasi	50	40	80%	Layak

gerak siswa					
13	Model meningkatkan kelentukan siswa	50	40	80%	Layak
14	Model meningkatkan kebugaran jasmani siswa	50	50	100%	Sangat Layak
15	Model aman digunakan dalam pembelajaran	50	50	100%	Sangat Layak
16	Model sesuai dengan waktu pembelajaran	50	40	80%	Layak
17	Model membantu guru lebih kreatif	50	40	80%	Layak
18	Model membantu pencapaian tujuan pembelajaran	50	50	100%	Sangat Layak
19	Model praktis digunakan	50	50	100%	Sangat Layak
20	Model layak digunakan dalam pembelajaran PJOK	50	50	100%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		2000	1.650	82,5%	Sangat Layak

Hasil penilaian oleh ke 10 peserta didik dan 2 guru PJOK terhadap item-item yang dinilai, dijumlahkan, dihitung persentase capaiannya, dan dikonversikan untuk mengetahui katagorinya. Berdasarkan tabel hasil uji coba skala kecil pengembangan model pembelajaran senam irama diatas, 20 item dinilai kelayakan berada pada katagori sangat layak hingga sangat Baik. Jika dicari reratanya untuk 20 item yang dinilai, maka produk dinilai layak untuk dapat digunakan dengan persentase sebesar 82,5%. Hasil ini menunjukan bahwa model pembelajaran ini layak untuk dilanjutkan dengan uji coba pada kelompok besar.

Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba skala besar dilakukan dengan langkah yang tidak jauh berbeda dengan yang dilakukan dalam uji coba skala kecil. Pembeda dari uji coba skala kecil dan skala besar terletak pada jumlah subjek uji coba dan lokasi uji coba. Subjek uji coba skala besar lebih banyak dengan subjek uji coba sebanyak 40 peserta didik dan 2 guru PJOK yang dilakukan di SD Negeri 04 Menyambo. Hasil uji coba skala besar dapat dicermati pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar (Siswa)

No	Indikator	$\sum x$	X_i	Persentase (%)	Kategori
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran PJOK	200	195	97,5%	Sangat Layak
2	Materi sesuai dengan Kurikulum	200	200	100%	Sangat Layak
3	Materi mudah dipahami siswa	200	200	100%	Sangat Layak
4	Model mudah digunakan guru	200	200	100%	Sangat Layak
5	Model mudah diterapkan dalam pembelajaran	200	175	87,5%	Sangat Layak
6	Langkah-langkah pembelajaran jelas	200	185	92,5%	Sangat Layak
7	Model menarik perhatian siswa	200	175	87,5%	Sangat Layak
8	Siswa menjadi lebih aktif	200	185	92,5%%	Sangat Layak
9	Model meningkatkan motivasi belajar siswa	200	160	80%	Layak
10	Model meningkatkan semangat siswa	200	160	80%	Layak
11	Model meningkatkan keterampilan gerak siswa	200	190	95%	Sangat Layak
12	Model meningkatkan koordinasi gerak siswa	200	152	76%	Layak
13	Model meningkatkan kelentukan siswa	200	152	76%	Layak

14	Model meningkatkan kebugaran jasmani siswa	200	200	100%	Sangat Layak
15	Model aman digunakan dalam pembelajaran	200	200	100%	Sangat Layak
16	Model sesuai dengan waktu pembelajaran	200	154	77%	Layak
17	Model membantu guru lebih kreatif	200	180	90%	Sangat Layak
18	Model membantu pencapaian tujuan pembelajaran	200	188	94%	Sangat Layak
19	Model praktis digunakan	200	200	100%	Sangat Layak
20	Model layak digunakan dalam pembelajaran PJOK	200	180	90%%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		4000	3631	90,77%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba skala besar yang disajikan pada tabel diatas, diketahui rata-rata untuk 20 item yang dinilai kelayakan oleh 40 peserta didik dan 2 guru PJOK termasuk kedalam katagori sangat layak dengan persentase 90,77% dengan kategori sangat layak. Dari perbandingan antara uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar terdapat peningkatan jumlah kelayakan model sebesar 8,27%. Dengan jumlah peningkatan ini dapat dikatagorikan bahwa model pembelajaran ini layak untuk digunakan.

Revisi Produk

Revisi produk dilakukan dalam 2 tahap yaitu: 1) Revisi I dilakukan pada tahap validasi draft produk awal oleh para ahli. 2) revisi II dilakukan setelah uji coba skala kecil dan skala besar. Revisi dilakukan berdasarkan pada daftar saran dan masukan para ahli maupun peserta didik. Adapun rincian revisi tersebut sebagai berikut.

Revisi Tahap I

Data yang digunakan untuk melakukan revisi tahap pertama merupakan saran dan masukan yang diperoleh peneliti ketika melakukan validasi draft produk awal berupa pengembangan model pembelajaran senam irama. Peneliti meminta bantuan bebrapa ahli baik ahli media, materi dan salah satu guru PJOK untuk menilai draft awal yang sudah disusun. Saran dan masukan dari ahli terhadap produk yang dikembangkan dapat dicermati pada tabel berikut.

Tabel 6. Masukan Para Ahli

No.	Ahli	Masukan
1.	Yashinta wua, S.Pd	1. carilah media hendaklah lebih sangat sesuai lagi dengan karakter siswa SD. 2. buatlah media yang lebih simple lagi agar sangat mudah digunakan oleh siswa.
2.	Merry Oematan, S.Pd	1. Iringan musik dalam materi senam hendaknya diperhatikan. 2. Materi yang disampaikan mudah dipahami siswa sehingga materi sampai untuk tujuan pembelajaran. 3. Senam irama dapat melatih fungsi motorik siswa.
3.	Evi, S.Pd	1. Gerakan dalam senam irama hendaknya gerakannya mudah, simple agar dapat diikuti oleh siswa dengan mudah. 2. Koordinasi gerakan dan irama bisa membuat siswa lebih semangat.

Masukan berupa saran dan komentar pada draft produk awal pengembangan model pembelajaran senam irama untuk meningkatkan keterampilan senam irama peserta didik SD Negeri 04 Menyambo diperlukan untuk perbaikan tahapan pengembangan aplikasi tersebut. Adapun perbaikan dari masukan dan saran yang diberikan para ahli untuk model yang dikembangkan antara lain buatlah media yang lebih simple agar dipahami oleh siswa. Sehingga awalnya video sulit untuk diikuti gerakannya oleh siswa menjadi mudah diikuti dan sesuai dengan iringan musik yang ada. Koordinasi gerakan dan irama bisa membuat siswa lebih semangat agar dalam proses pembelajaran khususnya senam irama siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran.

Revisi Tahap II

Revisi tahap kedua merupakan tindak lanjut dari saran dan masukan yang diperoleh peneliti setelah melakukan uji coba skala kecil dan skala besar. Beberapa data dan saran yang diperoleh dapat dicermati pada tabel berikut ini.

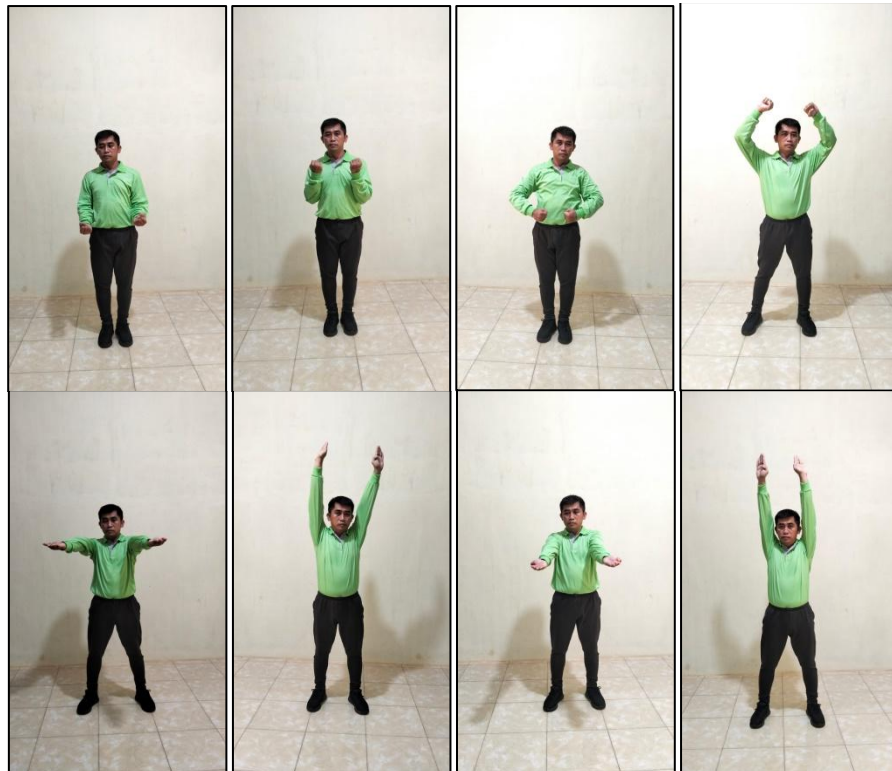
Tabel 7. Saran Perbaikan dan Masukan dari Hasil Uji Coba Skala Besar dan Kecil

No.	Saran dan Masukan
1.	terdapat beberapa gerakan mengulang-ulang pada gerakan pemanasan.
2.	sulitan mengakses youtube dikarenakan banyak persamaan pernamaan pada akses
3.	Gambar atau video masih minim pencahayaan

Berdasarkan saran dan masukan perbaikan dari tahap uji coba dari skala besar dan kecil, peneliti kembali menindak lanjuti terhadap produk model

pembelajaran yang dikembangkan. adapun revisi yang dilakukan adalah memperbaiki gerakan yang sulit ke mudah agar dapat di pahami oleh para peserta didik khususnya siswa Sekolah Dasar. Mengubah nama untuk link di youtube agar mudah dicari dan memperbaiki gambar atau video dengan mengambil video menggunakan kamera yang bagus. Dari perbaikan tersebut peneliti berharap dapat membantu para guru PJOK untuk melaksanakan pembelajaran dengan mudah dan dapat dipahami oleh peserta didik.

Revision berikut merupakan gambar dari cuplikan video yang direvisi atau yang saat didraf produk awal tidak dimasukan.



Gambar 1. Revisi Gerakan pada Video Senam Irama Berdasarkan Masukan Ahli dan Hasil Uji Coba

Kajian Produk Akhir

Deskripsi Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran Senam Irama untuk Siswa Sekolah Dasar yang dikemas dalam bentuk video pembelajaran dan diunggah pada *platform YouTube*. Produk ini dirancang untuk membantu guru PJOK dalam melaksanakan pembelajaran senam irama secara menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa.

Video pembelajaran berisi rangkaian gerakan senam irama yang dipadukan dengan unsur permainan sederhana, musik pengiring, instruksi gerakan, dan demonstrasi yang sistematis. Penggunaan media *YouTube* dipilih karena mudah diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja melalui telepon pintar, laptop, maupun komputer.

Model yang dikembangkan terdiri atas beberapa tahapan gerak, yaitu:

- 1.1 Gerakan pemanasan
- 1.2 Gerakan inti senam irama

1.3 Gerakan pendinginan

Produk ini telah melalui tahapan validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba kelompok kecil dan kelompok besar sehingga dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar.

Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dapat dilihat pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Spesifikasi Produk

Komponen	Keterangan
Nama Produk	Model Pembelajaran Senam Irama
Bentuk Produk	Video Pembelajaran
Media Penyimpanan	YouTube
Sasaran Pengguna	Siswa Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	PJOK
Durasi Video	± 9 Menit
Format Video	MP4 HD (1080p)
Musik Pengiring	Musik Senam Pramuka
Model Pengembangan	ADDIE
Akses Produk	Link YouTube

Keunggulan Produk

Produk yang dikembangkan memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

- 3.1 Mudah diakses melalui *YouTube*.
- 3.2 Dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa.
- 3.3 Menampilkan gerakan yang mudah dipahami.
- 3.4 Menggunakan musik yang menarik.
- 3.5 Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3.6 Mendukung pembelajaran PJOK yang aktif dan menyenangkan.
- 3.7 Dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran mandiri.

Tampilan Produk pada YouTube

Berikut adalah gambaran dari potongan video yang di scrensot dari youtube yang sudah di upload oleh peneliti. Berikut adalah cuplikan gerakan pemanasan dalam video senam irama yang dikembangkan.





Gambar 2. Gerakan Pemanasan

Berikut adalah cuplikan gerakan inti senam irama dalam video yang dikembangkan.



Gambar 3. Gerakan Inti Senam Irama

Berikut adalah cuplikan gerakan pendinginan dalam video senam irama yang dikembangkan.



Gambar 4. Gerakan Pendinginan

Judul Video:

Senam Kebugaran Jasmani (modifikasi dari senam pramuka)

Channel:

(Belajar Penjas)

Link:

<https://youtu.be/q7j2GjYOiFc?si=DNKgC9BarzENGn>

Durasi:

± 9 Menit

PEMBAHASAN

Pembahasan pada penelitian ini disusun berdasarkan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan model pembelajaran senam irama untuk siswa Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan hasil penelitian dengan teori yang relevan, hasil validasi ahli, hasil uji coba produk, dan penelitian terdahulu.

Tahap awal pengembangan dilakukan melalui analisis kebutuhan terhadap guru PJOK dan siswa Sekolah Dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran senam irama yang selama ini dilaksanakan masih menghadapi beberapa kendala. Guru cenderung menggunakan metode demonstrasi konvensional dengan variasi gerakan yang terbatas sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum optimal.

Dari sisi siswa, sebagian besar menganggap pembelajaran senam irama sebagai kegiatan yang monoton dan kurang menyenangkan. Siswa lebih tertarik pada aktivitas yang mengandung unsur permainan karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka yang senang bergerak, bermain, dan berinteraksi dengan teman sebaya.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Mahendra (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran PJOK pada usia sekolah dasar harus disesuaikan dengan dunia anak yang identik dengan aktivitas bermain. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan akan meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan model senam irama pendidikan yang mengintegrasikan unsur permainan dan media video berbasis YouTube sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Pengembangan model senam irama pendidikan bermuatan permainan dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Tahap desain dilakukan dengan menyusun konsep model, menentukan jenis permainan, menyusun urutan gerakan, serta merancang video pembelajaran.

Tahap pengembangan menghasilkan produk berupa video senam irama yang memuat gerakan pemanasan, gerakan inti, dan pendinginan. Video tersebut kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diimplementasikan kepada siswa.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Selanjutnya pada tahap evaluasi dilakukan perbaikan produk berdasarkan masukan validator, guru, dan siswa sehingga diperoleh produk akhir yang layak digunakan.

Penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini dinilai efektif karena setiap tahap dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan. Hal ini sesuai dengan pendapat Branch (2009) yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan model pengembangan yang sistematis dan fleksibel sehingga banyak digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran.

Validitas merupakan aspek yang menunjukkan tingkat kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Validitas produk dalam penelitian ini diperoleh melalui penilaian ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, produk memperoleh kategori sangat baik. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan telah sesuai dengan capaian pembelajaran PJOK, karakteristik siswa sekolah dasar, prinsip senam irama, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Validator juga menyatakan bahwa model yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui perpaduan antara gerakan senam dan aktivitas bermain. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disusun telah memenuhi aspek isi, aspek pembelajaran, dan aspek pedagogis.

Sementara itu, hasil validasi ahli media menunjukkan kategori sangat baik. Penilaian mencakup tampilan media, kualitas audio visual, kemudahan penggunaan, keterbacaan teks, kualitas gambar, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar media pembelajaran yang baik sehingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Temuan ini sejalan dengan teori Nieveen (1999) yang menyatakan bahwa suatu produk hasil pengembangan dapat dikatakan valid apabila memiliki dasar teoritis yang kuat serta seluruh komponennya saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, model senam irama pendidikan bermuatan permainan yang dikembangkan telah memenuhi syarat validitas sehingga layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran PJOK.

Efektivitas produk diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan data pretest dan posttest serta analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan model senam irama pendidikan bermuatan permainan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan model.

Berdasarkan hasil analisis N-Gain diperoleh kategori sedang hingga tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa model yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam melakukan gerakan senam irama. Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena model pembelajaran mengombinasikan aktivitas fisik, musik, permainan, dan media video sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik. Kondisi tersebut menyebabkan siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain meningkatkan hasil belajar, model juga berdampak pada peningkatan kemampuan motorik siswa seperti koordinasi gerak, keseimbangan, kelentukan, kelincahan, dan keberanian tampil di depan teman-temannya.

Temuan ini sesuai dengan teori Motor Learning yang menjelaskan bahwa keterampilan gerak berkembang melalui proses latihan yang dilakukan secara berulang, terstruktur, dan menyenangkan. Semakin sering siswa melakukan latihan gerak dalam suasana yang menyenangkan, maka semakin baik kemampuan motorik yang diperoleh. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK.

Salah satu kebaruan dalam penelitian ini adalah penggunaan platform YouTube sebagai media penyampaian model pembelajaran. Video pembelajaran yang diunggah ke YouTube memberikan kemudahan akses bagi guru dan siswa sehingga proses belajar tidak hanya berlangsung di sekolah tetapi juga dapat dilakukan secara mandiri di rumah.

Penggunaan YouTube memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

1. Mudah diakses melalui berbagai perangkat.
2. Dapat diputar berulang kali sesuai kebutuhan siswa.
3. Menampilkan demonstrasi gerakan secara jelas.
4. Mendukung pembelajaran mandiri.
5. Meningkatkan minat belajar siswa melalui media audiovisual.

Media video memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret karena siswa dapat melihat langsung contoh gerakan yang benar. Hal ini membantu siswa memahami teknik gerakan dengan lebih baik dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal. Menurut penelitian terbaru dalam bidang teknologi pendidikan, penggunaan video pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap keberhasilan implementasi model senam irama pendidikan bermuatan permainan.

Keterbatasan Penelitian

Setiap penelitian memiliki keterbatasan yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Keterbatasan penelitian ini perlu disampaikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan penelitian selanjutnya. Adapun keterbatasan dalam penelitian Pengembangan Model pembelajaran Senam Irama untuk Siswa Sekolah Dasar adalah sebagai berikut.

Keterbatasan Materi Pembelajaran

Materi yang dikembangkan hanya berfokus pada model pembelajaran senam irama. Penelitian ini belum mengembangkan model pada materi PJOK lainnya seperti senam lantai, atletik, permainan bola besar, permainan bola kecil, maupun aktivitas kebugaran jasmani.

Keterbatasan Sarana dan Prasarana

Pelaksanaan model pembelajaran memerlukan perangkat pendukung seperti telepon pintar, laptop, LCD proyektor, jaringan internet, dan akses YouTube. Pada sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi, penggunaan produk dapat mengalami kendala.

Keterbatasan Validator

Validasi produk hanya dilakukan oleh beberapa ahli yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan praktisi PJOK. Semakin banyak validator yang terlibat, maka hasil validasi produk akan semakin kuat dan komprehensif.

Keterbatasan Akses Internet

Video pembelajaran diunggah melalui *platform YouTube* sehingga penggunaannya bergantung pada ketersediaan jaringan internet. Pada daerah yang memiliki akses internet terbatas, pemanfaatan produk belum dapat berjalan secara optimal.

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan model pembelajaran senam irama untuk Siswa Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Pengembangan model dilakukan menggunakan model ADDIE yang

meliputi tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Produk yang dihasilkan berupa model senam irama pendidikan bermuatan permainan yang dikemas dalam bentuk video pembelajaran dan diunggah melalui *platform YouTube* sehingga dapat diakses secara mudah oleh guru maupun siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran* (Rev. ed.). Raja Grafindo Persada.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction*. Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Daryanto. (2019). *Media pembelajaran: Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran* (Rev. ed.). Gava Media.
- Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2019). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (8th ed.). Jones & Bartlett Learning.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1980). *Teaching and media: A systematic approach* (2nd ed.). Prentice-Hall.
- Hidayat, W. (2020). Pengembangan model senam irama sederhana berbasis hitungan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 5(1), 45–53.
- Mahendra, A. (2017). *Senam dan pembelajaran senam di sekolah dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia Press.
- Mutohir, T. C., & Maksum, A. (2019). *Pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani*. Unesa University Press.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. In J. van den Akker, R. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (pp. 125–135). Kluwer Academic Publishers.
- Rusman. (2021). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: Mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Alfabeta.
- Samsudin. (2018). *Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan*. Prenadamedia Group.