

MODEL SENAM PETANI BAGI SISWA SMA/SMK MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF

Muhammad Muslim Al Qusyaeri¹, Aria Kusuma Yuda², Ruslan Abdul Gani³, Citra Resita⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Singaperbangsa Karawang Jalan H.S. Ronggo Waluyo Karawang 41361

¹ Alamat E-mail: alqusyaerimuslim@gmail.com

Abstrak

Riset ini dilatar belakangi oleh kondisi pelajaran PJOK di SMA atau SMK di Karawang yang kurang sesuai dengan situasi idealnya dari suatu kegiatan belajar mengajar. Minimnya guru yang memahami materi senam ritmik akhirnya tidak optimal dipelajari oleh peserta didik, hal ini disebabkan sulitnya model atau media yang memudahkan guru memberikan bahan ajar senam ritmik pada peserta didik. Oleh karenanya dibutuhkan pengembangan model atau media agar memudahkan guru memberikan bahan ajar. Riset ini bertujuan untuk membuat model senam petani bagi siswa SMA/SMK melalui multimedia interaktif. Riset ini memakai bentuk pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Adelina Hasyim. Selaku sumber data, dipilih peserta didik kelas XI SMK Plus Laboratorium Indonesia berjumlah 20 anak serta SMAN 5 Karawang berjumlah 40 anak. Riset ini dilaksanakan pada bulan September 2021. Teknik pengumpulan data yang dipakai ialah wawancara, observasi, angket serta dokumentasi. Riset ini memakai tujuh tahap yang sederhana yaitu: analisa kebutuhan, perancangan produk serta konsep, pengembangan produk awal, uji lapangan awal, revisi produk awal, uji lapangan utama serta revisi produk akhir. Hasil riset pada langkah validasi pakar media senam 1 serta 2 mendapatkan presentase 87% serta 90%, kemudian validasi dari pakar materi senam 1 serta 2 dengan presentase 91% serta 89%, hasil itu masuk dalam kriteria valid. Hasil respon 2 guru PJOK dalam percobaan uji lapangan awal serta utama mendapat hasil presentase yang serupa yaitu 92%, hasil itu tercantum dalam kategori sangat baik. Dengan hasil tersebut, model senam petani bagi siswa SMA/SMK melalui multimedia interaktif diklaim valid sebagai suatu model atau media pembelajaran.

Kata kunci: Senam Ritmik, Senam Petani, Pengembangan, Multimedia Interaktif

Abstract

This research is motivated by the condition of PJOK lessons in SMA or SMK in Karawang which are not in accordance with the ideal situation of a teaching and learning activity. The lack of teachers who understand rhythmic gymnastics material is ultimately not optimally studied by students, this is due to the difficulty of models or media that make it easier for teachers to provide rhythmic gymnastics teaching materials to students. Therefore, it is necessary to develop a model or media to make it easier for teachers to provide teaching materials. This research aims to create a farmer gymnastics model for high school/vocational high school students through interactive multimedia. This research uses a form of Borg and Gall development modified by Adelina Hasyim. As data sources, 20 students were selected for class XI SMK Plus Laboratory Indonesia and 40 students for SMAN 5 Karawang. This research was conducted in September 2021. The data collection techniques used were interviews, observations, questionnaires and documentation. This research uses seven simple stages, namely: needs analysis, product and concept design, initial product development, initial field test, initial product revision, main field test and final product revision. The results of the research on the validation steps of gymnastics media experts 1 and 2 got a percentage of 87% and 90%, then validation

from gymnastics material experts 1 and 2 with a percentage of 91% and 89%, the results were included in the very good criteria. The results of the responses of 2 PJOK teachers in the initial and main field test experiments got the same percentage results, namely 92%, the results were listed in the very good category. With these results, the farmer's gymnastics model for SMA/SMK students through interactive multimedia is claimed to be a valid model or learning media.

Keywords: *Rhythmic Gymnastics, Farmer's Gymnastics, Development, Interactive Multimedia*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani ialah salah satu mata pelajaran yang sangat kompleks, karena pada pembelajarannya tidak hanya meningkatkan keterampilan jasmani, tetapi juga mengembangkan seluruh kepribadian siswa, termasuk pengetahuan, perilaku hidup sehat dan aktif, serta lingkungan belajar yang terstruktur untuk mendorong tumbuh kembang siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Depdiknas (2006 : 648) bahwa pendidikan jasmani ialah media guna menekan perkembangan fisik, pertumbuhan mental, kemampuan motorik, pemahaman serta penalaran, pendalaman nilai - nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), dan penyesuaian yang bermuara pada pola hidup sehat guna memicu perkembangan serta pertumbuhan mutu fisik serta intelektual yang proporsional.

Guna mengubah perilaku siswa, pendidikan jasmani telah menjadi bagian dari keseluruhan proses pendidikan. Namun sekarang ini, seringkali pendidikan jasmani dianggap kegiatan yang sangat melelahkan sehingga banyak siswa yang kurang berminat karena pendidikan jasmani tidak lepas dari aktivitas fisik. Guru kekurangan model dan metode pengajaran yang menarik dalam proses pembelajaran, bahkan seringkali monoton yang dibuktikan proses pembelajaran menjadi membosankan dan akan mempengaruhi minat belajar siswa.

senam ialah salah satu olah - raga yang amat penting untuk badan serta kesegaran fisik seseorang apabila kita melaksanakan olah - raga itu dengan tepat dan sanggup melajukan jantung serta sirkulasi darah (Zuraida et al., 2016, hal. 74). Senam ritmik ialah salah satu materi atau bahan ajar dalam pendidikan jasmani khususnya di SMA serta SMK. Senam ritmik merupakan senam yang disebut juga senam ritme atau irama (Agung & Lia, 2016). Senam irama maupun senam ritmik

bersumber dari pengembangan senam yang bermaksud menuangkan harapan untuk beraksi (Ikhsan et al., 2020, hal. 84). Pembelajaran senam ritmik sendiri terdiri dari banyak model yang bisa diberikan kepada siswa, seperti Senam Kebugaran Jasmani (SKJ), Senam PGRI, Senam Jabar Juara, senam aerobik dan masih banyak lagi senam yang lainnya. Namun karena keterbatasan guru untuk menguasai setiap gerakan dari senam-senam tersebut karena sulitnya setiap gerakan yang harus dipelajari, menjadikan guru kurang maksimal dalam memberikan pembelajaran senam ritmik kepada siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti mengangkat masalah tentang model senam petani bagi siswa SMA berbasis multimedia interaktif. Model senam petani ini merupakan model senam yang menggunakan unsur-unsur gerak dari berbagai macam gerakan petani. Diambilnya unsur gerakan dari petani tersebut karena di Karawang sendiri merupakan daerah yang agraris, pesawahan di daerah-daerah Karawang masih begitu luas. Selain itu, model senam petani ini akan mengajarkan siswa khususnya siswa SMA di Karawang untuk mengenal lebih dekat tentang petani, karena pada zaman sekarang ini masyarakat karawang khususnya siswa siswi enggan mempelajari cara bercocok tanam padi dikarenakan malu dan gengsi, padahal Karawang sendiri termasuk salah satu kota lumbung padi nasional.

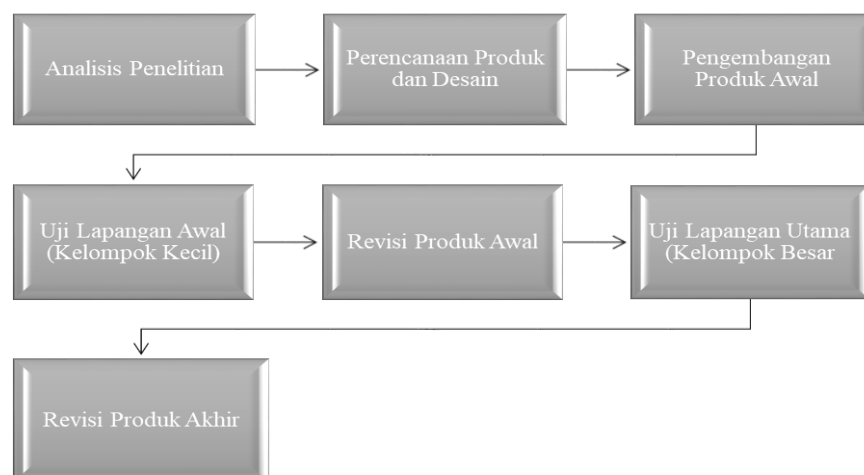
Multimedia interaktif ialah sistem yang memanfaatkan lebih dari satu alat penyajian (Bacaan, Suara, gambaran, Kartun serta Film) dengan cara beriringan serta mengaitkan keterlibatan pengguna untuk memberikan perintah, mengatur serta memalsukan (Eka, 2013, hal. 20). Elemen - elemen dari multimedia merupakan Teks, Gambar serta grafik, Audio, Video, serta Animasi. Tiap aplikasi multimedia terdiri dari salah satu komponen ataupun seluruhnya (Simarmata & Mujiarto, 2019, hal. 3).

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti membuat penelitian yang berjudul “Model Senam Petani Bagi Siswa SMA/SMK Berbasis Multimedia Interaktif”, semoga dengan penelitian ini peneliti dapat mengembangkan suatu model pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam materi senam ritmik pada jenjang SMA/SMK di Karawang.

METODE

Riset ini tercantum dalam penelitian dan pengembangan (Research and Development) yakni mengembangkan model senam petani bagi siswa SMA/SMK melalui multimedia interaktif. Dalam riset ini memakai model riset yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Borg and Gall dalam Adelina menjelaskan bahwa “*educational research and development(R n D) is a process used to develop and validate educational production*” (Hasyim, 2016, hal. 42). Langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall dalam Hasyim yakni 10 langkah (Hasyim, 2016, hal. 86). Berlandaskan jenjang penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall peneliti menerapkan penyederhanaan dan pemisahan menjadi tujuh metode.

Hal senada pula di sampaikan oleh Adelina menjelaskan jika uraian Borg and Gall membuktikan jika jumlah 10 tahap dalam riset R & D bisa dibatasi. Ada pula tahap yang dipakai dalam prosedur penelitian dan pengembangan yang berjudul Model Senam Petani bagi Siswa SMA/SMK melalui Multimedia Interaktif, disusun dalam skema ialah sebagai berikut.



Gambar 1. Skema Riset R&D

Ada pula langkah penelitian dan pengembangan yang dipakai dalam model senam petani bagi siswa SMA/ SMK melalui multimedia interaktif yakni sebagai berikut:

a) Langkah Analisa Penelitian

Tahapan awal yang dicoba oleh peneliti yaitu langkah analisa penelitian. Pada fase ini, peneliti menerapkan analisa kepentingan. Analisa kepentingan dicoba melalui prosedur observasi langsung serta wawancara.

b) Perancangan Produk dan Konsep

Perancangan produk dan konsep ialah tahapan berikutnya pada fase ini yaitu, peneliti merancang produk serta konsep yang sudah disamakan dengan kepentingan murid yang dikenal lewat analisa penelitian. Lewat fase ini, peneliti juga mempersiapkan fitur yang dibutuhkan dalam prosedur validasi pakar serta pengujian produk.

c) Pengembangan Produk Awal

Tahapan pengembangan produk awal diawali dengan penyusunan materi, manajemen materi, serta terakhir yakni penciptaan. fase ini menggambarkan tahapan menerjemahkan detail konsep produk serta rancangan kedalam struktur fisik. Tahapan pengembangan ini mencakup pembuatan *flowchart* dan *storyboard* yang berguna sebagai dasar untuk pengembangan dalam penginputan materi serta ilustrasi yang hendak dijadikan multimedia interaktif video.

d) Uji Lapangan Awal (kelompok kecil)

Percobaan lapangan ini dilaksanakan pada kelompok kecil, mencakup 20 murid dari kelas XI di SMK Plus Laboratorium Indonesia. Uji coba kelompok kecil ini menyertakan sebagian subjek murid yang diperoleh dengan cara random sebab populasi diduga homogen. Pada fase ini dilakukan penilaian pada pelaksanaan produk kelompok kecil, kemudian penilaian dicoba dengan metode penyebaran kuesioner guru PJOK (responden) sesudah melaksanakan uji coba produk.

e) Revisi Produk

Tahapan berikutnya yakni fase revisi produk. Sesudah menerapkan tahapan penerapan produk dalam uji kelompok kecil (lapangan awal), fase ini peneliti melaksanakan revisi produk. Perbaikan dilaksanakan menurut hasil penilaian penerapan produk pada saat uji coba kelompok kecil yang berbentuk kuesioner.

f) Uji Lapangan Utama

Uji ini dilaksanakan pada kelompok besar, mencakup 40 murid yaitu dari kelas XI di SMAN 5 Karawang. Pada fase ini pula ada penilaian yang dicoba dengan metode penyebaran angket validasi guru PJOK (responden) sesudah melaksanakan uji coba produk.

g) Revisi Produk Akhir

Tahapan akhir pada riset ini ialah revisi produk akhir. Sesudah melaksanakan tahapan penerapan produk dalam uji coba kelompok besar (lapangan utama), langkah revisi produk dilaksanakan oleh peneliti. Revisi produk diuji berdasarkan penilaian hasil penerapan produk pada kelompok besar.

Instrumen penelitian ialah perlengkapan untuk menghimpun informasi. Tanpa perlengkapan itu, tidak mungkin informasi bisa diperoleh (Sugiyono, 2019, hal. 156). Ada pula instrumen yang dipakai yaitu dengan menggunakan angket untuk analisis kebutuhan, kuesioner/angket validasi pakar/pelatih senam, kuesioner/angket validasi pakar media senam dan hasil penilaian guru PJOK kelas XI SMA/SMK (dalam uji kelompok kecil dan besar).

Adapun penjelasan instrumen yang digunakan untuk mengakumulasi beberapa data yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Penjelasan Instrumen Pengumpulan Data

Perspektif yang diukur	Instrumen	Data yang didapat	Responden
Kelayakan produk berupa kevalidan materi dan media yang	Kuesioner validasi materi/ koreografi yang dikembangkan	Kevalidan materi/koreografi yang dikembangkan	Ahli Materi/ Koreografi Senam
	Kuesioner validasi	Kevalidan media	Ahli Media

dikembangkan	media yang dikembangkan	yang dikembangkan	Senam
Kelayakan produk berbentuk kegunaan media pelajaran yang dikembangkan	Kuesioner/angket respon Guru PJOK	Respon Guru PJOK setelah menggunakan media yang dikembangkan	Guru PJOK

Angket validasi memakai skala *Rating Scale*. (Sugiyono, 2015, hal. 97–98). penghitungan diserahkan pada tiap indikator dalam instrumen dengan memberikan tanda(X), dalam rasio ini terdapat 4 kriteria.

Teknik analisa data dalam riset ini yakni mendeskripsikan semua opini, masukan serta tanggapan validator yang diterima dari lembaran masukan serta tanggapan. Data dari angket/kuesioner ialah informasi dari hasil kualitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan rating scale yang berkriteria 4 tingkatan, setelah itu dianalisis lewat kalkulasi persentase nilai item pada tiap respons dari tiap pertanyaan dalam angket, guna memastikan persentase itu bisa memakai rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Kelayakan

$\sum x$: Jumlah skor total jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah skor total jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil yang didapat bersumber pada kalkulasi yang dicoba dengan formula yang dipakai untuk memastikan kevalidan media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Kevalidan multimedia interaktif ditetapkan berdasarkan interval penetapan tingkatan kevalidan pada tabel dibawah ini (Arikunto, 2018, hal. 43):

Tabel 2. Interval Kevalidan

Besarnya \bar{x}	Kategori	Keterangan
$80\% \leq x \leq 100\%$	Valid	Digunakan
$66\% \leq x \leq 80\%$	Cukup Valid	Digunakan
$56\% \leq x \leq 66\%$	Kurang Valid	Diganti
$40\% \leq x \leq 56\%$	Tidak Valid	Diganti
$0\% \leq x \leq 40\%$	Tidak Valid	Diganti

Analisa data guru PJOK multimedia interaktif ditinjau dari respon guru PJOK pada media yang sudah dikembangkan oleh periset. Presentase respon ini

bisa dicermati dari hasil yang didapatkan dengan prosedur sebagai berikut (Utomo, 2009, hal. 136) :

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

Keterangan:

RS : Rata-rata presentase respon guru
 f : Jumlah skor yang diperoleh
 n : Jumlah skor maksimal

Sesudah menemukan nilai RS, maka nilai dicocokkan kedalam interval kepraktisan nilai RS seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Interval Kriteria Penilaian Respon Guru PJOK

Presentase Hasil Nilai Respon Guru PJOK	Kriteria
$85\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Baik
$70\% \leq x \leq 84\%$	Baik
$55\% \leq x \leq 69\%$	Cukup
$40\% \leq x \leq 54\%$	Kurang
$0\% \leq x \leq 39\%$	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisa Ahli Media Senam

Analisa data yang dicoba bersumber pada data hasil pengesahan pakar media dari masing -masing penilaian tersebut dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 0. Hasil Analisa Ahli Media Senam 1

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Ketepatan Musik	88%	Valid
2	Ketepatan Koreografi	94%	Valid
3	Kualitas Video	75%	Cukup Valid
4	Kualitas Audio	92%	Valid
5	Rata-Rata	87%	Valid

Berdasarkan tabel 4 hasil penghitungan yang didapat dari pakar media senam 1 diperoleh mean sebanyak 87%, setelah itu hasilnya diubah ke dalam tabel kualifikasi kelayakan yang membuktikan jika produk pengembangan model senam petani bagi siswa SMA/ SMK

berbasis multimedia interaktif sudah memenuhi standard valid maka layak dipakai guna uji coba.

Tabel 5. Hasil Analisa Ahli Media Senam 2

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Ketepatan Musik	100%	Valid
2	Ketepatan Koreografi	100%	Valid
3	Kualitas Video	75%	Cukup Valid
4	Kualitas Audio	83%	Valid
5	Rata-Rata	90%	Valid

Berdasarkan tabel 5 hasil penghitungan yang didapat dari pakar media senam 2 diperoleh mean sebanyak 90%, setelah itu hasilnya diubah ke dalam tabel kualifikasi kelayakan yang membuktikan jika produk pengembangan model senam petani bagi siswa SMA/ SMK berbasis multimedia interaktif sudah memenuhi standard valid maka layak dipakai guna uji coba.

2. Hasil Analisis Ahli Materi Senam

Analisa data yang dicoba bersumber pada data hasil pengesahan pakar materi senam dari masing -masing penilaian tersebut dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Analisa Ahli Materi 1

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Konsep	90%	Valid
2	Tujuan	100%	Valid
3	Kesesuaian	88%	Valid
4	Pola Gerak	86%	Valid
5	Rata-Rata	91%	Valid

Berdasarkan tabel 6 hasil penghitungan yang didapat dari pakar materi senam 1 diperoleh mean sebanyak 91%, setelah itu hasilnya diubah ke dalam tabel kualifikasi kelayakan yang membuktikan jika produk pengembangan model senam petani bagi siswa SMA/ SMK

berbasis multimedia interaktif sudah memenuhi standard valid maka layak dipakai guna uji coba.

Tabel 7. Hasil Analisis Ahli Materi Senam 2

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Konsep	88%	Valid
2	Tujuan	75%	Cukup Valid
3	Kesesuaian	100%	Valid
4	Pola Gerak	95%	Valid
5	Rata-Rata	89%	Valid

Berdasarkan tabel 7 hasil penghitungan yang didapat dari pakar materi senam 2 diperoleh mean sebanyak 89%, setelah itu hasilnya diubah ke dalam tabel kualifikasi kelayakan yang membuktikan jika produk pengembangan model senam petani bagi siswa SMA/ SMK berbasis multimedia interaktif sudah memenuhi standard valid maka layak dipakai guna uji coba.

3. Hasil Uji Coba Kelompok
 - a) Uji Coba Kelompok Kecil Kelas XI SMK Plus Laboratorium Indonesia

Bersumber pada hasil uji coba kelompok kecil kelas XI SMK Plus Laboratorium Indonesia, diperoleh analisa data yang dicoba pada masing- masing penilaian tersebut dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Analisa Data Uji Coba Kelompok Kecil Kelas XI SMK Plus Laboratorium Indonesia

No	Indikator	Persentase
1	Tampilan	100%
2	Materi	100%
3	Manfaat	75%
4	Rata-Rata	92%

Tabel 9. Hasil Analisa Daya Uji Coba Kelompok Kecil Kelas XI SMK Plus Laboratorium Indonesia

No	Indikator	Kategori
1	Tampilan	Sangat Baik
2	Materi	Sangat Baik
3	Manfaat	Baik
4	Rata-Rata	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 8 dan 9 hasil penghitungan yang didapat dari uji coba kelompok kecil Kelas XI SMK Plus Laboratorium Indonesia diperoleh mean sebanyak 92%, setelah itu hasilnya diubah ke dalam tabel kualifikasi kelayakan yang membuktikan jika produk pengembangan model senam petani bagi siswa SMA/ SMK berbasis multimedia interaktif sudah memenuhi standard sangat baik maka layak dipakai guna pembelajaran senam ritmik.

Tabel 10. Hasil Analisa Data Uji Coba Kelompok Besar Kelas XI SMA Negeri 5 karawang

No	Indikator	Persentase
1	Tampilan	100%
2	Materi	100%
3	Manfaat	75%
4	Rata-Rata	92%

Tabel 11. Hasil Analisa Daya Uji Coba Kelompok Kecil Kelas XI SMA Negeri 5 karawang

No	Indikator	Kategori
1	Tampilan	Sangat Baik
2	Materi	Sangat Baik
3	Manfaat	Baik

4	Rata-Rata	Sangat Baik
---	-----------	-------------

Berdasarkan tabel 10 dan 11 hasil penghitungan yang didapat dari uji coba kelompok kecil Kelas XI SMAN 5 Karawang diperoleh mean sebanyak 92%, setelah itu hasilnya diubah ke dalam tabel kualifikasi kelayakan yang membuktikan jika produk pengembangan model senam petani bagi siswa SMA/ SMK berbasis multimedia interaktif sudah memenuhi standard sangat baik maka layak dipakai guna pembelajaran senam ritmik.

Hasil akhir dari penelitian ini berupa sebuah produk model senam petani bagi siswa SMA/SMK berbasis multimedia interaktif berdasarkan media yang dikembangkan melalui video interaktif yang kemudian di *burning* menggunakan CD (*Compak Disc*). Produk ini mengandung bahan materi senam ritmik untuk siswa SMA/SMK yang dibagi menjadi beberapa pola gerak, yaitu pola gerakan pemanasan, pola gerakan peralihan, pola gerakan inti dan pola gerakan pendinginan.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan model senam petani bagi siswa SMA/SMK berbasis multimedia interaktif ini telah melalui 7 tahapan prosedur yaitu tahap analisis penelitian, tahap perancangan produk dan konsep, tahap pengembangan produk awal, tahap revisi produk, tahap uji kelompok kecil (lapangan awal), tahap uji kelompok besar (lapangan utama) dan produk akhir. Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan yaitu tahap analisis data, tahap perencanaan produk dan desain tersusunlah suatu model senam petani bagi siswa SMA/SMK melalui multimedia interaktif dengan meliputi unsur: 9 pola gerakan pemanasan, 1 pola gerakan peralihan, 4 pola gerakan inti, dan 4 pola gerakan pendinginan.

Maka hasil yang diperoleh dapat diketahui bahwa validasi produk model senam petani bagi siswa SMA/SMK berbasis multimedia interaktif diperoleh dari pakar/ahli media senam 1 sebanyak 87% termasuk dalam kategori valid, pakar/ahli media senam 2 sebanyak 90% termasuk dalam kategori valid.

Berikutnya pakar/ahli materi senam 1 sebanyak 91% termasuk dalam kategori valid, pakar/ahli materi senam 2 sebanyak 89% termasuk dalam kategori valid. Kemudian respon guru PJOK kelas XI SMK Plus Laboratorium Indonesia sebanyak 92% termasuk dalam kategori sangat baik dan respon guru PJOK kelas XI SMA Negeri 5 Karawang sebesar 92% termasuk dalam kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil kelas XI SMK Plus Laboratorium Indonesia sebesar 92% termasuk dalam kategori sangat baik dan uji coba kelompok besar kelas XI SMA Negeri 5 Karawang sebesar 92% termasuk dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa produk model senam petani bagi siswa SMA/SMK berbasis multimedia interaktif termasuk dalam kategori valid dan sangat baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran PJOK materi senam ritmik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan sebuah produk model senam petani bagi siswa SMA/SMK berbasis multimedia interaktif yang dihasilkan memiliki kualitas baik sebagai sumber belajar khususnya dalam pembelajaran PJOK materi senam ritmik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, & Lia. (2016). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/MA/SMK Kelas XI*. Mediatama.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Kelimabela). PT Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Depdiknas.
- Eka, I. P. (2013). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi. *Jurnal TEKNOIF*, 01(02), 1–6.
- Hasyim, A. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah. In *Media Akademia* (Vol. 1). Media Akademi.
- Ikhsan, I., Wiyanto, A., & Zhanisa, U. H. (2020). Penerapan Media Musik Irama Melayu Terhadap Minat Siswa Dalam Materi Senam Ritmik pada Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas VIII SMP N 1 Kedungwuni. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(2), 83–88. <https://doi.org/10.15294/jscpe.v5i2.36949>
- Simarmata, J., & Mujiarto. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Develompent/ R&D)* (4 ed.). CV Alfabeta.

Utomo, S. T. (2009). *PASTI (Preparedness Assement Tools for Indonesia)*. HFI dan MCMC.

Zuraida, M., Ifwandi, & Abdurrahman. (2016). Motivasi Instrinsik Masyarakat Dalam Mengikuti Ssenam Aerobik di Stadion Harapan Bangsa Banda Aceh Tahun 2015. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*, 2(June), 73–81.
<http://www.jim.unsyiah.ac.id/penjaskesrek/article/view/1847>