

PENGEMBANGAN MEDIA CAPIRILI PEMBELAJARAN LEMPAR CAKRAM PADA PESERTA DIDIK SMP MUHAMMADIYAH PANGKALPINANG

Widati Amalin Ulfah^{*1} dan Oktarina²

^{1,2}STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung

Abstrak

Pengetahuan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran lempar cakram sangat minim, kurangnya sarana lempar cakram di sekolah, dan kurangnya penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tujuan penelitian ini menghasilkan media CAPIRILI pada pembelajaran lempar cakram peserta didik SMP Muhammadiyah Pangkalpinang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R & D) dari model pengembangan Borg and Gall. Populasi penelitian ini yaitu seluruh peserta didik yang berjumlah 236. Sampel yang digunakan berjumlah 40 peserta didik. Teknik dan Pengumpulan data berupa angket oleh ahli yaitu guru pendidikan jasmani, instrumen peserta didik, dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa wawancara, angket ahli, dan instrumen untuk siswa. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan angket guru diperoleh nilai rata-rata dan hasil perhitungan yaitu Validasi Ahli Materi 78% kategori "Valid", Ahli Media 84% kategori "Sangat Valid", Ahli Praktisi 84% kategori "Sangat Valid". Hasil Uji Coba Skala Kecil 83% kategori "Sangat Baik", Uji Coba Skala Besar kategori 86% "Sangat Baik", Selanjutnya Respon Guru 90% kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil penelitian validasi ahli dan uji coba menunjukkan bahwa Media CAPIRILI termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dan layak digunakan.

Kata Kunci : Pengembangan Media, CAPIRILI, Lempar Cakram

Abstract

The lack of students' knowledge in discuss throwing learning, the lack of discuss throwing facilities at school, and the lack of media usage that are appropriate with the students characters were all the background of this study conduction. The purpose of this study was to produce CAPIRILI media on discuss throwing learning for students of SMP Muhammadiyah Pangkalpinang. This study used Research and Development (R & D) method from Borg and Gall development model. The population of this study were all the students with total number of 236. The samples of this study were 40 students. The data were collected by distributing questionnaire for experts namely for sport education teacher, questionnaire for students, and documentation. The techniques of analyzing the data were in the form of interview, questionnaire for expert, and instrument for students. Based on the result of validation of material by the expert and questionnaire for the teachers, it was obtained that the average score of material expert validation was 78 percent which was on "valid" category, score of media expert validation was 84 percent which was on "very valid" category. The result of small scale try out was 83 percent which was on "very good" category. The result of large scale try out was 86 percent whic was on "very good" category too. Then, teachers' response was 90 percent which was "ver good" category. Based on the result of expert validation and the try out, it was relvealed that CAPIRILI media was considered as a media with "very good" category and feasible to use.

Keywords: Media Development, CAPIRILI, Discus Throwing

*correspondence adress

E-mail: widati.amalinulfah@stkipmbb.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani dilaksanakan dalam proses pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan fisik yang bertujuan meningkatkan kebugaran fisik, mengembangkan pengetahuan, keterampilan motorik, dan perilaku hidup sehat. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani bertujuan dalam mengembangkan dan memajukan aktivitas jasmani yang didalamnya terdapat suatu interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola, melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dituntut untuk dapat mengembangkan ke arah yang lebih baik terutama dalam peningkatan kualitas beberapa materi pembelajaran khususnya pendidikan jasmani di lapangan. Dari hasil wawancara dengan guru pendidikan jasmani dan hasil observasi di lapangan melalui peserta didik didapatkan beberapa kendala terkait pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani materi lempar cakram di lapangan. Beberapa permasalahan yang ditemui oleh guru pendidikan jasmani khususnya yang berada di SMP Muhammadiyah Pangkalpinang salah satu yang menjadi penyebab permasalahan dalam pembelajaran yaitu kurangnya minat dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Selain itu keterbatasan pengetahuan guru pendidikan jasmani dalam mengembangkan inovasi dan modifikasi sarana prasarana pembelajaran mengakibatkan peserta didik kurang maksimal dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga hasil belajar yang didapat pun tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang diharapkan yaitu 70,0.

Pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan melalui modifikasi yang nantinya merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru pendidikan jasmani agar proses kegiatan pembelajaran di sekolah berjalan baik dan apa yang diharapkan tercapai. Menurut Rinaldi Aditya, dkk (2019) menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan Nasional yang mencakup aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan moral merupakan bagian integral dari pendidikan. Menurut Dini Rosdiani (2015:1), menyatakan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, dan keterampilan berfikir sosial, emosional. Selanjutnya menurut Made Pramono.(2017), menyatakan bahwa pendidikan jasmani tidak valid jika diarahkan membentuk olahraga prestasi karena bukan itu tujuan pendidikan jasmani.

Tujuan tersebut harus melalui proses pengajaran dan pembelajaran yang dikelola dengan baik. Dalam hal ini peserta didik dan pendidik tidak dapat dengan langsung mencapai tujuan tersebut, namun semua komponen pendidikan harus menjalin hubungan dan kerjasama, bekerja keras agar tercapai tujuan yang sesuai dengan peran dan fungsi masing-masing. Pada dasarnya pelaksanaan pendidikan ditandai pada proses interaksi antara manusia yang dilaksanakan secara seimbang. Selain itu peserta didik harus belajar dalam upaya penyiapan menghadapi lingkungan hidup yang beranekaragam.

Menurut Rahma Danesia Fajerin dan Ilmu Ma'arif (2019) menyatakan bahwa membuat sarana prasarana alat pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga merupakan salah satu untuk mengatasi kendala atau kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran, dan juga cara proses penyampaian materi atletik yang diberikan dengan cara pendekatan pola-pola permainan yang mungkin akan lebih efektif. Menciptakan media pembelajaran yang baru dilakukan bukan hanya karena kurangnya sarana prasaran di sekolah tetapi bisa juga dikarenakan permasalahan yang terjadi karena kurangnya minat belajar peserta didik saat mengikuti proses kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani.

Dalam pengembangan materi pembelajaran pendidikan jasmani yang bertujuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran dibutuhkan sarana prasarana yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran, namun fakta di lapangan sangat berbeda karena sarana prasarana yang menjadi kendala utama yang dihadapi oleh guru pendidikan jasmani dan peserta didik karena keberadaannya kurang memadai. Sarana prasarana menjadi modal utama dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah yang dibutuhkan oleh guru dan peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Saat ini guru dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran tersebut agar permasalahan dapat diselesaikan. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung ada beberapa hal yang menjadi kendala yaitu (1) pengetahuan peserta didik tentang materi pembelajaran lempar cakram masih kurang, sehingga peserta didik sulit mengikuti kegiatan pembelajaran, (2) fasilitas pembelajaran materi lempar cakram sangat kurang sehingga pelaksanaan pembelajaran tidak efektif, (3) penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa masih minim.

Guru pendidikan jasmani sangat perlu memahami cara mengatasi permasalahan yang dialami oleh peserta didik dengan melakukan inovasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Pembelajaran akan lebih efektif jika dalam penggunaan media disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Media yang digunakan akan lebih

menarik dan dapat digunakan maksimal oleh peserta didik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran.

Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan media CAPIRILI yang akan digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi lempar cakram yang nantinya setelah media digunakan dapat menambah pengetahuan peserta didik dan memudahkan dalam pembelajaran khususnya materi lempar cakram, sehingga hasil belajar yang diinginkan oleh guru pendidikan jasmani materi lempar cakram oleh peserta didik meningkat.

Media dan Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Sedangkan menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) dalam Arief Dkk (2014: 6) media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Daryanto (2016: 4-5) mengatakan kata media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media berperan dalam proses pembelajaran dan merupakan proses komunikasi.

Media menjadi salah satu komponen yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran karena media sebagai alat komunikasi yang nantinya peserta didik akan lebih mudah memahami dan mempraktekkan materi lempar cakram dan hasil yang didapatkan maksimal. Menurut Nurdin dan Adrianto (2016:120) pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara pendidik dengan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) guru lebih dapat memperhatikan kebutuhan gerak siswa, sehingga guru pendidikan jasmani pada saat memberikan materi harus berdasarkan kebutuhan dan perkembangan sosial psikologi anak yang pada perkembangannya anak usia remaja awal memiliki rasa ingin tahu yang kuat sehingga selalu ingin mencoba. Menurut Tejo Nursito dalam Jurnal Ekonomi dan Pendidikan (2011), menyatakan kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antara penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M).

Media merupakan sesuatu hal yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, kemampuan atau ketrampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran. Media sebagai perantara yang dapat berupa alat-alat fisik maupun non fisik atau segala sesuatu yang ada di sekitar

lingkungan dan dapat menjadi perantara tersampainya pesan dan informasi dari guru kepada siswa dan dapat merangsang minat, motivasi, dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung baik. Oleh karena itu proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Menurut Musfiqon dalam jurnal Rico Dwi P. P dan Vega Candra D (2015), menyatakan bahwa secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat di terima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendek kata, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pelaksanaan modifikasi sangat diperlukan bagi guru pendidikan jasmani sebagai salah satu alternatif atau solusi dalam mengatasi suatu permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

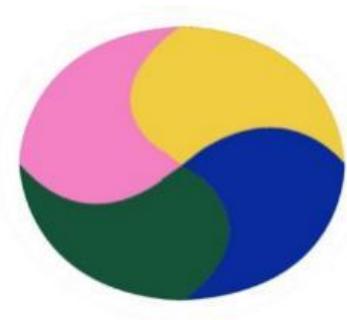
Lempar Cakram

Lempar cakram yaitu cabang olahraga yang termasuk salah satu dari cabang atletik yang diperlombakan dan dimainkan dengan cara melempar cakram sejauh mungkin. Yeni Andriyani, dkk (2014: 48) berpendapat, lempar cakram merupakan cabang olahraga atletik yang menggunakan sebuah benda kayu yang berbentuk piring bersabuk besi, atau bahan lain yang bundar pipih yang dilemparkan. Menurut Susi Y dan Intan P (2016), berpendapat lempar cakram adalah salah satu nomor lomba atletik yang menggunakan sebuah benda kayu yang berbentuk piring bersabuk besi, atau bahan lain yang bundar pipih yang dilemparkan. Untuk mendapatkan hasil lemparan yang jauh dengan teknik yang benar, maka diperlukan latihan dasar dalam olahraga cakram. Jadi, dalam sebuah pembelajaran lempar cakram peserta didik diharapkan mampu mempraktikkan beberapa teknik dalam lempar cakram.

Media CAPIRILI

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu CAPIRILI (Cakram Piring Peralon) terdiri dari beberapa bahan salah satunya pipa paralon. Menurut Robby Hanggara, Dkk dalam jurnal Teknik Perkapalan (2017), menyatakan bahwa Pipa Paralon atau *Polyvinyl chloride* (PVC) adalah pipa yang terbuat dari plastik dan beberapa kombinasi vinyl lainnya.

Polimer termoplastik urutan ke tiga dalam hal jumlah pemakaian di dunia, setelah polietilena dan polipropilena PVC relatif murah, tahan lama, dan mudah dirangkai serta lebih elastis dan fleksibel untuk digunakan. Media CAPIRILI dibuat dan dimodifikasi ukuran, berat, dan tampilan , serta media yang dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Tujuannya agar siswa dapat melakukan teknik lempar cakram yang baik dan benar. Modifikasi dilakukan dengan membuat cakram dari pipa paralon dengan dengan diberi warna pelangi, sehingga dapat menarik minat siswa untuk melakukan pembelajaran lempar cakram dan dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran cabang atletik lempar cakram. Menurut Iwan Saputra dalam jurnal Ilmu Keolahragaan. (2015), menyatakan bahwa Media modifikasi yakni memodifikasi proses pembelajaran yang tadinya monoton menjadi lebih lebih menarik dengan mengemas materi pembelajaran dengan metode atau model yang dirancang.



Gambar 1. Desain Media CAPIRILI

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Research and Development (R n D) dari penelitian pengembangan Borg and Gall. Terdapat 10 langkah dalam R&D Menurut Borg and Gall, yang di adaptasi dari Kusumayati (2017: 46), yang mana dalam penelitian ini akan dilakukan dengan enam tahapan yaitu studi pendahuluan, perencanaan, desain produk, validasi produk, uji coba produk, hasil produk.

Populasi penelitian ini adalah peserta didik SMP Muhammadiyah Pangkalpinang yang berjumlah 236 orang. Subjek yang digunakan berjumlah 40 orang dengan rata-rata nilai rendah. Subjek dibagi menjadi dua kelompok yaitu uji kelompok kecil 10 siswa dan uji kelompok besar 30 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti berupa wawancara dan angket. Angket yang digunakan merupakan tes skala yang mengacu kepada parameter skala likert. Dalam penilaian instrumen untuk ahli media, materi, dan praktisi pilihan jawaban dikategorikan sebagai suatu pernyataan sikap SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju),

dan STS (sangat tidak setuju). Kategori ragu-ragu tidak diikuti sertakan untuk menghindari sikap keragu-raguan pada masyarakat atau responden. Untuk instrument siswa mengacu pada kategori, 1=Tidak baik , 2=Kurang baik , 3=Cukup baik , 4=Baik, 5=Sangat baik. Analisis data dalam penelitian ini berupa analisis data wawancara dan angket. Teknik analisis data yang harus dilakukan yaitu memeriksa kelengkapan analisis data yang digunakan. Analisis data yang digunakan bertujuan untuk penarikan kesimpulan yang diberi skor yang sesuai dengan teknik pengumpulan pedoman wawancara, dan pedoman lembar angket.

a. Analisis Data Wawancara

Analisis wawancara ini akan dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab dengan guru pendidikan jasmani dan ahli media. Alat yang digunakan berupa pedoman wawancara yang mengacu pada tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang dirumuskan dalam kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.

b. Analisis Data Angket

Data yang didapatkan dari angket, akan dianalisis dengan menggunakan analisis kelayakan, analisis deskriptif dan analisis kevaliditan. Data yang diperoleh dari angket respon guru pendidikan jasmani dan peserta didik terhadap media CAPIRILI akan diolah dengan menggunakan analisis kelayakan dan analisis deskriptif. Analisis kelayakan media diperoleh dari angket respon guru pendidikan jasmani dan peserta didik dalam menggunakan media CAPIRILI.

$$P2 = \frac{\sum X}{\sum X_{\bar{g}}} \times 100\%$$

Sumber : Akbar Sa’ dun (2013: 95) yang di adaptasi dari Kusumayati (2017: 58)

Keterangan:

P2 =Presentase kelayakan

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan jawaban siswa dan guru

$\sum X_{\bar{g}}$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100%= Konstanta

Dengan kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Persentase (%)	Kategori	Keterangan
81 - 100	Sangat baik	Layak tidak perlu revisi lagi
61 - 80	Baik	Layak perlu revisi kecil
41 - 60	Cukup baik	Layak di pergunakan namun dengan perbaikan revisi sedang

21 - 40	Kurang baik	Perlu revisi besar
1 - 20	Tidak layak	Tidak dapat digunakan

Sumber: Akbar Sa'dun (dalam Kusumayati, 2017: 59)

Setelah melakukan analisis kelayakan, maka data angket responsi peserta didik dan guru pendidikan jasmani akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif yaitu data yang didapatkan dari hasil validasi media CAPIRILI yang diberikan kepada para tim ahli. Teknik analisis deskriptif dengan persentase yang menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Sumber : Akbar, Sa'dun (2013) dalam jurnal Taufiq Nuril Akbar (2016)

Keterangan:

P : Validasi

$\sum x$: Total skor penilaian validator

$\sum xi$: Skor tertinggi yang diharapkan

100% : Konstanta

Dengan kriteria kevalidan seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan

Persentase (%)	Kategori	Keterangan
81 - 100	Sangat Valid	Sangat Valid (sangat tuntas) tidak perlu direvisi
61 - 80	Valid	Valid perlu direvisi lagi
41 - 60	Cukup Valid	Valid dapat dipergunakan namun dengan perbaikan revisi sedang
21 - 40	Tidak Valid	Perlu revisi besar
1 - 20	Sangat Tidak Valid	Tidak dapat dipergunakan

Sumber: Akbar Sa'dun dalam Kusumayati, (2017: 59)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pendahuluan

Pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tidak semua berjalan dengan baik dikarenakan beberapa kendala yang dihadapi oleh peserta didik dan guru pendidikan jasmani yaitu berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti di lapangan melalui observasi diperoleh data bahwa 87% peserta didik belum mampu melaksanakan pembelajaran lempar cakram dengan baik dan 89 % peserta didik memerlukan media alat bantu yang dapat memudahkan dalam pelaksanaan pembelajaran lempar cakram. Selanjutnya dilakukan wawancara dengan guru pendidikan jasmani dan didapat hasil

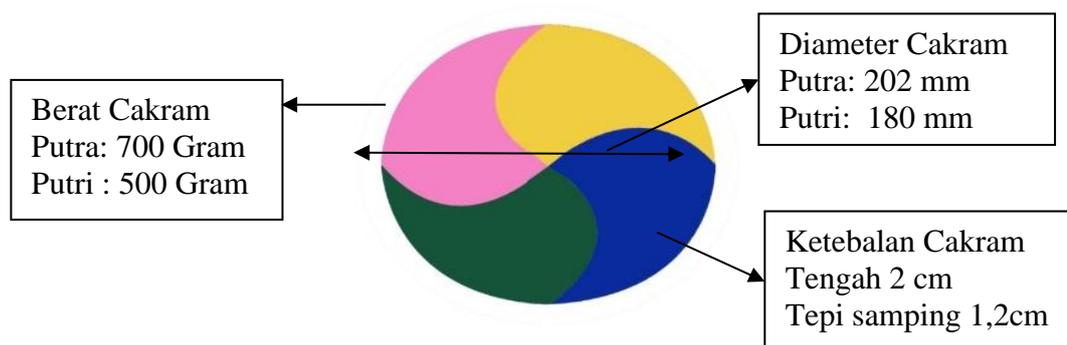
belajar peserta didik materi lempar cakram tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70,0. Dari hasil nilai yang diperoleh peserta didik diperoleh 70% peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM dikarenakan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani sangat kurang karena ketersediaannya sarana prasarana di sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani terbatas dan sangat minim dalam penggunaannya sehingga peserta didik banyak yang tidak maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Perencanaan

Dalam menyikapi beberapa kendala pada saat dilaksanakan observasi di lapangan dan wawancara dengan guru pendidikan jasmani, langkah berikutnya peneliti melakukan proses penyusunan rancangan media CAPIRILI yang dilakukan yaitu menganalisis materi pembelajaran lempar cakram agar sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP Muhammadiyah, menyusun desain media pembelajaran yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik dengan melihat keefektifan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, dan membuat instrumen kelayakan produk dengan mengikuti pedoman penyusunan media yang baik dan benar yang dirumuskan melalui tahapan prosedur pengembangan. Uji kelayakan produk dilakukan oleh 3 ahli/expert judgment yaitu 1 ahli media dan 2 ahli pembelajaran penjas.

3. Desain Produk

Di dalam mendesain produk terdapat dua tahapan yaitu perencanaan produk dan pengembangan produk. Berikut ini dapat dilihat gambar desain produk pengembangan media CAPIRILI sebagai berikut:



Gambar 2 Desain Media CAPIRILI

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. Validasi Produk

Produk media CAPIRILI yang dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi oleh beberapa *expert judgment* dan dalam penelitian ini produk yang dibuat telah divalidasi oleh

ahli materi, media, dan praktisi, untuk validasi ahli materi oleh guru penjas. Validasi materi dilakukan satu tahap, uji validasi materi bertujuan menilai kelayakan media dari segi materi yang akan disajikan pada pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli media didapatkan persentase 78% kriteria valid, hasil validasi ahli media didapat persentase 84% kriteria sangat valid, hasil ahli praktisi didapat persentase 84% kriteria sangat valid.

5. Uji Coba Produk

Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan Uji coba kelayakan produk yaitu dilakukan uji coba sebanyak 3 tahapan, yaitu uji coba skala kecil, skala besar, dan melihat kelayakan produk dari respon guru pendidikan jasmani. Pada tahap uji coba skala kecil dan skala besar dilakukan di SMP Muhammadiyah Pangkalpinang. Uji coba skala kecil dilakukan sebanyak 10 orang peserta didik, bertujuan untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan untuk pertimbangan sebelum uji coba skala besar dan revisi media CAPIRILI.

Sebelum media diuji coba skala besar, 10 siswa ini diambil berdasarkan pertimbangan kemampuannya yaitu yang memiliki tingkat prestasi tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba skala kecil dilakukan dengan cara pemberian instrumen penilaian siswa terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran lempar cakram menggunakan skala penilaian 1= Tidak baik, 2=Kurang baik, 3=Cukup baik, 4.=Baik, 5=Sangat baik. Setelah didapat hasil keseluruhan kelayakan uji coba skala kecil yaitu 83%. Kategori "sangat baik" dan "Layak". Setelah media di uji coba skala kecil, selanjutnya uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilakukan di sekolah dalam kelas yang sama yaitu di SMP Muhammadiyah Pangkalpinang yang digunakan sebagai sampel. Tahap selanjutnya dalam pelaksanaan Uji coba skala besar di ujikan pada siswa sebanyak 40 orang siswa dan didapatkan hasil sebesar 86%. Kategori "sangat baik" dan "Layak". Selain melakukan uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar, peneliti juga memberikan angket respon guru terhadap media CAPIRILI, diperoleh hasil persentase 90% kriteria sangat valid.

6. Hasil Produk

Hasil produk akhir dari pengembangan media ini adalah media CAPIRILI pada pembelajaran lempar cakram kelas VII SMP Muhammadiyah Pangkalpinang. Adapun hasil dari pengembangan media CAPIRILI dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3. Media CAPIRILI

Sumber: Dokumentasi Pribadi

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media CAPIRILI pembelajaran lempar cakram pada peserta didik SMP Muhammadiyah Pangkalpinang maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa berdasarkan hasil yang didapat dalam pengembangan yaitu media CAPIRILI telah diselesaikan dengan prosedur Borg and Gall yang telah diadaptasi oleh Kusumayati. Pengembangan media pembelajaran CAPIRILI memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran lempar cakram pada peserta didik SMP Muhammadiyah. Selanjutnya dari hasil pengembangan media dilakukan uji kelayakan dan diperoleh hasil uji kelayakan media pembelajaran CAPIRILI ini dari para ahli dan uji coba. Setelah itu validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian dan kualitas produk media pembelajaran CAPIRILI yang dikembangkan. Media pembelajaran CAPIRILI dinilai layak dan baik digunakan apabila dalam proses pengembangan mendapatkan hasil validasi tim ahli dan hasil uji coba produk yang menunjukkan kategori "Baik atau Sangat Baik" serta telah dilakukannya revisi sesuai catatan revisi yang diperoleh dari tahap validasi dan uji coba dengan tujuan penyempurnaan produk. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata persentase 78% dengan kategori "Valid". Hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 84% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil validasi ahli praktisi memperoleh skor 84% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil validasi ahli materi, media, dan praktisi menyatakan bahwa media CAPIRILI layak di uji coba dilapangan dan selanjutnya direvisi sesuai petunjuk dan saran oleh beberapa ahli atau *expert judgment*.

Kelayakan media pembelajaran CAPIRILI diperoleh hasil dari uji coba skala kecil yang memperoleh skor rata-rata persentase 83% dengan kriteria "Sangat Baik ". Selanjutnya dilakukan uji coba skala besar dengan perolehan rata-rata persentase 86% kriteria "Sangat Baik" dan dilanjutkan dengan pemberian angket respon guru terhadap media pembelajaran

CAPIRILI yang memperoleh skor rata-rata persentase 90% dengan kriteria "Sangat Baik." Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli dan uji coba menunjukkan hasil yaitu Media CAPIRILI termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dan layak digunakan sebagai media pembelajaran lempar cakram pada peserta didik di SMP Muhammadiyah Pangkalpinang.

Saran

Dengan memperhatikan simpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Peserta didik akan lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, selain itu prestasi yaang diperoleh peserta didik menunjukkan peningkatan dalam keterkaitanya dengan nilai KKM yaitu menunjukkan hasil yang baik dari sebelumnya.
2. Guru pendidikan jasmani akan lebih termotivasi dalam mengembangkan inovasi pada saat menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi sekolah dapat memberi motivasi guru pendidikan jasmani untuk dapat mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran dalam kaitannya dalam materi PJOK yang lain dan akan menjadi guru pendidikan jasmani yang lebih kreatif dan inovatif.
4. Bagi peneliti yang akan mengembangkan media pembelajaran, disarankan untuk melakukan penelitian dengan waktu yang lebih lama supaya hasil yang didapatkan lebih maksimal dan dapat mengembangkan kembali media yang lain supaya peserta didik lebih termotivasi pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Mardiana, Dkk. (2008). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Banten: Universitas Terbuka
- Adriantoni, Syafruddin. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arief S. Sadiman, Dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dini Rosdiani. (2014). *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Iwan Saputa. (2015). *Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Keolahragaan. Vol.14 No.2. E ISSN : 2549-9777
- Kusumayati, E, N. (2017). *Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol. III No 1. ISSN Online : 2548 - 6950.
- Made Pramono. (2017). *Literasi Jasmani: Orientasi Tubuh-Subjek*. Tersedia online: <https://www.slideshare.net/madpram1/literasi-jasmani> diakses pada 15 Agustus 2018.
- Rahma Danesia Fajerin, Ilmu Ma'arif. (2019). *Pengaruh Media Serbuk Kayu terhadap Kemampuan Tolak Peluru Gaya Ortodoks pada Peserta Didik Kelas V SDN Gudo Jombang*. Bravo's Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang. Vol. 7 No. 1.
- Rico Dwi Permana Putra dan Vega Candra Dinata. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Modifikasi terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Vol. 03 No. 01 Tahun 2015, 14 - 19 14 ISSN : 2338-7981.
- Rinaldi Aditya, dkk. (2019). *Pengembangan Peralatan Modifikasi Atletik pada Pembelajaran PJOK Tingkat Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan. Vol. 7 No. 2. E-ISSN : 2338-6029.
- Robi Hanggara, dkk. (2017) *Analisa Perbandingan Performance Kapal Ikan PVC "Baruna Fishtama" Dengan Kapal Ikan Tradisional (Kayu)*. Jurnal Teknik Perkapalan, Vol. 5 No. 1. 2017. ISSN 2338-0322.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susi Y dan Intan P. (2016). *Hubungan antara Kekuatan Otot Lengan dan Panjang Lengan terhadap Prestasi Lempar Cakram pada Siswa Kelas X SMAN 3 Praya Tahun Pelajaran*

2015/2016. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*. Vol. 2 No. 1. ISSN : 2442-9511.

Taufiq Nuril Akbar. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi Guided Inquiry pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang*. 1121 *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 6. EISSN: 2502-471X.

Tejo Nurseto. (2011). *Membuat Pembelajaran Media yang Menarik*. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, Vol.8, No.1. E ISSN :2655-5182.

Yeni Andriyani, Dkk. (2014). *Penerapan Pembelajaran Lempar Cakram Gaya Menyamping Menggunakan Metode Sitaktif dalam Rangka Menumbuhkan Minat dan Kreativitas Gerak Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Nanga Pinoh*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi* ISSN : 2252-8148, 2014: hh 48.