# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS *SOMATIS AUDITORY VISUAL INTELEKTUAL* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK PADA SISWA KELAS VIII SMP DI KABUPATEN PRINGSEWU

**TESIS**

**Oleh :**

**DESTU KURNIAWAN**
**1923011006**

**PASCASARJANA TEKNOLOGI PENDIDIKAN**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENGETAHUAN**
**UNIVERSITAS LAMPUNG**
**TAHUN 2021**

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS *SOMATIS AUDITORY VISUAL INTELEKTUAL* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK PADA SISWA KELAS VIII SMP DI KABUPATEN PRINGSEWU

**Oleh**

**DESTU KURNIAWAN**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar**
**MAGISTER PENDIDIKAN**

**Pada**
**Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan**
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**

**PASCASARJANA TEKNOLOGI PENDIDIKAN**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENGETAHUAN**
**UNIVERSITAS LAMPUNG**
**TAHUN 2021**

## ABSTRAK

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS *SOMATIS AUDITORY VISUAL INTELEKTUAL* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK PADA SISWA KELAS VIII SMP DI KABUPATEN PRINGSEWU

**Oleh**

**DESTU KURNIAWAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menganalisa potensi dan kondisi media pembelajaran audio visual pembelajaran penjaskes pada materi atletik lompat jauh kelas VIII SMP N 1 Ambarawa, mengetahui proses pengembangan media pembelajaran audio visual pembelajaran penjaskes pada materi atletik lompat jauh kelas VIII SMP N 1 Ambarawa, mengetahui karakteristik pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis SAVI kelas VIII pada materi atletik lompat jauh di SMP N 1 Ambarawa, mengetahui persepsi pengguna terhadap media pembelajaran audio visual pembelajaran penjaskes pada materi atletik lompat jauh kelas VIII SMP N 1 Ambarawa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuesioner , wawancara, dan observasi kemudian dianalisis seara deskriptif. Metode penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada desain penelitian Borg and Gall. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII SMP N 1 Ambarawa. Hasil penelitian menyatakan bahwa produk dikembangkan yaitu media pembelajaran audio visual yang layak dengan diperoleh penilaian validasi ahli media sebesar 84,02% dengan kategori layak, ahli materi 92,09% dengan kategori sangant layak, serta validasi desain sebesar 88,46% dengan kategori sangat layak. Hasil respon pendidik terhadap produk yang dikembangkan dengan rata-rata 91,30% dengan kategori sangat baik, serta respon peserta didik termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli desain



**Kata Kunci** : Media Pembelajaran Audio Visual, *Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual*, Prestasi Belajar.

## ABSTRACT

**DEVELOPMENT OF AUDIO VISUAL LEARNING MEDIA BASED ON SOMATIC AUDITORY VISUAL INTELLECTUALS TO INCREASE ACHIEVEMENT LEARN TO JUMP THE SQUAT STYLE IN STUDENTS OF CLASS VIII JUNIOR HIGH SCHOOL IN THE DISTRICT PRINGSEWU**

**By**
**DESTU KURNIAWAN**

This research is a development research that aims to analyze the potential and condition of the audio-visual learning media for physical education learning on the long jump athletic material for class VIII SMP N 1 Ambarawa, knowing the process of developing audio-visual learning media for physical education learning on the long jump athletic material for class VIII SMP N 1 Ambarawa. , knowing the characteristics of the development of audio visual learning media based on SAVI class VIII on long jump athletic material at SMP N 1 Ambarawa, knowing user perceptions of audio-visual learning media for physical education learning on long jump athletic material for class VIII SMP N 1 Ambarawa.

Data analysis techniques used were questionnaires, interviews, and observations and then analyzed descriptively. The development research method used in this study refers to the research design of Borg and Gall. The subjects of this study were students of class VIII SMP N 1 Ambarawa. The results of the study stated that the product developed was an appropriate audio-visual learning media with a media expert validation assessment of 84.02% in the appropriate category, material experts 92.09% in the very feasible category, and design validation of 88.46% in the very category. worthy. The results of the educator's response to the product developed were an average of 91.30% in the very good category, and the student's response was included in the very good category. This is evidenced by the validation results of material experts, media experts, and design experts



**Keywords:** Audio Visual, Somatic, Auditory, Visual, and Intellectual Learning Media, Learning Achievement.

**MENGESAHKAN**

1. **Tim Penguji**

Ketua : **Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.** .....

Sekretaris : **Dr. Riswandi, M.Pd.** .....

Penguji Anggota : **1. Dr. Herpratiwi, M.Pd.** .....

**2. Dr. Heru Sulistianta, S.Pd, M.Or** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**
NIP.19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis : **15 September 2021**

| | |
|---|---|
| Judul Tesis | : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS SAVI UNTUK MENINGKAT PRESTASI BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK PADA SISWA KELAS VIII SMP DI KABUPATEN PRINGSEWU** |
| Nama Mahasiswa | : ***Destu Kurniawan*** |
| No. Pokok Mahasiswa | : **1923011006** |
| Program Studi | : S-2 Magister Teknologi Pendidikan |
| Jurusan | : Ilmu Pendidikan |
| Fakultas | : Keguruan dan Ilmu Pendidikan |

**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

| | |
|---|---|
| **Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.** | **Dr. Riswandi, M.Pd.** |
| NIP. 19670722 199203 2 001 | NIP. 19760808 200912 1 001 |

**2. Mengetahui**

| | |
|---|---|
| Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan | Ketua Program Studi<br>Magister Teknologi Pendidikan |
| **Dr. Riswandi, M.Pd.** | **Dr. Herpratiwi, M.Pd.** |
| NIP. 19760808 200912 1 001 | NIP. 19640914 198712 2 001 |

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis SAVI Untuk Meningkatkan Prestasi Lompat Jauh Gaya Jongkok (Gaya Ortodok) Pada Siswa Kelas VIII SMP Di Kabupaten Pringsewu" adalah karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiatisme
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada universitas lampung

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat sanksi yang diberikan kepada saya, saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hokum yang berlaku

Bandar Lampung, 15 Sepetember 2021

Destu Kurniawan

## RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Ambarawa, Pringsewu , Lampung pada tanggal 7 Desember 1990, anak ke empat dari lima bersaudara, dari pasangan Bapak H. Sungkono dan Ibu Darsiyem.

Penulis mengawali pendidikan pada tahun 1996 di TK Aisiyah Ambarawa diselesaikan pada tahun 1997. Penulis melanjutkan sekolah di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarawa diselesaikan tahun 2003, dan pada tahun tersebut diterima di SMP Negeri 1 Ambarawa yang diselesaikan pada tahun 2006. Tahun 2006 masuk SMA Negeri 2 Pringsewu yang diselesaikan tahun 2009 dan pada tahun 2009 penulis memulai studi lanjutan Strata 1 di Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Dharma Wacana Metro Program Studi Pendidikan Jasmani, kesehatan, dan rekreasi lulus pada tahun 2013. Ditahun 2019 penulis mendapat kesempatan kembali untuk melanjutkan pendidikan di program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu PendidikanUniversitas Lampung.

# MOTTO

Janganlah kau  mengucapkan perkataan yang engkau sendiri  tak suka

mendengarnya jika orang lain mengucapkannya kepadamu.

Balas dendam terbaik adalah menjadikan dirimu lebih baik

(Ali Bin Abi Thalib)

Berbuat baik kpada siapapun, walaupun tidak dibalas langsung, percayalah,

kebaikan itu akan kembali kepada kita dengan kebaikan pula

(Destu Kurniawan : 2019)

## PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan kepada :

1. Orang tua tercinta yang tak lelah mendoakan keberhasilanku
2. Istriku tersayang Ririn Nurhasanah yang selalu mendukung dan memotivasiku untuk terus berjuang.
3. Buah hatiku Alfan Aidil Ismail Kurniawan yang selalu menjadi penyemangat dalam hidupku.
4. Kakakku Yulianti yang telah berjuang membantuku dalam membiayai kuliahku
5. Teman-teman seperjuangan Megister Teknologi Pendidikan Angkatan 2019
6. Almamaterku.

## SANWACANA

Alhamdulillah merupakan rahmat dan anugrah dari Allah SWT kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan tesisnya. Tesis ini merupakan syarat untuk menyelesaikan Program Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung.

Tesis ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis SAVI Untuk Meningkatkan Prestasi Lompat Jauh Gaya Jongkok (Gaya Ortodok) Pada Siswa Kelas VIII SMP Di Kabupaten Pringsewu"

Atas bimbingan dan doa semua pihak kepada saya dalam menyelesaikan tesis ini, Saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Karomani, M.Si selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Dr. Ir. Ahmad Saudi Samosir, M.T selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd Selaku Dekan FKIP Universitas lampung;
4. Dr. Herpratiwi, M.Pd selaku Ketua Program Study Magister Teknologi Pendidikan, Penguji 1 dan Pembahas yang telah memberikan saran, kritis, motivasi, dan semangat kepada penulis demi terselesaikannya tesis ini
5. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd selaku Pembimbing 1; yang telah memfasilitasi, membimbing, dan memotivasi dalam proses penyelesaian studi dan penyusunan tesis ini.
6. Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP, selaku pembimbing 2 karya peneliti yang telah memberikan saran,

kritis, motivasi, dan semangat kepada penulisdemi terselesaikannya tesis ini;

7. Bapak Dr. Heru Sulistyanta, M.Or selaku Penguji 2 yang telah memberikan saran, kritis, motivasi, dan semangat kepada penulis demi terselesaikannya tesis ini
8. Bapak/ibu dosen dan para staff Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Lampung.
9. Sahabat dekat Refky Effendi, Pebrianto, Nurjanah, Syahrudin, dan Rica Nora.
10. Rekan seperjuangan angkatan 2019 Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Lampung.
11. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya tesis ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan, menjadikannya sebagai pemberat amal diakhirat kelak, Aamiin.

Semoga tesis ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 15 September 2021

Peneliti

Destu Kurniawan

## DAFTAR ISI

**Halaman**

**DAFTAR TABEL** ..... **x**vi
**DAFTAR GAMBAR** .....x**vii**
**DAFTAR LAMPIRAN** ..... **xix**

**BAB I PENDAHULUAN**
1.1 Latar Belakang ..... 1
1.2 Identifikasi Masalah ..... 11
1.3 Batasan Masalah..... 12
1.4 Rumusan Masalah ..... 12
1.5 Tujuan Penelitian..... 13
1.6 Manfaat Penelitian..... 13
1. Secara Teoritis..... 13
2. Secara Praktis ..... 13
1.7 Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual ..... 14

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**
2.1 Belajar Dan Teori Belajar ..... 15
2.1.1 Belajar..... 15
2.1.2 Tujuan Belajar..... 16
2.1.3 Prestasi Belajar ..... 17
2.1.4 Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar ..... 19
2.1.5 Prinsip-Prinsip Belajar..... 20
2.2 Teori Belajar..... 22
2.2.1 Teori Belajar Behavioristik..... 23
2.2.2 Teori Belajar Kognitif ..... 23
2.2.3 Teori Belajar Humanistik..... 25
2.3 Kawasan Teknologi ..... 26
2.3.1 Kawasan Desain..... 26
2.3.2 Kawasan Pengembangan ..... 27
2.3.3 Kawasan Pemanfaatan ..... 28
2.3.4 Kawasan Penilaian..... 29
2.4 Pengertian Media..... 30
2.4.1 Fungsi Media ..... 31
2.4.2 Jenis Media ..... 32
2.4.3 Media Audio Visual..... 32
2.4.4 Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual ..... 32
2.5 Perencanaan Dan Kreativitas ..... 33
2.5.1 Mulai Dengan Ide ..... 33
2.5.2 Membuat Dan Memilih Film/ *Slide* Dalam Tim..... 33

2.5.3 Perencanaan Teknis ..... 33
2.6 Atletik ..... 34
2.6.1 Lompat Jauh ..... 34
2.6.2 Tahapan Dalam Lompat Jauh Gaya Jongkok ..... 36
2.7 Pendekatan *Somatis, Auditori, Visual, Inteletual* (SAVI) ..... 39
2.7.1 Kelebihan Dan Kekurangan Pendekatan Savi ..... 41
a. Kelebihan Pendekatan Savi ..... 41
b. Kekurangan Pendekatan Savi ..... 42
2.8 Penelitian Yang Relevan ..... 42
2.9 Kerangka Berpikir ..... 49

**BAB III METODE PENELITIAN**
3.1 Jenis Penelitian ..... 50
3.2 Teknik Pengumpulan Data ..... 53
3.3.1 Metode Observasi (*Observation*) ..... 53
3.3.2 Metode Angket ..... 53
3.3.3 Metode Wawancara (*Interview*) ..... 53
3.3 Prosedur Penelitian dan Pengembangan ..... 53
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian ..... 54
3.5 Langkah Pengembangan ..... 54
3.6 Definisi Konseptual dan Oprasional ..... 58
3.6.1 Potensi dan Kondisi ..... 58
3.7 Proses Pengembangan ..... 58
3.8 Karakterisitik Produk Media Pembelajaran ..... 59
3.9 Tanggapan/ Persepsi Pengguna ..... 59
3.10 Teknik Analisis Data ..... 60
3.11 Intsrumen Penelitian ..... 62

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**
4.1 Hasil Penelitian ..... 67
4.1.1 Kondisi Dan Potensi Pembelajaran Penjaskes di SMP N 1 Ambarawa ..... 67
4.1.2 Proses Pengembangan Vidio pembelajaran audio visual Berbasis SAVI (*somatis,auditory, visual, intelektual)* ..... 69
4.2 Pendahuluan ..... 70
4.2.1 Perencanaan Dan Pengembangan ..... 70
4.3 Pembuatan Desain Produk ..... 71
4.4 Saran Validasi Ahli ..... 72
4.4.1 Ahli Media ..... 72
4.4.2 Ahli Materi ..... 74
4.4.3 Ahli Desain ..... 75
4.5 Hasil Validasi Ahli ..... 76
4.5.1 Validasi Ahli Media ..... 76
4.5.2 Validasi Ahli Materi ..... 76
4.5.3 Validasi Ahli Desain ..... 77
4.6 Uji Coba Produk ..... 78
4.6.1 Uji Coa Satu – Satu ..... 78
4.6.2 Uji Kelompok Kecil ..... 79

4.6.3 Respon/ Tanggapan Pengguna ..... 80
4.7 Karakteristik produk yang dikembangkan ..... 81
4.8 Pembahasan ..... 82
4.9 Kelebihan Vidio Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Somatis Auditory Visual Intelektual* ..... 84
4.10 Keterbatasan Penelitian ..... 85

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN**
5.1 Simpulan ..... 86
5.2 Saran ..... 87

**DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

Tabel Hal

Tabel 1. Skor Validasi Ahli ..... 61
Tabel 2. Kriteria Kelayakan ..... 61
Tabel 3. Skor Validasi Pengguna Peserta Didik dan Guru ..... 62
Tabel 4. Kriteria Kelayakan ..... 62
Tabel 5. Kisi-kisi Validasi Media ..... 63
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi ..... 63
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain ..... 64
Tabel 8 Kisi – Kisi Respon Pengguna/ Teman Sejawat ..... 64
Tabel 9. Kisi – Kisi Instrumen Kelompok Kecil ..... 64
Tabel 9. Hasil Observasi Sarana dan Prasarana ..... 68
Tabel 10. Saran Ahli Ahli Media ..... 73
Tabel 11. Saran Ahli Materi ..... 74
Tabel 12. Saran Ahli Desain ..... 75
Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Media ..... 76
Tabel 14. Hasil Validasi Ahli Materi ..... 77
Tabel 15. Hasil Validasi Ahli Desain ..... 78
Tabel 16. Uji Coba Satu-satu ..... 79
Tabel 17. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil ..... 79
Tabel 18. Respon/ Tanggapan Pengguna ..... 80
Tabel 19. Rekapitulasi Respon/ tanggapan Pendidk ..... 81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar Hal

Gambar 1. Lompat Jauh ..... 35
Gambar 2. Awalan Lompat Jauh ..... 36
Gambar 3. Sikap dan Gerakan saat Melakukan Tolakan ..... 37
Gambar 4. Gerakan saat di Udara ..... 38
Gambar 5. Gerakan saat Mendarat ..... 38
Gambar 6. Kerangka Berfikir ..... 50
Gambar 7. Proses Pengembangan Media Pembelajaran ..... 54
Gambar 7. Tampilan vidio sebelum diperbaiki saran ahli media ..... 73
Gambar 8. Tampilan vidio sesudah diperbaiki saran ahli media ..... 73
Gambar 9. Tampilan vidio sebelum diperbaiki saran ahli materi ..... 74
Gambar 10. Tampilan vidio sesudah diperbaiki saran ahli materi ..... 74
Gambar 11. Tampilan vidio sebelum diperbaiki saran ahli desain ..... 75
Gambar 12. Tampilan vidio sesudah diperbaiki saran ahli desain ..... 75

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hal

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Falkultas ..... 93
Lampiran 2. Surat Keteranga Penelitian dari Sekolah ..... 94
Lampiran 3. Permohonan Menjadi Validator (Media)..... 95
Lampiran 4. Permohonan Menjadi Validator (Materi) ..... 97
Lampiran 5. Permohonan Menjadi Validator (Desain)..... 99
Lampiran 6. Instrumen Hasil Ahli Media ..... 101
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Media ..... 105
Lampiran 8. Instrumen Hasil Ahli Materi ..... 106
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Materi ..... 116
Lampiran 10. Instrumen Hasil Ahli Desain ..... 117
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Desain ..... 121
Lampiran 12. Anget Uji Coba Satu Satu ..... 122
Lampiran 13. Hasil Uji Coba Satu Satu ..... 123
Lampiran 14. Angket Uji Coba Kelompok Kecil ..... 124
Lampiran 15. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil ..... 125
Lampiran 16. Angket Respon/ Tanggapan Pengguna ..... 126
Lampiran 17. Hasil Respon/ Tanggapan Pengguna ..... 128
Lampiran 18. RPP ..... 129
Lampiran 19. Produk Tesis ..... 141

# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Atletik merupakan aktivitas jasmani yang efektif untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Gerakan-gerakan atletik sangat sesuai untuk mengisi program pendidikan jasmani seperti lari, lompat, jalan, dan lempar. Di samping itu, atletik juga berpotensi mengembangkan keterampilan gerak dasar, sebagai landasan penting bagi penguasaan keterampilan teknik cabang olahraga. Adanya cabang olahraga atletik hingga di sekolah-sekolah dalam mata pelajaran pendidikan jasmani ini, sudah selayaknya membawa angin segar untuk meningkatkan motivasi peserta didikuntuk mengikutinya. Namun kenyataan di lapangan berbanding terbalik dengan teori yang dilontarkan, masih banyak peserta didikyang belum minat terhadap pelajaran atletik bahkan cenderung kurang menyukainya. Hal ini merupakan suatu tantangan bagi para pendidik penjaskes agar atletik menjadi pelajaran yang menyenangkan bagi siswanya. Salah satu cabang atletik yang dikatakan sulit oleh pendidik yaitu lompat jauh.

Lompat jauh merupakan salah satu bagian dalam pembelajaran atletik di sekolah sesuai dengan muatan materi kurikulum sekolah. Pembelajaran lompat jauh di sekolah dilaksanakan dengan melihat pada keberadaan sarana dan prasarana sekolah yang bersangkutan, kemampuan peserta didikdan arah pengembangan selanjutnya. Lompat jauh yang diajarkan di sekolah merupakan latihan bagi peserta didikuntuk melakukan gerakan melompat dan mencapai jarak lompatan sejauh-jauhnya yang dimulai dengan gerakan lari sebagai awalan dalam melompat kemudian menolak pada papan tumpuan/

tolakan kemudian gerakan melayang di udara dan akhirnya mendarat pada titik terjauh ke dalam bak pasir sebagai media pendaratannya.

Sebagai upaya pencapaian jarak lompatan sejauh-jauhnya tersebut seorang peserta didikharus memiliki beberapa persyaratan tertentu seperti misalnya kondisi fisik dan penguasaan teknik dalam melakukan lompat jauh yang baik. Tentu setiap pendidik mempunyai metode yang berbeda dalam melakukan pembelajaran terhadap siswanya. Hal ini sangat dipengaruhi kreativitas dan pengetahuan pendidik yang bersangkutan. Banyak cara atau metode pembelajaran lompat jauh yang dapat diajarkan kepada siswa. Namun sesuai dengan observasi yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa temuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi lompat jauh yang kurang berjalan dengan baik.

Pembelajaran materi atletik cabang lompat jauh merupakan materi yang dinilai sulit disampaikan oleh pendidik dan susah untuk dipraktikan gerakannya karena memerlukan teknik dan keahlihan khusus dalam penyampaiannya. Sulitnya pendidik dalam menyampaikan materi tersebut maka pendidik dituntut untuk membuat kreatifitas dalam upaya memberikan materi dan menyampaian kepada peserta didikmenjadi jelas dan mudah.

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin berkembang pesat akhir-akhir ini. Hal tersebut ditandai dengan banyak inovasi baru yang muncul di berbagai ilmu. Olahraga merupakan ilmu yang terpengaruh oleh adanya teknologi untuk mendukung ketika melakukan suatu aktivitas tersebut. Olahraga prestasi merupakan aktivitas fisik yang dilakukan untuk mencapai target prestasi setinggi- tinginya. Olahraga prestasi memerlukan banyak dukungan dari berbagai disiplin ilmu demi mencapai prestasi digunakan oleh para pelatih dan atlet untuk menunjang proses latihan agar maksimal atletik bergerak dalam ruang lingkup olahraga prestasi. Olahraga prestasi dilaksanakan melalui proses pembinaan dan pengembangan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) Suherman, (2012: 12). Kemajuan IPTEK keolahragaan memberikan dampak positif terhadap berbagai bidang

keolahragaan seperti, pelatihan, perwasitan dan juga perlombaan.Namun dengan adanya perkembangan IPTEK hal tersebut masih jarang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan kerjasama dengan lembaga-lembaga pengembangan IPTEK olahraga, untuk memberikan jawaban yang ilmiah dan nyata bahwa prestasi merupakan hasil dari proses latihan dan pengembangan bakat, tidak terkecuali olahraga atletik.

Menurut Sutratinah (2014: 43) prestasi belajar sebagai penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu. Selain itu, Muhibbin Syah (2015: 53) berpendapat bahwa prestasi belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didikmencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program pengajaran. Indikator prestasi belajar adalah pengungkapan hasil belajar yang meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa.

Menurut Poerwanto (2013: 56) bahwa prestasi belajar yaitu hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport. Selanjutnya Winkel (2014: 65) bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang peserta didikdalam melakukan kegiatan belajar sesuai dengan bobot yang dicapainya. Selanjutnya Nasution, (2013: 27) prestasi belajar merupakan kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, afektif dan psikomotor. Sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut”.

Prestasi belajar peserta didikdapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa. Sehingga penelitian ini mengarah ke prestasi belajar peserta didik dalam menentukan pengembangan judul tesis.

Peneliti ini menggunakan prestasi belajar sebagai bahan untuk mengukur prestasi peserta didik dalam melakukan pembelajaran atletik lompat jauh, yaitu dengan cara :1. Peserta didikmelakukan pembelajaran lompat jauh tanpa diawali dengan media belajar, 2. Mencatat hasil lompat jauh siswa, 3. Peserta didik diberikan materi dengan media belajar yang sudah disiapkan yaitu media belajar audio visual atletik lompat jauh, 4. Mengukur dan melihat hasil prestasi peserta didik setelah diberikan materi media belajar

Lompat jauh merupakan salah satu nomor di cabang olahraga atletik. Lompat jauh merupakan nomor bergengsi di setiap kejuaraan atletik setelah 100m, 200m, 400m, dan estafet 4x100m. Menurut Singh (2016 :23-27) lompat jauh adalah momen gerak yang membutuhkan komponen fisik untuk mendapatkan kecepatan, kualitas kaki yang tidak stabil dan koordinasi yang tepat dari setiap step dan menumpu untuk melalui tahap melayang. Olahraga atletik dikenal beberapa jenis nomor lompat yaitu lompat jauh, lompat jangkit, lompat tinggi dan lompat tinggi galah. Keempat jenis nomor lompat ini selalu dilombakan dalam kejuaraan regional, nasional bahkan internasional sebagai nomor lompat yang dilombakan disetiap eventnya. Keempat jenis lompat ini harus selalu dibina dan dikembangkan sedini mungkin, artinya pembinaan dalam nomor lompat harus segera dibina sesuai tahap-tahap latihan sebelum masuk dalam tahap spesialisasi.

Menurut Wiarto (2013: 32) Lompat jauh adalah suatu bentuk gerakan melompat yang diawali dengan gerakan gerakan horizontal dan diubah ke gerakan vertical dengan cara melakukan tolakan pada satu kaki yang terkuat untuk memperoleh jarak yang sejauh-jauhnya. Sedangkan menurut Muhtar (2014: 52) lompat jauh adalah suatu bentuk gerakan melompat mengangkat kaki ke atas ke depan dalam upaya membawa titik berat badan selama mungkin di udara (melayang di udara) yang dilakukan dengan cepat dan dengan jalan melakukan tolakan pada satu kaki untuk mencapai jarak yang sejauh-jauhnya.

Menurut Muhajir (2007: 40) mengatakan bahwa lompat jauh merupakan salah satu nomor lompat selain lompat jangkit, lompat tinggi, dan lompat

tinggi galah. Menurut Ahmad Atiq (2010: 64) menambahkan sebagai salah satu nomor lompat, lompat jauh terdiri dari unsur-unsur : awalan, tumpuan, melayang dan mendarat.

Lompat jauh menuntut adanya keterampilan gerak yang dilakukan secara tahap demi tahap dari seluruh rangkaian gerakan yang ditampilkan. Oleh karena itu, peserta didikyang menerima materi harus benar-benar siap dan fokus dalam belajar. Selain itu terdapat kelemahan pendidik dalam memberikan contoh atau mendemonstrasikan keterampilan yang diajarkan akan membuat pemahaman peserta didikkurang terhadap model gerakan dari keterampilan tersebut. Seorang pendidik dituntut mampu mengembangkan berbagai macam model pembelajaran menggunakan media belajar yang dapat diterapkan pada mata pelajaran praktik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan berkualitas.

Kaitannya dalam penguasaan teknik lompat jauh dalam pembelajaran di sekolah dasar, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan di antaranya : 1) Awalan yang baik dan tepat, 2) Macam gaya atau sikap tubuh pada saat melayang di udara yang telah umum digunakan oleh atlet profesional dalam melakukan lompat jauh untuk dapat mencapai jarak pendaratan yang optimal. Ketiga teknik atau gaya tersebut adalah gaya jongkok, gaya lenting dan gaya jalan di udara, 3) Sikap pendaratan yang baik, Soegito dkk (2015: 143). Awalan dalam teknik lompat jauh umumnya diberikan dalam pembelajaran lompat jauh di sekolah dasar dengan berdasarkan kemampuan fisik peserta didikatau kondisi lapangan atau prasarana yang dimiliki oleh sekolah, misalnya halaman sekolah yang sempit tetapi digunakan sebagai lokasi pelaksanaan lompat jauh. Keterbatasan prasarana dalam proses pembelajaran lompat jauh ini harus digabungkan dengan teknik pemilihan awalan yang tepat agar dapat memberikan hasil lompatan yang maksimal.

Gaya dalam lompat jauh adalah bentuk tubuh atau badan saat melayang di udara. Pada lompat jauh ada beberapa macam gaya yaitu: gaya jongkok (ortdok), gaya menggantung (shepperhang), dan gaya berjalan di udara (walking in the air). Namun pada posting kali ini saya hanya akan membahas

satu gaya yaitu gaya jongkok (ortodock). Gaya jongkok merupakan gaya tertua dalam lonpat jauh, gaya jongkok paling mudah dilakukan karena pelompat hanya melakukan gerakan menekuk kedua kaki saat melayang di udara (seperti gerakan Jongkok) jadi Lompat jauh gaya jongkok adalah gerakan lompat jauh dimana badan atau tubuh seperti jongkok di udara.

Pendekatan SAVI (*Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual*) atau belajar dengan memanfaatkan alat indra merupakan teori yang dikemukakan oleh Dave Meier (2002 : 17). Pendekatan SAVI merupakan inti dari *Accelerated Learning* (AL) atau pembelajaran yang dipercepat. AL menjadikan belajar terasa manusiawi karena menempatkan peserta didiksebagai pusat sasaran. Pembelajaran SAVI sejalan dengan gerakan *Accelerated Learning* (AL), maka prinsipnya juga sejalan dengan AL. Sedangkan menurut Rahmani Astuti (2002 : 13), Istilah SAVI kependekan dari Somatik (S) yang bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik), yaitu belajar dengan mengalami dan melakukan. Auditori (A) bermakna bahwa belajar dengan mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi. Visual (V) bermakna belajar menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga. Intelektual (I) bermakna bahwa belajar menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) belajar dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.

Menurut Rahmani (2012 : 12), belajar bisa optimal jika keempat unsur SAVI ada dalam satu peristiwa pembelajaran. Peserta didikdapat belajar sedikit dengan menyaksikan presentasi, tetapi ia dapat belajar jauh lebih banyak jika dapat melakukan sesuatu ketika presentasi sedang berlangsung, membicarakan apa yang mereka pelajari, dan memikirkan cara menerapkan informasi dalam presentasi tersebut untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada. SAVI merupakan pembelajaran yang menggabungkan aktivitas fisik, alat indera, dan kecerdasan intelektual. Pembelajaran akan berlangsung

secara optimal karena dilaksanakan dengan cara *somatic, auditory, visual, dan intellectually* (Kaltsum&Wijayanti. 2012). Berdasarkan penelitian terdahulu, model pembelajaran SAVI dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang baik, pembelajaran yang menerapkan SAVI memberikan hasil terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar maupun prestasi belajar.

Terkait upaya peningkatan kualitas pendidikan atau pembelajaran, banyak konsep yang ditawarkan salah satunya yaitu konsep pembelajaran dengan Pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectualy* (SAVI).Media pembelajaran yang menarik serta menggunakan desain warna dan suara maka diharapkan akan tercipta suasana pembelajaran yang segar dan menyenangkan. Hal tersebut, sangat dibutuhkan dalam pelaksanan pembelajaran Penjaskes materi lompat jauh agar lebih menarik perhatian peserta didikdan dapat memberikan gambaran yang jelas . Pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa. Istilah SAVI sendiri adalah akronim dari Somatic yang bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik) dimana belajar dengan mengalami dan melakukan. *Auditory* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi.

*Visualization* yang bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga. *Intellectualy* yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan (Meier, 2010: 35). Kelebihan pendekatan SAVI antara lain (a) membangkitkan kecerdasan terpadu peserta didiksecara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual, (b) memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik dan efektif, c) mampu membangkitkan kreativitas dan meningkatkan

kemampuan psikomotor siswa, (d) memaksimalkan ketajaman konsentrasi peserta didikmelalui pembelajaran secara visual, auditori dan intelektual, (e) pembelajaran lebih menarik dengan adanya permainan belajar, (f) pendekatan yang ditawarkan tidak kaku tetapi dapat sangat bervariasi tergantung pada pokok bahasan, dan pembelajarn itu sendiri, dan (g) dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif.

Media dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, penyajian data atau informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi. Jadi dapat dikatakan dalam hal ini fungsi media sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Media Audio Visual merupakan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran olahraga yang bersifat individu yakni lompat jauh gaya jongkok. Peneliti memilih media audio Visual karena penggunaan media yang menggunakan gambar dan suara dapat membantu peserta didikdalam memahami pembelajaran yang disampaikan pendidik. Media Audio Visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan Media Audio Visual terbuat dari video yang menampilkan gambar-gambar dengan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar. Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Media adalah suatu alat bantu apa saja yang dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran Djamarah dan Zain (2011: 121).

Tugas pendidik mencari media pembelajaran supaya lebih mudah menyampaikan materi pelajaran kepada siswanya, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Media sebagai sumber  belajar diakui sebagai alat bantu auditif, visual, dan Audio Visual. Teknologi audio visual merupakan cara dengan menghasilkan atau menyampaikan materi menggunakan perangkat elektronik untuk menyajikan pesan-pesan Audio dan Visual. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin projector film ataupun tayangan dengan

menggunakan televisi dan (*video compact disc*) VCD. Jadi, pengajaran melalui media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapanya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol.

Menurut Arsyad (2013 :30) audio visual adalah produksi atau penggunaan materi yang penyerapannya nmelalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol - simbol serupa. Dalam proses pembelajaran. Audio visual mempunyai beberapa kelemahan yang sama dengan pengajaran visual yaitu terlalu menekankan pentingnya materi daripada proses pengembangannya dan memandang materi audio visual sebagai alat bantu pendidik dalam mengajar.

Media pembelajaran digunakan mengaktifkan komunikasi dan interaksi pendidik dengan peserta didikpada saat berlangsungnya kegiatan mengajar. Lebih lanjut Sadiman (2012:74) menuturkan bahwa media ajar dalam bentuk audio visual merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran dan memiliki banyak kelebihan apabila diterapkan dalam proses pembelajaran diantaranya :

1. Dapat menarik perhatian audiens darı rangsangan luar.
2. Dengan alat perekam video sejumlah besar audiens dapat memperoleh informasi ahli.
3. Demonstrasi ahli yang sulit dipahami dapat direkam dan diputar ulang, sehinggadi saat mengajar bisa terfokus dalam inti materi yang akan disajikan.

Menurut Parwata dalam Andika Triansyah, (2011: 35), media audio visual adalah alat bantu yang memperlihatkan gambar yang bergerak dan suara secara bersama-sama saat menyampaikan informasi atau pesan. Audio visual merupakan media yang efektif dalam menyampaikan informasi yang mencakup unsur gerak karena dapat memperlihatkan suatu peristiwa secara berkesinambungan dan yang menjadi model dalam penyampaian.informasi tersebut adalah orang yang memiliki keterampilan sesuai dengan gerak yang

diinformasikan menurut. Penggunaan media audio visual akan membantu peserta didikdalam mempelajari gerak secara teliti dan benar sehingga dapat membantu pelaksanaan proses pembelajaran secara baik dan berkualitas. Pentingnya media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, sehingga penulis mencoba meneliti penerapan pembelajaran atletik dengan menggunakan media audio visual untuk meningkatkan prestasi lompat jauh gaya jongkok.

Penulis disini berharap dengan adanya media pembelajaran audio visual dapat menjadi tonggak bagi para pendidik khusunya pendidik mata pelajaran penjas agar dapat menunjukan jika para guru penjas bisa mempunyai karya berupa media pembelajaran yang bisa digunakan untuk pembelajaran penjas pada umumnya. Di sisi lain juga dapat menjadi bukti jika guru penjas tidak isa lagi dianggap sebelah mata oleh kebanyakan ornag diluar sana.

Terkait permasalahan pendidikan yang telah dijabarkan, peneliti melakukan studi pendahuluan pada 8 SMP yang ada di Kabupaten Pringsewu, Kecamatan Ambarawa. Peneliti mengambil sampel pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Ambarawa dengan jumlah peserta didikkelas VIII sebanyak 20 peserta didik dan 5 orang pendidik kelas VIII. Hasil yang diperoleh pada studi pendahuluan ini yaitu SMP di Kecamatan Ambarawa tersebut memiliki potensi dan kondisi yang baik untuk dijadikan sebagai tempat penelitian yaitu pembelajaran di SMP Kecamatan Ambarawa sudah menerapkan kurikulum 2013.

Selain peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik dengan memberikan angket kepada 20 peserta didik dan 5 pendidik mata pelajaran penjas memberikan fakta bahwa:

1. Peserta didik merasa kesulitan dalam mempelajari materi penjas lompat jauh sebanyak 15 peserta didik (75%).
2. Peserta didik tidak tertarik/senang/termotivasi mengikuti pembelajaran penjas lompat jauh sebanyak 5 peserta didik (25%).
3. Bagi pendidik sulit mengajarkan pembelajaran penjas lompat jauh

secara langsung praktik 4 pendidik (80%).

4. Mudah untuk mengajarkan pembelajaran penjas lompat jauh dengan praktik sebanyak 1 pendidik (20%).

Bagi peserta didik dan pendidik lebih mudah memahami materi penjas lompat juah dengan menggunakan media pembelajaran audio visual sebanyak 4 dari 5 pendidik (80%) dan 15 dari 20 peserta didik (75%). Bagi peserta didik dan pendidik bisa memahami materi penjas lompat juah tanpa menggunakan media pembelajaran audio visual sebanyak 1 dari 5 pendidik (20%) dan 5 dari 20 peserta didik (25%). Peneliti juga mendapatkan informasi dari kegiatan wawancara terhadap pendidik yaitu bahan ajar mengenai materi penjas lompat jauh masih sangat kurang mendukung sehingga perlu media untuk pendukung pendidik dalam menjelaskan materi lompat jauh secara lebih mudah. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis SAVI Untuk Meningkat Prestasi Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok (Gaya Ortodok) Pada Peserta didikKelas VIII SMP Kecamatan Ambarawa".

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Peserta didik merasa kesulitan dalam mempelajari materi penjas lompat jauh
2. Peserta didik tidak tertarik/senang/termotivasi mengikuti pembelajaran penjas lompat jauh
3. Pendidik sulit mengajarkan pembelajaran penjas lompat jauh secara praktik langsung
4. Bahan ajar yang digunakan kurang mendukung dalam menyampaikan materi lompat jauh
5. Belum dikembangkannya media audio visual melalui model pembelajaran SAVI

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka diambil batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Potensi dan kondisi dikembangkan media pembelajaran audio visual berbasis SAVI penjaskes pada materi atleti lompat jauhkelas VIII SMP N 1 Ambarawa .
2. Proses pengembangan media pembelajaran audio visual penjaskes pada materi atleti lompat jauhkelas VIII SMP N 1 Ambarawa.
3. Karakteristik pengembangan media pembelajaran audio visual penjaskes pada materi atletik lompat jauhkelas VIII SMP N 1 Ambarawa.
4. Persepsi pengguna terhadap media pembelajaran audio visual penjaskes pada materi atletik lompat jauhkelas VIII SMP N 1 Ambarawa.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana potensi dan kondisi dikembangkan media pembelajaran audio visual berbasis SAVI pembelajaran penjaskes pada materi atletik lompat jauh kelas VIII SMP N 1 Ambarawa?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran audio visual pembelajaran penjaskes berbasis SAVI pada materi atletik lompat jauh kelas VIII SMP N 1 Ambarawa?
3. Bagaimana karakteristik pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis SAVI pada materi atletik lompat jauh kelas VIII SMP N 1 Ambarawa?
4. Bagaimana persepsi pengguna terhadapmedia pembelajaran audio visualpembelajaran penjaskes pada materi atletik lompat jauh kelas VIII SMP N 1 Ambarawa?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti menentukan tujuan penelitian ini agar fokus dan terarah. Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Potensi dan kondisi media pembelajaran audio visualpembelajaran penjaskes pada materi atletik lompat jauh kelas VIII SMP N 1 Ambarawa.
2. Proses pengembangan media pembelajaran audio visual pembelajaran penjaskes pada materi atletik lompat jauh kelas VIIISMP N 1 Ambarawa.
3. Karakteristik pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis SAVI kelas VIII pada materi atletik lompat jauh di SMP N 1 Ambarawa
4. Persepsi pengguna terhadap media pembelajaran audio visual pembelajaran penjaskes pada materi atletik lompat jauh kelas VIIISMP N 1 Ambarawa.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

   Manfaat yang diharapkan memberikan sumbangan pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis SAVI pada mata pelajaran penjas kelas VIII SMP sebagai sumber belajar.
2. Secara Praktis
   1) Peserta didik

      Melalui pengembangan media pembelajaran audio visual materi penjas lompat jauh berbasis SAVI diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar dapat mengalami peningkatan.
   2) Pendidik

      Sebagai bahan rujukan dan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis SAVI pada mata pelajaran Penjas materi lompat jauh di kelas VIII SMP.
   3) Sekolah

      Merupakan bahan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui inovasi pengembangan media

pembelajaran audio visual berbasis SAVI khususnya dalam pembelajaran penjas materi lompat jauh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4) Bagi Penyusun/Penulis

Mendapatkan kesempatan dan pengalaman dalam merancang dan membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

## 1.7 Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis *Somatic Auditory Visual Intelektual* (SAVI) merupakan bentuk perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga sesuai dengan tuntutan kurikulum. Media Pembelajaran Audio Visual berbasis *Somatic Auditory Visual Intelektual* (SAVI) ini dapat digunakan untuk peningkatan :

1. Kemampuan memiliki pengetahuan tentang atletik lompat jauh karena lompat jauh merupakan materi yang sulit untuk dipraktikan oleh pendidik.
2. Kemampuan pendidik dalam memberikan penyampaian materi dengan lebih mudah.
3. Siswa mampu memahami dan mempraktekan gerakan atletik lompat jauh dengan lebih mudah dan mendapat hasil yang maksimal.

# BAB II
# KAJIAN PUSTAKA

## 2.1 Belajar dan Teori Belajar

### 2.1.1 Belajar

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan manusia dimana adanya perubahan setelah mengalami proses tersebut seperti dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Perubahan yang terjadi meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk mengubah perilakunya. Definisi dimensi belajar memuat beberapa unsur, yaitu (1) penciptaan hubungan, (2) pengetahuan yang sudah dipahami, dan (3) pengetahuan yang baru. Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan prilaku sebagai akibat interaksi individu dengan lingkungan. Individu dapat dikatakan telah mengalami proses belajar, meskipun dirinya hanya ada perubahan dalam kecenderungan perilaku.

Hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relative permanen pada diri orang yang belajar, perubahan yang diharapkan adalah perubahan kearah yang positif atau yang lebih baik.Sedangkan secara epistimologi beberapa ahli pendidikan memberikan definisi berbeda tentang pengertian belajar. Santrock dan Yussen dalam Sugihartono (2010: 74) mengemukakan bahwa belajar merupakan sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman. Sedangkan menurut Sugihartono (2012: 74)

mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Dimyati dan Mudjiono (2015 :17) “Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan pendidik, dan menurut Slameto (2010 : 2) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Jadi dapat disimpulkan dari keseluruhan pendapat yang telah diungkapkan para ahli bahwa belajar adalah suatu proses perubahan individu baik tingkah laku maupun perkembangan pada pengetahuan ataupun pribadi yang didasari dari sebuah usaha dalam mencapai suatu tujuan dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

### 2.1.2 Tujuan Belajar

Menurut Hamalik (2012: 73) tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsungnya proses belajar, dengan demikian tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran.Sedangkan Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Sardiman, 2011:20).

Berdasarkan penjelasan di ataspeneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk mengubah tingkah laku seseorang ke arah yang lebih positif, sehingga mendapatkan pengetahuan, menanamkan konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap pada diri individu.

### 2.1.3 Prestasi Belajar

Dalam proses pembelajaran, prestasi belajar menjadi tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran yang telah berlangsung. Apabila prestasi belajar sudah memenuhi indikator ketuntasan yang distandarkan, maka dapat dinyatakan proses pembelajaran tersebut berhasil. Prestasi belajar dapat diperoleh melalui evaluasi yang mencakup tiga ranah, yakni kognitif, psikomotor, dan afektif. Kesemuanya itu saling berkesinambungan antara satu dengan yang lain. Pada pembelajaran pendidikan jasmani, hasil belajar juga dinilai berdasarkan ketiga aspek tersebut.Aspek kognitif berfungsi untuk mengetahui kemampuan penguasaan materi oleh siswa.Aspek psikomotor sebagai ukuran penilaian keterampilan siswa.Sedangkan aspek afektif untuk mengetahui kesadaran mental dan moral siswa. Hal tersebut sesuai dengan tujuan dari pendidikan jasmani, yakni membentuk pribadi yang sehat secara lahir danbatiniah.

Di jelaskan oleh bebarapa ahli bahwa prestasi belajar merupakan gabungan dari dua kata, yaitu "prestasi" dan "belajar". Pada setiap kata tersebut memiliki makna tersendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan.

Prestasi belajar berkenaan dengan aspek pengetahuan.Sutratinah (2014:43) prestasi belajar sebagai penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu. Selain itu, Muhibbin Syah (2015 : 53) berpendapat bahwa prestasi belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program pengajaran. Indikator prestasi belajar adalah pengungkapan hasil belajar yang meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa.Prestasi Belajar

Poerwanto (2013 : 56) memberikan pengertian prestasi belajar yaitu " hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport" Selanjutnya Winkel (2014 : 65) mengatakan bahwa " prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar sesuai dengan bobot yang dicapainya" Sedangkan menurut Nasution, S (2013 : 27) prestasi belajar adalah " kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat, prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut". Sedangkan Marsun dan Martaniah dalam Sia Tjundjing (2012:71) berpendapat bahwa: "Prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar, yaitu sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik. Hal ini berarti prestasi belajar hanya bisa diketahui jika telah dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa".Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan dan kemudian akan diukur dan dinilai yang kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasiinformasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar.

### 2.1.4 Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar yaitu berasal dari dalam diri seseorang yang belajar dan ada pula dari luar diri.Pada dasarnya ada banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar sebagai prestasi belajar peserta didik. Menurut Munadi dalam Rusman (2014: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antar lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis.Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi dalam Rusman (2012:124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

1. Faktor Internal

   Faktor Fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

   a. Faktor Psikologis. Setiap indivudu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

2. Faktor Eksternal

   Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengurhi hasil belajar.Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain.

   a. Faktor Instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa

kurikulum, sarana dan pendidik.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang masing-masing terdiri atas banyak faktor.

### 2.1.5 Prinsip-Prinsip Belajar

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Samsudin&Us,2015:161). Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah untuk mengetahui keberhasilan kemampuan peserta didik dalam mengkuti pembelajaran pendidikan jasmani ini pendidik menggunakan instrument penilian psikomotorik (aspek fisik), kognitif (aspek kemampuan berfikir) dan afektif (aspek sikap).Sehingga apabila peserta didik dalam tiga komponen penilaian tersebut memenuhi kriteria ketuntasan belajar, maka peserta didik tersebut dinyatakan berhasil dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.Kata berhasil dalam pembelajaran pendidikan jasmani di atas, sejatinya tidak terletak pada tiga aspek tersebut, namun lebih dari itu, bahwasannya pendidikan jasmani tujuan akhirnya adalah mengantar keberhasilan peserta didik dalam menempuh semua jenjang pendidikan.Ini bisa diartikan bahwa pendidikan jasmani merupakan bahgian integral dari pendidikan secara menyeluruh atau tiada pendidikan sempurna tanpa kehadiran pendidikan jasmani.

Menurut Hodge (Gould, 2003:533), kebanyakan orang sepertinya meyakini bahwa berpartisipasi dalam program aktivitas jasmani mengembangkan karakter secara otomatis, meningkatkan alasan moral, dan mengajarkan nilai dari ciri-ciri olahragawan sejati, tetapi sedikit bukti bahwa itu semua membangun karakter. Partisipasi dalam pendidikan jasmani dan olahraga tidak secara otomatis menghasilkan

orang yang baik atau jahat.Karakter tidak datang dengan sendirinya, tetapi diajarkan dalam program pendidikan jasmani dan olahraga, pengajaran alasan-moral dan nilai-nilai olahraga itu melibatkan penggunaan strategi tertentu yang sistematis.Bagaimana kaitan antara karakter dan olahraga? Telah menjadi keyakinan umum bahwa aktivitas olahraga syarat dengan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, sportivitas, disiplin, dan kepemimpinan. Semua nilai-nilaitersebutditanamkan melalui ketaatan atau kepatuhan seseorang dalam berkompetisi sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku pada cabang olahraga yang digelutinya. Di dalam peraturan permainan melekat semangat keadilan dan tuntutan kejujuran para pelaku olahraga saat menjalankan pertandingan

Kegiatan pembelajaran dalampelajaran pendidikan jasmani amat berbeda pelaksanaannya dari pembelajaran matapelajaran lain. Pedidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktifitas fisik. Samsudin (2011:21) dengan berpartisifasi dalam aktifitas fisik, siswa-siswi dapat menguasai ketrampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan keterampilan genetic serta nilai sikap yang positif, dan memperbaiki kondisi fisikuntuk mencapai tujuan pendidikan. Bukan hanya fisik semata yang dibutuh untuk belajar pedidikan jasmani namun kemampuan inteligensi dan kognitif juga tidak luput dari objek pendidikan jasmani, sebagai contoh, disamping menguasai berbagai teknik dasar cabang olahraga tertentu secara praktik, peserta didik juga harus mampu menguasinya secara konseptual atau teoritis. Sikap-sikap sportifitas dan disiplin yang tinggi juga menjadi cerminan tersendiri dalam dunia pendidikan jasmani, yang tentunya semua hal yang telah disebutkan di atas tidak luput dari peran kecerdasaan kinestetik, interpersonal dan intrapersonal.

Prinsip belajar adalah landasan berpikir dan landasan berpijak agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik antara pendidik dengan peserta didik. Prinsip ini dijadikan sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi peserta didik dalam upaya mencapai hasil yang

diinginkan. Menurut Djamarah (2011: 95) menyatakan bahwa agar setelah melakukan kegiatan belajar didapatkan hasil yang efektif dan efisien tentu saja diperlukan prinsip-prinsip belajar tertentu yang dapat melapangkan jalan ke arah keberhasilan belajar.

Selanjutnya, menurut Sobur (2013 : 234) yang diambil dari teori psikologi Gestalt, psinsip - prinsip belajar yaitu :

1. Belajar dimulai dari suatu keseluruhan, kemudian baru menuju bagian bagian.
2. Keseluruhan memberi makna pada bagian - bagian.
3. Belajar adalah penyesuaian diri terhadap lingkungan.
4. Belajar akan berhasil apabila tercapai kematangan untuk memperoleh pengertian.
5. Belajar akan berhasil bila ada tujuan yang berarti individu.
6. Dalam proses belajar itu, individu merupakan organisme yang aktif, bukan bejana yang harus diisi oleh orang lain

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip dalam belajar itu merupakan segala sesuatu yang dijadikan acuan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik antara pendidik dengan peserta didik dimana semua prinsip tersebut bertujuan menumbuhkan semangat kepada peserta didik untuk giat dalam belajar sehingga dalam pembelajaran pendidik dapat berhasil menyampaikan materi kepada peserta didik, dan peserta didik mendapatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan belajar.

## 2.2 Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran peserta didik. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan peserta didik sebagai hasil belajar.Teori belajar merupakan gabungan prinsip yang saling berhubungan dan penjelasan atas sejumlah fakta serta penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar.

Penggunaan teori belajar dengan langkah-langkah pengembangan yang benar dan pilihan materi pelajaran serta penggunaan unsur desain pesan yang baik dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami sesuatu yang dipelajari. Selain itu, suasana belajar akan terasa lebih santai dan menyenangkan. Proses belajar pada hakikatnya adalah kegiatan mental yang tidak tampak. Artinya, proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang sedang belajar tidak dapat disaksikan dengan jelas, tetapi dapat dilihat dari gejala-gejala perubahan perilaku.

### 2.2.1 Teori Belajar Behavioristik

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons Menurut Watson (dalam Putrayasa, 2013:46), belajar sebagai proses interaksi antara stimulus dan respons, stimulus dan respons yang dimaksud harus dapat diamati dan dapat diukur. Menurut Desmita (2014:44) teori belajar behavioristik merupakan teori belajar memahami tingkah laku manusia yang menggunakan pendekatan objektif, mekanistik, dan materialistik, sehingga perubahan tingkah laku pada diri seseorang dapat dilakukan melalui upaya pengkondisian. Di lihat dari pengertiannya teori belajar behavioristik merupakan suatu teori psikologi yang berfokus pada prilaku nyata dan tidak terkait dengan hubungan kesadaran atau konstruksi mental.Teori belajar behavioristik sangat menekankan pada hasil belajar, yaitu adanya perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Hasil belajar diperoleh dari proses penguatan atas respons yang muncul terhadap lingkungan belajar, baik yang internal maupun eksternal.Teori belajar behavioristik dalam pembelajaran merupakan upaya membentuk tingkah laku yang diinginkan. Pembelajaran behavioristik sering disebut juga dengan pembelajaran stimulus respons.

### 2.2.2 Teori Belajar Kognitif

Piaget merupakan salah seorang tokoh yang disebut-sebut sebagai pelopor aliran konstruktivisme. Salah satu sumbangan pemikirannya

yang banyak digunakan sebagai rujukan untuk memahami perkembangan kognitif individu yaitu teori tentang tahapan perkembangan individu. Menurut Piaget, perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan makin bertambahnya umur seseorang, maka makin komplekslah susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Piaget tidak melihat perkembangan kognitif sebagai sesuatu yang dapat didefinisikan secara kuantitatif. Ia menyimpulkan bahwa daya piker atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif. Menurut Piaget, proses belajar akan terjadi jika mengikuti tahap-tahap asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi (penyeimbangan antara asimilasi dan akomodasi).

Piaget membagi tahap-tahap perkembangan kognitif menjadi empat, yaitu:

a. Tahap sensorimotorik (umur 0-2 tahun)

   Ciri pokok perkembangan berdasarkan tindakan, dan dilakukan selangkah demi selangkah.

b. Tahap preoperasional (umur 2-7/8 tahun)

   Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah penggunanaan symbol atau tanda bahasa, dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif.

c. Tahap operasional konkret (umur 7/8-11/12 tahun)

   Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai adanya reversible dan kekekalan.

d. Tahap operasional formal (umur 11/12-18 tahun)

   Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir “kemungkinan”.

Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah :

1. Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak.
2. Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya.
3. Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing.
4. Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya.
5. Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temanya.

Pendidikan jasmani merupakan bentuk pendidikan yang memberikan perhatian pada pengajaran pengetahuan, sikap, dan pembelajaran motorik (gerak). Pembelajaran motorik adalah suatu upaya pembelajaran yang berbasis pada dimensi gerak. Hampir semua proses pembelajaran yang dilakukan manusia melibatkan unsur gerak. Seperti pendidikan yang lain, dalam pendidikan jasmanipun proses belajar terjadi di dalamnya. Umumnya proses belajar gerak yang tejadi dalam pendidikan jasmani dipengaruhi oleh struktur kognitif yang menciptakan lingkungan fisik (jasmani). Dengan demikian teori belajar piaget yang menekankan pada pembelajaran kognitif bisa digunakan dalam mengajarkan peserta didik dalam materi atletik lompat jauh dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *SAVI.*

### 2.2.2 Teori Belajar Humanistik

Berdasarkan teori humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri.Oleh sebab itu, teori belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi, dari pada bidang kajian psikologi belajar. Bloom dan Karthwool dalam Eveline (2010: 35) menunjukan apa yang mungkin dipelajari oleh

peserta didik tercakup dalam tiga kawasan, yaitu kawasan kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan teori-teori belajar di atas, maka peneliti menganalisis bahwa teori belajar yang sesuai dengan penelitian pengembangan peserta didik ini adalah teori belajar teori belajar behavioristik, dan humanistik. Tingkah laku siswa merupakan reaksi-reaksi terhadap lingkungan dan segenap tingkah laku merupakan hasil belajar. Pembelajaran behavioristik meningkatkan mutu pembelajaran jika dikenalkan kembali penerapannya dalam pembelajaran. Berdasarkan teori ini relevan digunakan dalam pembelajaran sekarang ini.Penerapan teori belajar behavioristik mudah sekali ditemukan di sekolah.Hal ini dikarenakan mudahnya penerapan teori ini untuk meningkatkan kualitas peserta didik.

Pendidik humanistik yang mempunyai sikap humanistik percaya bahwa siswa akan termotivasi jika terkait dengan kebutuhan dan keinginannya. Pendidik humanistik menekankan pentingnya siswa terhindar dari tekanan lingkungan, sehingga mereka akan merasa aman untuk belajar. Jika sudah merasa nyaman dalam proses pembelajaran maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang akan pendidik berikan.

## 2.3 Kawasan Teknologi

PendidikanTeknologi pendidikan sebagai teori dan praktik secara faktual yang telah menjadi bagian integral dari upaya pengembangan sumber daya manusia khususnya pada sistem pendidikan dan pelatihan.Idealnya setiap teknologi pendidikan/pembelajaran terutama yang memperoleh pendidikan akademik perlu menguasai beberapa kawasan teknologi pendidikan.

### 2.3.1 Kawasan Desain

Desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar. Tujuan desain adalah untuk menciptakan strategi dan produk pada tingkat makro, seperti program dan kurikulum, dan pada tingkat mikro, seperti pelajaran dan modul.Bidang garapan desain meliputi studi mengenai

desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik pemelajar. Menurut Barbara B. Seels, dan Rita C. Richey (2012 : 80) defenisi dan deskripsi dari masing-masing daerah liputan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Desain Sistem Pembelajaran. Desain Sistem Pembelajaran (DS) adalahprosedur yang terorganisasi yang meliputi langkah-langkah penganalisaan, perancangan, pengembangan, pengaplikasian dan penilaian pembelajaran.
b. Desain Pesan. Desain pesan meliputi "perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan". Hal tersebut mencakup prinsip-prinsip perhatian, persepsi dan daya serap yang mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesanagar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima.
c. Strategi Pembelajaran. Strategi Pembelajaran adalah spesifikasi untuk kegiatanmenyeleksi serta menpendidiktkan peristiwa belajar atau pembelajaran dalam suatu pelajaran.
d. Karakteristik Pembelajar. Karakteristik pembelajar adalah segi-segi latarbelakang pengalaman pemelajar yang berpengaruh terhadap efektivitas proses belajarnya

### 2.3.2 Kawasan Pengembangan

Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat bidang garapan yaitu: teknologi cetak (yang menyediakan landasan untuk kategori yang lain), teknologi audiovisual, teknologi berazaskan komputer, dan teknologi terpadu.

a. Teknologi Cetak

   Teknologi cetak adalah cara untuk memproduksi ataumenyampaikan bahan, seperti buku-buku dan bahan-bahan visual yangstatis, terutama melalui proses pencetakan mekanis dan fotografis.
b. Teknologi AudioVisual

   Teknologi audiovisual merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan

elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

c. Teknologi berbasis Komputer

Teknologi berbasis computer merupakancara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor.

d. Teknologi Terpadu

Teknologi terpadu merupakan untuk cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapajenis media yang dikendalikan computer.

### 2.3.3 Kawasan Pemanfaatan

Pemantaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Mereka yang terlibat dalam pemanfaatan mempunyai tanggung jawab untuk mencocokan pembelajar dengan bahan dan aktivitas yang tertentu, menyiapkan pemelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pemelajar, serta memasukannya ke dalam prosedur organísasi yang berkelanjutan.

Menurut Seels, Barbara B dan Rita C. Richey (2011 : 65) terdapat empat kategori dalam kawasan pemanfaatan yaitu Pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi (pelembagaan), serta kebijakan danregulasi.

a. Pemanfaatan Media

Pemanfaatan media ialah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar.Prinsip-prinsip pemanfaatan juga dikaitkan dengan karakteristik pemelajar.Seorang yang belajar mungkin memerlukan bantuan keterampilan visual atau verbal agar dapatmemahami media belajar.

b. Difusi Inovasi

Difusi inovasi adalah proses berkomunikasi melalui strategi yang terencana dengan tujuan untuk diadopsi. Tujuan akhir yang ingin dicapai ialah untuk terjadinya perubahan. Tahap awal dalam proses

ini ialah membangkitkan kesadaran melalui desiminasi informasi. Proses tersebut meliputi tahap-tahap seperti kesadaran, minat, percobaan dana dopsi.

c. Implementasi dan Pelembagaa

Implementasi ialah penggunaan bahandan strategi pembelajaran dalam keadaan yang sesungguhnya.Sedangkan pelembagaan ialah penggunaan yang rutin dan pelestarian dari inovasi pembelajaran dalam suatu struktur atau budaya organisasi.

d. Kebijakan dan Regulasi

Kebijakan dan regulasi adalah aturan dantindakan dari masyarakat (atau wakilnya) yang mempengaruhi difuSi ataupenyebaran dan penggunaan teknologi pembelajaran.

### 2.3.4 Kawasan Penilaian

Penilaian ialah proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar. Penilaian mulai dengan analisis masalah. Dalam kawasan penilaian terdapat empat sub kawasan yaitu : Analisis masalah, pengukuran acuan patokan, penilaian formatif dan penilaian sumatif.

a. Analisis Masalah

Analisis masalah mencakup cara penentuan sifat dan parameter masalah dengan menggunakan strategi pengumpulan infomasidan pengambilan keputusan.

b. Pengukuran Acuan-Patokan (PAP)

Pengukuran acuan patokan meliputi teknik-teknik untuk menentukan kemampuan pemelajar menguasai materi yang telah ditentukan sebelumnya. Pengukuran acuan patokan yang sering berupa tes, juga dapat disebut acuan isi, acuan tujuan, atau acuan kawasan. Sebab, kriteria tentang cukup tidaknya hasil belajar ditentukan oleh seberapa jauh pemelajar telah mencapai tujuan. PAP memberikan informasi tentang penguasaan seseorang mengenai pengetahuan, sikap,atau keterampilan yang berkaitan dengan tujuan.

c. Penilaian Formatif dan Sumatif

Penilaian formatif berkaitan dengan pengumpulan informasi kecukupan dan penggunaan informasi ini sebagai dasar pengembangan selanjutnya.Sedangkan penilaian sumatif berkaitan dengan pengumpulan informasi tentang kecukupan untuk pengambilan keputusan dalam hal pemanfaatan. (Barbara B. Seels, dan RitaC. Richey,2013:61-63).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan adalah suatu cara untuk meningkatkan aktifitas belajar dengan menggunakan media dan pendayagunaan teknologi yang didesain secara sistematis. Teknologi pendidikan dirumuskan dengan berlandaskan lima bidang garapan yaitu; desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Masing- masing kawasan teknologi pendidikan bersifat saling melengkapi dan setiap kawasan memberikan kontribusi terhadap kawasan yang lain dan kepada penelitian maupun teori yang digunakan bersama oleh semua kawasan. Konsep kawasan teknologi pendidikan adalah suatu tujuan yang berorientasi pada pendekatan sistem pemecahan masalah memanfaatkan peralatan, teknik, teori dan metode dari berbagai banyak bidang pengetahuan.

## 2.4 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin media yang secara harfiah berarti „tengah‟, „perantara‟ atau „pengantar‟. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.Gerlach & Ely (2014:10) dalam (Arsyad Azhar 2011:3)mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.Dalam pengertian ini, pendidik, buku teks, lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat

grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

### 2.4.1 Fungsi Media

Menurut Ahmad Sudrajad (2015) Media memiliki beberapa fungsi, di antaranya:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Objek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual.
2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu objek, yang disebabkan, karena: (a) objek terlalu besar; (b) objek terlalu kecil; (c) objek yang bergerak terlalu lambat; (d) objek yang bergerak terlalu cepat; (e) objek yang terlalu kompleks; (f) objek yang bunyinya terlalu halus; (f) objek mengandung berbahaya dan risiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua objek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.

### 2.4.2 Jenis Media

Menurut Ahmad Sudrajad (2015) Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya:

1. Media Visual: grafik, diagram, *chart*, bagan, poster, kartun, komik
2. Media *Audial*: radio, *tape recorder*, laboratorium bahasa, dan sejenisnya.
3. *Projected still media*: *slide*, *over head projektor* (OHP), *in focus* dan sejenisnya
4. Media Audio Visual (*Projected motion media)*: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR).

### 2.4.3 Media Audio Visual

Media audiovisual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indra pendengaran dan indra penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Menurut (Azhar Arsyad 2011:94) Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian. Beberapa Kelebihan media Audio Visual dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka), mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indra).

### 2.4.4 Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual

Langkah-langkah dalam penerapan media audio visual untuk meningkatkan pemahaman dan daya tangkap siswa dalam menyimak materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran penjasorkes.

## 2.5 Perencanaan dan Kreativitas

Ada dua hal yang berhubungan dan juga tampak berlawanan dalam pengembangan media, yaitu:

1. Menghendaki prosedur perencanaan yang terstruktur yang membutuhkan pengorganisasian, memperhatikan urutan yang logis, dan integritas terhadap keutuhan pesan.
2. Menghendaki alur ide dan ekspresi yang bebas dan tak terstruktur yang dihasilkan oleh berpikir kreatif dan mengacu pada masalah yang timbul selama pengembangan media berlangsung.
3. Jika ingin menghendaki hasil produksi yang efektif sekaligus menarik, maka kedua pola pengembangan tersebut yang butuhkan.

### 2.5.1 Ide

Mulai membuat perencanaan dengan ide yang muncul. Suatu ide mungkin mengindikasikan minat yang akan di kembangkan, tetapi ide yang lebih berguna adalah ide yang berhubungan dengan kebutuhan suatu kelompok siswa, misalnya suatu kelompok lebih membutuhkan keterampilan dari hanya sekedar pengetahuan dan perubahan sikap.

### 2.5.2 Membuat dan memilih Film/ *Slide* dalam Tim

Mengerjakan suatu media pembelajaran bersama-sama adalah ide yang sengat baik.Pendidik dan ahli desain audio visual dapat berbagai ide, kreativitas, dan keahlian lainnya sehingga media yang di buat akan lebih efektif, kreatif, dan menarik. Misalnya, dalam pembuatan media audio audio visual, satu kelompok pembuat media dapat terdiri dari ahli disain gambar, ahli efek suara, ahli materi dan ahli penggabungan film.

### 2.5.3 Perencanaan Teknis

Sebelum dapat menggunakan media audio visual dengan baik dantepat guna, tentu banyak persiapan yang harus dilakukan di antaranya:

1. Mempersiapkan ruangan yang tertutup sehingga cahaya yangmasuk tidak terlalu mengganggu pemutaranmedia.
2. Mempersiapkan *software* dan *hardware* yang akan digunakan dalam

menunjang prosespembelajaran.

3. Pastikan *software* Audio Visual yang digunakan dalam menjelaskan materi, sesuai dan cocok untuk disimak olehsiswa.
4. Pendidik mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan video dan film yangditampilkan.Atletik Lompat Jauh.

## 2.6 Atletik

Atletik diartikan sebagai aktivitas jasmani yang kompetitif dapat diadu, meliputi beberapa nomor-nomor yang terpisah berdasarkan kemampuan gerak dasar manusia seperti berjalan, berlari, melompat dan melempar (Suyono, 2013) (dalam Simanjutak, dkk., 2010:4-3). Atletik merupakan jenis olahraga, meliputi berbagai macam pertandingan dengan keahlian yang berbeda-beda, namun, yang pokok ada dua jenis yaitu *track and field*.*Track* terdiri dari lari jarak dekat, jarak sedang, *relay* dengan rintangan, dan lari-lari. *Field* meliputi melempar dan melompat (Rud Midgley, 2012 : 55) (dalam Simanjutak, dkk., 2011:4-3). Istilah atletik berasal dari kata *athlon* atau *athlum*, bahasa Yunani. Kedua kata tersebut mengandung makna: pertandingan, perlombaan, pergulatan atau perjuangan. Orang yang melakukan kegiatan atletik dinamakan *Athleta*, atau dalam bahasa Indonesia tersebut atlet.

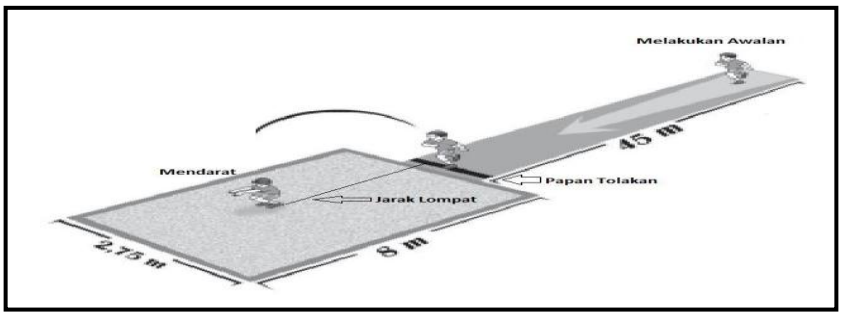
Teori menyatakan bahwa olahraga atau aktivitas fisik dalam Pendidikan Jasmani dianggap sebagai cara untuk meningkatkan keterampilan akademik (Hollar,2010:44). Ini juga menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani dapat mengubah gaya hidup siswa selain mengubah gaya hidup siswa kepribadian (Sigfusdottir, 2011:75). Apalagi Fisik Pendidikan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan prestasi olahraga negara jika dikelola dengan baik (De Bosscher, 2013 : 57).

### 2.6.1 Lompat Jauh

Lompat Jauh merupakan merupakan salah satu unsur nomor atletik yang wajib diajarkan pada siswa SMP.Lompat jauh adalah suatu bentuk gerakan yang merupakan rangkaian urutan gerakan yang dilakukan untuk mencapai jarak sejauh-jauhnya yang merupakan hasil

dari kecepatan horizontal yang dibuat sewaktu awalan, dengan daya vertikal yang dihasilkan oleh daya ledak. Menurut Guthrie (2012 : 25) mengatakan "tujuan pendekatan lari dalam lompat jauh untuk mendapatkan kecepatan setinggi sebelumnya tiba di balok penolakan". Menandai Guthrie menjelaskan, "lompat jauh lari-pendek harus lari lancar dan kecepatan tinggi tanpa gangguan oleh mengubah langkah dikurangi atau diperbesar untuk mendapatkan akurasi istirahat pada balok. Menurut Simanjutak, dkk., (2010:4-33) lompat jauh adalah Lompat jauh adalah keterampilan gerak berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya dengan satu kali tolakan ke depan sejauh mungkin untuk memperoleh hasil yang maksimal, pelompat dapat melakukannya dengan berbagai gaya.

Pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah dasar harus mempertimbangkan bahwa kedewasaan tingkat fisik, psikologis dan sosial. Seperti yang disarankan oleh Singer bahwa tidak ada pendekatan pembelajaran yang tepat untuk semua situasi. Kompleksitas situasi adalah salah satu dari faktor utama untuk dipertimbangkan dengan pemilihan yang pendekatan yang paling efektif (Singer, 2009 : 35)**.** Lompat jauh merupakan suatu gerakan melompat menggunakan tumpuan satu kaki untuk mencapai jarak lompatan sejauh mungkin ke sebuah letak pendaratan atau bak lompat. Jarak lompatan diukur dari papan tolakan sampai batas terdekat dari letak pendaratan yang dihasilkan oleh bagian tubuh, untuk mengetahui tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar 1:




Gambar 1. Lompat jauh(Heryana dan Giri Verianti, 2010:21)

### 2.6.2 Tahapan dalam Lompat Jauh GayaJongkok

Gaya jongkok merupakan salah satu gaya dalam lompat jauh. Mengapa disebut gaya jongkok? karena gerak sikap badan sewaktu berada di udara menyerupai sikap seseorang yang sedang berjongkok. Teknik gerak dasar dalam lompat jauh gaya jongkok meliputi awalan, tumpuan atau tolakan, melayang dan mendarat.

**1. Awalan**

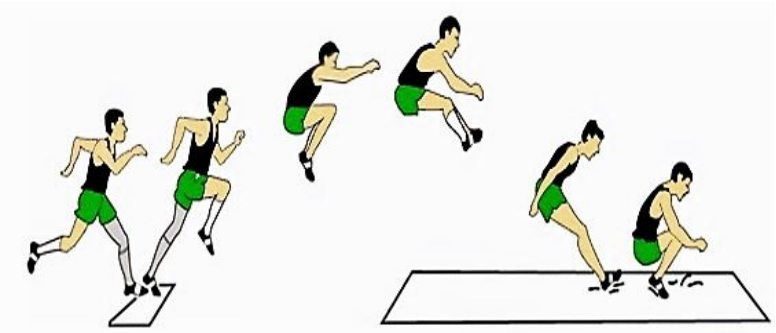
Awalan berguna untuk mendapatkan kecepatan berlari seoptimal mungkin sebelum mencapai balok tumpuan.Untuk mencapai kecepatan maksimal, biasanya awalan berjarak antara 30-40 meter.Latihan kecepatan awalan dapat dilakukan dengan latihan-latihan sprint 10-20 meter yang dilakukan berulang- ulang. Panjang langkah, jumlah langkah, dan kecepatan berlari dalam mengambil awalan, harus selalu sama. Menjelang tiga sampai empat langkah sebelum balok tumpu, seorang pelompat harus dapat berkonsentrasi untuk dapat melakukan tumpuan dengan kuat tanpa mengurangi kecepatan, teknik awalan tersebut dapat dilihat pada gambar2:

Gambar 2. Awalan Lompat jauh (Heryana dan Giri Verianti, 2010:20)

2. Tumpuan atau Tolakan

Tumpuan adalah perpindahan yang sangat cepat antara lari awalan dan melayang.Ketepatan pada balok tumpu serta besarnya tenaga tolakan yang dihasilkan oleh kaki, sangatlah menentukan bagi pencapaian hasil lompatan.Oleh sebab itu, latihan ketepatan

menumpu pada balok tumpu dapat dilakukan dengan membiasakan jumlah langkah sebanyak 5 hingga 7 langkah.Tumpuan kaki dapat dilakukan dengan kaki kiri maupun kaki kanan, tergantung pada kaki mana yang lebih kuat dan lebih dominan. Pada waktu menumpu, badan condong ke depan, titik berat badan harus terletak agak ke depan. Titik sumber tenaga, yaitu kaki tumpu menumpu secara tepat pada balok tumpu, segera diikuti dengan gerakan kaki yang diayunkan ke arah depan atas, dengan sudut tolakan berkisar antara 40- 50 derajat, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3:



Gambar 3. Sikap dan Gerakan saat Melakukan Tolakan (Heryana dan Giri Verianti, 2010:20)

3. Melayang

Setelah pelompat menumpu pada balok tumpuan, maka dengan posisi badan condong ke depan. Untuk mendapatkan tinggi dan jauhnya lompatan, ia harus meluruskan kaki tumpu selurus-lurusnya dan secepat-cepatnya. Pada waktu naik, badan harus dapat ditahan dalam keadaan rileks (tidak kaku), kemudian dilakukan gerakan-gerakan sikap tubuh di udara (waktu melayang). Posisi langkah ada waktu di udara berlangsung setelah kaki tolak menolakkan kaki pada balok tumpuan, kaki diayunkan ke depan atas untuk membantu mengangkat titik berat badan ke atas. Selanjutnya, diikuti kaki tolak menyusul kaki ayun.Pada saat melayang, kedua kaki sedikit ditekuk sehingga posisi badan dalam sikap menjongkok. Keadaan ini harus

dapat dipertahankan, sebelum pelompat melakukan pendaratan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4:

Gambar 4. Gerakan saat di Udara (Heryana dan Giri Verianti, 2010:21)

4. Saat Mendarat

Pelompat harus menjulurkan kedua belah tangan sejauh-jauhnya ke muka dengan tidak kehilangan keseimbangan badannya, supaya tidak jatuh ke belakang. Untuk mencegahnya, berat badan harus dibawa ke depan dengan cara membungkukkan badan dan lutut hampir merapat, dibantu dengan cara menjulurkan tangan ke depan. Pada waktu pendaratan, lutut dibengkokkan, sehingga memungkinkan suatu momentum membawa badan ke depan atas. Kaki mendarat, dilakukan dengan tumit terlebih dahulu mengenai tanah. Seperti pada gambar 5:

Gambar 5. Gerakan saat Mendarat(Heryana dan Giri Verianti, 2010:21)

## 2.7 Pendekatan *Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual* (SAVI)

Pembelajaran dengan pendekatan SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa. Istilah SAVI sendiri bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik) dimana belajar dengan mengalami dan melakukan; bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambarkan, mendemonstrasikan, membaa menggunakan media, dan alat peraga; dan intelektual yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berfikir (minds-on), belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakan melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, menciptakan, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan (Suyatno, 2009:65).

### a. Somatis

Somatis berasal dari bahasa Yunani yaitu somatic yang berarti tubuh – soma.Jika dikaitkan dengan belajar maka dapat diartikan belajar dengan bergerak dan berbuat.Menurut Dave Meier (2012:92) pembelajaran somatik adalah pembelajaran yang memanfaatkan dan melibatkan tubuh (indera peraba, kinestetik, melibatkan fisik dan menggerakkan tubuh sewaktu kegiatan pembelajaran berlangsung).

Pada dasarnya komponen somatik ini memberikan kebebasan siswa untuk bergerak saat menerima pelajaran, merangsang pikiran dan tubuh di dalam kelas dalam menciptakan suasana belajar siswa aktif secara fisik.Siswa dapat menciptakan gambar atau menjalankan pelatihan belajar aktif, misalnya dengan simulasi, permainan belajar dan yang lainnya (Meier, 2002:95).

### b. Auditori

Auditori berarti belajar dengan indra pendengaran. Belajar dengan berbicara dan mendengar.Pikiran manusia lebih kuat daripada yang

mereka sadari, telinga manusia terus menerus menangkap dan menyimpan informasi bahkan tanpa mereka sadari.Ketika manusia membuat suara sendiri dengan berbicara beberapa area penting di otak manusia menjadi aktif. Hal ini dapat diartikan dalam pembelajaran pendidik hendaknya mengajak siswa membicarakan apa yang sedang mereka pelajari, menerjemahkan pengalaman siswa dengan suara. Mengajak mereka berbicara saat memecahkan masalah, membuat model, mengumpulkan informasi, membuat rencana kerja, menguasai keterampilan, membuat tinjauan pengalaman belajar, atau menciptakan makna-makna pribadi bagi diri mereka sendiri.

Belajar dengan auditori dapat menggunakan pengulangan dengan meminta siswa menyebutkan kembali konsep, pendidik menggunakan variasi vokal berupa perubahan nada, kecepatan dan volume (DePorter, 2015:85). Pendidik juga dapat memanfaatkan suara siswa sebagai sumber belajar bagi siswa lain atau memanfaatkan media pembelajaran yang mengeluarkan suara.

**c. Visual**

Visual berarti belajar dengan menggunakan indra penglihatan. Dave Meier (2012:97-99) mengemukakan bahwa belajar visual berarti belajar dengan mengamati dan menggambarkan. Dalam otak manusia terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual daripada indra yang lain. Setiap siswa yang menggunakan visualnya lebih mudah belajar jika dapat melihat apa yang sedang dibicarakan seorang penceramah atau sebuah buku atau program komputer. Secara khusus pembelajaran visual yang baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, dan ikon ketika belajar.Pendidik juga dapat menggunakan variasi tulisan, warna, gambar dan kertas.Pendidik harus mendorong siswa untuk menyusun pelajaran mereka dengan berbagai kreasi pada catatan, tugas, peta konsep dan lain-lain.

**d. Intelektual**

Menurut Dave Meier (2012:99) belajar dengan memecahkan masalah dan merenung.Tindakan pembelajar yang melakukan sesuatu dengan pikiran mereka secara internal ketika menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut.Hal ini diperkuat dengan makna intelektual adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah dan membangun makna terhadap materi pelajaran siswa.Pendidik harus dapat memotivasi siswa agar dapat mengoptimalkan intelektualnya dengan membiarkan siswa merumuskan sendiri materi pelajaran yang diperoleh, mendiskusikan pengetahuan barunya, membiarkan aktif bertanya, mengkritik maupun menggugat di dalam kelas.

### 2.7.1 Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan SAVI

Belajar bisa optimal jika keempat unsur SAVI ada dalam suatu peristiwa pembelajaran. Siswa dapat meningkatkan kemampuan intelektual mereka memecahkan masalah jika mereka secara simultan menggerakkan sesuatu atau somatik untuk menghasilkan piktogram atau pajangan tiga dimensi atau visual sambil membicarakan apa yang sedang mereka kerjakan atau auditori. Menggabungkan keempat modalitas belajar dalam satu peristiwa pembelajaran adalah inti dari pembelajaran multi indrawi.

**a. Kelebihan Pendekatan SAVI**

Menurut teori dan hasil penelitian, ada beberapa kelebihan dari pendekatan SAVI antara lain:

1. Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual;
2. Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik dan efektif;
3. Mampu membangkitkan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan psikomotor siswa,

4. Memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa melalui pembelajaran secara visual, auditori dan intelektual.

**b. Kekurangan Pendekatan SAVI**

Pendekatan SAVI juga memiliki kekurangan, yaitu:

1. Pendekatan ini sangat menuntut adanya pendidik yang sempurna sehingga dapat memadukan keempat komponen dalam SAVI secara utuh;
2. Penerapan pendekatan ini membutuhkan kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran yang menyeluruh dan disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga memerlukan biaya pendidikan yang sangat besar. Terutama untuk pengadaan media pembelajaran yang canggih dan menarik. Ini dapat terpenuhi pada sekolah-sekolah maju (Meier, 2012:91-99).

Untuk mengatasi kekurangan-kekurangan dari pendekatan SAVI ini, dilakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Memahami dan menguasai konsep-konsep pendekatan SAVI dan konsep-konsep dari materi yang akan diajarkan, mempersiapkan berbagai hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran
2. Memilih sekolah standar nasional yang memiliki sarana dan prasarana yang memadai.

## 2.8 Penelitian Yang Relevan

Penulis mengatahui kesamaan dan perbedaan dengan yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, maka penulis juga mendiskrpsikan beberapa penelitian dari Jurnal. Tujuan dari tinjauan penelitian yang relevan adalah untuk memperoleh deskripsi sebagai acuan dalam penelitian ini.Penelitian yang relevan terkait dengan Vidio pembelajaran, Lompat Jauh, SAVI.

1. Dodi Setiawan,Eddy Purnomo (2014) yang berjudul , **“The Influence of Part and Whole Learning Methods on the Long Jump Achievement of 11th Grade Students”** penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar lomoat jauh. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, lompat jauh bahan ajar belum sesuai dengan tujuan yang tertuang dalam standar pencapaian pada SMK Muhammadiyah 1 Kalirejo dengan nilai 75. Hasil belajar siswa kurang baik cukup karena lebih dari 50% siswa masih gagal untuk memenuhi standar yang ditentukan. Ini berarti bahwa jumlah siswa yang mendapat nilai sama atau lebih tinggi dari standar pencapaiannya masih kurang dari 50% dari keseluruhan. Selain itu, hasil long proses evaluasi lompat yang dilakukan oleh guru terhadap siswa masih kurang memuaskan. Mereka memperoleh skor rata-rata 64,38, skor maksimal 75, dan skor minimal 56,25. Murid-murid yang telah menyelesaikan proses pembelajaran hanya 13 dari 30 siswa atau 43,33%. Ini berarti bahwa jumlah siswa yang belum menyelesaikan proses adalah 17 siswa atau 56,67% dari keseluruhan. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan lompat jauh siswa.
2. Zihan Novita Sari, Arief Darmawan,Qorry Armen Gemael ( 2020) yang berjudul, **“Zn games model to enhancement of long jump skills for Junior high school”** bertujuan untuk melihat peningkatan hasil lompat jauh siswa, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada siswa yang memiliki telah disuguhi dengan model game ZN games dan siswa yang belum menerapkan perlakuan keterampilan lompat jauh dengan rata-rata skor pretes sampel 13,05. Siswa yang mendapatkan persentase terbesar berada pada interval ke-24 dengan nilai 13,yaitu 9 siswa atau 22,5% dan jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata 16 siswa atau 40% dan jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata sebanyak 25 orang atau 62,5%. dan nilai post-test 16,15. Siswa yang diperoleh persentase terbesar berada pada interval ke-25 dengan nilai 17 yaitu 11 siswa atau 27,5%. Siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata sebanyak 14 siswa atau 35% dan jumlah siswa yang memperoleh nilai di

atas rata-rata adalah 26 siswa atau 65%. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata sampel.

3. Titi Suryansyah, Suwarjo (2016), yang berjudul **"Developing Instructional Video To Enhance The Motivation And Learning Outcomes Of 4th Grade Students"** bertujuanuntuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, diketahui bahwa rata-rata nilai hasil kognitif siswa adalah 78,78. Perolehan nilai tertinggi hasil belajar kognitif adalah 97 dan nilai terendah diperoleh dengan nilai 63. Kriteria Ketuntasan Minimal yang diharapkan adalah 70,moleh karena itu ada satu siswa dengan perolehan nilai 63 yang belum tuntas dalam kegiatan uji coba lapangan, posttest di kelas kon-trol dan eksperimen diketahui mengalami pe-ningkatan dari hasil pretest. Pada kelas kontrol nilai tertinggi yang bisa diraih siswa adalah 93. Nilai terendah adalah 67 dan nilai rata-rata ada-lah 73,53. Berdasarkan hasil yang ada diketahui masih ada 2 siswa yang belum tuntas belajarnya karena nilai masih di bawah 70. Selanjutnya, untuk kelas eksperimen nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 97 dan nilai terendah adalah 70. Rata-rata nilai posttest adalah 82,05. Semua siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai di atas 70 yang berarti sudah memenuhi KKM. Dari rata-rata pret-test siswa di dua kelas yang hampir sama, sudah bisa menjelaskan bahwa kemampuan awal siswa pada dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah hampir sama. Sedangkan, untuk hasil posttest siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen jauh berbeda. Rata-rata nilai posttest di kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai posttest di kelas kontrol.

4. Harnoi Asrin Lumban Gaol, Masitowarni Siregar (2013), yang berjudul **"The Effect Of Applying Somatic Auditory Visual Intellectual (Savi) Method On Students' Achievement In Writing Report Text"**, penelitian ini Penelitian ini membahas tentang pengaruh penerapan Somatic Auditory Visual Intellectual (SAVI) terhadap prestasi belajar siswa dalam menulis teks laporan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode SAVI secara signifikan mempengaruhi siswa

pencapaian dalam menulis teks laporan atau tidak. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain eksperimental. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige tahun ajaran 2013/2014, dimana ada 2 kelas XI Sains (IA) dan ada dua kelas yang dipilih sebagai sampel dengan menerapkan random sampling. Sampel dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok Eksperimen (XI.IA 3) diajar dengan menerapkan metode SAVI, sedangkan kelompok kontrol (XI.IA 2) diajar dengan metode konvensional. Data penelitian diperoleh dari nilai tes menulis siswa. menentukan reliabilitas tes, penulis menggunakan Pearson Moment Product rumus. Berdasarkan perhitungan data menunjukkan bahwa koefisien reliabilitastes adalah 0,96. Hal ini menunjukkan bahwa tes tersebut reliabel dan reliabilitasnya tinggi. Ada dua data yang digunakan dalam penelitian ini. Mereka adalah pre-test dan post-test. Data dianalisis dengan menggunakan rumus uji-t. Setelah dilakukan analisis data, hasil dari penelitian menunjukkan bahwa t-diamati (5,091) lebih tinggi dari t-tabel (1,990) (t- diamati t-tabel) pada taraf signifikansi = 0,05 dan pada taraf kebebasan (df) = 82. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode SAVI signifikan mempengaruhi prestasi siswa dalam menulis teks laporan atau dengan kata lain hipotesis diterima.

5. Saipul Ambri Damanik (2016) yang berjudul, **“The Effect of Learning Approach Skipping Stick on Improving Study Results of the Long Jump”** menjelaskan Dari pengujian hipotesis menunjukkan bermain lompat tongkat katak pendekatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar jangka panjang lompat jauh. Saat proses belajar bermain skipping stick yang akan menyenangkan dan lebih menarik dan ditunggu oleh para siswa. Proses belajar permainan lompat lompat siswa akan mendapatkan kecepatan tinggi yaitu siswa berlari untuk berlomba dengan teman-temannya untuk melompat terlebih dahulu atas tongkat yang terletak di tanah atau melalui tanda yang dibuat di antara tongkat untuk mengatur ritme lari dan Langkah. Jadi siswa mendapatkan kecepatan setinggi sebelum baris terakhir tanpa gangguan dengan mengubah langkah

mengurangi atau diperbesar untuk mendapatkan akurasi kaki untuk beristirahat saat melompati tongkat di kotak yang digarisbawahi di akhir dan pada saat melayang di udara menggunakan gaya jongkok dan mendarat dengan kedua kaki.

6. Kukuh Riawan (2013) yang berjudul**, "Penerapan Permainan Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok (Studi Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Ngadirojo, Pacitan)"**. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah Kelas VII H dengan jumlah 28 siswa sebagai kelompok kontrol dan Kelas VII I dengan jumlah 28 siswa sebagai Kelompok Eksperimen. Dua kelas dari sembilan kelas yang ada, dengan pengambilan sampel dari perwakilan setiap kelas untuk mengambil kertas secara acak yang didalamnya sudah tertulis sampel 1 dan sampel 2, perwakilan dari setiap kelas yang mengambil lintingan kertas bertuliskan sampel 1 atau sampel 2, kelas tersebut menjadi sampel penelitian. Nilai rata-rata pre test siswa kelompok eksperimen sebelum di berikan pembelajaran berupa permainan lompat jauh gaya jongkok (pre test) rata-rata yaitu 62,79, standart deviasi yaitu 17,04, dan varian yaitu 290,53. Nilai rata-rata post test siswa kelompok eksperimen setelah diberikan pembelajaran berupa permainan lompat jauh gaya jongkok (post test) rata-rata yaitu 72,91 standart deviasi yaitu 15,49, dan varian yaitu 239,83.

7. Rosmaini Hasibuan (2013), yang berjudul **"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Melalui Pembelajaran Media Rintangan Pada Siswa Kelas Xi Sma Swasta 1 Kabanjahe Kabupaten Karo",** bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa materi lompat jauh. penelitian adalah seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 34 siswa. Hasil test 1 ternyata telah terdapat 13 siswa (38,2%) yang memiliki ketuntasan belajar lompat jauh gaya jongkok, sedangkan 21 siswa (61,8%) masih belum memiliki ketuntasan belajarlompat jauh gaya jongkok. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I ini mencapai 63,4%. Hasil belajar siswa pada test II ini mencapai ketuntasan klasikal yang ditetapkan adapun ketuntasan klasikal yang didapat pada siklus I sebesar 61,8%, hal ini

terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada hasil belajarsiklus I pada siswa kelas XI SMA Swasta Katolik 1 Kabanjahe Kabupaten KaroTahun Ajaran 2013/2014 mencapai yaitu 63,4%.

8. Boy Indrayana (2017), yang berjudul **"Improvement Of Learning Results By Using Savi (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) In School Students Basic"**, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, Dari 25 siswa terdapat 8 orang siswa yang telah mencapai tingkatketuntasan belajar sedangkan 17 orang siswa belum tuntas dengan nilai rata-rata 56.66 hasil belajar siswa dalam pembelajaran ini cepat ternyata telah mulai meningkat setelh dilakukan metode belajas berbasis SAVI. Dari 25 orang siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini, ternyata telah ada 15 orang siswa (60%) yang memiliki ketuntasan belajar, sedangkan 10 orang siswa (40 %) masih belum memiliki katuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas yang telah diperoleh pada siklus I ini mencapai 69.66.

9. Zulpikar Ilham. M Rahman (2017), berjudul **"Penerapan Model Pembelajaran Savi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Forehand Drive Permainan Tenis Meja Mahasiswa Prodi PJKR Semester Ganjil FIK-Unimed"**Dari 30 orang mahamahasiswa yang menjadi sampel dalampenelitian ini,ternyata hanya 4 orang mahamahasiswa (13,33%) yang memilikiketuntasan belajar, sedangkan selebihnya 26 orang mahasiswa (86,67%)belum memiliki ketuntasan belajar. Nilai Persentase Peningkatan Hasil (PPH) rata-rata kelas yang diperoleh hanya mencapai 46,30%.Dari data yang diperoleh terlihat bahwa kemampuan awal (pre-test) sebelum diberi pembelajaran menggunakan Penerapan media audio visual dalam melakukan forehand drive masih tergolong rendah, dari 30 mahasiswa terdapat 4 mahasiswa yang masih mendapat nilai tingkat ketuntasan belajar, sedangkan 26 mahasiswa belum mencapai tingkat ketuntasan belajar. Untuk melihat hasil belajar sebelum menggunakan Penerapan media audio visual dalam bentuk tabel selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3, selanjutnya dilakukan pemberian Penerapan media audio visual pada proses belajar, dari 30

mahasiswa terdapat 20 mahasiswa (66,67%) yang telah mendapat nilai ketuntasan dalam belajar sedangkan 10 mahasiswa (33,33%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar.

10. Muhamat Rizal Kurniawan, Suroto (2017), yang berjudul **"Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Surabaya",** Hasil skor pada saat sebelum diberikan perlakuan dengan penerapan media audio visual terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok (pretest) yaitu: didapat jumlah skor rata-rata sebesar 6.36; median 6.5; standar deviasi 1.31; skor terendah 4 dan skor tertinggi adalah 8. Hasil skor pada saat sesudah diberikan perlakuan dengan penerapan media audio visual terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok (posttest) yaitu: didapat jumlah skor rata-rata sebesar 9.58; median 10; standar deviasi 1.46; skor terendah 5 dan skor tertinggi adalah 12.
11. Idin Yulias Prayogo, Junaidi Budi Prihanto (2015), yang berjudul **"Efektivitas Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli Untuk Kelas X dengan Penggunaan Media Audio Visual",** bertjuan untuk mengetahui efektivitas media pembelejaran audio visual terhadap passing bawah siswa.Hasil tes passing bawah bolavoli sebelum penerapan pembelajaran menggunakan media audio visual (pretest) sebesar 19,35 dengan varian sebesar 99,60 dan standar deviasi sebesar 9,98. Untuk hasil sesudah penerapan pembelajaran menggunakan media audio visual (posttest) pada passing bawah bolavoli diperoleh rata-rata 23,03 dengan varian sebesar 103,69 dan standar deviasi sebesar 10,18. Nilai beda rata-rata antara pretest dan posttest adalah sebesar 3,78 dengan varian sebesar 4,09 dan standar deviasi 0,20. Hal ini berarti penerapan pembelajaran passing bawah bolavoli dengan menggunakan media audio visual ternyata memberikan rata-rata peningkatan yang positif sebesar 19,53%.

Berdasarkan kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan baik yang meneliti tentang vidio pembelajaran audio visual lompat jauh berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan

peserta didik dalam memahami materi dan bagi para pendidik lebih mudah dalam menyampaiakan materi tersebut. Oleh karena itu peneliti ingin meneliti tentang pengembangan Media Pembelajaran Penjaskes Audio Visual berbasis SAVIkelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa, penggunaan produk pengembangan Media PembelajaranAudio Visual berbasis berbasis SAVI ini merupakan solusi untuk mengatasi permasalahan di kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa khususnya pada kemampuan memahami dan mempraktekan materi oleh peserta didik.

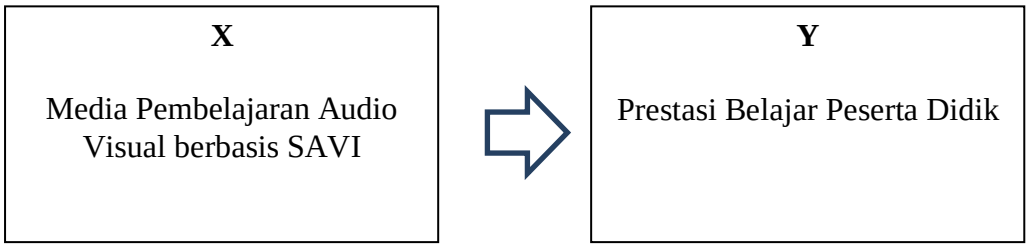
## 2.9 Kerangka Berfikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini di mulai dari adanya *input* berupa masalah yang terdapat di lapangan yang berdasarkan hasil pendahuluan yaitu: peserta didik merasa kesulitan dalam mempelajari materi penjas lompat jauh, peserta didik tidak tertarik/senang/termotivasi mengikuti pembelajaran penjas lompat jauh, pendidik sulit mengajarkan pembelajaran penjas lompat jauh secara praktik langsung, bahan ajar yang digunakan kurang mendukung dalam menyampaikan materi lompat jauh, belum dikembangkannya media audio visual melalui model pembelajaran SAVI.

Selanjutnya tahapan proses, berdasarkan hasil analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam mengelola proses pembelajaran di kelas perlu dilakukan pengembangan sebuah produk berupa media pembelajaran audio visual berbasis SAVI yang dikembangkan sebagai solusi yang bisa dijadikan alternatif untuk mengatasi kebutuhan pendidik dan peserta didik dengan tujuan agar proses pembelajaran bermakna peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah media audio visual yang pembelajarannya berpusat pada siswa dengan mengintegrasikan 4 gaya belajar siswa yaitu somatis, auditori, visual dan intelektual sehingga dapat membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual, serta memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik dan efektif juga melatih kemampuan sosial siswa menjadi lebih baik.

Penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan SAVI memiliki karakteristik yang sangat menunjang dalam proses pembelajaran yakni pendekatan SAVI mencakup 4 unsur yaitu: pertama, somatis ialah pembelajaran yang melibatkan dan memanfaatkan tubuh (indra peraba, melibatkan fisik dan menggerakkan tubuh sewaktu kegiatan pembelajaran berlangsung); kedua, auditori yaitu belajar dengan berbicara dan mendengar yang bermakna belajar haruslah melalui mendengar, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; ketiga visual berarti proses pembelajaran denganmelihat, mengamati dan menggambarkan; serta keempat intelektual maksudnya belajar dengan memecahkan masalah dan berpikir bermakna belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir, konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkannya. Salah satu media pembelajaran yang mempermudah dan dapat dijadikan bagian dari fasilitas belajar yaitu berupa media audio visual . Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis SAVI untuk meningkat prestasi belajar siswa.

*Output* yang diharapkan adalah terciptanya sebuah produk berupa media pembelajaran audio visual berbasis SAVI yang layak memenuhi kebutuhan peserta didik dan pendidik dengan melalui validasi ahli media, materi, dan ahli desain. Selanjutnya kerangka berpikir penelitian ini dapat dirumuskan seperti pada Gambar 5.




Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

# BAB III
# METODE PENELITIAN

## 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*/R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Jenis penelitian R&D yang digunakan dalam penelitian ini adalah model desain Borg and Gall (1983: 775) yang terdiri atas 10 langkah.

1. Penelitian dan pengumpulan informasi (*Research and information collecting).* Dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.
2. Perencanaan *(Planning)*

   Dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.
3. Pengembangkan bentuk awal produk*(Develop preliminary form of product)*

   Yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.

4. Uji coba lapangan awal *(Preliminary field testing)*

   Yaitu melakukan ujicoba lapangan awal dalam skala terbatas. dengan melibatkan subjek sebanyak 6-12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.
5. Revisi produk utama *(Main product revision)*

   Revisi produk seperti yang disarankan oleh hasil uji lapangan awal.
6. Pengujian lapangan utama (*Main field testing)*

   Uji coba utama yang melibatkan seluruh mahasiswa.
7. Revisi produk operasional *(Operational product revision)*

   Yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi
8. Pengujian lapangan operasional *(Operational field testing)*yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.
9. Revisi produk akhir *(Final product revision)*

   Yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).
10. Sosialisasi dan implementasi*(Dissemination and Implementation)*

    Yaitu langkah menyebarluaskan produkyang dikembangkan.

Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan yang digunakan, maka peneliti mengambil langkah penelitian dari langkah ke-1 sampai dengan langkah ke-7. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya, adapun tujuh langkah tersebut adalah:

1. Pengumpulan informasi dan penelitian awal;
2. Perencanaan;
3. Mengembangkan produk bentuk awal;
4. Uji lapangan produk awal;
5. Revisi produk awal untuk menghasilkan produk utama;
6. Uji lapangan produk utama;
7. Revisi produksi utama menghasilkan produk operasional.

## 3.2 Teknik PengumpulanData

### 3.2.1 Metode Observasi (*Observation*)

Metode Observasi adalah suatu usaha dasar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang standar (Arikunto, 2010: 222).Metode observasi atau pengamatan dilaksanakan untuk mengetahui kegiatan belajar mengajar (KBM). Metode ini dilakukan sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas selama proses belajar mengajar pada saat penelitian tindakan kelas berlangsung.

### 3.2.2 Metode Angket

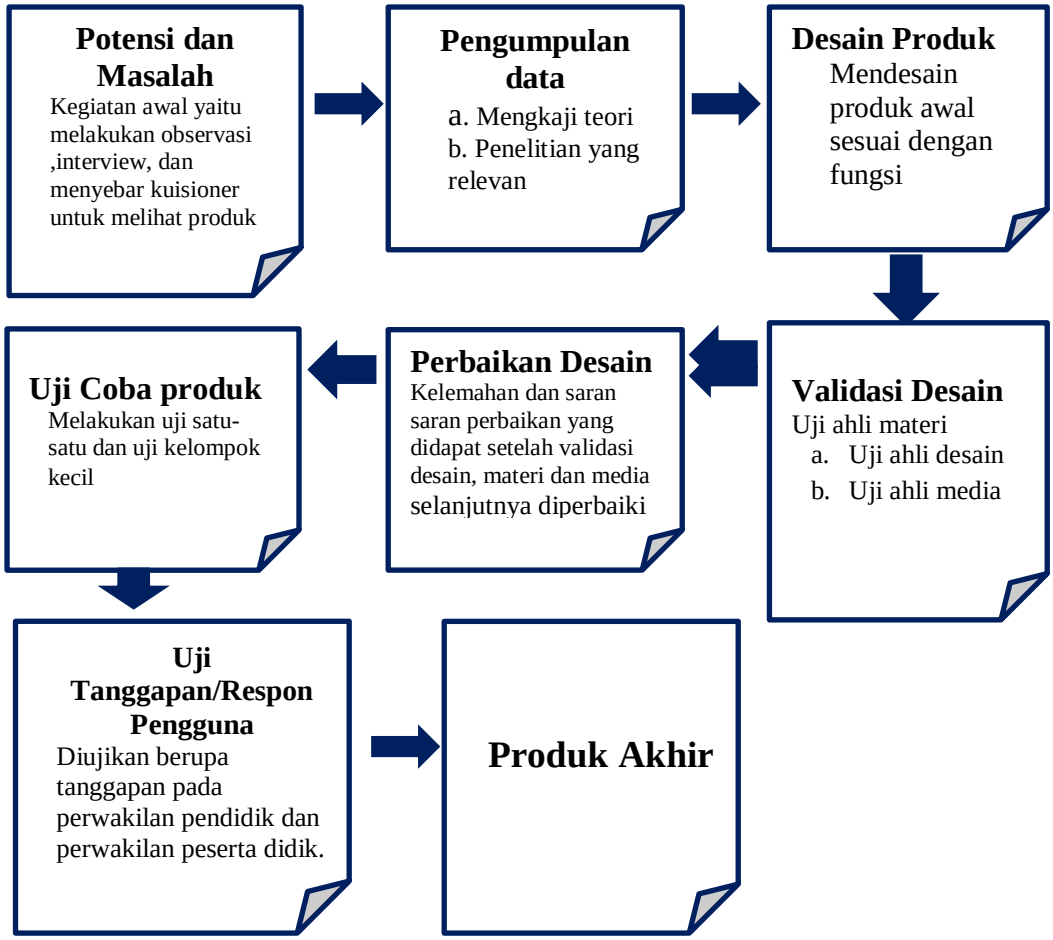
Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh data dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal- hal yang diketahuinya.Pada skripsi ini angket digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam pembelajaran atletik lompat jauh menggunakan media pembelajaran audio visual.

### 3.2.3 Metode Wawancara (*Interview*)

Metode wawancara digunakan untuk melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang ada di SMP Negeri 1 Ambarawa pada Peserta didik kelas VIII semester 1 tahun pelajaran 2020/2021. Peneliti mempersiapkan daftar poin-poin pertanyaan yang akan ditanyakan kepada peserta didik dan pendidik / guru kelas. Wawancara ini bersifat terbuka artinya pengembang memberitahukan alasan mengapa peserta didik dan pendidik/guru kelas diwawancarai dan data apa saja yang penulis butuhkan

## 3.3 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Langkah-langkah utama dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini mengacu pada *research and development* yang dikembangkan oleh Brog and Gall (2012: 775)Langkah-langkah penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:




Gambar 3.

Bagan 3.1 Bagan Proses Pengembangan Media Pembelajaran

## 3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMP Negeri 1 Ambarawa,pada siswa kelas VIII sebanyak 20 orang. Yang dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021.

## 3.5 Langkah Pengembangan

Dari sepuluh langkah Pengembangan Produk RnD Modifikasi Sugiyono, pada penelitian ini implementasinya hanya sampai pada langkah ke tujuh (7).Hal ini dilakukan karena keterbatasan, baik dari segi waktu maupun biaya pada penelitian ini.Sukmadinata dalam Abdurahim (2011) menyatakan bahwa dalam penelitian dan pengembangan dapat dihentikan sampai dihasilkan draft

final, tanpa pengujian hasil.Hasil atau dampak dari penerapan model sudah ada, baik pada uji terbatas maupun uji coba lebih luas karena selama pelaksanaan pembelajaran ada tugas-tugas yang dilakukan siswa juga dilaksanakan test akhirsetiap pokok bahasan. Hasil penilaian tugas dan test akhir tiap pokok bahasan bisa dipandang sebagai hasil atau dampak dari penerapan model.

Langkah-langkah prosedur pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Potensi Dan Masalah

   Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan peneliti melakukan observasi guna mencari potensi dan masalah di SMPN 1 AMBARAWA. Potensi dari SMPN 1 AMBARAWA adalah tersedianya tempat atau lapangan buat pembelajaran materi lompat jauh di sekolah. Sedangkan masalah yang ada ialah nilai pelajaran penjaskesrek materi lompat juah kelas VIII SMPN 1 AMBARAWA TP 2019/2020 dari 20 siswa yang mencapai kreteria ketuntasan minimal hanya 45% atau sebanyak 9 siswa, peserta didik hanya memanfaatkan materi yang didapat dari pendidik, dan kurang beragamnya metode yang digunakan pendidik membuat peserta didik kurang kreatif. Dengan adanya potensi tersebut peneliti mengembangangkan model pembelajaran audio visual berbasis SAVI pada materi lompat jauh

2. Pengumpulan Data

   Kegiatan pengumpulan data dilakukan dengan mengkaji beberapa teori untuk menganalisis kebutuhan secara lebih mendalam dan menemukan literature penelitian yang relevan sehingga permasalahan yang ditemukan dapat dicari solusinya.

3. Desain Produk

   Setelah dilakukannya pengumpulan data pada tahap sebelumnya maka langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah membuat desain isi meliputi,

   1. Memilih kompetensi dasar.
   2. Merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran

3. Menyusun Rencana Pembelajaran.
4. Menyusun Materi Pembelajaran
5. Membuat bahan media pembelajaran audio visual buat materi

Validasi Ahli merupakan proses atau kegiatan untuk menilai apakah rancangan pengembangan Media Pembelajaran Audio Visal Berbasis SAVI *(Somatis, Auditory, Visual, Intelektual)* sudah dikategorikan sebagai rancangan pembelajaran yang efektif. Validasi ini dikatakan sebagai validasi rasional, karena validasi ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Pada tahapan validasi desain produk awal dikonsultasikan kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain dan ahlimedia.

Ahli materi menganalisis dan menilai apakah materi yang disusun sudah sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran.Ahli desain menilai apakah desain pengembangan produk sudah sesuai dengan kaidah penulisan pengembangan produk, Ahli media menilai apakah media yang digunakan sudah sesuai dengan konteks pembelajaran. Berikut aspek yang divalidasi oleh validator:

1. Validasi
   a. Uji Ahli Materi

      Uji materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi, sistematika materi, dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi.Ahli materi mengkaji aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan penilaian kontekstual.Uji ahli materi menggunakan 2 orang ahli materi yang profesional pada materi lompat jauh. Adapun prosedur pada tahap ini yaitu:

      1. Menetukan aspek dan indikator penilaian
      2. Menyusun instrumen validasi
      3. Melaksanakan validasi yang dilakukan oleh ahli isi materi yang digunakan
      4. Melakukan analisis terhadap hasil validasi untuk mendapatkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan

5. Merumuskan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil penilaian
   Pada tahap ini desain yang telah disusun kemudian dikonsultasikan kepada ahli desain.

b. Uji Ahli Media
   Uji ahli media bertujuan untuk mengetahui ketepatan standar minimal yang diterapkan dalam penyusunan media pembelajaran dengan menggunakan metode *somatis auditory visual intelektual* (SAVI) untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan.Ahli media mengkaji pada aspek kelayakan kegrafikan, penyajian dan kesesuaian pada metode *somatis auditory visual intelektual* (SAVI) yang digunakan. Jika media yang divalidasi telah memenuhi kategori dan tidak perlu direvisi maka media pembelajaran siap untuk di implementasikan di lapangan

c. Uji Ahli Desain
   Proses untuk menilai rancangan kerja baru atau produk baru secara rasional layak digunakan dengan cara meminta penilaian ahli yang berpengalamanyang berkompeten untuk merancang alat ukur yang tepat untuk digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran.

4. Perbaikan Desain
   Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian ahli materi, ahli media danahli desain, peneliti melakukan perbaikan terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan masukan-masukan ahli.

5. Uji coba produk
   Melakukan uji coba produk pada uji satu satu pada 3 orang peserta didik dan uji kelompok kecil pada 6 orang peserta didik.

6. Respon/tanggapan pengguna produk
   Tanggapan ini diujikan kepada 6 orang pendidik perwakilan dari SMP N 1 Ambarawa dan guru Penjas MGMP Penjas Kec. Ambarawa

7. Produk hasil pengembangan

   Produk yang yang dikembangkan adalah media pembelajaranlompat jauh berbasis *somatis auditory visual intelektual* (SAVI).

## 3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

### 3.6.1 Potensi dan Kondisi

**a. Definisi Konseptual**

Penelitian selalu bermula dari adanya potensi atau masalah. Potensi merupakan segala sesuatu yang jika didayagunakan akan mempunyai nilai tambah. Masalah juga dapat diubah menjadi potensi, apabila peneliti bisa mendayagunakan masalah tersebut. Masalah akan terjadi bila ada penyimpangan, antara yang diharapkan dengan keadaan yang terjadi.

**b. Definisi Operasional**

Secara operasional, potensi dan kondisi adalah pendayagunaan dalam menemukan suatu media dalam program pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif, menarik, dan tidak membosankan.Intrumen yang digunakan dalam peneltian ini adalah cek dokumen nilai, angket dan wawancara.

## 3.7 Proses pengembangan

Definisi Konseptual dan operasional dari pengembangan sebagagi berikut:

**1. Definisi Konseptual**

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatuyang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

**2. Definisi Operasional**

Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli, dan uji coba lapangan secara terbatas perlu dilakukan sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Proses pengembangan, validasi, dan uji coba

lapangan tersebut seyogyanya dideskripsikan secara jelas, sehingga dapat dipertanggung jawabkan secara akademik.

## 3.8 Karakteristik Produk Media Pembelejaran

### 1. Definisi Konseptual

Produk adalah suatu substansi yang diproduksi oleh pihak produsen dan ditawarkan agar bisa memenuhi keperluan ataupun kebutuhan pengguna. Karakteristik produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah berupa bahan ajar cetak yang dibuat dalam rangka perbaikan pembelajaran mata pelajaran penjaskes.Media pembelajaran berbasis *somatis auditory visual intelektual* (SAVI) merupakan salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan pembelajaran secara idividu maupun berkelompok sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara peserta didik dengan pendidik dan peserta didik dengan peserta didik lainnya sehingga dapat meningkatkan aktifitas peserta didik dalam peningkatan prestasi belajar.

### 2. Definisi Operasional

Karakakteristik produkmedia pembelajaran adalah suatu penyajian yang mendeskripsikan produk media pembelajaran yang di desain dalam pembelajaran untuk menjembatani dan memudahkan peserta didik dalam belajar. Dengan menggunakan produk media pembelajaran ini sangat memungkinkan partisipasi, konsentrasi, minat siswa, hasil belajar siswa dapat meningkat.

## 3.9 Tanggapan/persepsi pengguna

Definisi konseptual dan operasional dari tanggapan pengguna:

1. Definisi konseptual

   Persepsi pengguna adalah tanggapan yang diberikan penguna pada media pembelajaran baik dari segi materi, tampilan dan kemudahan dan kemenarikan serta memilki kualitas dalam pembelajaran.

2. Definisi Operasional

   Persepsi atau tanggapan pengguna tentang media yang dikembangkan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan motivasi siswa atau pengguna agar tetap belajar sehingga membentuk pembelajaran yang berpusat.Secara optimal, persepsi atau tanggapan ditentukan berdasarkan data diperoleh dari angket.Hasilnya di hitung berdasarkan rasio maksimal. Tanggapan pengguna yang ditetapkan dengan persontase sebagai berikut:

## 3.10 Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan menggunakan analisa deskriptif atau statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2016:147) metode analisis deskriptif adalah:"Metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskriptifkan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimanaadanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi".Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Analisis data validasi ahli materi

   Angket validasi ahli materi terkait aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, penilaian kontekstual dengan4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan.Masing- masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat validasi pengembangan media pembelajaran berbasis *somatis auditory visual intelektual* (SAVI).

2. Analisis data validasi ahli media

   Angket validasi ahli media dengan 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan.Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat validasi pengembangan media pembelajaran berbasis *somatis auditory visual intelektual* (SAVI).

3. Analisis data validasi ahli desain

   Angket validasi ahli desain dengan 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan.Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang

mengartikan tingkat validasi pengembangan media pembelajaran berbasis *somatis auditory visual intelektual* (SAVI).

**Tabel 3.1. Skor Validasi Ahli**

| Skor | Pilihan Jawaban Kelayakan |
|---|---|
| 4 | Sangat Baik |
| 3 | Baik |
| 2 | Cukup Baik |
| 1 | Kurang baik |

Sumber: Riduwan (2015: 89)

Nilai yang diberikan adalah satu sampai empat untuk respon sangat baik, baik, kurang baik, sangat kurng baik. Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari respon.

$$Persentase = \frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100\%$$

Selanjutnya persentase kelayakan yang didapat kemudian diinterpretasikan kedalam katagori kelayakan berdasarkan tabel berikut :

**Tabel 3.2. Kriteria Kelayakan**

| Skor Prsentase | Interpretasi |
|---|---|
| 90% - 100% | Sangat Layak/Sangat Baik |
| 70% - 89% | Layak/Baik |
| 50% -69% | Cukup Layak/Cukup Baik |
| 0% -49% | Kurang Layak/Kurang Baik |

Sumber: Riduwan (2015: 89)

4. Analisis data respon pengguna/tanggapan

Analisis data respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan.Respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan dapat diketahui dengan angket, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.3. Skor Validasi respon pengguna peserta didik dan guru**

| Skor | Pilihan Jawaban Kelayakan |
|---|---|
| 4 | Sangat Baik |
| 3 | Baik |
| 2 | Cukup Baik |
| 1 | Kurang baik |

Sumber: Riduwan (2015: 89)

Nilai yang diberikan adalah satu sampai empat untuk respon sangat baik, baik, kurang baik, sangat kurng baik. Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari respon.

$$Persentase = \frac{Jumlah\ Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100\%$$

Selanjutnya persentase kelayakan yang didapat kemudian diinterpretasikan kedalam katagori kelayakan berdasarkan tabel berikut :

**Tabel 3.4. Kriteria Kelayakan**

| Skor Prsentase | Interpretasi |
|---|---|
| 90% - 100% | Sangat Layak/Sangat Baik |
| 70% - 89% | Layak/Baik |
| 50% -69% | Cukup Layak/Cukup Baik |
| 0% -49% | Kurang Layak/Kurang Baik |

Sumber: Riduwan (2015: 89)

## 3.11 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Instrumen ahli desain
2. Instrumen ahli materi
3. Instrumen ahli media

Aspek yang diamati dan dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Media**

| NO | Aspek yang Dinilai | Jumlah Pertanyaan |
|---|---|---|
| 1 | Aspek Tampilan | 10 |
| 2 | Aspek Pemrograman | 4 |
| 3 | Aspek Kelengkapan Media | 4 |
| Jumlah | | 18 |

Berdasarkan Tabel 3.5 di atas menjelaskan tentang Aspek yang diamati dan dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisipada validasi desain dengan indikator yaitu:kejelasan tujuan pembelajaranrelevansi indikator dengan kurikulum, sistematika materi, kejelasaan uraian , relevansi dan konsistensi alat evaluasi, pemberian umpan balik terhadap evaluasi, pengunaan bahasa yang baik dan benar. Apabila media telah memenuhi kriteria-kriteria yang sudah di tentukan maka media dapat diterapkan dan di kembangkan benar.

**3.6 Kisi Kisi Instrumen Ahli Materi**

| **No** | **Indikator** | **Jumlah Pertanyaan** |
|---|---|---|
| 1 | Aspek kelayakan Materi | 14 |
| 2 | Kelayakan Aspek Kebahasaan | 7 |
| 3 | Aspek Penyajian | 4 |
| 4 | Penilaian Kelayakan Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran | 5 |
| 5 | Penilaian Aspek Tampilan Menyeluruh | 9 |
| **Jumlah** | | **39** |

Tabel 3.5 di atas menjelaskan tentang Aspek yang diamati dan dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisipada validasi materi dengan indikator yaitu:aspek kelayakan, aspek kabahasaan, aspek penyajian, penilaian kelayakan efek media terhadap strategi pembelajaran, penilaian aspek tampilan menyeluruh . Apabila media telah memenuhi kriteria-kriteria yang sudah di tentukan maka media dapat diterapkan dan di kembangkan benar.

**3.7 Kisi Kisi Instrumen Ahli Desain**

| No | Indikator | Jumlah Pertanyaan |
|---|---|---|
| 1 | Kualitas isi | 3 |
| 2 | Materi | 4 |
| 3 | Tampilan Media Pembelajaran | 6 |
| **Jumlah** | | **13** |

Tabel 3.7 di atas menjelaskan tentang Aspek yang diamati dan dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi pada validasi media dengan indikator yaitu: aspek kelayakan, aspek kebahasaan, aspek penyajian, penilaian kelayakan efek media terhadap strategi pembelajaran, penilaian aspek tampilan menyeluruh. Apabila media telah memenuhi kriteria-kriteria yang sudah di tentukan maka media dapat diterapkan dan di kembangkan benar.

**Tabel 3.8 Kisi – Kisi Respon Pengguna/ Teman Sejawat**

| Aspek yang dinilai | Indikator | Soal |
|---|---|---|
| Isi materi media pembelajaran berbasis *SAVI* | Kedalaman materi sesuai dengan rumusan kompetensi inti, KD dan Indikator | 1 |
| | Kegiatan dalam media pembelajaran sesuai dengan materi atletik lompat jauh | 1 |
| | Penyajian materi dalam media pembelajaran mendukung prestasi lompat jauh siswa | 1 |
| | Materi & Soal di dalam media pembelajaran disusun berdasarkan kebutuhan belajar lompat jauh. | 1 |
| Isi media pembelajaran dengan syarat | media pembelajaran dapat dipahami oleh siswa dengan baik | 1 |
| | Pertanyaan dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMP kelas VIII | 1 |

| | | |
|---|---|---|
| didaktik | Kegiatan dalam media pembelajaran dapat memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri. | 1 |
| | Langkah-langkah pembelajaran dalam media pembelajaran disusun secara sistematis | 1 |
| Isi media pembelajaran dengan syarat konstruksi | Bahasa dan kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran efektif dan tidak ambigu (tidak bermakna ganda) | 1 |
| | Pertanyaan dalam media pembelajaran jelas. | 1 |
| | Penampilan media pembelajaran baru diperkenalkan dengan cara yang berbeda sehingga tidak membosankan | 1 |
| Isi media pembelajaran dengan syarat teknis | Desain tampilan menarik. | 1 |
| | Bentuk dan ukuran huruf jelas. | 1 |
| | Gambar dalam media pembelajaran sesuai dengan materi. | 1 |
| | Dapat di akses menggunakan hp,laptop, intemet. | 1 |
| RPP | RPP yang dibuat sesuai dengan KI, KD dan indikator. | 1 |
| | RPP yang dibuat sesuai dengan isi materi. | 1 |
| | RPP memuat langkah-langkah SAVI. | 1 |

Pada tabel 3.8 merupakan kisi – kisi intrumen teman sejawat atau Petunjuk pengisian angket. Silahkan anda memilih satu jawaban dengan member itanda checklist (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” untuk jawaban yang dianggap paling tepat. Terdapat 18 pertanyaan yang isa dipilih oleh teman sejawat.

**Tabel 3.9 Kisi – Kisi Instrumen Kelompok Kecil**

| No | Pertanyaan | Respon | |
|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak |
| 1 | Apakah pembelajaran pendidikan jasmani disekolah anda dilaksanakan dengan baik? | | |
| 2 | Apakah anda memiliki buku teks atau buku pegangan lain untuk pembelajaran penjaskes? | | |
| 3 | Apakah bahan ajar tersebut kurang memberikan contoh-contoh materi yang jelas? | | |
| 4 | Apakah Bapak/Ibu guru anda menggunakan bahan ajar khusus dalam proses pembelajaran (seperti buku teks, video, atau alat peraga)? | | |
| 5 | Apakah anda mencari bahan lain selain buku dari sekolah untuk membantu dalam memahami materi dengan lebih mudah dan menarik? | | |
| 6 | Apakah anda memiliki kesulitan dalam mempelajari pelajaran penjaskes? | | |
| 7 | Apakah anda memahami setiap indikator materi yang ada dalam buku? | | |
| 8 | Apakah anda senang menonton sehingga pembelajaran tidak harus menggunakan buku? | | |
| 9 | Apakah anda merasa bingung dan bosan dengan penggunaan buku sebelumnya? | | |
| 10 | Apakah anda setuju jika pada materi ini, akan diberikan sebuah bahan ajar berupa media audio visual sehingga semua media ada dalam satu media tersebut | | |

Pada tabel 3.9 merupakan kisi – kisi intrumen kelompok kecil siswa atau Petunjuk pengisian angket. Silahkan anda memilih satu jawaban dengan member itanda checklist (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” untuk jawaban yang dianggap paling tepat. Terdapat 10 pertanyaan yang isa dipilih oleh siswa.

# BAB V
# SIMPULAN DAN SARAN

## 5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil dari analisis potensi dan masalah yang telah peneliti lakukan di SMP Negeri 1 Ambarawa khususnya pada mata pelajaran Penjas pada materi Atketik lompat jauh potensi dan kondisi sekolah sangat mendukung untuk dikembangkannya media pembelajaran SAVI *( somatis, audio, visual, intelektual)* untuk meningkatkan prestasi siswa di SMP Negeri 1 Ambarawa .
2. Proses Pengembangan media pembelajaran SAVI *( somatis, audio, visual, intelektual)* untuk meningkatkan prestasi siswa dikembangkan dengan media pengembangan *Research and Development* (R&D) *Borg and Gall* hanya sampai pada 6 (enam) tahap yaitu potensi dan masalah, perencanaan desain produk, pembuatan desain produk, validasi ahli, perbaikan desain, produk akhir setelah validasi.
3. Media Pembelajaran SAVI dikembangkan berdasarkan konsep, teori, prinsip dan prosedur Teknologi Pendidikan dalam mengelola belajar efektif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran pendidik dan siswa sebagai objek belajar.
4. Dari hasil Uji Ahli Media mendapat presentase 84,02 % dengan kriteria layak/baik, Uji Ahli Materi mendapat presentase 92,09% dengan kriteria sangat layak/sangat baik, Uji Ahli Desain mendapat presentase 88,46 % dengan kriteria layak/baik.

5. Dari Uji Coba satu-satu yang telah dilakukan untuk aspek kemenarikan, 2 peserta didik memberi score “Sangat baik” dan 1 peserta didik memberi score “Baik”. Pada aspek kemudahan penggunaan, 1 peserta didik memberikan nilai “Sangat baik” dan 2 peserta didik memberi score “Baik”. Berdasarkan hasil uji coba satu satu diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik menilai positif terhadap Media Pembalajaran Audio Visual yang telah diujikan.
6. Uji Coba kelompok kecil produk yang dikembangkan menunjukan presentasi bahwa untuk aspek Materi mendapat presentasi 95,8 % dengan kriteria sangat layak, aspek Kebahasaan mendapat presentase 91,6 % dengan kriteria sangat layak, aspek Penyajian mendapat presentase 83,3 % % dengan kriteria layak dan untuk aspek Menyeluruh mendapat persentase 87,5% dengan kriteria layak.
7. Tanggapan respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan menunjukkan presentase 91,30% dengan keterangan predikat sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan bisa digunakan dalam pembelajaran penjas pada materi atletik lompat jauh.
8. Respon/tanggapan Pada Peserta Didik terhadap produk yang dikembangkan memberikan respon yang sangat positif terhadap media pembelajaran tersebut terkait aspek kemudahan penggunaan media pembelajaran dan kemenarikan media pembelajaran.

## 5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan hasil penelitian dan pengembangan ini, saran yang dapat diberikan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran SAVI *(somatis, auditori, visual, intelektual)* untuk meningkatkan prestasi siswa pada materi atletik lompat jauh adalah sebagai berikut :

1. Sekolah dapat mengaplikasikan pengembangan media pembelajaran SAVI *(somatis, auditori, visual, intelektual)* untuk meningkatkan prestasi siswa pada materi atletik lompat jauh.
2. Sekolah dapat merekomendasikan kepada guru mata pelajaran lain untuk dapat menggunakan pengembangan media pembelajaran SAVI *(somatis,*

*auditori, visual, intelektual)* ini dalam membantu proses pembelajaran dan pemantauan aktifitas siswa dalam belajar dapat terukur.

3. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran SAVI *(somatis, auditori, visual, intelektual)* ini lebih interaktif dan kreatif lagi sehingga dimasa yang akan datang diharapkan tidak adanya kendala lagi bagi siswa dan guru proses pembelajaran pada mata pelajaran penjas atletik lompat jauh pada khususnya.

# DAFTAR PUSTAKA


Abdurrahim, 2011, Universitas Pendidikan Indonesia, repository.upi.edu

Akhmad Sudrajat. 2012. *Konsep media Pembelajaran* http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2012/01/12/konsep-media-pembelajaran/ diakses pada tanggal 7 Februari 2021 waktu 21.20 WIB.

Andika Triansyah. 2011. *Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Pembelajaran Olahraga* http://andikatrianyah.blogspot.com/ diakses pada tanggal 24 maret 2021 waktu 12.30 WIB.

Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta

Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Atiq,Ahmad 2010. Buku Ajar Atletik Tiga. Pontianak: Program S1 Pendidikan Guru Dalam Jabatan Kerja Sama Kerja Sama Universitas Negeri Jakarta Dengan FKIP UNTAN

Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grofindo Persada.

Dadan Heryana dan Giri Verianti. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.

Damanik, S. A. The Effect of Learning Approach Skipping Stick on Improving Study Results of the Long Jump.

De Bosscher, V. 2006. Sports policy factors leading to international sporting success (an international comparative study), Leisure Studies, 33

Deporter, B & Mike H. 2015. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. (Alih bahasa: Alwiyah Abdurrahman). Bandung: Kaifa.

Dimyati & Mudjiono. 2015. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka cipta.

Djamarah, S.B. dan Zain, Aswan. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Eveline, Siregar. 2010. Belajar dan Pembelajaran. PT : Kencana Prenada Media: Jakarta.

Gaol, H. A. L. 2014. The effect of applying somatic auditory visual intellectual (savi) method on students'achievement in writing report text. *Transform journal of english language teaching and learning of fbs unimed*, *3*(4).

Gould, Daniel and Weinberg, Robert S.2002. Foundation of Sport and Exer-cise Phsychology, 3nd Edition. Champaigh, IL: Human Kinetics.

Hamalik, Oemar. 2012. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara

Hasyim, Adelina. 2016. Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah. Media Akademi, Yogyakarta

Hollar, D., Messiah, S. E., Lopez-Mitnik, G., Hollar, T. L., Almon, M., & Agatston, A. S., 2010, Effect of a two-year obesity prevention intervention on percentile changes in body mass index and academic performance in low-income elementary school children, American Journal of Public Health, 110, 646-653.

Jupri, Wahab. 2017. Belajar dan Pembelajaran Sains. Bandung: Pustaka Reka Cipta.

Kaltsum, H. U., & Wijayanti, N. 2012. Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Strategi SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectualy). Varia Pendidikan, 24(2), 185–192

Kemendikbud. 2016. Panduan Pembelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Jakarta. Kemendikbud

Kerlinger. 2006. Asas-asas Penelitian Behaviour. Edisi 3, Cetakan 7. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press

Meier, D. 2002. *Heaccelerated Learning Handbook.* (Alih bahasa: Rahmani Astuti). Bandung : Kaifa.

Muhajir 2010. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk SMA Kelas X. Jakarta: Erlangga

Muhtar, T. 2014. Atletik. Cimahi: cv arjuna indra.

Nida, H. H. 2020. Penerapan Model Poe2we Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Fisika Dengan Bantuan Aplikasi Filmora Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Dan Psikomotor Siswa.

Putrayasa, Ida Bagus. 2013. Landasan Pembelajaran. Bali.Undiksha Press.

Rahmani Astuti. 2002. The Accelerated Learning Handbook - Panduan Kreatif Dan efektif Merancang Program Pendidikan Dan Pelatihan (Dave Meier. Terjemahan). Bandung: Kaifa

Rusman. 2012. Model-model Pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo Persada

Sadiman, dkk. 2012. Media Pendidikan, pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Samsudin, 2014. Desain Kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Litera Prenada Media Group.

Santrock, John W. 2010 . Psikologi Pendidikan Edisi Kedua. Jakarta : Prenada Media Group.

Sardiman AM., 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Seels, Barbara B. & Richey, Rita C., 2012, Instructional technology, The definition and domains of the field, Terjemahan Dewi S Prawiradilaga, R. Rahardjo, Yusufhadi Miarso, Jakarta: Penerbit IPTPI & LPTK.

Setiawan, D., & Purnomo, E. 2020. The Influence of Part and Whole Learning Methods on the Long Jump Achievement of 11th Grade Students.

Sia, Tjundjing. Hubungan Antara IQ, EQ, Dan QA Dengan Prestasi Studi Pada Siswa SMP. Jurnal Anima vol.17 No.1. 2012.

Sigfusdottir., 2006. Effect of physical education and activity levels on academic achievement in children. Medicine & Science in Sports & Exercise, 38, 1515-9

Simanjuntak. Victor, dkk. 2008. *Penjasorkes*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Singer, Robert H. 1982. The Learning of Motor Skills.New York: Macmillan Publishing Co.Inc

Singh. K. And Singh. R. 2016. Relationship of selected physical fitness variables with the performance of male Long Jumpers. International Journal of Physical Education and Sports. 1(1): 23-27.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempenagruhi*. Jakarta: Rineka Cipta

Slavin, R.E. 20010. Educational Psychology: Theory and Practice. Massachusetts: Allyn and Bacon.

Sobur, Alex. 2013. Psikologi Umum dalam Lintasan Sejarah. Bandung: Pustaka Setia.

Soegito, dkk. 2012. *Materi Pokok Pendidikan Atletik*. Jakarta: Depdikbud.

Sugihartono, dkk, Psikologi Pendidikan, (Yogyakarta: UNY Press, 2010),

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Afabeta

Sutratinah Tirtonegoro, 2014 Anak Super Normal dan Program Pendidikannya (Jakarta: Bina Aksara001), hlm. 43

Weinberg, R.S, & Gould, D. 2013. Foundations of sport and exercise psychology. United States: Human Kinetics.

Wiarto, Giri. 2013. Atletik. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Yusuf, A Muri. 2014. Metode Penelitian. Jakarta. Prenadamedia Group