

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS HOLOGRAM PADA MATERI PJOK SEKOLAH DASAR

Saeldho We Lastya, Rifqi Festiawan, Didik Rilastiyo Budi

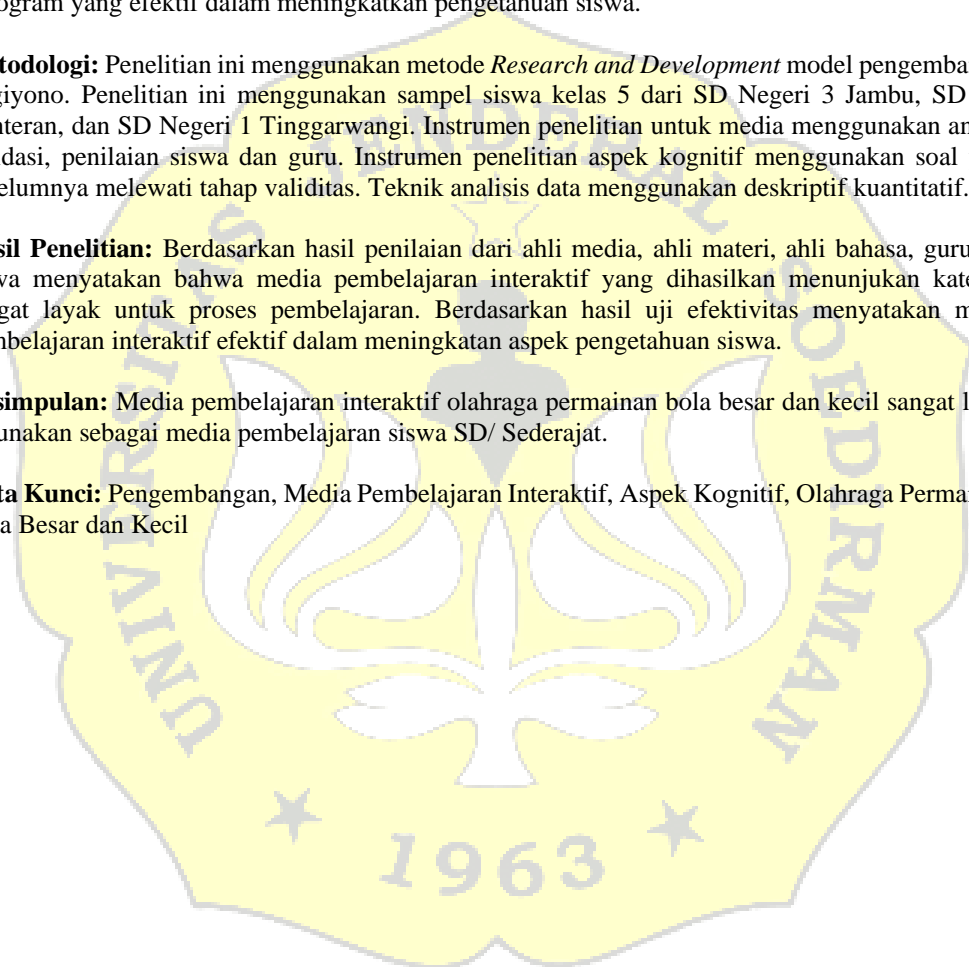
Latar Belakang: Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi olahraga permainan masih menggunakan metode konvensional dengan mengandalkan buku dan alat bantu lainnya. Penerapan media interaktif berbasis teknologi belum diterapkan sebagai pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis hologram yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa.

Metodologi: Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* model pengembangan Sugiyono. Penelitian ini menggunakan sampel siswa kelas 5 dari SD Negeri 3 Jambu, SD N 1 Banteran, dan SD Negeri 1 Tinggarwangi. Instrumen penelitian untuk media menggunakan angket validasi, penilaian siswa dan guru. Instrumen penelitian aspek kognitif menggunakan soal yang sebelumnya melewati tahap validitas. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil Penelitian: Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan siswa menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang dihasilkan menunjukkan kategori sangat layak untuk proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji efektivitas menyatakan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan aspek pengetahuan siswa.

Kesimpulan: Media pembelajaran interaktif olahraga permainan bola besar dan kecil sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SD/ Sederajat.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Aspek Kognitif, Olahraga Permainan, Bola Besar dan Kecil



ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE HOLOGRAM-BASED LEARNING MEDIA FOR PHYSICAL EDUCATION SPORTS AND HEALTH SUBJECTS IN ELEMENTARY SCHOOL

Saeldho We Lastya, Rifqi Festiawan, Didik Rilastiyo Budi

Background: Learning physical education sports and health material sports games still use conventional methods by relying on books and other tools. The application of technology-based interactive media has not been applied as interactive learning. This study aims to produce hologram-based interactive learning media that is effective in increasing student knowledge.

Metodologi: This study used the Research and Development method of Sugiyono's development model. This study used a sample of 5th grade students from SD Negeri 3 Jambu, SD Negeri 1 Banteran, dan SD Negeri 1 Tinggarwangi. Research instruments for media use validation questionnaires, student and teacher assessments. Cognitive aspect research instruments use questions that previously passed the validity stage. Data analysis techniques using quantitative descriptive.

Research Results: Based on the assessment results from media experts, material experts, linguists, teachers and students stated that the interactive learning media produced showed a very feasible category for the learning process. Based on the results of the effectiveness test, the interactive learning media is effective in increasing students knowledge aspects.

Conclusion: Interactive learning media for sports of large and small ball games are very feasible to use as learning media for elementary/ equivalent student.

Keywords: Development, Interactive Learning Media, Cognitive Aspects, Sports Games, Big and Small Ball