

## Abstrak

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KODULAR TERHADAP MATERI GERAK DASAR PERATURAN BARIS BERBARIS (Media Pendukung Mata Kuliah TUB PBB di Pendidikan Jasmani Universitas Jenderal Soedirman)**

Faiq Muhammad Arifin, Ajeng Dian Purnamasari, Bayu Suko Wahono

**Latar Belakang:** Metode pembelajaran pendidikan jasmani masih bersifat konvensional seperti ceramah, diskusi, dan penugasan, akan tetapi dosen belum menerapkan pembelajaran dengan menggunakan teknologi dengan berbasis pembelajaran interaktif. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis kodular yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa.

**Metodologi:** Penelitian ini akan menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D), Populasi yang ditetapkan adalah mahasiswa Pendidikan Jasmani Universitas Jenderal Soedirman. Model penelitian yang digunakan yaitu menggunakan model pengembangan Sugiyono yang berisikan 10 tahapan akan tetapi dalam penelitian ini hanya menggunakan 8 tahapan. Instrumen penelitian menggunakan angket yang menggunakan rentang skala *likert* 1-5. Dalam pengembangan skripsi, digunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif.

**Hasil Penelitian:** Media pembelajaran Peraturan Baris Berbaris berbasis kodular layak untuk digunakan berdasarkan penilaian ahli materi 94,2%, ahli bahasa 92,9%, dan ahli media 86,6%, kemudian hasil penilaian mahasiswa 85,9% dan penilaian dosen 80% sehingga dapat disimpulkan media tersebut berada pada kategori sangat layak.

**Kesimpulan:** Media pembelajaran gerak dasar Peraturan Baris Berbaris sangat layak diterapkan sebagai media pembelajaran mahasiswa Pendidikan Jasmani Universitas Jenderal Soedirman.

**Kata Kunci:** *Kodular, Media Pembelajaran, Peraturan Baris Berbaris*

## Abstract

### DEVELOPMENT OF CODULAR-BASED LEARNING MEDIA ON BASIC MOTION MATERIAL FOR DRILL COMMANDS

(Supporting Media for TUB PBB Course in Physical Education at Jenderal Soedirman University)

Faiq Muhammad Arifin, Ajeng Dian Purnamasari, Bayu Suko Wahono

**Background:** Physical education learning methods are still conventional such as lectures, discussions, and assignments, but lecturers have not implemented learning using technology based on interactive learning. The purpose of this study was to produce an effective codular-based interactive learning media to increase students' knowledge.

**Methodology:** This study will use research and development (R&D), the population set is Physical Education students at Jenderal Soedirman University. The research model used is using Sugiyono's development model which contains 10 stages but in this study only uses 8 stages. The research instrument used a questionnaire that used a Likert scale range of 1-5. In the development of the thesis, quantitative descriptive data analysis techniques are used.

**Research Result:** Learning media for Drill Commands based on codular is feasible to use based on the assessment of material experts 94.2%, linguists 92.9%, and media experts 86.6%, then the results of student assessment 85,9% and lecturer assessment 80% so that it can be concluded that the media is in the very feasible category.

**Conclusion:** The learning media for the basic movements of the Drill Commands is very feasible to be applied as a learning media for Physical Education students at Jenderal Soedirman University.

**Keywords:** Kodular, Learning Media, Drill Commands