

## Pengembangan Produk Majalah Olahraga Pada Siswa Sekolah Dasar

Muhammad Fariz Aziz<sup>1\*</sup>, Sukendro<sup>2</sup>, Adhe Saputra<sup>3</sup>

Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Jambi, Indonesia<sup>123</sup>

Correspondence author : azizfariz25@gmail.com<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan siswa SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi terhadap survei pembuatan produk majalah olahraga. Penelitian dilakukan di antara siswa kelas V SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi, dengan 25 siswa sebagai sampel. Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (R&D). Hasil dari analisis data menunjukkan bahwa keseluruhan tanggapan siswa terhadap produk majalah olahraga mencapai 813 poin, dengan rata-rata tanggapan sebesar 32,52 poin. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan setuju terhadap produk majalah olahraga tersebut.

**Kata Kunci:** Pembuatan produk; Majalah olahraga

### *Sports magazine product development for elementary school students*

#### ABSTRACT

*This study aims to evaluate the level of satisfaction of SDN 104/IX Kademangan students, Muaro Jambi Regency with a survey of making sports magazine products. The study was conducted among grade V students of SDN 104/IX Kademangan Muaro Jambi Regency, with 25 students as samples. The method used is the development research (R&D) method. The results of the data analysis showed that the overall responses of students to sports magazine products reached 813 points, with an average response of 32.52 points. Based on the results of this study, it can be concluded that most students agree with the sports magazine product.*

**Keywords:** Product manufacture; Sports magazines



[https://doi.org/10.25299/ijsh.XXXX.volX\(X\).XXXX](https://doi.org/10.25299/ijsh.XXXX.volX(X).XXXX)

Copyright © 2024 Muhammad Fariz Aziz, Sukendro, Adhe Saputra



## PENDAHULUAN

Olahraga adalah salah satu sarana penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Olahraga bukan hanya untuk meningkatkan kesegaran semata namun lebih dari itu, olahraga dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan martabat suatu bangsa dan sebagai ajang pengukur prestasi. Pendidik dalam sistem pembelajaran dituntut untuk bisa menjadi inovatif dan kreatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan guna peningkatan mutu pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, diharapkan bisa membantu para pendidik untuk bisa membuat media pembelajaran sesuai dengan mata pelajarannya. Selain memudahkan untuk pendidik, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini juga memiliki peran yang penting untuk pengetahuan tentang alat-alat teknologi dan komunikasi bagi peserta didik. Selain itu juga dapat berperan sebagai media belajar dan menambah wawasan. (Agus Pahrudin, 2019). Teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu media interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi dengan jarak jauh agar bisa saling menukar informasi. Teknologi informasi dan komunikasi sering digolongkan sebagai penggunaan sarana komputer sebagai media informasi dan komunikasi. Sedangkan menurut Yusufhadi Miarso, memberikan pendapat bahwa yang termasuk kedalam teknologi informasi dan komunikasi diantaranya adalah radio, televisi, telepon, dan layanan berbasis jaringan. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa TIK merupakan teknologi yang memfasilitasi penggunaannya dengan berbagai kemudahan untuk bisa mengakses informasi yang dibutuhkan.

Multimedia merupakan dampak dari adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Multimedia berasal dari kata multi dan media yang berarti alat yang memiliki banyak media untuk menyampaikan pesan/informasi. Multimedia terdiri dari berbagai media seperti teks, grafik, audio, visual,

dan sebagainya dalam suatu alat. Keberadaan multimedia sangat membantu dalam dunia pendidikan terutama dalam pembelajaran olahraga. Pembelajaran olahraga yang di dalamnya berisikan fakta, konsep, prinsip, serta proses, selain membutuhkan media dalam proses pembelajarannya juga membutuhkan kemampuan untuk bisa mempelajari materi-materi yang terkandung di dalamnya.

Majalah adalah bagian dari media kabar yaitu media cetak, seperti halnya media cetak lain misalnya surat kabar. Majalah umumnya memiliki pembaca yang beragam namun lebih sedikit dari pada surat kabar, tetapi memiliki pasar yang lebih lebih luas. Dilihat dari usianya majalah lebih panjang dari surat kabar, majalah memiliki isi yang jauh berbeda dari surat kabar yang hanya menyajikan berita, majalah biasanya membahas suatu masalah yang mendalam dan terbaru.

Hal di atas tidak sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru, sehingga tidak sesuai dengan pembelajaran kurikulum 2013 yang proses pembelajarannya tidak hanya terfokus pada pendidik tetapi sebagian besar pembelajaran di kelas dilakukan oleh peserta didik. Kegiatan belajar yang seperti ini belum cukup untuk dapat meningkatkan metakognisi peserta didik, karena waktu yang disediakan hanya digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran sehingga tidak memberikan kebebasan peserta didik dalam meningkatkan kepercayaan dirinya untuk menyelesaikan masalah. Selain itu dalam pembelajaran di kelas, media yang digunakan merupakan buku paket kurikulum 2013. Buku paket Penjaskes kurikulum 2013 yang digunakan merupakan media satu-satunya dalam proses pembelajaran Olahraga. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar belum dioptimalkan, sedangkan untuk meningkatkan mutu pendidikan sekarang ini kegiatan belajar harus menggunakan media mengikuti perkembangan jaman. Peserta didik kelas V berdasarkan observasi yang dilakukan hampir seluruhnya telah menggunakan *smartphone android* sebagai salah satu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi untuk saling tukar informasi

Pendidikan jasmani adalah “suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara saksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan efektif setiap siswa (Samsudin, 2008:21).

Husdarta, (2009:18) ”Mendefinisikan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik anak-anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna dalam pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk membangun hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mental.

Berdasarkan uraian diatas dapat dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran pendidikan jasmani adalah ”proses pendidikan melalui aktivitas jasmani agar terjadi perubahan tingkah laku dari hasil pengalaman, latihan dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif, afektif dan psikomotor” sedangkan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani adalah untuk membangun pengetahuan, sikap, dan psikomotor, artinya: pengetahuan berkaitan dengan ranah kognitif, sikap berkaitan dengan afektif dan gerak berkaitan dengan psikomotor.

Desain pembelajaran Menurut Uno (2007:2) merupakan perencanaan atau perancangan sebagai upaya membelajarkan peserta didik. Oleh sebab itu dalam belajar, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi juga berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Sedangkan menurut Prawaradilaga (2007:16) desain pembelajaran mencakup empat komponen (siswa, tujuan, metode, dan evaluasi) serta analisis topik, empat komponen dibawah dipengaruhi oleh teori belajar dan pembelajaran, sedangkan analisis topik merupakan desain pembelajaran yang dihasilkan dari disiplin ilmu tertentu. Dick & Carey (2005:3) mengatakan desain pembelajaran mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada pendekatan sistem teori belajar, teori evaluasi, dan teori pembelajaran.

Mata pelajaran Penjasorkes merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan gerak, pengetahuan dan penalaran, penghayatan dan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial) serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Olahraga memiliki karakteristik khusus, namun memiliki dimensi yang sama dengan pendidikan jasmani. Olahraga dan pendidikan jasmani memiliki obyek yang sama yaitu gerak manusia, gerak manusia dipengaruhi aspek biologis-psikologis, dan aspek sosial-budaya. Hal ini berarti bahwa gerak manusia berkaitan dengan fungsi sistem anatomi dan fisiologi, serta psikologis dan sosial. Pendidikan kesehatan diorientasikan pada penumbuhan kebiasaan dan berprilaku hidup sehat, BSNP (2007:14).

Materi Penjasorkes merupakan kajian terhadap gerak manusia yang dikemas dalam muatan yang esensial, faktual, dan aktual. Materi ini disampaikan dalam rangka memberikan kesempatan kepada siswa untuk tumbuh kembang secara proposional, dan rasional dalam hal ranah psikomotor, jasmani, kognitif, dan afektif. Untuk mencapai tujuan penjasorkes tersebut proses pembelajaran yang dilaksanakan harus menyenangkan, mengembirakan, dan mencerdaskan siswa.

Sesuai dengan karakteristik anak-anak usia Sekolah Dasar, pembelajaran di Sekolah dasar akan lebih efektif jika dalam pembelajaran siswa turut aktif berpartisipasi dan melibatkan diri. Prinsip-prinsip yang perlu diterapkan guna mewujudkan situasi belajar yang sesuai yaitu prinsip motivasi, latar, menemukan, belajar sambil bekerja, belajar sambil bermain dan prinsip hubungan sosial.

Pengembangan memiliki arti pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan perkembangan secara bertahap. Pertumbuhan yang dimaksud adalah berkembang secara terus menerus, sedangkan berubah adalah menjadi tidak seperti di awal artinya berubah menjadi yang lebih baik. Karena pokok bahasan yang dimaksud disini adalah pendidikan maka harapannya kedepan menuju perubahan dan pertumbuhan kearah yang lebih baik melalui tahapan tahapan tertentu serta perencanaan yang matang. Borg & gall mendefinisikan penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk meneliti dan mengembangkan suatu produk dalam dunia pendidikan. (Punaji Setyosari, 2013). Produk yang dimaksud disini bukan hanya seperti buku, teks, dan film tapi juga aplikasi perangkat lunak.

Penelitian pengembangan adalah suatu metode yang digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan. Penelitian pengembangan memiliki fungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. memvalidasi produk berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektifitas atau validasi produk tersebut, (Zainal Arifin, 2012).

Penelitian pengembangan kajiannya berfokus pada bidang desain atau rancangan. Sehingga makna dari penelitian pengembangan adalah mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada dibuat untuk menjadi lebih baik lagi. Produk tersebut tidak selalu benda seperti buku, teks, cd, tetapi juga perangkat lunak dan juga model, desain, metode pembelajaran dan lain lain, (Nana Syaodih Sukmadinata, 2008).

Rickey dan Kellin menyatakan bahwa penelitian pengembangan ini dinamakan design and development research. Perancangan dan penelitian ini adalah sebuah kajian yang sistematis tentang rancangan sebuah produk, mengembangkan produk tersebut, mengembangkan dan memproduksi, rancangan tersebut, mengevaluasi produk kerja tersebut, sehingga tujuannya dapat diperoleh suatu produk yang berguna untuk pembelajaran maupun non pembelajaran. (Rickey C dan Klein D James, 2009).

Media secara bahasa kata media berasal dari bahasa Latin “medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “wasaila” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Media sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Sapriyah, 2019)

Media merupakan sumber belajar sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan serta keterampilan. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar, dan dibaca. Uraian dan pendapat para ahli

diatas menyimpulkan media adalah alat bantu yang berguna untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima yang menarik untuk digunakan. Dengan menggunakan media, proses pengajaran akan tersampaikan dengan baik dan pembelajaran tidak menjadi monoton. Sehingga, target yang diharapkan bisa terlaksana dengan baik. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan atau dengan kata lain proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. (Adi Wijayanto, Murtiyah, Andi Asrifan, 2021).

Sedangkan Prawiradilaga dan Siregar mengemukakan bahwa: “Pembelajaran adalah upaya menciptaka kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (facilited) pencapaiannya”. Pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam melakukan suatu pekerjaan. Pada proses pembelajaran, media merupakan wadah dan penyalur pesan dari guru atau sumber belajar kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna. Tujuan dari penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk tersebut.

Majalah dalam bahasa Inggris disebut Magazine kata ini berasal dari bahasa Arab makhazi, yang mempunyai arti gudang penyimpanan. Ruary Mc Lean (seperti dikutip Aasasliyah, 2006) pengertian gudang penyimpanan tersebut sangatlah tepat apabila dilihat kembali bahwa, majalah-majalah tertua di Inggris khususnya di Eropa umumnya, pada mulanya merupakan tempat pengumpulan sketsa-sketsa, karangan-karangan puisi dan berita-berita. Majalah Perancis “Journal des Scavans” dianggap sebagai majalah yang pertama kali di temukan, isinya meliputi intisari buku-buku Eropa, daftar bacaan dan penulisnya, artikel-artikel pengembangan seni, filsafat dan ilmu pengetahuan. (Encyclopedia Internasional Vol II 1973, 2002).

Majalah adalah salah satu jenis dari media massa. Majalah terdiri dari sekumpulan kertas cetakan yang disatukan. Tulisan-tulisan di dalam majalah dibuat bukan oleh tulisan tangan, namun oleh suatu mesin cetak. Tidak ada ketentuan baku dalam penyusunan isi sebuah majalah. Majalah biasanya berisi berbagai macam topik tulisan yang sesuai dengan tujuan dan topik dari majalah yang bersangkutan. Bukan hanya terdapat tulisan, di dalam majalah juga ada gambar-gambar yang bertujuan sebagai ilustrasi dari tulisan dan juga bertujuan untuk membuat isi majalah menjadi cantik dan menarik. Gambar-gambar tersebut bisa berbentuk gambar orang, gambar benda, atau gambar kartun.

Antara satu tulisan dan tulisan lain dalam majalah tidak mempunyai hubungan cerita secara langsung. Misalkan pada majalah olahraga, tulisan tentang pemain sepakbola tertentu pada satu tulisan tidak berhubungan dengan tulisan lain yang membahas tentang klub sepakbola tertentu. Tulisan-tulisan dalam majalah tidak mempunyai kronologis tertentu, tidak ada awal dan tidak ada akhir. Tidak ada pembuka dan tidak ada penutup. Jadi, majalah hanyalah tempat untuk mengumpulkan tulisan-tulisan tertentu yang mempunyai tema yang sama namun antara tulisan yang satu dengan tulisan yang lain tidak mempunyai hubungan kronologis, masing-masing tulisan berdiri sendiri. Di dalam majalah juga terdapat halaman-halaman iklan, sesuatu yang biasanya tidak terdapat di dalam sebuah buku.

Majalah merupakan media yang sederhana, relatif mudah dan tidak memerlukan modal yang banyak. Majalah juga dapat diterbitkan oleh setiap kelompok masyarakat. Meskipun sama-sama sebagai media cetak, majalah tetap dapat dibedakan dengan surat kabar dan media cetak lainnya karena majalah memiliki karakteristik tersendiri, Ardianto & Erdinaya (2005, 113-114).

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi. Penelitian ini dilaksanakan lebih kurang selama 1 bulan, dari bulan November s/d Desember 2023 atau sesuai dengan



jadwal yang diberikan oleh pihak Fakultas. Penelitian produk majalah olahraga ini menggunakan penelitian dengan metode *research and development*. *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015: 407). Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan siswa untuk memahami dan mengerti materi olahraga melalui majalah olahraga agar perkembangan siswa dapat berkembang dengan baik serta memudahkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi masalah. Potensi masalah merupakan segala sesuatu yang bila di gunakan akan memiliki nilai tambah (Sugiyono, 2015: 409). Dalam penelitian ini potensi masalah yang dapat diangkat adalah semakin berkembangnya IPTEK, namun proses pembelajaran masih terpaku dengan pembelajaran tradisional tidak memanfaatkan teknologi yang ada, sehingga tidak menciptakan pola pikir yang maju bagi siswa dalam mempelajari materi yang diberikan oleh pengajar. Proses membawa dan penyimpanannya pun masih tergolong sulit.

Dilihat dari potensi masalah diatas langkah berikutnya adalah mencari informasi yang ada di lapangan. Berdasarkan buku IAAF, observasi pemahaman materi pembelajaran olahraga lebih sulit dipahami siswa sehingga menghambat pola pikir siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga membuat siswa kesulitan dalam melakukan praktek langsung di lapangan. Khususnya jika digunakan pada siswa SD Kelas V perkembangan anak harus dikembangkan sehingga mereka dapat cepat memahami tujuan yang dipelajari. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud membuat produk majalah olahraga.

Setelah mengumpulkan informasi dari masalah-masalah yang ada dilapangan, peneliti merancang desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah tersebut, peneliti juga melakukan analisis materi. Hasil analisis dapat dijadikan acuan dalam pembuatan produk. Kebutuhan dalam mendesain produk ini disesuaikan dengan keefisienan dan keefektifan. Produk penelitian ini akan menciptakan sebuah desain dan uji coba majalah olahraga berbasis metakognisi yang di dalamnya berisikan materi-materi pembelajaran olahraga. Dalam Pembuatan produk majalah olahraga ini tentunya sudah disesuaikan dengan data dan fakta karakteristik siswa SD Kelas V.

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak (Sugiyono, 2015: 414). Produk dari penelitian akan di validasi oleh pakar atau tenaga ahli yang telah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang, guna mengetahui kelemahan dan kekuatannya. Penelitian Pembuatan produk majalah olahraga ini memperoleh validasi desain oleh ahli yaitu: Ahli Materi dan Media, Ahli materi dan media yang dimaksud adalah ahli yang paham tentang materi olahraga dan karakteristik siswa SD Kelas V yang berperan untuk menentukan apakah alat yang dikembangkan sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku baik dalam peraturan pengadaan alat. Dan ahli pengamat perkembangan anak usia remaja Serta bisa menangani dalam hal teknologi olahraga.

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli, maka akan diketahui kelemahan produk. Selanjutnya dilakukan perbaikan untuk meminimalisasi kelemahan produk. Uji coba produk seperti yang telah dikemukakan. Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji cobakan, tetapi harus dibuat terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan pada desain dan uji coba majalah olahraga tersebut.

Apabila telah selesai pengujian produk pada sampel yang terbatas, maka akan diketahui kekurangannya jika produk akan digunakan pada jumlah populasi yang lebih besar. Maka, berikutnya dilakukan revisi produk supaya meningkatkan kelayakan dan kualitas dari desain dan uji coba majalah olahraga.

Pemakaian produk penelitian ini akan diuji cobakan pada siswa SD Kelas V yang berada dilingkungan peneliti. Setelah diuji cobakan Pemakaian kepada siswa-siswa tersebut, maka kualitas Pembuatan produk majalah olahraga diketahui penilaiannya. Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan yang berarti dan mengganggu jalanya proses pemakaian alat tersebut.

Pembuatan produk majalah olahraga, dikonsultasikan kepada pakar ahli media dan materi apakah sudah layak diuji cobakan atau belum, pembuatan produk majalah olahraga diuji cobakan setelah dinyatakan layak. Uji coba desain dan majalah olahraga bertujuan untuk menguatkan kelayakan dan memperoleh umpan balik yang berupa saran sebagai bahan evaluasi pembuatan produk majalah olahraga, sehingga pembuatan produk majalah olahraga dapat mendukung anak siswa SD Kelas V dapat digunakan sesuai standar kebutuhan anak-anak.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan kuantitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswa SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi Kelas V. Dengan jumlah sampel 25 orang.

Penelitian desain dan uji coba majalah olahraga menggunakan data kualitatif dengan sumber data primer yang berasal dari uji coba alat untuk pengisian angket dan kuesioner. Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian ini menggunakan metode *simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan teknik pengambilan sample atau subyek yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sample atau subyek (Sugiyono, 2015:218).

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawab (Sarwono, 2006). Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan hasil angket yang diberikan kepada pakar, yakni pakar ahli media dan materi. Data tersebut yang kemudian akan diketahui tingkat kelayakannya menggunakan tabel pedoman konvensi nilai. Data tersebut dibutuhkan agar dapat memberikan gambaran mengenai kualitas produk. Data kualitatif ini digunakan sebagai masukan dan kesempurnaan terhadap desain dan uji coba majalah olahraga.

Data hasil penelitian yang telah terkumpul, selanjutnya diolah dan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Guna penyempurnaan produk dari masukan-masukan para ahli materi dan media menggunakan teknik kualitatif. Validasi data hasil angket dari para responden yang telah ditunjuk untuk mengisi majalah olahraga dinilai menggunakan embat macam bentuk nilai. Yaitu Teknik analisis data ini sering disebut skala *likert*.

Tabel 1 Skala *Likert*

Point	Alternatif Jawaban
4	SS = Sangat Setuju
3	S = Setuju
2	TS = Tidak Setuju
1	STS = Sangat Tidak Setuju

Untuk mendapat informasi yang cukup dan akurat melalui penilaian diperlukan instrumen penilaian yang baik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang terdiri dari beberapa aspek, yakni pembuatan produk majalah olahraga. Angket akan diberikan kepada para pakar dan praktisi untuk penilaian terhadap desain dan uji coba majalah olahraga.

Tabel 2. Pedoman Konversi Nilai

Rentang Skor Nilai	Kategori	Keterangan
86% s.d. 100%	A	Sangat layak/efektif
71% s.d. 85%	B	Layak/efektif
56% s.d. 70%	C	Cukup layak/efektif
48% s.d. 55%	D	Kurang layak/efektif
<47%	E	Sangat kurang layak/efektif

Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dimana data yang diperoleh dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data dengan menggunakan survei atau berupa pernyataan-pernyataan kepada responden. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan suatu objek/subjek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

Teknik analisis data dalam penelitaian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Pengestu (2003:2) mengatakan Statistik Deskriptif adalah bagian dari statistik yang berfungsi untuk mengumpulkan data,

menentukan nilai-nilai statistik dan pembuatan diagram atau grafik mengenai suatu hal agar dapat dipahami.

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian, sebab dengan adanya analisis data, maka hipotesis yang diterapkan bisa diuji kebenarannya untuk selanjutnya dapat diambil satu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Sedangkan perhitungan dalam angket menggunakan analisis deskriptif presentasi.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan dari data yang telah dikumpulkan, maka dalam bab ini akan dilakukan analisis pembahasan dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini akan digambarkan sesuai dengan tujuan dan hipotesis yang diajukan sebelumnya. Gambaran dari data hasil penelitian dapat dilihat pada diskripsi berikut ini:

Hasil penelitian tersebut dideskripsikan menggunakan analisis statistik deskriptif sebagai berikut: Nilai maksimal 43, nilai minimum 18, rata-rata 32,52 varian 60,76 dan standar deviation 7,79.

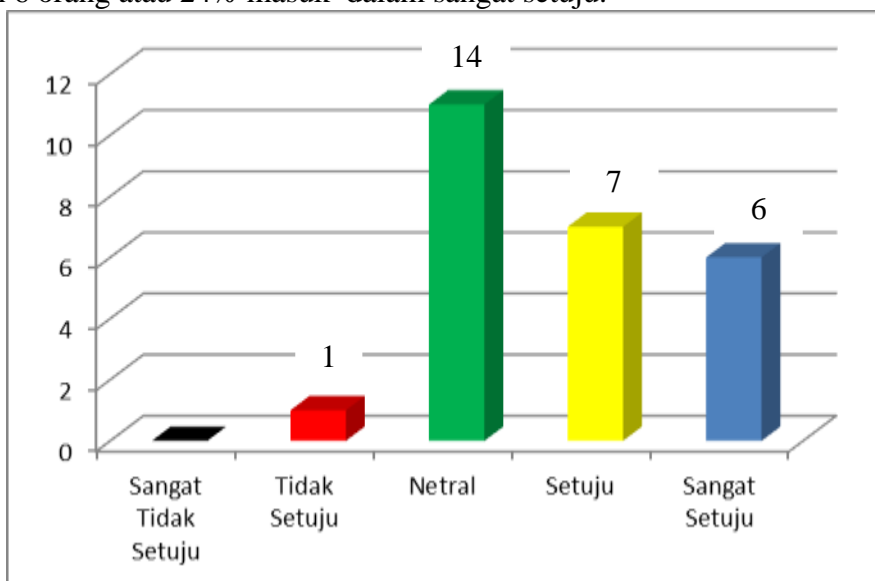
Tabel 3 Tabel akhir frekuensi

Nilai Min	Nilai Max	Rerata	Varian	SD (STDEV)
18	43	32,52	60,76	7,79

Tabel 4. Data Angket Tanggapan Siswa Terhadap Produk Majalah Olahraga

No	Kelas Interval			Frekuensi		Klasifikasi
	Score			Fa	Fr %	
1	0	-	10	0	0	Sangat Tidak Setuju
2	11	-	20	1	4	Tidak Setuju
3	21	-	30	11	44	Netral
4	31	-	40	7	28	Setuju
5	41	-	50	6	24	Sangat Setuju
Jumlah				25	100	

Berdasarkan tabel frekuensi di atas maka dapat diketahui hasil penelitian pembuatan produk majalah olahraga pada siswa SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi dari 25 orang, diketahui 1 orang atau 4 % dalam kategori Tidak setuju, 11 orang atau 44 % dalam kategori Netral, 7 orang atau 28% dalam kategori Setuju, dan 6 orang atau 24% masuk dalam sangat setuju.



Gambar 2. Histogram angket tanggapan siswa terhadap produk majalah olahraga

Jika dilihat dari hasil angket tanggapan siswa terhadap produk majalah olahraga pada siswa SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi yang berjumlah 25 orang dengan jumlah keseluruhan 813 poin, dan hasil rata-rata data hasil penelitian angket tanggapan siswa terhadap produk majalah olahraga diperoleh 32,52 poin dan termasuk dalam kategori “setuju”.

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian survei klasual, merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar angket tanggapan siswa terhadap produk majalah olahraga pada siswa SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi. Akibat yang ada dalam penelitian ini dapat dilihat adanya hasil yang diperoleh dari angket tanggapan siswa terhadap produk majalah olahraga pada siswa SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi.

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis yang menggunakan analisis survei klasual, diharapkan melahirkan suatu kesimpulan yang tepat dan sesuai dengan data yang diperoleh. Kesimpulan yang diperoleh harus mengacu dan tidak lari dari data yang diperoleh. Dengan demikian kesimpulan yang diambil nantinya akan memperlihatkan gambaran langsung dari data yang didapatkan selama eksperimen ini dilakukan. Untuk itu perlu kiranya pengkajian tentang metodologi dan kajian teori dari suatu penelitian.

Dari hasil penelitian ini diharapkan guru memberikan suatu produk majalah olahraga yang akan dipelajari sebelum melakukan kegiatan pembelajaran olahraga yang bertujuan agar siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan praktek olahraga di lapangan serta lebih cepat menangkap pembelajaran. Dan guru juga harus lebih melibatkan murid untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga baik didalam jam pelajaran ataupun diluar jam pelajaran seperti ekstrakurikuler olahraga disekolah untuk lebih ditingkatkan lagi.

Secara teori hasil penelitian ini memberikan masukan bahwa Produk majalah olahraga merupakan media pembelajaran yang cukup baik guna meningkatkan pengetahuan siswa dalam memahami serta memepelajari pembelajaran materi Penjaskes atau Olahraga. Karena dengan terlebih dahulu melihat atau membaca produk majalah olahrag maka siswa akan lebih cepat dan paham olahragaapayang akan di praktekkan di lapangan, sehingga guru tidak sulit memberikan pelajarannya secara langsung.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa terhadap produk majalah olahraga pada siswa SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi, bahwa hasil penilaian dari angket tanggapan siswa terhadap produk majalah olahraga memeproleh rata-rata **32,52** poin dan termasuk dalam kategori **Setuju**. Maka dari penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Bahwa tanggapan siswa terhadap produk majalah olahraga pada siswa SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi setuju atau tertarik terhadap produk majalah olahraga yang diberikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Latif, Ahmad Al Yakin, Herlina Ahmad 2019, Pendidikan Pancasila, And Universitas Terbuka, „Digital Classroom Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi.
- Adi Wijayanto, Murtiyah, Andi Asrifan, 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dan Alat Peraga Edukatif Terhadap Hasil Perkembangan Anak di Ra Al Khodijah Purworejo Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung, (Tulungagung : OSF Preprints, 2021)
- Ali Muhson, 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010.
- Arikunto, Suharsimi. 2010, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arief S, Sadiman, M.Sc. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Deny Setiawan, And Herawati Susilo, 2015. Peningkatan Keterampilan Metakognitif Mahasiswa Program Studi Biologi Melalui Penerapan Jurnal Belajar Dengan Strategi Jigsaw Dipadu Pbl Berbasis Lesson Study Pada Matakuliah Biologi Umum”, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2015*.



- Dick, W. dan Carey, L. (2005). *The Systematic Design of Instruction* (Sixth edition) Florida. Omegatype Typography, Inc
- Husdarta. 2010. Manajemen Pendidikan Jasmani. Alfabeta. Bandung.
- Indah Nurmahanani (2015), Penerapan Strategi Metakognisi Dan Berpikir Kritis Dalam Menulis Argumentasi Pada Mahasiswa Pgsd Upi Kampus Purwakarta.
- Muhajir. (2004). *Pendidikan Jasmani*. PT Ghalia Indonesia, Bandung.
- Nana Syaodih Sukmadinata, 2008. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prawiradilaga, D, S. (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Universitas Negeri Jakarta.
- Punaji Setyosari, (2013). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan, (Jakarta : Kencana Prenadamedia).
- Rahmani. (2014). *Buku Super Lengkap Olahraga*. Sukabina Press, Padang.
- Rickey C dan Klein D James, 2009. Design and Developmen Research, New York, London :Routledge.
- Sapriyah, (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar dalam jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1, 2019.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Prenada Media Group, Jakarta.
- Santrock, J, W. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Prenada Media Group, Jakarta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor: 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- Uno, H, B. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Wisahati Aan Sunjaya dan Santoso Teguh. 2010. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. CV. Setiaji. Jakarta.
- Zainal Arifin, (2012). Penelitian Pendidikan, Bandung : Rosda