
PEMANFAATAN *SOFTWARE BOOK CREATOR* DALAM AKSELERASI PEMBELAJARAN GERAK MOTORIK ANAK MADRASAH IBTIDAIYAH

Adi Wijayanto, Isatul Hasanah, Agus Mukholid, Karwanto

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Universitas Negeri Surabaya

wijayantoadi@yahoo.com, hasanahisatul@gmail.com, agusmukholid@staff.uns.ac.id, karwanto@unesa.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang secara pesat seiring dengan berkembangnya zaman yang memungkinkan pembelajaran yang ada di Indonesia juga akan semakin berkembang. Tuntutan sumber daya manusia tentunya memiliki kemampuan dalam merespon perkembangan tersebut. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan *software book creator* dalam proses akselerasi pembelajaran gerak motorik. Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) menjelaskan pengembangan *software book creator* yang dihasilkan dalam akselerasi pembelajaran gerak motorik; (2) menjelaskan efektivitas pemanfaatan *software book creator* dalam akselerasi pembelajaran gerak motorik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* hasil dari model Borg & Gall. Hasil penelitian yang diperoleh peneliti yaitu: (1) produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini didasarkan bahwa *software book creator* dapat memudahkan siswa dalam melakukan gerakan secara terstruktur melalui penjelasan materi yang didukung dengan adanya animasi gambar dan video. Siswa juga dapat melakukan gerakan yang sesuai dengan tahapan yang ada pada gerak motorik. Yaitu meliputi tahapan kognisi, asosiasi dan optimalisasi. (2) hasil uji efektifitas dengan menggunakan uji t (*Independent Sample T-Test*) diperoleh nilai sig. (2-tailed) < sig. level (0,000 < 0,005). Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *software book creator* sangat efektif digunakan dalam akselerasi pembelajaran gerak motorik. *Software book creator* ini juga dapat digunakan dalam meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Kata kunci: akselerasi, gerak motorik, pembelajaran, *software book creator*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran saat ini mengalami suatu perubahan yang memacu pembelajaran menjadi lebih modern. Artinya pembelajaran tidak hanya dikhususkan pada teori saja melalui cara visual melainkan mampu memadupadankan pembelajaran dengan teknologi. Pendidikan merupakan salah satu usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif dan inovatif (Esther Castro & Jessie George, 2021). Di mana di dalamnya meliputi aspek pengetahuan dan ketrampilan. Tentu dalam mencapai tujuan tersebut perlu disesuaikan dengan kebutuhan zaman. Artinya pendidikan harus memberikan sebuah wawasan yang baru terhadap suatu ilmu pengetahuan khususnya memanfaatkan teknologi yang ada. Salah satu pembelajaran yang ada pada tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah adalah pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan atau dikenal dengan pembelajaran PJOK (Nuryadi, 2018). Pelajaran tersebut memiliki perbedaan dengan pembelajaran yang lainnya. Artinya pembelajaran tersebut

tidak hanya memfokuskan pada aspek pemahaman teori saja melainkan semua teori harus didukung dengan adanya praktek.

Pendidik adalah ujung tombak peserta didik dalam membentuk ketrampilan motorik yang tentunya mampu mengantarkan pada proses perkembangan dan pertumbuhan dengan tahapan yang baik (Hasanah & Wijayanto, 2021). Dalam hal ini pendidik tentu memiliki sebuah inovasi dalam menyuguhkan pembelajaran agar tidak membosankan. Terutama dalam mempraktekkan sebuah teori. Jika kita ketahui bahwa peserta didik mayoritas menyukai pembelajaran yang didukung dengan adanya praktek. Hal ini disebabkan siswa merasa terhibur dan lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran yang lain. Pada pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan setiap gerakan yang dilakukan memiliki tujuan masing-masing yang kaitannya dengan aspek gerak motorik. Pembelajaran gerak adalah belajar tentang proses yang terlibat dalam perolehan ketrampilan gerak dan variabel yang mendorong atau menghambat perolehan tersebut (Nyberg, Backman, & Larsson, 2020). Artinya ketrampilan mampu memaksimalkan proses pertumbuhan dan perkembangan secara normal. Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan gerak motorik. di antaranya meliputi motivasi belajar anak, lingkungan pengasuhan, teman sebaya, stimulasi dan tingkat gizi.

Belajar gerak merupakan kumpulan dari proses yang disatukan dengan praktek dan pengalaman yang mengarah pada perubahan yang relatif tetap atau permanen (Vander Linden, 2001). Artinya belajar gerak tidak hanya untuk mengetahui aspek teori saja melainkan untuk meningkatkan kemampuan dalam aksi ketrampilan. Belajar memang tidak dapat diukur. Akan tetapi dengan diikuti adanya praktek dapat diketahui seberapa besar peserta didik memahaminya. Dalam meningkatkan percepatan gerak motorik dibutuhkan suatu media yang tentunya dapat mengukur sesuai dengan tahapan yang ada pada pembelajaran gerak motorik. Di mana gerak motorik meliputi 3 tahapan yaitu tahap kognisi, asosiasi dan optimalisasi (Wong, Goldsmith, & Krakauer, 2016). Gerak motorik dapat dinilai maksimal apabila peserta didik mampu melalui ketiga tahapan tersebut. Pada tahap kognisi peserta didik harus mampu menangkap informasi yang disampaikan oleh pendidik yang berkaitan dengan tugas yang akan dipraktekkan oleh peserta didik. Selanjutnya pada tahap kognisi peserta didik harus mampu mengaplikasikan pola rencana gerak. Artinya semakin cepat pola gerak yang terbentuk semakin baik kinerja ketrampilan yang dihasilkan. Terakhir yaitu tahap optimalisasi di mana peserta didik harus mampu mempraktekkan gerakan secara otomatis.

Gerak motorik merupakan gambaran umum dari kemampuan seseorang dalam melakukan aktivitas (Astuty, Slamet, & Wibowo, 2020). Artinya aktivitas yang dilakukan dapat membantu berkembangnya pertumbuhan dengan baik. Hal tersebut didasarkan bahwa anak tentu memiliki aspek-aspek motorik yang meliputi kognitif, emosi, sosial, moralitas dan kepribadian. Sehingga setiap gerakan yang dilakukan oleh peserta didik akan melibatkan proses pembelajaran motorik atau disebut dengan belajar gerak. Namun dalam memaksimalkan proses tersebut dibutuhkan adanya sebuah media yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik. Berhubungan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, tidak menutup kemungkinan guru sangatlah mudah dalam memilih media pembelajaran untuk dijadikan alat yang mampu mengantarkan pada tujuan yang hendak dicapai (Isran Rasyid Karo-Karo S, 2018). Misalnya memanfaatkan media yang mampu menyuguhkan materi serta cara dalam mempraktekannya. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media berupa *software book creator*. Media ini cukup efektif digunakan dalam pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan. Hal ini disebabkan bahwa *software book creator* tidak hanya menyuguhkan materi saja, melainkan didukung dengan adanya gambar, serta contoh gerakan pada setiap materi.

Tingkat kemampuan seorang anak memang tidak sama. Banyak sekali perbedaan yang dimiliki antara satu siswa dengan siswa yang lain. Terutama dalam proses belajarnya. Keefektifan proses belajar tentu menjadi keinginan bersama bagi pendidik dan peserta didik. Tidak heran jika pendidik saat ini mampu mengembangkan tingkat kreativitasnya untuk mencapai tujuan yang ingin capai. Salah satu contohnya yaitu pendidik tidak hanya berhenti pada satu cara melainkan berbagai cara diterapkan. Mulai dari meringkas materi, memanfaatkan teknologi serta belajar pada ruangan yang terbuka. Hal ini bertujuan agar peserta didik mampu memahami materi dengan baik. Adanya pemanfaatan media *software book creator* ini dapat membantu pendidik dalam memaksimalkan proses belajar peserta didik yang berkaitan dengan percepatan gerak motorik. Hal ini disebabkan media *software book creator* secara keseluruhan mampu menyesuaikan cara belajar anak. Mulai dari belajar secara visual, audiovisual dan kinestetik. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan pengembangan *software book creator* yang dihasilkan dalam akselerasi pembelajaran gerak motorik serta efektivitas pemanfaatan *software book creator* dalam akselerasi pembelajaran gerak motorik.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu *research dan development*. Model penelitian dan pengembangan adalah metode yang biasanya digunakan untuk menghasilkan dan menguji efektivitas suatu produk tertentu (Sugiyono, 2013). Adapun model pengembangan yang digunakan yaitu model Borg & Gall yang terdiri dari sepuluh langkah. Namun peneliti hanya berfokus pada tujuh langkah yang diadaptasi oleh Sugiyono. Langkah tersebut meliputi 1) potensi dan masalah, 2) mengumpulkan informasi untuk dijadikan bahan perencanaan, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) perbaikan desain, 6) aplikasi uji coba, 7) revisi produk berbasis pada uji coba lapangan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas A dan B yang berjumlah 48 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non equivalent control group desain*. Pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner, tes, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan secara kuantitatif yaitu menggunakan skor angket, tes berbasis pada skala likert dan uji -t. Adapun kriteria penyekoran analisis data angket dapat disajikan pada tabel 1.1 berikut.

Tabel. 1.1
Kriteria Penyekoran Analisis Data Angket

Kategori	Skor	Kualifikasi		Tindak Lanjut
	Presentase	Sesuai	Efektif	
4	85% - 100%	Sangat Sesuai	Sangat Efektif	Implementasi
3	75% - 84%	Efektif	Efektif	Implementasi
2	55% - 74%	Cukup Efektif	Cukup Efektif	Perlu Revisi
1	< 55%	Tidak Efektif	Tidak Efektif	Harus Revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

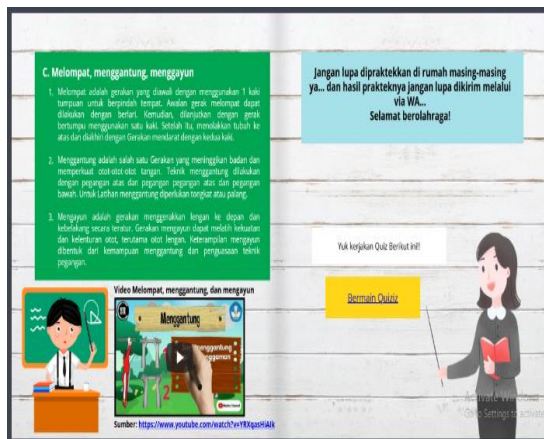
Media yang selama ini digunakan oleh guru yaitu media cetak berupa bahan ajar. Namun penggunaan media tersebut tidak cukup dalam memaksimalkan proses pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan. Melainkan seorang guru memanfaatkan media lainnya yaitu berupa *youtube* atau membuat video sendiri untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tentu diperlukan penilaian untuk mengetahui tingkat kepuasan kompetensi peserta didik. Hal ini bertujuan agar guru dapat mengetahui

adanya proses peningkatan yang dialami oleh peserta didik. Berdasarkan hasil analisis awal bahwa adanya media yang didukung dengan *youtube* juga tidak sepenuhnya menghasilkan hasil yang maksimal. Hal ini disebabkan materi dan video yang diberikan pada peserta didik tidak ada pada satu ruang. Sehingga peserta didik kurang tertarik. Padahal tujuan pendidik menerapkan hal tersebut bertujuan agar pendidik dan peserta didik dapat memberikan umpan balik (Fajriah, 2017). Oleh sebab itu dengan adanya kesenjangan tersebut pendidik mengharapkan sebuah media yang dapat menarik perhatian siswa dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik saat ini.

Hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti memberikan sebuah gambaran bahwa pendidik tidak hanya membutuhkan media yang dapat memadupadankan antara materi dan teknologi. Melainkan pendidik juga mengharapkan sebuah media yang sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan. Artinya siswa dapat memahami materi serta mampu mempraktekkan gerakan dengan tahapan yang benar. Peneliti dalam penelitian ini mengembangkan suatu produk berupa *software book creator*. *Software* ini cukup efektif digunakan dalam semua mata pelajaran. Salah satunya yaitu mata pelajaran jasmani olahraga dan kesehatan. Hal ini disebabkan media tersebut sangat mudah diaplikasikan oleh pendidik maupun peserta didik. *Software book creator* ini dibuat semenarik mungkin dengan memanfaatkan teknologi di dalamnya. Materi serta contoh video juga disajikan dalam satu ruang. Sehingga dapat memudahkan peserta didik menerapkan materi dalam bentuk praktek. *Software book creator* ini di dalamnya juga memuat tiga aspek penilaian. Yaitu meliputi penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik.

Software book creator ini merupakan salah satu media yang dapat diakses melalui *handphone*, laptop dan tablet (West, 2019). Saat ini semua siswa tentu sudah mengenal teknologi dan bukan merupakan hal yang asing baginya. Salah satu contohnya yaitu penggunaan *handphone* dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tentu memudahkan pendidik dalam mengenalkan media *software book creator* serta bagaimana cara pengaplikasiannya. Media *software book creator* ini diproyeksikan sebagai solusi alternatif dalam pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan yang mampu meningkatkan percepatan gerak motorik (Suriatno, 2020). Media ini cukup menarik perhatian siswa karena didukung dengan adanya fitur-fitur gambar, animasi dan video. Gambar yang disajikan juga disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Hal ini disebabkan kombinasi teks dengan gambar mampu meningkatkan daya tarik serta mampu menyesuaikan pemahaman peserta didik sesuai dengan cara belajarnya. *Software*

book creator ini juga dikemas sederhana mungkin tanpa mengurangi tujuan yang hendak dicapai. Pemanfaatannya juga dapat digunakan dalam waktu jangka panjang. Mengingat teknologi semakin hari semakin berkembang. Adapun tampilan materi yang didukung dengan adanya praktek disajikan pada gambar 1.1, 1.2, 1.3 dan 1.4 berikut.



Gambar 1.1
Pengenalan Pola Gerak



Gambar 1.2
Materi Pola



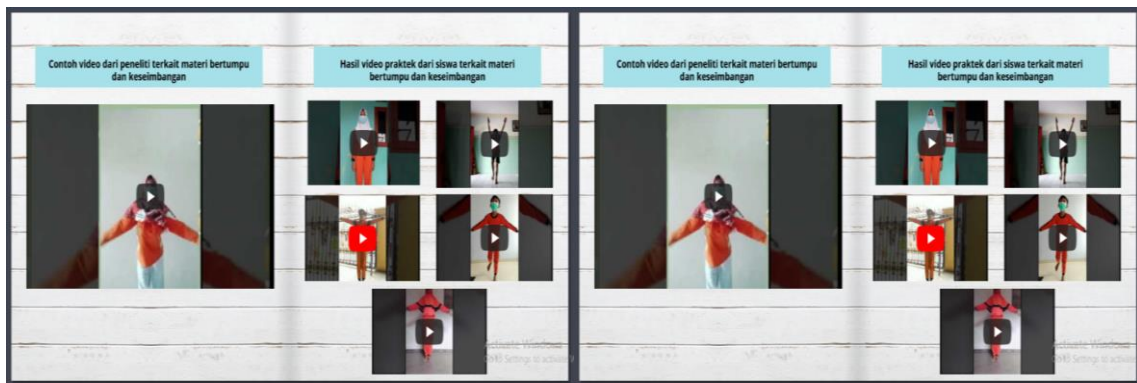
Gambar 1.3
Pengenalan Kombinasi Gerak-Gerak



Gambar 1.4
Pola Kombinasi

Hasil temuan peneliti di lapangan diperoleh bahwa pemanfaatan media *software book creator* tidak hanya berdampak pada aspek psikomotorik saja. Melainkan juga berdampak pada aspek kognitif dan afektif. Diketahui dari segi kognitif yaitu ketika peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran yang didukung dengan adanya tampilan video dapat membantu peserta didik dalam memahami isi materi dengan baik. Tampilan video yang disajikan secara tidak langsung dapat merangsang proses berfikir. Sedangkan dari segi afektif yaitu siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Seo et al., 2021). Salah satu contohnya yaitu ketika pendidik memberikan tugas untuk mempraktekkan satu gerakan terkait materi yang telah dipelajari. Tidak perlu berfikir

panjang siswa langsung mempraktekkan dengan cara melihat contoh video yang ada pada media yang telah diberikan oleh pendidik. Hasil temuan peneliti tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Dwi Yuliani yang menunjukkan bahwa adanya video dalam proses pembelajaran dapat memberikan rangsangan visual atau audio yang dapat menjangkau sasaran lebih luas (Dwi Yuliani, 2017). Artinya terdapat perbedaan antara pelajaran yang disajikan dengan konvensional. Peneliti juga membuat video sendiri untuk menguatkan beberapa video yang sudah disajikan. Peneliti juga menyisipkan terkait contoh gerakan yang sudah dilakukan oleh siswa. Adapun contoh pengaplikasiannya dapat disajikan pada gambar 1.5 berikut.



Gambar 1.5
Hasil Praktek Peneliti dan Siswa

Peneliti menganalisis berdasarkan hasil gerakan yang telah dipraktekkan oleh siswa bahwa siswa lebih terstruktur dalam melakukan gerakan, melalui adanya video yang dapat dilihat. Hal ini disebabkan media *software book creator* ini menyuguhkan materi dan video pada satu ruang. Sehingga siswa dengan mudah memahami isi materi dan mempraktekkannya. Gerakan yang dilakukan secara terstruktur tentu akan berdampak pada perkembangan gerak motorik. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Reni Novitasi bahwa setiap gerakan yang dilakukan tentu akan melibatkan proses belajar gerak motorik atau disebut dengan belajar gerak (Reni Novitasi, 2019). Artinya sekecil apapun gerakan yang kita lakukan tentu akan berdampak pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Efektivitas pembelajaran bisa terlihat berdasarkan keberhasilan atau prestasi peserta didik sebagai indikator dalam pencapaiannya. Baik dicapai melalui dari segi kemampuan, kecerdasan ataupun ketrampilan.

Kelayakan Produk

Produk yang telah dihasilkan oleh peneliti selanjutnya divalidasikan kepada dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Uji ahli validasi media dilakukan pada tiga dosen

pada mata kuliah desain pembelajaran sekolah dasar. Sedangkan untuk uji validasi materi dilakukan pada tiga dosen yang ahli dalam bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Komponen pada aspek materi meliputi aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan dan pengaruh media dalam pembelajaran. Adapun untuk uji validasi media meliputi aspek umum, aspek kelayakan perangkat lunak dan aspek kelayakan komunikatif visual. validator juga memberikan tanggapan dan saran secara tertulis. Setelah data hasil validasi diperoleh, selanjutnya peneliti melakukan tahap uji coba. Adapun data hasil validasi uji ahli materi disajikan pada tabel 1.2 berikut.

Tabel 1.2
Data Hasil Validasi Uji Ahli Materi

Komponen	HU 1	HU 2	HU 3	Keterangan
Aspek kelayakan isi	85,7%	80%	88,5%	Implementasi
Aspek kelayakan penyajian	76%	84%	80%	Implementasi
Aspek kelayakan kebahasaan	74,2%	88,5%	82,8%	Implementasi
Aspek kelayakan pengaruh penggunaan media	80%	96%	80%	Implementasi

Hasil validasi ahli materi berdasarkan tabel 1.2 dapat disimpulkan bahwa produk *software book creator* yang telah dikembangkan “**Layak**” untuk digunakan. Akan tetapi perbaikan produk terus dilakukan agar lebih maksimal. Salah satunya yaitu saran yang diberikan oleh validator terkait kebahasaan yang digunakan. Sujarwo mengungkapkan bahwa keluwesan dalam memilih Bahasa sangat berpengaruh pada aspek kognitif siswa. Artinya dalam memilih Bahasa perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Menciptakan pembelajaran yang efektif membutuhkan pemahaman konsep dari materi yang akan diajarkan. Sehingga hal tersebut dapat mengantarkan peserta didik untuk mempelajari materi inti atau materi selanjutnya. Adapun data hasil uji ahli media disajikan pada tabel 1.3 berikut.

Tabel 1.3
Data Hasil Validasi Uji Ahli Media

Komponen	HU 1	HU 2	HU 3	Keterangan
Aspek Umum	85%	80%	90%	Implementasi
Aspek kelayakan perangkat lunak	85,7%	80%	82,8%	Implementasi
Aspek kelayakan komunikatif visual	77,5%	80%	82%	Implementasi

Hasil validasi ahli media berdasarkan tabel 1.3 dapat disimpulkan bahwa produk *software book creator* yang telah dikembangkan “**Layak**” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satu validator mengungkapkan bahwa pada aspek komunikatif visual desain *layout* sangat menarik. Dalam hal ini peserta didik tentu lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Tampilan gambar yang disajikan tidak kontras dengan warna tulisan. Penggunaan animasi juga mampu menyesuaikan pada masing-masing materi. Di sisi lain adanya fitur-fitur yang ditampilkan serta video yang disajikan mampu meningkatkan percepatan gerak motorik.

Analisis Data Keefektifan Media *Software Book Creator*

Hasil analisis yang diperoleh peneliti terkait penelitian dan pengembangan yaitu menunjukkan bahwa *software book creator* efektif digunakan dalam percepatan gerak motorik. Hal ini didasarkan melalui hasil instrument angket yang diperoleh nilai rata-rata sebesar 90% dari hasil keefektifan yang diuji cobakan kepada siswa. Peneliti membentuk 2 kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya hasil yang diperoleh melalui tes kemudian dianalisis menggunakan uji-t (*independent sample t-test*) untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara mendapat perlakuan dan tanpa perlakuan. Adapun hasil *output* uji-t disajikan pada tabel 1.10 berikut.

Tabel 1.4
Hasil Perolehan Uji Signifikan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Posstest	Equal variances assumed	1.649	.208	4.970	34	.000	14.62500	2.94293	8.64424	20.60576
	Equal variances not assumed			5.089	33.987	.000	14.62500	2.87405	8.78415	20.46585

Hasil *output* uji-t (*independent sample t-test*) di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut didasarkan hasil perolehan nilai *sig tailed* sebesar 0,000. Artinya nilai tersebut kurang dari 0,005. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *software book creator* efektif digunakan sebagai media pendukung dalam percepatan gerak motorik. Peneliti menganalisis berdasarkan data yang diperoleh bahwa hal tersebut disebabkan karena

media *software book creator* tidak hanya menyajikan materi saja. Melainkan didukung dengan adanya contoh video pada masing-masing materi. Secara tidak langsung tentu hal tersebut memudahkan peserta didik dalam melakukan gerak. Peserta didik mengungkapkan bahwa mereka tertarik dan senang dalam mengikuti pembelajaran. peserta didik merasakan adanya sesuatu yang baru yang ia dapatkan dalam proses pembelajaran. Media *software book creator* ini juga dilengkapi dengan berbagai gambar animasi. Peneliti juga menyajikan kuis dalam bentuk permainan pada masing-masing materi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Hal ini tentu dapat meningkatkan semangat siswa dalam melakukan gerak motorik.

Hasil penelitian di atas senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Verdiana Puspita Sari bahwa media pembelajaran yang dilengkapi dengan adanya gambar yang menarik, video yang dapat dilihat oleh siswa tidak menutup kemungkinan dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa (Sari, 2020). Artinya dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya membutuhkan materi saja melainkan juga diperlukan adanya contoh. Terutama dalam melakukan aktivitas gerak. Pembelajaran yang umum mengenai gerak motorik dikenal dengan istilah berupa tindakan (Rajarshi Kayal, 2016). Hal ini disebabkan dengan bertambahnya usia secara bertahap mampu meningkatkan penguasaan ketrampilan motorik yang terorganisir baik. Gerak motorik sangat diperlukan terutama bagi anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal. Menurut aliran psikologi keberhasilan belajar salah satunya dipengaruhi oleh faktor lingkungan (Widia Ningsih & Dafit, 2021). Konsep tersebut sejalan dengan belajar motorik sebagai suatu proses. Artinya meningkatkan gerak motorik tidak harus dengan melakukan gerakan yang rumit. Melainkan dapat dilakukan dengan gerakan yang sederhana.

Implementasi media dalam proses pembelajaran memiliki kontribusi yang besar terhadap percepatan gerak motorik. Hal ini disebabkan dalam proses perkembangan gerak motorik didasarkan oleh kematangan fisik dan saraf anak. Percepatan gerak motorik yang baik dipengaruhi oleh pemberian latihan ketrampilan gerak secara terus menerus agar terjadi proses percepatan (Lesmana, 2018). Dalam hal ini pemanfaatan media *software book creator* yang dilengkapi dengan adanya video dapat membantu proses percepatan gerak motorik. Hal ini senada dengan ungkapan yang disampaikan oleh Safriani bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis audiovisual sangat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik (Safriyani, Wakhidah, & Supriyanto, 2021). Artinya bukan hanya peserta didik yang merasakan kenyamanan dalam proses

pembelajaran. Melainkan pendidik juga mampu berinovasi dan mengembangkan kreativitas dengan menyesuaikan materi yang akan disampaikan. Berdasarkan fungsi pokoknya media yang diikuti dengan adanya video yang dapat dilihat oleh peserta didik dapat memberikan rangsangan yang positif (Badrul Mudarris, 2022). Hal ini disebabkan peserta didik tidak hanya melihat gambar, materi melainkan mengetahui bagaimana cara mempraktekkan gerakan dengan benar.

Pemanfaatan media *software book creator* sangat relevan digunakan dalam proses percepatan gerak motorik (Wigati & Wiyani, 2020). Seperti saat ini yang terjadi di lapangan banyak sekali masalah yang dialami oleh pendidik maupun peserta didik. Salah satu contohnya yaitu keterbatasan waktu pendidik dalam mempraktekkan seluruh isi materi yang ada dalam pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan. Sehingga dengan adanya media *software book creator* ini menjadi solusi atas beberapa permasalahan yang terjadi. Selain itu peserta didik dapat mempraktekkan gerakan secara mandiri tanpa harus didampingi oleh pendidik. Peserta didik dapat mempraktekkan gerakan dengan benar melalui gerakan yang sudah dilihat sebelumnya. Dalam hal ini peserta didik akan lebih terampil dalam menguasai otot-ototnya dan berdampak pada proses percepatan gerak yang baik. Dengan demikian proses yang dilakukan oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan, yaitu memahami materi dan mampu mempraktekkan. Pemanfaatan *software book creator* ini dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dan menjadi harapan bagi pendidik dalam melatih anak untuk bergerak sesuai dengan tahapan perkembangannya.

SIMPULAN

Media merupakan alat yang dapat membantu pendidik ataupun peserta didik dalam memaksimalkan proses pembelajaran. Salah satunya yaitu pemanfaatan media *software book creator*. Desain dari *software book creator* ini berbentuk *digital* yang dapat diakses melalui *handphone*, laptop dan tablet. Materi yang disajikan juga dikemas sesederhana mungkin tanpa mengurangi tujuan yang akan dicapai. Tampilan yang disajikan sangat menarik yang didukung dengan adanya fitur-fitur gambar, animasi serta video dari masing-masing materi. Sehubungan dengan percepatan gerak motorik adanya video gerakan yang dapat dilihat oleh peserta didik dapat membantu peserta didik dalam melakukan gerakan secara maksimal. *Software book creator* ini tidak hanya dikenal sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan media *software book creator* juga

dilengkapi dengan adanya permainan yaitu berupa kuis. Hal ini tentu dapat menghibur peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun tujuan adanya kuis tersebut untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.

Pemanfaatan media *software book creator* tidak hanya berdampak pada aspek psikomotorik saja yang identik dengan adanya praktek. Melainkan juga berdampak pada aspek kognitif dan afektif. Hasil analisis dari nilai *posstest* dengan menggunakan uji *t* (*independent sample t-test*) diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,005$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Artinya kelas eksperimen yang memanfaatkan media *software book creator* lebih terstruktur dalam melakukan gerakan yang sesuai dengan tahapan gerak motorik. Hal ini didasarkan dari perolehan hasil video gerakan yang diperoleh peneliti. Dalam hal ini pemanfaatan media *software book creator* layak digunakan dalam proses pembelajaran dan efektif digunakan dalam percepatan gerak motorik.

REFERENSI

- Astuty, S. 'Indy, Slamet, S., & Wibowo, R. (2020). Model Pendidikan Gerak untuk Meningkatkan Physical-Self-Concept pada Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*. <https://doi.org/10.17509/tegar.v3i2.24028>
- Badrul Mudarris. (2022). Penggunaan Media Vlog dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.7.1>.
- Dwi Yuliani. (2017). Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v5i1.11309>
- Esther Castro&Jessie George. (2021). The Impact of COVID-19 on Student Perceptions of Education and Engagement. *E-Journal Business Education & Scholarship of Teaching*, 15(1).
- Fajriah, F. (2017). Learning Journal: Improving Teaching Strategies Through Students' Reflections. *Sukma: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.32533/01204.2017>
- Hasanah, I., & Wijayanto, A. (2021). The Effectiveness of Implementing Teaching Materials Through E-Learning Media and Youtube to Improve the Learning of Physical Education Sport and Health. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*. <https://doi.org/10.31851/hon.v4i2.5551>
- Isran Rasyid Karo-Karo S, . Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, VII(1).
- Lesmana, H. S. (2018). Peran Motor Educability dalam Meningkatkan Keterampilan Olahraga Pada Pembelajaran Penjas. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*. <https://doi.org/10.31851/hon.v1i1.1507>

- Nuryadi, A. (2018). Pengaruh model pembelajaran dan tingkat kemampuan perseptual motorik siswa terhadap hasil belajar keterampilan. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.36456/bp.vol11.no20.a1353>
- Nyberg, G., Backman, E., & Larsson, H. (2020). Exploring the meaning of movement capability in physical education teacher education through student voices. *European Physical Education Review*. <https://doi.org/10.1177/1356336X19841086>
- Rajarshi Kayal. (2016). Movement education: Syllabus on Health and Physical Education and Global Recommendations on Physical Activity for Health. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 3(6), 74–76.
- Reni Novitasi. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media HulaHoop pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Ilmiah Potensia*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.4.1.6-12>
- Safriyani, R., Wakhidah, E. W., & Supriyanto, C. (2021). Online Learning Strategies During Covid-19 in an Early Childhood Education. *Musamus Journal of Primary Education*. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v3i2.3227>
- Sari, V. P. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran Bipa Di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Education and Development*, 8(4), 309–319.
- Seo, K., Dodson, S., Harandi, N. M., Roberson, N., Fels, S., & Roll, I. (2021). Active learning with online video: The impact of learning context on engagement. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104132>
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D <https://doi.org/10.1>. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Suriatno, A. (2020). Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar. *Journal Sport Science, Health and Tourism of Mandalika (Jontak)*.
- Vander Linden, D. W. (1996). Shumway-Cook A, Wollacott MH. Motor Control: Theory and Practical Applications. Baltimore, Md: *Neurology Report*. <https://doi.org/10.1097/01253086-199620010-00023>
- West, R. E. (2019). Developing an Open Textbook for Learning and Instructional Design Technology. *TechTrends*. <https://doi.org/10.1007/s11528-018-0263-z>
- Widia Ningsih, P., & Dafit, F. (2021). Peran Orang Tua Terhadap Keberhasilan Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v9i3.41379>
- Wigati, M., & Wiyani, N. A. (2020). Kreativitas Guru dalam Membuat Alat Permainan Edukatif dari Barang Bekas. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i1.2700>
- Wong, A. L., Goldsmith, J., & Krakauer, J. W. (2016). A motor planning stage represents the shape of upcoming movement trajectories. *Journal of Neurophysiology*. <https://doi.org/10.1152/jn.01064.2015>

