

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA
MATERI GERAK MELINGKAR BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK SISWA
SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

oleh

Meilisa Ayari

NIM: 06111181320007

Program Studi Pendidikan Fisika



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDERALAYA
2018**

**Pengembangan Video Pembelajaran Pada Materi Gerak
Melingkar Berbasis Permainan Tradisional Untuk Siswa Sekolah
Menengah Atas**

SKRIPSI

oleh

Meilisa Ayari

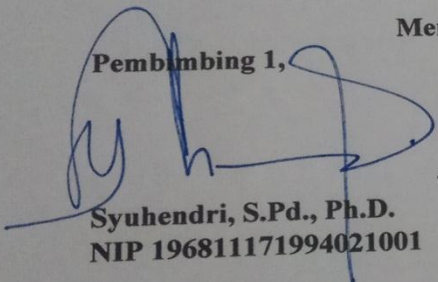
NIM: 06111181320007

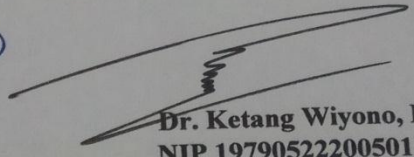
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA

Pembimbing 1,

Mengesahkan:

Pembimbing 2,

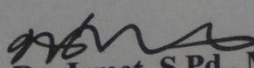

Syuhendri, S.Pd., Ph.D.
NIP 196811171994021001

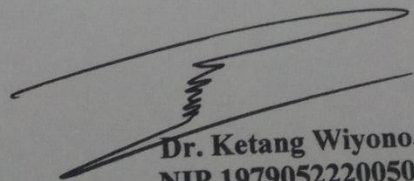

Dr. Ketang Wiyono, M.Pd.
NIP 197905222005011005

Ketua Jurusan,

Mengetahui:

Ketua Program Studi,


Dr. Ismet, S.Pd., M.Si.
NIP 196807061994021001


Dr. Ketang Wiyono, M.Pd.
NIP 197905222005011005

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meilisa Ayari

NIM : 06111181320007

Jurusan : Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan

Program Studi : Pendidikan Fisika

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Pada Materi Gerak Melingkar Berbasis Permainan Tradisional Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika kelimuan yang berlaku sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan pihak manapaun.

Indralaya, Januari 2018

Mahasiswa ybs,



Meilisa Ayari

NIM 06111181320007

**Pengembangan Video Pembelajaran Pada Materi Gerak
Meltingkar Berbasis Permainan Tradisional Untuk Siswa Sekolah
Menengah Atas**

SKRIPSI

oleh

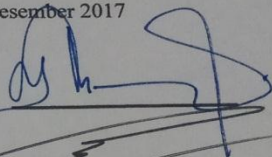

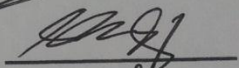

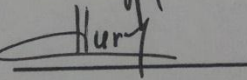
MEILISA AYARI

NIM: 06111181320007

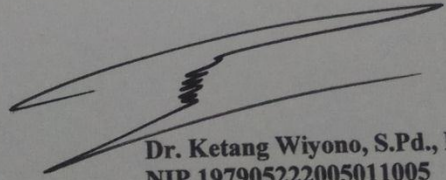
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 21 Desember 2017

TIM PENGUJI

1. Ketua : Syhuhendri, S.Pd., Ph.D. 
2. Sekretaris : Dr. Ketang Wiyono, M.Pd. 
3. Anggota : Sudirman, S.Pd., M.Si. 
4. Anggota : Nely Andriani, S.Pd., M.Si. 
5. Anggota : Dra. Murniati, M.Si. 

Indralaya, Januari 2018
Mengetahui,
Ketua Program Studi,


Dr. Ketang Wiyono, S.Pd., M.Pd.
NIP 197905222005011005

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ressy Laksmi

NIM : 06111181320024

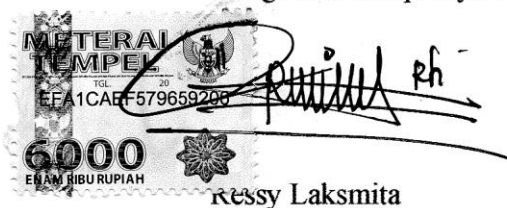
Program Studi : Pendidikan Fisika

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Fisika Dasar Terintegrasi Dengan Pelaksanaan Praktikum Fisika Dasar Di Prodi Pendidikan Fisika ” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Inderalaya, Juli 2017

Yang membuat pernyataan,

A 6000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the text 'METERAI TEMPEL', 'TGL 20', 'EEA1CAEF579659200', '6000', and 'ENAM RIBURUPIAH'. The signature is written in black ink over the stamp.

Ressy Laksmi

NIM 06111181320024

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Pada Materi Gerak Melingkar Berbasis Permainan Tradisional Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Syuhendri, S.Pd., Ph.D. dan Bapak Dr. Ketang Wiyono, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., selaku Dekan FKIP UNSRI, Bapak Dr. H. Ismet, S.Pd., M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA, Bapak Dr. Ketang Wiyono, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Fisika yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak Sudirman, S.Pd., M.Si., Ibu Nely Andriani, S.Pd., M.Si., Ibu Dra. Murniati, M.Si., sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua (Papa Yasril dan Mama Rita Deni), Adik ku (Rahmadanul Ayari), Ibu & Papa Putih serta Kakak-kakak Sepupu ku (Ibu Toti, Papa Akmal, Uni Sriza Helen, S.E., Kakak Weni Mila Sari, Amd.Kep., Celok Lia Dahnika, Amd.Kep., Mbak Cut Manola, S.Pd., Ninda Giatri Famela, S.Pd., dan Abang Ilham Bima Sakti), Keluarga besar ku, Sahabat-sahabat ku (Bebek Hanna, Yange Dilla, Ami Imout, Adik Unna, Ecik, Mbay, Zepii, Celok, Dedek Cindi, Dedek Devy, Umi Mel), Para The gengs Sriguna Kost (Mutek, Nanda, Siska, Depi, Makhoy, Dita), Teman-teman BoyLeFis ku tercinta, Adik ketemu besar (Niken Tetania), Siswa-siswi Kelas X MIPA 1 SMA N 3 Tanjung Raja, serta Mahasiswa Pendidikan Fisika FKIP Unsri angkatan 2011-2017, yang telah menemani, memberikan semangat dan meluangkan waktunya selama penulis mengikuti pendidikan ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pengguna.

Indralaya, Januari 2018
Penulis,

Meilisa Ayari

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Daftar Isi	ii
Daftar Tabel	iv
Daftar Gambar	v
Abstrak	vi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Tujuan Penelitian	6
1.5. Manfaat Penelitian	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Hakikat Media Pembelajarannya	7
2.2. Video Pembelajaran	8
2.2.1. Karakteristik Media Video Pembelajaran	8
2.2.2. Manfaat Menggunakan Video Pembelajaran.....	10
2.2.3. Kelebihan Video Pembelajaran	10
2.3. Analisis Materi Gerak Melingkar	10
2.4. Gerak Melingkar	12
2.4.1. Aplikasi Gerak Melingkar dalam Kehidupan Sehari-hari.....	13
2.5. Permainan Tradisional	14
2.5.1. Permainan Tradisional Gasing	15

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian	18
3.2. Definisi Operational	19
3.3. Subjek Penelitian	19
3.4. Waktu dan Tempat penelitian Pengembangan.....	19
3.5. Prosedur penelitian	20
3.5.1. Tahap Perencanaan	20

3.5.2. Tahap Pengembangan	20
3.5.3. Tahap Evaluasi	20
3.5.3.1. <i>Self Evaluation</i>	20
3.5.3.2. <i>Expert Review dan One-to-One Evaluation</i>	20
3.5.3.1. <i>Small Group</i>	21
3.6. Kriteria Keberhasilan	21
3.6.1. Validasi	21
3.6.2. Praktikalitas.....	22
3.7. Teknik Pengumpulan Data	24
3.7.1. <i>Walkthrough Interview</i>	24
3.7.2. Angket.....	24
3.8. Teknik Analisis Data	25
3.8.1. Analisis Data <i>Walkthrough</i>	25
3.8.2. Analisis Data Angket	25
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	27
4.1.1. Tahap Perencanaan	27
4.1.2. Tahap Pengembangan	29
4.1.3. Tahap Evaluasi	32
4.2. Pembahasan Penelitian	43
4.3. Keunggulan dan Kelemahan Produk	44
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	46
5.2. Saran	47
 DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 KI dan KD Materigerak Melingkar	11
3.1.Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli	24
3.2.Kategori Hasil Validasi Ahli	25
3.3.Kategori Hasil <i>One-to-One Evaluation</i> dan <i>Small Group</i>	26
4.1.Indikator dan Tujuan Video Pembelajaran	28
4.2.Jabaran Materi (JM) Video Pembelajaran	30
4.3.Garis Besar Isi Media (GBIM) Video Pembelajaran	31
4.4.Hasil Penilaian Validator	32
4.5.Komentar dan Saran Ahli pada Tahap <i>Expert Review</i>	33
4.6.Revisi Prototipe 1 pada Tahap <i>Expert Review</i>	34
4.7.Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa pada Tahap <i>One-to-One</i>	41
4.8.Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa pada Tahap <i>Small Group</i>	42
4.9.Komentar dan Saran Siswa pada Tahap <i>Small Group</i>	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
5.1 Model Pengembangan Rowntree	19
5.2 Alur Desain <i>Formatif Research</i>	20
3.4. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran	24

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. PERANGKAT PEMBELAJARAN	
A.1 Silabus Fisika SMA	45
A.2 Analisis Konsep Gerak Melingkar	47
A.3 RPP Gerak Melingkar	50
A.4 Storyboard Video Pembelajaran	56
B. INSTRUMEN DAN HASIL PENELITIAN	
B.1 Instrumen Penelitian Pada Tahap <i>Expert Review</i>	62
B.2 Rekapitulasi Hasil Penelitian <i>Expert Review</i>	68
B.3 Instrumen Penelitian Tahap <i>One to One Evaluation</i>	69
B.5 Rekapitulasi Hasil Penelitian <i>One to One Evaluation</i>	78
B.6 Instrumen Penilaian Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	79
B.7 Rekapitulasi Hasil Penelitian <i>Small Group Evaluation</i>	106
C. ADMINISTRASI PENELITIAN	
C.1 Lembar Usul Judul	107
C.2 Surat Pengesahan Maju Seminar Usul	108
C.3 Surat Pengesahan Seminar Usul	109
C.4 Notulensi Seminar Usul Penelitian	110
C.5 Surat Persetujuan Seminar Hasil Penelitian	113
C.6 SK Pembimbing Skripsi	114
C.7 Surat Izin Penelitian Dari Dekanat	116
C.8 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan	117
C.9 Surat Keterangan Sudah Melaksanakan Penelitian	118
C.10 Surat Permohonan Validator Materi dan Desain	119
C.11 Kartu Bimbingan Skripsi	121
C.12 Persetujuan Ujian Akhir	125
C.13 Bukti Perbaikan Skripsi	126
C.14 Notulensi Skripsi Izin Jilid	127
D. DOKUMENTASI PENELITIAN	
D.1 Dokumentasi Tahap <i>One-to-One Evaluation</i>	130
D.2 Dokumentasi Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	131

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI GERAK MELINGKAR
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL
UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Oleh:
Meilisa Ayari
NIM: 06111181320007
Pembimbing: (1) Syuhendri, S.Pd., Ph.D
(2) Dr. Ketang Wiyono, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran pada materi gerak melingkar berbasis permainan tradisional untuk siswa SMA yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan Rowntree yang terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan dan tahap evaluasi dengan menggunakan teknik evaluasi Tessmer yang terdiri dari *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket. Berdasarkan hasil *expert review* dari dua aspek penilaian diperoleh rata-rata penilaian para ahli sebesar 88,92% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil *one-to-one evaluation* diperoleh rata-rata tanggapan siswa terhadap penggunaan video pembelajaran sebesar 83,75% dengan kriteria praktis dan mengalami peningkatan pada tahap *small group evaluation* dengan diperoleh rata-rata tanggapan siswa terhadap penggunaan video pembelajaran sebesar 85% dan juga tergolong kriteria praktis. Hasil data ini menunjukkan video pembelajaran yang dikembangkan sudah tergolong sangat valid dan praktis sehingga diperoleh kesimpulan bahwa video pembelajaran fisika pada materi gerak melingkar berbasis permainan tradisional yang dikembangkan peneliti layak untuk digunakan sebagai bahan ajar fisika di tingkat SMA.

Kata kunci : *Video pembelajaran, Gerak melingkar, Permainan gasing.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terus berkembang seiring dengan kemajuan zaman. Perkembangan ini dapat terlihat dari berbagai bidang, baik dari bidang industri, kedokteran, komunikasi, bahkan tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan TIK dalam dunia pendidikan bukan hanya sebagai salah satu mata pelajaran tetapi lebih dari itu telah melebur dalam semua mata pelajaran yakni dengan memanfaatkan TIK dalam kegiatan proses belajar mengajar (Siahaan, 2012). Kemajuan teknologi memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal, dengan memanfaatkannya sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran. Fisika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mendapatkan manfaat dari perkembangan media berbasis teknologi. Salah satu media berbasis teknologi yang berkembang di dunia pendidikan saat ini adalah video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan gabungan dari berbagai media berupa gambar, audio, video, animasi, dan lainnya yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan video pembelajaran dalam pembelajaran fisika akan sangat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dan kompleks.

Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2006 yang sudah diterapkan di Indonesia. Kurikulum 2013 mengacu pada kegiatan pembelajaran yang diinginkan adalah kegiatan pembelajaran yang bersifat aktif pada peserta didik. Peserta didik dituntut mempunyai tingkat partisipasi aktif secara maksimal, namun dalam kenyataan masih banyak peserta didik yang hanya duduk diam dalam mengikuti pembelajaran. Guru dihadapkan pada suatu tantangan baru untuk dapat melibatkan semua peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Wiyono (2014) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan guru harus dapat menarik perhatian peserta didik, untuk mengatasi kondisi tersebut perlu adanya inovasi dalam pembelajaran fisika yaitu dengan

pengintegrasian teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan penelitian De Porter dalam Hidayatullah (2011) manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual), sedangkan dari yang dilihatnya hanya 30%, dan dari yang didengarnya hanya 10%. Berdasarkan penelitian tersebut, maka *experimental learning* harus tetap diutamakan.

Fisika adalah bagian dari ilmu pengetahuan alam yang mempelajari tentang gejala-gejala alam dan interaksi dalam lingkup ruang dan waktu. Sebagai salah satu produk sains, menurut Suparno dalam Zaman (2012) fisika terbentuk berdasarkan serangkaian pengamatan dari hukum-hukum alam yang disajikan dalam konsep, teori, prinsip, hukum, dan persamaan yang dipelajari. Untuk mempelajari fisika tidak cukup dengan melihat apa yang terjadi di alam melainkan memerlukan pengalaman nyata yang dapat langsung diaplikasikan dalam penemuan konsep atau fakta. Pengalaman nyata ini dapat berupa percobaan fisika atau menggunakan media khusus yang bisa memungkinkan para peserta didik dapat menerima dan mudah memahami materi tersebut. Sehingga fisika dapat dipahami dari hal yang abstrak menjadi lebih konkret.

Pada pembelajaran fisika terdapat beberapa konsep yang sulit ditampilkan secara nyata dengan istilah lain dikatakan konsep abstrak, sehingga tidak mudah untuk dipahami peserta didik. Materi pelajaran yang bersifat abstrak membuat peserta didik mengalami miskonsepsi atau bahkan tidak memahami konsep. Salah satu materi fisika yang konsepnya abstrak yaitu gerak melingkar. Pembelajaran pokok bahasan gerak melingkar melibatkan besaran-besaran sudut pada gerak melingkar, besar-besaran linear pada gerak melingkar, hubungan antara besaran-besaran sudut dan besaran-besaran linear dan hubungan antara periode dan frekuensi dengan kecepatan dan kecepatan sudut.

Konsep gerak melingkar memiliki tingkat miskonsepsi yang relatif tinggi, (Pertiwi & Setyarsih, 2015) mengemukakan bahwa miskonsepsi peserta didik untuk materi gerak melingkar berada di atas 40%. Selain itu, melalui wawancara terhadap guru yang mengajar bidang studi fisika mengatakan bahwa peserta didik kesulitan memahami konsep karena mereka sudah terbiasa untuk menghafal rumus. Materi gerak melingkar juga bersifat matematis dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa contoh aplikasi dari konsep gerak melingkar adalah peristiwa perputaran jam, komedi putar, tari balet, gelinding ban, lenggang rotan, permainan gasing, permainan baling-baling bambu dan dan lain-lain. Seperti halnya pada peristiwa tersebut, untuk menjelaskan konsep gerak melingkar diperlukan suatu animasi yang dapat memvisualisasikan pembelajaran fisika dalam bentuk video pembelajaran seperti pada besaran-besaran sudut dan besaran besaran linear yang terdapat pada gerak melingkar. Melalui visualisasi

peserta didik dapat lebih memahami dan lebih mengingat materi yang disampaikan.

Teori pembelajaran konstruktivisme menganggap belajar adalah proses yang aktif dimana peserta didik membangun sendiri pengetahuannya (Yanti, 2009). Berdasarkan teori pembelajaran konstruktivisme, dalam kegiatan belajar mengajar telah dikembangkan berbagai macam metode yang dapat membantu peserta didik aktif dan senang belajar. Salah satu metode mengajar tersebut adalah metode permainan. Permainan dalam dunia anak-anak itu bermacam-macam. Salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional telah lahir sejak ribuan tahun yang lalu, hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai moral (Misbach, 2007). Dengan kata lain, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kemajuan zaman saat ini membuat permainan-permainan tradisional mulai dilupakan dan hanya sedikit masyarakat yang berusaha melestarikannya. Bahkan banyak anak kecil zaman sekarang yang sudah tidak mengenal bagaimana cara memainkan permainan tradisional dan tidak mengetahui permainan tradisional bangsa ini. Padahal permainan tradisional, khususnya gasing, baling-baling bambu, lenggang rotan, dan gelinding ban memiliki banyak manfaat yaitu melatih kemampuan motorik anak, sikap anak, dan juga keterampilan anak (Misbach, 2007). Tidak seperti permainan zaman sekarang yang hanya menggunakan tangan dan mata, tetapi permainan tersebut menggunakan seluruh organ tubuh kita. Selain itu, didalam permainan tradisional gasing, baling-baling bambu, lenggang rotan, dan gelinding ban banyak terdapat penerapan konsep-konsep fisika, terutama materi gerak melingkar.

Pengintegrasian video pembelajaran dan permainan tradisional, akan menghasilkan media pembelajaran fisika berupa video pembelajaran berbasis permainan tradisional. Media ini dapat menerangkan materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan kontekstual sekaligus sebagai sarana melestarikan permainan tradisional. Dengan adanya penerapan video pembelajaran berbasis permainan tradisional diharapkan peserta didik akan lebih tertarik mempelajari fisika, peserta didik bisa bereksperimen dan berinteraksi langsung dengan pembelajaran yang dilakukan dan ditampilkan dalam bentuk visualisasi video pembelajaran gerak melingkar.

Berdasarkan survei yang dilakukan di salah satu sekolah, peneliti memperoleh informasi bahwa pembelajaran yang ada selama ini guru sudah

menggunakan media, tetapi media yang ada selama ini tidak terlihat dengan jelas perubahan yang terjadi dalam pembelajaran yang dilakukan pada materi gerak melingkar. Maka dari peneliti merasa perlu melakukan penelitian tentang video pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan pembelajaran fisika di sekolah menengah atas khususnya pada materi gerak melingkar.

Penelitian tentang permainan tradisional sudah cukup banyak. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Yanti (2009), hasil penelitiannya membuktikan bahwa permainan memberikan dampak positif bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Penelitian selanjutnya adalah penelitian oleh Saputri, dkk. (2012) diperoleh bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui model pembelajaran sains berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan 20% pemahaman peserta didik. Selain itu, berbagai penelitian pemanfaatan media pembelajaran (video) dalam pembelajaran fisika telah dilakukan. Pratiwi, dkk. (2017) pengembangan media pembelajaran fisika berbasis *Sparkol Videoscribe* pokok bahasan kinematika gerak di perguruan tinggi. Priandono, dkk. (2012) Pengembangan media audio-visual berbasis kontekstual dalam pembelajaran fisika cukup valid untuk digunakan dan aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Nuzuliana, dkk. (2015) Pengembangan video pembelajaran fisika pada materi fluida statis di SMA diperoleh bahwa hasil pengembangan memenuhi persyaratan sebagai media pembelajaran fisika SMA.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Pada Materi Gerak Melingkar Berbasis Permainan Tradisional Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran pada materi gerak melingkar berbasis permainan tradisional untuk siswa SMA yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran pada materi gerak melingkar berbasis permainan tradisional untuk siswa SMA yang praktis?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian membatasi masalah yang akan diteliti pada :

1. Pengembangan yang dimaksud peneliti adalah pengembangan video pembelajaran pada materi gerak melingkar berbasis permainan tradisional untuk siswa SMA.
2. Penelitian ini dilakukan hanya untuk mengetahui uji coba penggunaan video pembelajaran pada materi gerak melingkar berbasis permainan tradisional serta respon peserta didik terhadap video pembelajaran yang dikembangkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Menghasilkan video pembelajaran pada materi gerak melingkar berbasis permainan tradisional untuk siswa SMA yang valid.
2. Menghasilkan video pembelajaran pada materi gerak melingkar berbasis permainan tradisional untuk siswa SMA yang praktis.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Peneliti
Menambahkan pengetahuan bagi peneliti tentang bagaimana mengembangkan video pembelajaran pada materi gerak melingkar berbasis permainan tradisional untuk siswa SMA yang valid dan praktis.
2. Peserta didik
 - a. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran fisika menggunakan video pembelajaran.
 - b. Dapat digunakan peserta didik sebagai salah satu sumber belajar fisika dan peserta didik dapat belajar secara mandiri
3. Guru
 - a. Diharapkan video pembelajaran ini dapat menunjang pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam mengajar.
 - b. Diharapkan video pembelajaran ini dapat mempermudah guru dalam menjelaskan konsep materi pembelajaran fisika.

4. Sekolah

Menambah media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran pada materi gerak melingkar berbasis permainan tradisional yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik di sekolah.

5. Peneliti lain

Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N., & Dany H. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Arikunto, dan Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, A.. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital : Dasar Teori dan Pengembangannya*.<https://books.google.co.id/> . Diakses tanggal 11 Oktober 2016
- Riyana, C. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 1996. *Kajian Pendidikan Dan Kebudayaan*. Jakarta: Depdiknas
- Gustafon, K.L., & Branch, R.M. 2002. *Survey of Instructional Development Models.Fourth Edition*. New York: ERIC
- Hidayatullah, P., Amarullah A. & Zaky R. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika
- Julyal, I., Gusmaweti & Azrita. 2014. *Pengembangan Modul Pembelajaran Bernuansa Dialog Bergambar pada Materi Sistem Hormon di SMAN 1 Limbur Lubuk Mengkuang Kabupaten Bungo Jambi*. Ejournal Bung Hatta University, 3(4): 1-9.
- Kemendikbud. 2013. *Salinan Lampiran Permendikbud No. 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Kemendikbud
- Misbach, I.H. 2007. *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Bandung.

- Nuzuliana, A.D., Fauzi B. & Esmar B. 2015. *Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Pada Materi Fluida Statis Di SMA*. Jurusan Fisika FMIPA Universitas Negeri Jakarta
- Pertiwi, A.C., & Setyarsih, W. 2015. *Konsepsi Siswa Tentang Pengaruh Gaya Pada Gerak Benda Menggunakan Instrumen Force Concept Inventory (FCI) Termodifikasi*. Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF). Vol.04 No.02
- Pramudito, A. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen*. Jurnal Pendidikan JPTM UNY Yogyakarta
- Pratiwi, E.D. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak Di Perguruan Tinggi*. FKIP Raden Intan Lampung
- Prastowo. A. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prawiradilaga, S.D. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles)* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prawiradilaga, S.D. 2012. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Priandono, F.E. 2012. *Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis Kontekstual Dalam Pembelajaran Fisika di SMA*. Program Studi Jurusan Pendidikan MIPA FKIP Universitas Jember
- Pribadi, B.A. 2011. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta : Dian Rakyat
- Purwanto. 2009. *Evaluasi hasil belajar*. Surakarta : Pustaka Belajar
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Guru, Karyawan, peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Rosmidayati. 2009. *Pengembangan Bahan Ajar Listrik Dinamis Menggunakan Media Komputer Berbasis Website Di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang*. Palembang: Program Pasca Sarjana Universitas Sriwijaya
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

- Siahaan, S. M. 2012. *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Fisika*. Palembang: Seminar Nasional Pendidikan Fisika FKIP Universitas Sriwijaya.
- Saputri, A. A., Eko S. K. & Arif M. 2012. *Pemanfaatan Mainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fisika Kelas VII SMP Setya Budi Loano Tahun Pelajaran 2011/2012*. Radiasi. 1, (1), 63-67.
- Sukamandita, N.S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukirman, D., & Sumintarsih. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tessmer, M. 1998. *Planning and Conducting Formative Evaluations*. Landon: Kogan Page.
- Yanti. 2009. *Peningkatan penguasaan Konsep Fisika Siswa Melalui Permainan Bernuansa Nilai. Skripsi tidak diterbitkan*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Warsita, B. 2008. *Teknologi pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Wiyono, K. 2014. *Profile Of Student Learning Styles and Media Needs ICT-Based Learning Course In Modern Physics*. Proceeding Sriwijaya University Learning Education-International Conference (SULE-IC). Sriwijaya University.
- Wiyono, K. 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran Fisika Berbasis ICT Pada Implementasi Kurikulum 2013*. Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika. 2 (2): 123-130
- Zaman, M.Q., dkk. 2012. *“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Professional pada Mata Pelajaran Fisika”*. Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies, 1 (1): 6-7.
- Zulkardi. 2002. *Developing a Learning Environment on Realistic Mathematics Education for Indonesia Student Education*. Thesis : University of Twente