



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO PADA KETERAMPILAN *SHOOTING* BOLA BASKET DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Fadhil Ikhsan, Nurul Ihsan, Nirwandi, Asep Sujana Wahyuri

Departemen Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang
ikhsanfadhil54@gmail.com, dr.nurulihsan.mpd@gmail.com, nirwandisali@gmail.com,
asepswpo@fik.unp.ac.id

Kata kunci : *video, media pembelajaran, shooting, bola basket kelas XI*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video pada keterampilan *shooting* bola basket di sekolah menengah atas dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas 5 langkah pengembangan yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini di bantu oleh 3 orang validator yaitu 2 ahli materi, dan 1 ahli media. *Instrument* yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi. Teknik analisis data menggunakan skala penilaian dan rentang persentase. Dari penelitian yang telah dilakukan didapat bahwa validitas media yang dikembangkan memiliki persentase 94,16% dengan klasifikasi sangat layak. Media pembelajaran berbasis video pada keterampilan *shooting* bola basket di sekolah menengah atas kelas XI layak digunakan.

Keywords : *Video, learning media, basket ball, class XI.*

Abstrack : This study aims to develop video-based learning media on basketball shooting skills in high school in increasing student motivation and understanding. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model, which consists of 5 development steps, namely Analysis (*Analyze*), Design (*Design*), Development (*Development*), Implementation (*Implementation*) and Evaluation (*Evaluation*). This research was assisted by 3 validators, namely 2 material experts and 1 media expert. The instrument used in this study was a validation sheet. The data analysis technique uses a rating scale and a percentage range. From the research that has been done, it is found that the validity of the developed media has a percentage of 94.16% with a very decent classification. Video-based learning media on basketball shooting skills in high school class XI is feasible to use.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya anak

bangsa sebagai generasi penerus" (Ikhsan, 2017). "Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi dasar manusia, mempersiapkan sumber

daya yang berkualitas, memiliki daya saing dan mampu menghadapi perubahan yang sangat pesat, untuk itulah pendidikan harus berorientasi ke masa depan yang memperhatikan tuntutan kemajuan zaman yang ditandai dengan persaingan yang sangat kompleks”(Nur, Nirwandi & Asmi, 2018).

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap diri seseorang dari sejak ia lahir sampai akhir hayatnya. Proses belajar dapat terjadi kapan dan dimana saja. Ini biasanya dibuktikan dengan berubahnya tingkah laku seseorang yang biasa terjadi pada tingkatan pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa membutuhkan guru yang kreatif (Kuswanto, 2018).

Ada banyak cara menjadi guru yang kreatif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video dalam proses belajar. Menurut Pitnawati dan Damrah (2019) “pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan harus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar mengajar yang melibatkan mental, fisik, melalui interaksi antara peserta didik dan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya”.

Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa.

Penggunaan media berbasis video, bahan belajar yang abstrak bisa dikongritkan dalam pembelajaran (Kuswanto & Radiansyah, 2018).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses mengajar (R. Ibrahim dan Nana Syaodih, 2013)

Penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan termotivasi untuk belajar, dengan menggunakan media video akan berpengaruh dalam proses pelajaran dan tentunya pendidikan perlu memiliki terobosan baru yang lebih 2 energik dalam pembelajaran karena dengan adanya media yang tepat proses pembelajaran akan mudah berjalan kemudian siswa akan lebih memahami apa yang disampaikan, sehingga materi pelajaran yang disampaikan akan diserap oleh siswa secara otomatis akan meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Menurut Sudjati (2003) Kategori video ialah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara Sekuensial. Video termasuk dalam kategori bahan ajar audiovisual. Bahan ajar audiovisual atau bahan ajar pandang - dengar merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan dua materi, yaitu: materi visual dan auditif. Materi visual ditunjukkan untuk merangsang indra penglihatan siswa

sedang mater auditif untuk merangsang indra pendengaran mereka. Dengan kombinasi dua materi ini, pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif (Prastowo 2014).

Video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. video sebagai bahan ajar non cetak kaya informasi. Video sangat lugas, jika dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat menghadirkan informasi sampai ke hadapan siswa secara langsung. Selain itu video juga menambah dimensi baru dalam pembelajaran. Siswa lebih mudah mengingat dan memahami suatu pelajaran jika mereka tidak hanya menggunakan satu jenis indra saja, apalagi jika hanya indra pendengaran (Prastowo 2014).

Permainan bola basket adalah permainan yang banyak menggunakan keterampilan gerak. Sehingga jika seseorang memiliki keterampilan gerak yang bagus maka gerakan yang ia lakukan akan terlihat indah. Hal itu tidak terlepas dari teknik dasar permainan bola basket. (Nirwandi, 2016).

Tembakan atau *Shooting* adalah gerakan untuk mendapatkan angka. Jadi, tembakan atau *Shooting* adalah suatu usaha gerakan terakhir untuk mendapatkan angka dengan cara memasukkan bola ke keranjang lawan (Zollt Hartiyani, 2004: 18).

Setelah mengamati dan mewawancarai salah satu guru di SMAN 1 Kec. Pangkalan Koto Baru pada 10 September 2021, pada mata pelajaran

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terutama materi bola basket belum ada penggunaan media video pembelajaran dari guru mata peajaran. Saat ini guru belum menggunakan media pembelajaran berupa video sehingga media yang digunakan kurang bervariasi dan menarik. Kesulitan siswa menguasai materi bola basket terutama pada *Shooting*. Hasil *Shooting* pemain banyak yang tidak tepat masuk ring, ini tidak boleh dibiarkan karena dikhawatirkan akan menimbulkan permasalahan lain seputar kemampuan *Shooting*, dan bisa menyebabkan sulitnya pencapaian prestasi maksimal untuk didapatkan.

Dari latar belakang masalah di atas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa pemilihan media pembelajaran di sekolah tersebut kurang menarik dan sulit dipahami oleh peserta didik, jadi dapat disimpulkan peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video keterampilan *Shooting* bola basket di Sekolah Menengah Atas kelas VIII agar dapat termanfaatkan teknologi dan meningkatkan pembelajaran yang efektif, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran.

METODOLOGI

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Almira, Imam, Happy dan Resti (dalam Sugiono, 2018). Jenis penelitian ini adalah mengembangkan suatu produk yang telah ada, dan mendesain produk dalam bentuk yang terbaru, Menurut Sugiyono (dalam Sari, 2017) pengembangan atau *research and development* adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*). Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji aktifitas produk tersebut. Menurut (Sugiyono dalam Sari, 2018) berpendapat bahwa, “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video materi bola basket disekolah menengah pertama kelas VIII. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah menengah pertama sedangkan waktu penelitian dilakukan pada 1 September s.d 30 Desember 2021. Proses pengembangan memerlukan pengujian para ahli dan revisi sehingga produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria produk yang baik. Menurut (Hari, 2019). 1) Analisis (*analysis*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*) 4) Implementasi (*Implementation*) 5) Evaluasi (*Evaluation*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berbentuk angket suatu cara pengumpulan data dengan menyusun berbagai pertanyaan dan

pernyataan yang diberikan kepada orang lain untuk bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat. Instrumen juga digunakan untuk menilai video pengembangan yang akan dikembangkan. Berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai peneliti dirancang dan disusun instrumen sebagai berikut: 1) Instrumen Studi Pendahuluan, dan 2) Instrumen Validasi Ahli. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif persentatif.

HASIL

1. Pengembangan video pembelajaran

Pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu media berbasis video keterampilan *Shooting* bola basket di sekolah menengah atas kelas XI yang berisikan pendahuluan, inti dan penutup. Adapun langkah-langkah penelitian yang digunakan yaitu pengembangan model ADDIE, yang mana prosedur pengembangan yang dilakukan ada 5 langkah (*analysis, desigm, development, implementation, dan evaluation*).

2. Penilaian Ahli

a. Hasil uji validitas oleh ahli media
Uji validasi bahasa yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen FIK UNP yaitu Ibu Weny Sasmitha, S.Pd., M.Pd Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil 98,33%

dengan kriteria sangat layak sebagai berikut :

1. Komentar dan saran

Setelah dilakukan uji validitas produk oleh validator yakni, Ibu Weny Sasmitha, S.Pd., M.Pd ada beberapa komentar dan saran yang mendukung guna untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan oleh peneliti sebagai berikut: mengurangi volume musik pada saat perkenalan di awal video.

2. Revisi

Sesuai komentar dan saran validator diatas, maka dilakukan perbaikan guna penyempurnaan produk yang dihasilkan.

b. Hasil uji validasi oleh ahli materi

Uji ahli materi dengan meminta bantuan kepada dosen FIK UNP yaitu Ibu Indri Wulandari, M.Pd (maka diperoleh hasil 80%), dan Guru Penjas SMAN 1 KEC.PANGKALAN KOTO BARU Bapak Akhmad Fajar, S.Pd (maka diperoleh hasil 100%) dari kedua ahli materi diatas dapat diperoleh rata-rata 90%.

1. Komentar dan saran

Setelah dilakukan uji validasi produk yakni Ibu Indri Wulandari, M.Pd dan Guru Penjas SMAN 1 KEC.PANGKALAN KOTO BARU Bapak Akhmad Fajar, S.Pd, ada beberapa komentar dan saran yang mendukung guna untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan oleh peneliti sebagai berikut : alangkah baiknya untuk membagi vidio menjadi beberapa jenis vidio.

2. Revisi

Sesuai dengan komentar dan saran dari validator diatas, maka dilakukan perbaikan guna penyempurnaan produk yang dihasilkan.

Dari ketiga uji validitas (uji validitas media, dan uji validitas materi) di atas maka diperoleh rata-rata 94,16 % yang masuk ke dalam kategori **sangat layak**

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia dan mengetahui kelayakan dari pada media pembelajaran tersebut serta melihat bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran yang dirancang.

Penelitian ini merupakan pemberian solusi terhadap masalah penelitian yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang masalah, yang mana permasalahannya adalah mengenai minimnya kreativitas penggunaan media pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Namun, media yang kita gunakan harus selalu disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, karakteristik siswa yang menjadi sasaran, tingkat efektivitas dan efisiensi sehingga media pembelajaran mampu memberikan dampak yang positif dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Multimedia pembelajaran merupakan gabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, video, suara dan grafik yang dapat digunakan dalam

kegiatan proses belajar mengajar. Apalagi di masa pandemi dan new normal yang tengah kita jalani, yang mengharuskan siswa untuk belajar lebih mandiri. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia yang akan sangat membantu siswa dalam memahami materi dan mengulang kembali di rumah secara mandiri. Menggunakan media yang menarik merupakan salah satu cara yang bisa kita lakukan untuk mengantisipasi malas dalam belajar, terutama berkaitan dengan praktek lapangan.

Untuk mengantisipasi kesenjangan tersebut maka peneliti ingin memberikan solusi atas permasalahan tersebut dengan menghasilkan video pembelajaran yang diuji kelayakannya melalui uji validasi yang dilakukan oleh 2 orang dosen UNP dan 1 guru Penjas SMA, yaitu Ibu Indri Wulandari, M.Pd sebagai validator materi, Ibu Weny Sasmitha, S.Pd, M.Pd sebagai validator ahli media, dan Guru penjas SMAN 1 KEC. PANGKALAN KOTO BARU Bapak Akhmad Fajar S.Pd. Dimana setiap validator memberikan kritik dan sarannya untuk penyempurnaan media pembelajaran ini, di dalam media pembelajaran masih terdapat minus atau kekurangannya yang telah di diperbaiki oleh peneliti contoh: pengurangan volume musik di awal perkenalan.

Berdasarkan data hasil uji validitas media diperoleh rata-rata skor 98,14 % dengan kriteria **sangat layak**, untuk data hasil uji validitas materi diperoleh rata-rata 90 % dengan kriteria **sangat layak**. Dan rata-rata skor untuk kedua data validasi

adalah 94,16 % dengan kriteria **sangat layak**

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video keterampilan *shooting* bola basket sekolah menengah atas kelas XI, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video dengan rata-rata skor untuk kedua data validasi adalah 94,16 % dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran *shooting* bola basket SMA kelas 11

DAFTAR PUSTAKA

- H. Nur, Nirwandi, and Asmi,(2018) "Hubungan Sarana Prasarana Olahraga Terhadap Minat Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sma N 1 Batipuah Kabupaten Tanah Datar", *jm*, vol. 3, no. 2, pp. 93-101
- Ikhsan, N. (2017). Hubungan Motivasi Kerja Dengan Kinerja Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal MensSana*, 2(1), 55-64.
- Kuswanto, J. (2018), Februari). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas Ix. *Media Infotama*, 14(1), 15.

Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018).
Media Pembelajaran Berbasis
Android Pada Mata Pelajaran Sistem
Operasi Jaringan Kelas Ix. *Jurnal
Madia Imfotama*, 14(1).

Pitnawati and Damrah, (2019) "Evaluasi
Pelaksanaan Program Latihan
Senam Di Klub Senam Semen
Padang", *jm*, vol. 4, no. 1, pp. 9-16

Sulaiman. (2014). Alat Tes Keterampilan
Sepak Takraw Bagi Atlet Sepak
Takraw Jawa Tengah. *Journal Of
Physical Education, Health And Sport*.

Nirwandi (2016) "Tinjauan Keterampilan
Teknik Dasar Klub BolaBasket
Putra Sekolah Menengah Atas
Pembangunan Laboratorium
Universitas Negeri Padang", *jm*,
vol. 1, no. 2, pp. 9-13