

Pengembangan Media Video Pembelajaran Teknik Dasar *Shooting* Permainan Sepakbola Kelas VIII SMP N 3 Gunung Talang

Darma Arfendi¹, Nurul Ihsan², Indri Wulandari³

^{1,2}Departemen pendidikan olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang
darmaarfendi25@gmail.com

Kata Kunci : Video, media pembelajaran, shooting sepakbola kelas VIII SMP N 3 Gunung Talang

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video pada keterampilan *shooting* sepakbola di SMP N 3 Gunung Talang dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa, terlihat para siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terkhususnya pada keterampilan *shooting* sepakbola dan sulit dalam memahami materi yang disampaikan. 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 6 orang validator yaitu 3 ahli materi, dan 3 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 82,22% dengan klasifikasi sangat layak. Media pembelajaran berbasis video pada keterampilan *shooting* sepakbola di SMP N 3 layak digunakan

Keywords : Video, learning media, shooting football for class VIII SMP N 3 Gunung Talang

Abstract : *This study aims to develop video-based learning media on shooting football skills at SMP N 3 Gunung Talang in increasing student learning motivation and understanding, it can be seen that students are less motivated in learning Physical Education, Sports and Health, especially in shooting football skills and difficult understand the material presented. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model, which consists of 5 development steps namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This research was assisted by 6 validators, namely 3 material experts and 3 media experts. The instrument used in this research is a validation sheet. Data analysis techniques use rating scales and percentage ranges. From the research that has been done, it is found that the validity of the developed media has a percentage of 82.22% with a very decent classification. Video-based learning media on shooting football skills at SMP N 3 is feasible to use.*

PENDAHULUAN

“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). “Pendidikan merupakan sebuah wahana

untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya anak bangsa sebagai generasi penerus” (Ihksan, 2017). 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”.

Perkembangan dunia pendidikan begitu sangat signifikan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah merupakan sorotan utama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Tenaga pengajar/guru yang handal diharapkan mampu memberikan peningkatan mutu pendidikan, baik aspek kemampuan berfikir, kepribadian, karakter, dan rasa tanggung jawab. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran di lembaga pendidikan baik sekolah maupun perguruan tinggi.

Pada saat sekarang ini banyak peserta didik yang kurang memahami materi yang telah di sampaikan jika guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah, upaya yang dapat dilakukan oleh guru agar tercapainya pembelajaran yang ideal salah satunya dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang bervariasi yang dapat digunakan agar peserta didik mampu atau dapat memahami materi yang telah di sampaikan, salah satu media yang sering digunakan untuk mata pelajaran praktik selama pembelajaran daring yaitu melalui media pembelajaran video. Dalam proses pembelajaran kehadiran

media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat menanamkan konsep yang benar, konkret dan realistis.

Media pembelajaran video merupakan salah satu multimedia yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Media video dapat membantu guru untuk lebih mudah dalam mengajar dan peserta didik lebih mudah dalam menerima pembelajaran sehingga bisa menimbulkan minat belajar peserta didik. Menggunakan media video dapat membantu guru untuk mengembangkan teknik pengajaran terutama pada mata pelajaran praktik.

Penggunaan media video diharapkan dapat mendorong minat dan pemahaman peserta didik selama melakukan proses pembelajaran daring maupun luring, karena dalam penggunaannya peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan mengenai materi yang disampaikan guru dengan ceramah tetapi peserta didik juga diajak untuk melihat secara langsung dengan media video sehingga peserta didik mudah memahami materi dan tidak akan merasa jenuh mendengarkan pemaparan materi karena materi yang disampaikan dengan menarik pada tayangan video. Media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan efektifitas peserta didik dalam pembelajaran, karena terdapat animasi grafis, warna, musik yang merupakan keuntungan dari penggunaan media tersebut.

Pembelajaran jasmani merupakan bagian yang penting dalam pendidikan secara keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial,

pengetahuan penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru mengajarkan berbagai keterampilan gerak, pengetahuan, teknik dan strategi dan olahraga, menanamkan nilai sportivitas, jujur, dan pembiasaan hidup sehat. Cara pelaksanaan pembelajaran ini dapat dilakukan dengan cara melihat, menganalisis, latihan, meniru, permainan. Pada pembelajaran PJOK guru hanya menjelaskan materi yang ada pada bahan ajar peserta didik tanpa memperlihatkan bagaimana cara atau tekhniknya sehingga dengan keterbatasan tersebut banyak peserta didik yang kurang paham dan tidak mengerti ketika melakukan praktek langsung dilapangan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran teknik dasar *shooting* permainan sepak bola pada mata pelajaran PJOK dalam proses pembelajaran adalah dengan mengembangkan media dalam bentuk video pembelajaran, dimana pada video pembelajaran yang akan dibuat tersebut berisikan video tutorial eknik dasar *shooting* permainan sepakbola. Dengan adanya pengembangan media video pembelajaran ini diharapkan dapat menambah motivasi, minat, dan semangat belajar baru bagi peserta didik.

METODE

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. (Sugiono, 2018). Jenis penelitian ini dalalah

mengembangkan suatu produk yang telah ada, dan mendesain produk dalam bentuk yang terbaru, Menurut Sugiyono (2018) pengembangan atau *research and development* adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*).

Penelitian ini akan dilaksanakan SMP N 3 Gunung talang dan Waktu penelitian dilakukan pada Oktober sampai November 2022. Proses pengembangan memerlukan pengujian para ahli dan revisi sehingga produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria produk yang baik. 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 2) Instrumen Validasi Ahli yang terdiri dari a) Instrumen Validasi Ahli Media b) Instrumen Validasi Ahli Materi. Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan lembar validasi, lembar validasi tim ahli digunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap media yang di desain. kemudian setelah data terkumpul dianalisis menggunakan rumus deskriptif persentatif.

HASIL

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media video teknik dasar *shooting* permainan sepakbola kelas VIII SMP N 3 Gunung Talang 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*).

a. Analisis

Menganalisis kondisi sekolah dalam melakukan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa di salah satu SMP N 3 GUnung Talang Observasi dan wawancara telah dilakukan untuk menganalisis proses pembelajaran, sumber belajar, tugas siswa dan media yang digunakan di salah satu SMP N 3 Gunung Talang. Analisis ini dibutuhkan untuk menentukan langkah selanjutnya yang akan diambil oleh peneliti. Berdasarkan observasi dan wawancara kurangnya motivasi siswa dikarenakan kurangnya media yang menarik dan efektif untuk menunjang pembelajaran serta siswa kesulitan dalam mempraktekkan *shooting* sepakbola di lapangan.

b. Tahap perencanaan (*design*)

Tujuan pembelajaran yaitu memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai aktifitas gerak spesifik *shooting* sepakbola dan mampu mempraktekan gerakan dasar secara mandiri di rumah, maka dari itu materi yang dikembangkan oleh peneliti adalah beberapa teknik *shooting* sepakbola untuk siswa kelas VIII. Di dalam materi *shooting* sepakbola terdapat beberapa gerakan dasar, yakni :

- 1) *Instep Drive* (*shooting* diam dan *shooting* berjalan)
- 2) *Full Volley Tteknik Shooting*
- 3) *Side Volley Teknik Shooting*

Jadi, dengan media pembelajaran *shooting* sepakbola dapat membantu siswa belajar untuk mempraktekkan teknik *shooting*.

Tahap perencanaan ini menggunakan aplikasi Primer Pro sebagai aplikasi dalam pembuatan vidio, selain itu strategi yang dikembangkan yaitu dalam bentuk video pembelajaran, didalamnya berisi tentang teknik *shooting* bola basket.

Kegiatan pendahuluan, Video pembuka, Kompetensi inti, Kegiatan pembelajaran, dan Indikator. Materi yaitunya, Menjelaskan dan mempraktekkan cara dan gerakan teknik *Instep Drive* (*Shooting* dian Dan *Shooting* Berjalan), Menjelaskan dan mempraktekkan cara dan gerakan teknik *full Volley Teknik Shooting*, Menjelaskan dan mempraktekkan cara dan gerakan teknik *Side Volley Teknik Shooting*. Evaluasi, Umpan balik pembelajarn, Kesalahan gerak yang sering dilakukan , Penutup.

Tahap pengembangan (*Development*). Pada tahapan ini peneliti telah melakukan uji validasi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah di buat dan telah dilakukan revisi kecil untuk kesempurnaan produk, uji produk ini sendiri terdiri dari 3 katerogi: 1) Uji validitas media diperoleh rata- rata skor 82,33% dengan kriteria sangat layak. 2) Untuk data hasil uji validitas materi diperoleh rata-rata 82,33% dengan kriteria sangat layak dan rata- rata skor untuk kedua data validasi adalah 82,5% dengan kriteria sangat layak.

2. Penilaian Ahli

a. Hasil uji validitas oleh ahli media

Uji validasi media yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yaitu Dr.Damrah,M.Pd Dr.Asep Sujana Wahyuri, S.Pd,M.Pd Weny Sasmitha, S.Pd., M.Pd Berdasarkan hasil

validasi maka diperoleh hasil 82,33% dengan kriteria layak sebagai berikut :

1) Komentar dan saran

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

2) Revisi

Sesuai komentar dan saran validator diatas, maka dilakukan perbaikan guna penyempurnaan produk yang dihasilkan. Volume musik intrumens di bagian perkenalan sudah dikurangi.

b. Hasil uji validitas oleh ahli materi.

Uji ahli materi dengan meminta bantuan kepada dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yaitu bapak Dr.Emral,M.Pd ,Dr.Aldo Naza Putra,M.Pd, Dr.Alex Aldha Yudi, S.Pd, M.Pd dari ketiga ahli materi diatas dapat diperoleh rata-rata 82,33 %.

1) Komentar dan saran

Setelah dilakukan uji validasi produk yakni dosen Olahraga dan Kesehatan Dr.Emral,M.Pd Dr.Aldo Naza Putra,M.Pd, Dr.Alex Aldha Yudi, S.Pd, M.Pd ada beberapa komentar dan saran yang mendukung guna untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan oleh peneliti sebagai berikut: Alangkah baiknya video shooting di bagi menjadi beberapa video.

2) Revisi

Sesuai dengan komentar dan saran dari validator diatas, maka dilakukan perbaikan guna penyempurnaan produk yang dihasilkan. Dari keenam uji validitas (uji validitas media, dan uji validitas materi) di atas maka diperoleh rata-rata 82,5 % 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 efesiensi 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. 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 malasa 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 6 orang dosen Fakultas Ilmu

Keolahragaan Universitas Negeri Padang yaitu bapak Dr.Damrah,M.Pd, bapak Dr.Asep Sujana Wahyuri, S.Pd,M.Pd ibuk Weny Sasmitha, S.Pd., M.Pd sebagai validator media,bapak Dr.Emral,M.Pd,bapak Dr.Aldo Naza Putra,M.Pd,bapak Dr.Alex Aldha Yudi, S.Pd, M.Pd sebagai validator ahli materi. 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.

Berdasarkan data hasil uji validitas media diperoleh rata-rata skor 82,33 % dengan kriteria **sangat layak**, dan untuk data hasil uji validitas materi diperoleh rata-rata 82,33% dengan kriteria **sangat layak**. Dan rata-rata skor untuk keenam data validasi adalah 82,5 % dengan kriteria **sangat layak**.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video keterampilan *shooting* sepakbola di SMP N 3 Gunung Talang Kelas VIII, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video dengan rata-rata skor untuk kedua data validasi adalah 82,5% dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan *shooting* sepakbola di SMP N 3 Gunung Talang Kelas VIII

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, Dec. 2018

Ikhsan, N. 2017. *Hubungan Motivasi Kerja Dengan Kinerja Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Pengelolaan Pembelajaran*. *Jurnal MensSana*, 2(1), 55-64.

Pitnawati & Damrah. 2019. *Evaluasi Pelaksanaan Program Latihan Senam di Klub Senam Semen Padang*. *Jurnal MensSana*, 4(1), 9-16.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA