

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video* pada Materi *Passing* Bola Basket

Dikky Malpa Putra¹, Nurul Ihsan², Damrah³, Frizki Amra⁴

Departemen Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Indonesia¹²³⁴

¹dikkymalpa1999@gmail.com, ²nurulihshan.mpd@gmail.com, ³damrah@fik.unp.ac.id,

⁴frizkiamra@fik.unp.ac.id

Doi: <https://doi.org/10.24036/JPDO.7.2.2024.43>

Kata Kunci : Video, media pembelajaran, passing, bola basket

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video pada keterampilan passing bola basket di sekolah menengah atas dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. Berdasarkan pengamatan peneliti di sekolah menengah atas di Pangkalan, terlihat para siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terkhususnya pada keterampilan passing bola basket 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 4 orang validator yaitu 2 ahli materi, dan 2 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 88.3% dengan klasifikasi sangat layak. Media pembelajaran berbasis video pada keterampilan passing bola basket sekolah menengah atas kelas XI sangat layak digunakan.

Keywords : Video, learning media, passing, basketball

Abstract : This research aims to develop video-based learning media on basketball passing skills in high schools to increase students' learning motivation and understanding. Based on observations by researchers at high schools in Pangkalan, it appears that students are less motivated in learning Physical Education, Sports and Health, especially in basketball passing skills and have difficulty understanding 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 4 validators, namely 2 material experts and 2 media experts. The instrument used in this research was a validation sheet. Data analysis techniques use rating scales and percentage ranges. From the research that has been carried out, it is found that the validity of the media developed has a percentage of 88.3% with a very feasible classification. Video-based learning media for class XI high school basketball passing skills is very suitable to be used.

PENDAHULUAN

Pendidikan dicirikan sebagai interaksi proses pembelajaran yang memungkinkan individu memperoleh informasi yang lebih

baik dan pemahaman yang lebih baik tentang topik tertentu yang terjalin satu sama lain (H. M. Arifin, 2015). Sementara itu (Nurkholis, 2013) berpendapat bahwa pendidikan bermakna, artinya, proses transformasi sikap

dan perilaku seseorang atau sekelompok orang menjadi dewasa melalui upaya pendidikan dan pelatihan, proses perilaku, dan metode pendidikan. "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). Menurut Ikhsan (2017) "Pendidikan merupakan sebuah wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya anak bangsa sebagai generasi penerus"

"Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan satu-satunya mata pelajaran yang difokuskan pada aktivitas gerak jasmani" (Darni & Wellis, 2018) "Pendidikan jasmani merupakan serangkaian aktivitas jasmani ayau olahraga, bisa dalam bentuk permainan atau mungkin juga salah satu dar cabang olahraga yang bukan bersifat permainan melalui aktivitas jasmani atau olahraga" Afrengty, Eldawaty, & Putra. (2020). Proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat dipengaruhi oleh perkembangan siswa yang tidak sama itu, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri siswa, seperti; aspek latar belakang meliputi jenis kelamin siswa, tempat kelahiran dan tempat tinggal siswa, tingkat sosial ekonomi siswa, dari keluarga mana siswa berasal dan lain sebagainya (Syafruddin, 2018). "Kegiatan pembelajaran harus dikelola dengan baik, efektif dan profesional agar dapat mencapai sasaran yang diinginkan. Pengelolaan pembelajaran yang baik dan terencana, juga dimaksudkan agar peserta didik (siswa) dapat mencapai hasil belajar yang maksimal" (Deswandi & Ihsan, 2018)

Bola basket merupakan olahraga yang terus berkembang setiap waktu seiring perkembangan teknologi pada saat ini. Bolabasket telah berkembang memilih terminologi khusus domainnya sendiri (Callaghan, 2018)."Bolabasket itu merupakan olahraga yang memiliki gerakan kompleks serta beragam-ragam, artinyagabungan dari beberapa gerakan yang sama-sama menunjang, misal sebelumlempar bola, sebelumnya harus tahu gimana cara memegang bola lalu untuk koordinasi pada gerakan lain yang perlu dipelajari satu satu (Darni, 2016) " Populasi di Bolabasket didominasi oleh kaum muda, yang olahraganya tim dengan gerak terampil serta dinamis (Cetina, 2014). Bolabasket muncul berbagai jenis (varian), untuk dasar disebut 5v5 atau 5on5. Olahraga ini melibatkan banyak orang (Erculj, 2019).

Dalam teknik bola basket ada beberapa dasar gerak yang perlu diberikan oleh pelatih, yaitu *shoot* (menembak), *passing* (mengumpan), dan *dribble* (menggiring bola). Dari semua teknik dasar dalam bola basket, *passing* (mengumpan), merupakan yang paling penting. Mengutip Oliver dalam Kurniawan (2019) *passing* adalah cara tercepat dan paling efektif memindahkan bola dari satu pemain ke pemain lainnya serta menggerakkan bola ke seluruh area lapangan. *Passing* (mengumpan) ada 9 macam yaitu yaitu *Chest pass*, *Bounce pass*, *Overhead pass*, *Baseball pass*, *One hand push/Shoulder pass*, *Hand off pass*, *Hook pass*, *Behind the back pass*, *Under hand pass*. Kunci sukses dalam Bolabasket adalah memahami teknik dasar dan bagaimana bisa tembakan itu tidak efektif, dan berlatih lebih banyak per hari (Smith, 2017).

Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian, penulis Berdasarkan pengamatan peneliti langsung di bulan Maret 2022 di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Bukittinggi, pada mata pelajaran Pendidikan

Jasmani Olahraga dan Kesehatan terutama materi bola basket belum ada penggunaan media *video* pembelajaran dari guru mata pelajaran. Hasil wawancara 10 September 2021 dengan guru bidang studi, 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 *Passing*. Hasil *passing* pemain ke teman satu tim banyak yang tidak tepat, ini tidak boleh dibiarkan karena dikhawatirkan akan menimbulkan permasalahan lain seputar kemampuan *passing*, dan bisa menyebabkan sulitnya pencapaian prestasi maksimal untuk didapatkan. Menurut Kurniawan (2019) secara keseluruhan media pembelajaran tutorial teknik dasar *passing* bola basket berbasis *video* untuk siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan sangat layak digunakan dalam pengenalan dan pembelajaran teknik dasar *passing* bola basket.

Berdasarkan pemaparan diatas dengan bermanfaatnya media pembelajaran berbasis *video* peneliti tertarik melakukan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *video*. Media pembelajaran berbasis *video* yang akan dikembangkan pada penelitian ini bukan hanya pada teknik dasar saja melainkan keseluruhan dari teknik *passing* bola basket dan dapat diterapkan pada mata pelajaran dan juga bisa digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Diharapkan penelitian ini bisa menggambarkan besarnya kontribusi dari variabel yang dibahas dan menghasilkan langkah antisipatif untuk meningkatkan kemampuan *passing* dalam permainan bola basket.

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. Sugiyono (2015). Jenis penelitian ini dalalah mengembangkan suatu produk yang telah ada, dan mendesain produk dalam bentuk yang terbaru, Menurut Sugiyono (2015) 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 (2015) 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 *Passing* bola basket disekolah menengah atas kelas XI.

Berdasarkan kutipan di atas penelitian pengembangan merupakan suatu bentuk penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang baru maupun produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut.

HASIL

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu media berbasis video keterampilan *passing* bola basket untuk 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*).

a. Analisis

Menganalisis kondisi sekolah dalam melakukan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa di salah satu Sekolah Menengah Atas di Kota Bukittinggi. Observasi dan wawancara telah dilakukan untuk menganalisis proses pembelajaran, sumber belajar, tugas siswa dan media yang digunakan di salah satu Sekolah Menengah Atas di Kota Bukittinggi. 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 *passing* bola basket di lapangan.

b. Tahap perencanaan (*design*)

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

- 1) *Chest Pass*
- 2) *Bounce Pass*
- 3) *Overhead pass*
- 4) *Baseball Pass*
- 5) *One Hand Push Pass*
- 6) *Hand Off Pass*
- 7) *Hook Pass*
- 8) *Behind The Back Pass*
- 9) *Under Hand Pass*

Jadi, dengan media pembelajaran *passing* bola basket dapat membantu siswa belajar untuk mempraktekkan teknik *passing*.

Tahap perencanaan ini menggunakan aplikasi Capcut sebagai aplikasi dalam pembuatan vidio, selain itu strategi yang

dikembangkan yaitu dalam bentuk video pembelajaran, didalamnya berisi tentang teknik *passing* bola basket.

a. Kegiatan pendahuluan

- 1) Video pembuka
- 2) Kompetensi inti
- 3) Kegiatan pembelajaran
- 4) Indikator

b. Materi

- 1) Menjelaskan dan mempraktekkan cara dan gerakan teknik *Chest Pass*
- 2) Menjelaskan dan mempraktekkan cara dan gerakan teknik *Bounce Pass*
- 3) Menjelaskan dan mempraktekkan cara dan gerakan teknik *Overhead Pass*
- 4) Menjelaskan dan mempraktekkan cara dan gerakan teknik *Baseball Pass*
- 5) Menjelaskan dan mempraktekkan cara dan gerakan *One Hand Push Pass*
- 6) Menjelaskan dan mempraktekkan cara dan gerakan *Hand Off Pass*
- 7) Menjelaskan dan mempraktekkan cara dan gerakan *Hook Pass*
- 8) Menjelaskan dan mempraktekkan cara dan gerakan *Behind The Back Pass*
- 9) Menjelaskan dan mempraktekkan cara dan gerakan *Under Hand Pass*

c. Evaluasi

- 1) Umpan balik pembelajarn
- 2) Kesalahan gerak yang sering dilakukan
- 3) Penutup

d. 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 85% dengan kriteria sangat layak. 2) Untuk data hasil uji validitas materi diperoleh rata-rata 91.6%.% dengan kriteria sangat layak dan rata- rata skor untuk

kedua data validasi adalah 88.3 % 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 Ibu Weny Sasmitha, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil 80% dengan kriteria sangat layak. Adapun nilai dari Bapak Dr. Aldo Naza Putra, M. Pd diperoleh hasil 90% sehingga diperoleh rata-rata 85% dengan kriteria sangat layak dengan catatan 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: Backsound terlalu tinggi sehingga video susah terdengar.

2) Revisi

Sesuai komentar dan saran validator diatas, maka dilakukan perbaikan guna penyempurnaan produk yang dihasilkan. Adapun volume bacsound diperkecil sehingga instruksi lebih terdengar.

b. Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Materi.

Uji ahli materi dengan meminta bantuan kepada dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yaitu Ibu Indri Wulandari, M.Pd (maka diperoleh hasil 95%) dan Bapak Ibnu Andli Marta, M.pd (maka diperoleh hasil 88.3%) dari kedua ahli materi diatas dapat diperoleh rata-rata 91.65%.

1) Komentar dan saran

Setelah dilakukan uji validasi produk yakni Ibu Indri Wulandari, M.Pd dan Bapak Ibnu Andli Marta, M.pd ada beberapa komentar dan saran yang mendukung guna untuk menyempurnakan

produk yang dihasilkan oleh peneliti sebagai berikut: layak di uji coba dengan sedikit revisi.

2) Revisi

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

Dari kedua uji validitas (uji validitas media, dan uji validitas materi) di atas maka diperoleh rata-rata 88.3% 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 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 4 orang dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yaitu Ibu Weny Sasmitha, S.Pd, M.Pd dan Bapak Dr. Aldo Naza Putra, M.Pd sebagai validator media. Adapun Ibu Indri Wulandari, M.Pd dan Bapak Ibnu Andli Marta, 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 85 % dengan kriteria **sangat layak**, dan untuk data hasil uji validitas materi diperoleh rata-rata 91.6% dengan kriteria **sangat layak**. Dan rata-rata skor untuk ketiga data validasi adalah 88.3% dengan kriteria **sangat layak**.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video keterampilan *shooting* bola basket di sekolah menengah atas kelas XI, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video dengan rata-rata skor untuk kedua data validasi adalah 88.3 % dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media

pembelajaran keterampilan *shooting* bola basket di sekolah menengah atas kelas XI.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrenthy, R., Eldawaty, E., & Putra, A. N. (2020). Hubungan Aktivitas Bermain Dengan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Negeri 11 Padang Barat. *Sport Science*, 20(1), 1-9
- Arifin, H. M. (2015). The Influence of Competence, Motivation, and Organisational Culture to High School Teacher Job Satisfaction and Performance. *International Education Studies*, 8(1), 38-45
- Callaghan, John., Moore, Emilee and Simpson, James. 2018. *Coordinated Action, Communication, And Creativity In Basketball In Superdiversity. Language And Intercultural Communication. Volume 18. Issue 1. Page 28-53.*
- Cetina, Emel and Muratli, Sedat. 2014. *Analysis Of Jump Shot Performance Among 14-15 Year Old Male Basketball Player. Procedia - Social And Behavioral Sciences. Volume 116. Page 2985 – 2988.*
- Darni, 2016. Kontribusi Kekuatan otot lengan Dan Koordinasi Mata Tangan Terhadap Hasil *Jump shoot* Bolabasket Siswa SMP Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang. *Jurnal Menssana*, 1(2), 42.
- Erculj, Frane., et al. 2019. *Jump shoot Efficiency And Structure Of Jump shoot In 3x3 Basketball Compared To 5v5 Basketball. International Journal of Sports Science & Coaching. Volume 15. Issue 1. Page 91–98. Year 2019.*
- Darni, D., & Welis, W. (2018). Peningkatan Keterampilan Masase Cedera Olahraga Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Kecamatan Padang Utara. *Jurnal Stamina*, 1(1), 415-424

- Deswandi, F. U., & Ihsan, N. (2018). Persepsi Siswa terhadap Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di SDN 16 Pisang Kecamatan Pauh Kota Padang. *Jurnal MensSana*, 3(1), 48-66.
- H. Nur, N. Nirwandi, and A. Asmi, "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.
- Kurniawan, i. (2019). *Pengembangan model tutorial teknik dasar passing bola basket berbasis audio visual pada siswa kelas vii smp muhammadiyah 1 medan* (doctoral dissertation, unimed).
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 24-44.
- Smith, A. S. 2017. Shooter's Touch: Skill Mastery in Basketball through Skill-Appropriate Progressions. *Strategies*, 30(4), 11-16.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Syafuruddin, Darni, and Ihsan, "Persepsi Siswa Terhadap Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sdn 16 Pisang Kecamatan Pauh Kota Padang", *jm*, vol. 3, no. 1, pp. 48-66, Jun. 2018