

Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP Negeri 01 Muko-Muko Kelas VIII

Septian Anggara Putra¹, Asep Sujana Wahyuri² Arsil³, Rika Sepriani⁴

Departemen Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaaan Universitas Negeri Padang

Septian.anggara100@gmail.com, asepsw.unp@gmail.com

Doi: <https://doi.org/10.24036/JPDO.7.5.2025.113>

Kata kunci : Media Pembelajaran, Sepakbola

Abstrak : Masalah dalam penelitian ini yaitu adanya pemilihan media pembelajaran di sekolah tersebut kurang menarik dan agak sulit dipahami oleh peserta didik, jadi dapat disimpulkan peneliti mengembangkan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis video untuk materi Sepakbola di SMP Negeri 01 Muko-muko kelas VIII agar dapat memanfaatkan teknologi tersebut dan meningkatkan pembelajaran yang efektif, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah efektifitas pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP negeri 01 muko-muko kelas VIII. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*research and development*). Penelitian ini terlaksana pada bulan Januari 2024 di SMP 01 muko-muko. Instrument dalam penelitian ini adalah berupa lembar validasi yang diberikan kepada ahli yang selanjutnya dinyatakan layak atau tidak untuk digunakan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berbentuk angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentatif. Berdasarkan data hasil uji validitas media diperoleh rata-rata skor 73,33% dengan kriteria layak , untuk data hasil uji validitas materi diperoleh rata-rata 84,16 % dengan kriteria sangat layak dan data hasil uji validitas bahasa diperoleh rata-rata 82,5% dengan kriteria sangat layak. Dan rata-rata skor untuk ketiga data validasi adalah 79,99% dengan kriteria layak.

Keywords : Learning Media, Football

Abstract : The problem in this study is that the selection of learning media in the school is less interesting and rather difficult for students to understand, so it can be concluded that the researcher developed a video-based physical education, sports and health learning media for Football material at SMP Negeri 01 Muko-muko class VIII in order to utilize the technology and improve effective learning, so the author is interested in developing learning media in the form of learning videos. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the development of physical education, sports and health learning media at SMP Negeri 01 Muko-muko class VIII. This study used the R&D (*research and development*) research and development method. This research was carried out in January 2024 at SMP 01 Muko-muko. The instrument in this study was in the form of a validation sheet given to experts which was then declared suitable or not for use. The data collection technique in this study was in the form of a questionnaire. The data analysis technique used descriptive percentage analysis. Based on the media validity test results data obtained an average score of 73.33% with feasible criteria, for the material validity test results data obtained an average of 84.16% with very feasible criteria and the language validity test results data obtained an average of 82.5% with very feasible criteria. And the average score for the three validation data is 79.99% with feasible criteria.

PENDAHULUAN

Menurut (Ihsan, N. 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 merupakan usaha untuk mengembangkan potensi dasar manusia, mempersiapkan sumber daya yang berkualitas, memiliki daya saing dan mampu menghadapi perubahan yang sangat pesat yang ditandai dengan persaingan yang sangat kompleks" (H. Nur, N. Nirwandi, and A. Asmi, 2018).

Pendidikan menjadi hal yang amat penting dilakukan manusia dari kecil hingga tumbuh dewasa (Gumara, O. H., & Wahyuri, A. S, 2022). Proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat dipengaruhi oleh perkembangan siswa yang tidak sama itu

"Pendidikan jasmani merupakan serangkaian aktivitas jasmani atau olahraga, bisa dalam bentuk permainan atau mungkin juga salah satu dari cabang olahraga yang bukan bersifat permainan melalui aktivitas jasmani atau olahraga" Afrengty, R., Eldawaty, E., & Putra, A. N. (2020).

Olahraga adalah suatu aktivitas yang banyak dilakukan oleh masyarakat, keberadaannya sekarang ini tidak lagi dipandang sebelah mata tetapi sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat (Asnaldi, 2019).

Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial (Asnaldi, 2016). Olahraga harus dikembangkan sedini mungkin, untuk

menciptakan generasi muda berprestasi.

Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan fisik peserta didik, serta mendukung perkembangan holistik mereka dalam konteks pendidikan (Sugiyanto, 2007).

Prestasi yang didapat dari program yang terencana, berjenjang, dan berkelanjutan serta didukung oleh ilmu pengetahuan dan teknologi olahraga (Sari, Wulandari, & Hardiansyah, 2020).

Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa, diperlukan guru yang memiliki kreativitas (Kuswanto, 2018). Kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi, tujuan utama mengubah fokus pendidikan dari hasil dan materi menjadi proses, menggunakan pendekatan tematik integratif.

Disamping 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 (Syafuruddin, Darni, and Ihsan, 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, F. U., & Ihsan, N, 2018)

Pendidikan jasmani sering disebut dengan mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Tujuan pendidikan jasmani di atas akan memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mempelajari dan menguasainya.

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap diri seseorang dari sejak ia

lahir sampai akhir hayatnya. Proses belajar dapat terjadi kapan dan di mana 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). Menurut Kuswanto & Radiansyah (2018) Ada banyak cara menjadi guru yang kreatif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video dalam proses belajar.

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 dikongkritkan dalam pembelajaran.

Peranan media pembelajaran sangat penting dalam membantu proses belajar siswa, khususnya dalam mengkongkritkan materi pembelajaran yang abstrak melalui penggunaan video (Yusrindra, R. A., Wahyuri, A. S., & Jonni, J. (2025).

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik (Arsyad, A. 2011).

Penggunaan media pembelajaran adalah solusi yang tepat untuk siswa tipe visual ini. Karena dengan media pembelajaran, informasi yang disampaikan menjadi lebih konkret (Hasan, Muhammad, et al, 2021).

Media pembelajaran adalah alat yang penting dalam proses pendidikan, yang berfungsi untuk memfasilitasi pengajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Susilana & Riyana, 2009).

Pengembangan media pembelajaran yang tepat dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka (Miarso, 2018).

Persoalan utama peserta didik yakni proses berubahnya tingkah laku siswa melalui berbagai pengalaman pembelajaran yang diperolehnya. Berbagai masalah dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani sering kerap terjadi (Asnaldi, 2020).

Peran guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video sangat membantu peserta didik. Media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar (Indriana, 2018).

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 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.

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).

Dalam kondisi seperti ini akan memberikan efek yang bermacam. Salah satunya adalah terbebannya siswa dengan tugas yang menumpuk di rumah akan mengakibatkan jenuh, bosan bahkan stres.

Ketika siswa tidak berada di sekolah, misalnya liburan atau belajar dari rumah, mereka secara fisik akan menjadi kurang aktif dan memiliki waktu yang lebih lama untuk bermain ponsel, sehingga penggunaannya akan terasa jenuh, bahkan dengan stres yang berat dan ringan (Brazendale, 2017).

Dari fenomena yang ditemukan 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 pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis video untuk materi sepakbola di Sekolah Menengah Pertama kelas VIII agar dapat memanfaatkan teknologi dan meningkatkan pembelajaran yang efektif, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran.

METODE

Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan

pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Jenis penelitian ini adalah mengembangkan suatu produk yang telah ada, dan mendesain produk dalam bentuk yang terbaru, Menurut Sugiyono (Sari, 2017) pengembangan atau *research and development* adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna.

HASIL

Adapun langkah-langkah penelitian yang digunakan yaitu pengembangan model ADDIE, yang mana prosedur pengembangan yang dilakukan ada 5 langkah (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

a. Analisis

Menganalisis kondisi sekolah dalam melakukan pembelajaran daring akibat adanya pandemi *covid-19* melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa di salah satu SMP negeri di Muko-muko .

Observasi dan wawancara telah dilakukan untuk menganalisis proses pembelajaran, sumber belajar, tugas siswa dan media daring yang digunakan di salah satu SMP di Muko-muko.

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 materi sepakbola di lapangan.

b. Tahap Perencanaan (*design*)

Pada masa pandemi sekarang tujuan pembelajaran melalui daring yaitu memberikan pemahaman kepada peserta

didik mengenai aktifitas gerak spesifik permainan sepakbola dan mampu mempraktekan gerakan dasar secara mandiri di rumah, maka dari itu materi yang dikembangkan oleh peneliti adalah beberapa teknik dasar sepakbola untuk siswa kelas VIII. Di dalam materi sepakbola dasar terdapat beberapa gerakan dasar, yakni :

- 1) *Passing*
- 2) menghentikan bola
- 3) Menggiring bola (*dribbling*)
- 4) *shooting*

Jadi, dengan media pembelajaran sepakbola dapat membantu siswa belajar kembali di rumah untuk mempraktekan teknik dasar sepakbola. Tahap perencanaan ini menggunakan beberapa aplikasi :

- 1) Kine master
- 2) Cap cut
- 3) Inshot
- 4) Word

Strategi yang dikembangkan yaitu dalam bentuk video pembelajaran, didalamnya berisi tentang teknik dasar atau gerakan dasar pada materi sepakbola.

a. Kegiatan Pendahuluan

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

b. Materi

- 1) Menjelaskan dan mempraktekan cara dan gerakan dasar *passing*
- 2) Menjelaskan dan mempraktekan cara dan gerakan menghentikan bola
- 3) Menjelaskan dan mempraktekan cara dan gerakan menggiring bola
- 4) Menjelaskan dan mempraktekan cara dan gerakan *shooting*

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 73,33% dengan kriteria layak.

2) Untuk data hasil uji validitas materi diperoleh rata-rata 84,16% dengan kriteria sangat layak dan 3) Data hasil uji validitas bahasa diperoleh rata-rata 82,5% dengan kriteria sangat layak. Dan rata- rata skor untuk ketiga data validasi adalah 79,99% dengan kriteria layak.



Gambar 1. Foto bersama validator ahli sepakbola

Sumber: dokumentasi penelitian

Peneliti melakukan foto bersama dengan validator ahli sepakbola bapak Dr. Emral, M.Pd, dimana angket validator diperiksa dan dinyatakan layak untuk digunakan



Gambar 2. Foto bersama validator ahli Sumber dokumentasi penelitian
Peneliti melakukan foto bersama dengan validator ahli praktikalis yaitu guru PJOK terkait Ibu Eva Prima Suri, S.Pd. dimana angket validator diperiksa dan dinyatakan layak untuk digunakan



Gambar 1. Foto bersama validator ahli Media
Sumber: dokumentasi penelitian
Peneliti melakukan foto bersama dengan validator ahli media bapak Bapak Dr.Asrul

Huda, S.Kom, M.Kom sebagai Dosen FT UNP, dimana angket validator diperiksa dan dinyatakan layak untuk digunakan



Gambar 1. Foto bersama validator ahli bahasa
Sumber: dokumentasi penelitian
Peneliti melakukan foto bersama dengan validator ahli bahasa bapak Bapak Dr.Ngusman, M.Hum sebagai Dosen FBS UNP, dimana angket validator diperiksa dan dinyatakan layak untuk digunakan

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 responsiswa 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 multimediatayang 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. Hal ini disebabkan karena banyaknya sarana dan prasarana olahraga yang ditutup sementara untuk menghindari penularan Covid- 19.

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 3 orang dosen UNP dan 1 Guru PJOK SMP, yaitu Bapak Dr. Emral ,M.Pd dan Buk Eva Prima Suri S.Pd. sebagai validator materi, Bapak Dr. Asrul Huda,S.Kom, M.Kom sebagai validator ahli media, Bapak Dr.Ngusman, M.Hum sebagai validator bahasa.

Dimana setiap validator memberikan kritik dan sarannya untuk penyempurnaan media pembelajaran ini, di dalam media

pembelajaran masih terdapat kekurangannya yang telah di diperbaiki oleh peneliti contoh: mulai dari penyajian materi, bahasa yang digunakan dan tampilan serta materi yang digunakan.

Berdasarkan data hasil uji validitas media diperoleh rata-rata skor 73,33% dengan kriteria layak , untuk data hasil uji validitas materi diperoleh rata-rata 84,16 % dengan kriteria sangat layak dan data hasil uji validitas bahasa diperoleh rata-rata 82,5% dengan kriteria sangat layak . Dan rata-rata skor untuk ketiga data validasi adalah 79,99% dengan kriteria layak.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil uji validitas media diperoleh rata-rata skor 73,33% dengan kriteria layak , untuk data hasil uji validitas materi diperoleh rata-rata 84,16 % dengan kriteria sangat layak dan data hasil uji validitas bahasa diperoleh rata-rata 82,5% dengan kriteria sangat layak . Dan rata-rata skor untuk ketiga data validasi adalah 79,99% dengan kriteria layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrengty, 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.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*.
- Asnaldi, A. (2016). Hubungan Pendekatan Latihan Massed Practice Dan Distributed Practice Terhadap Ketepatan Pukulan Lob Pemain Bulutangkis. *Jurnal Mensana*, 1(2), 20. <https://doi.org/10.24036/jm.v1i2.51>
- Asnaldi, A. (2019). *Kontribusi Motor Ability Dan Konsentrasi Terhadap*

- Kemampuan Penguasaan Kata Heian Yodan Karateka Lemkari Dojo Angkasa Lanud Padang. *Jurnal MensSana*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.24036/jm.v1i2.51>
- Asnaldi, A. (2020). Meningkatkan keterampilan passing atas bola voli melalui media pembelajaran menggunakan alat bantu. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 2(1), 23-35.
- Brazendale, K., Beets, M. W., Weaver, R. G., Pate, R. R., Turner-McGrievy, G. M., Kaczynski, A. T., ... & von Hippel, P. T. (2017). Understanding differences between summer vs. school obesogenic behaviors of children: the structured days hypothesis. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 14, 1-14.
- 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.
- Gumara, O. H., & Wahyuri, A. S. (2022). Pengembangan E-Modul Mata Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Materi Pokok Pola Hidup Sehat untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. Edukatif.
- Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 6185-6192
- 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
- Hasan, Muhammad, et al. "Media pembelajaran." (2021).
- Indriana, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 03(1), 173.
- Miarso, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*, 2(2), 457.
- Prastowo, A. (2014). Pemenuhan kebutuhan psikologis peserta didik SD/MI melalui pembelajaran tematik-terpadu. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 1(1), 1-13.
- Sari, D. N., Wulandari, I., & Hardiansyah, S. (2020, Agustus). Contributions of Arm Muscle Strength Against Forehand Drive Skills for Table Tennis Athletes. In 1st International Conference of Physiscal Educcation (ICPE 2019) (pp. 120-123). Atlantis Press.
- Sugiyanto. (2007). Pendidikan Jasmani dalam Perspektif Pendidikan. Gava Media.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. CV Wacana Prima.

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.

Yusrindra, R. A., Wahyuri, A. S., & Jonni, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bolavoli Berbasis Video Siswa Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Payakumbuh. *Jurnal JPDO*, 8(1), 127-138.