

Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bolavoli Berbasis Video Siswa Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama (Smp) Negeri 1 Payakumbuh

Refly Alfazella Yusrindra¹, Asep Sujana Wahyuri², Jonni³, Erianti⁴

Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

reflyalfazella15@gmail.com, asepsw@fik.unp.ac.id, jonni@fik.unp.ac.id ,

Erianti@fik.unp.ac.id

<https://doi.org/10.24036/IPDO.8.1.2025.14>

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Video, Bolavoli, Kelas VIII

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan berbasis video di Sekolah Menengah Pertama dalam meningkatkan semangat, motivasi, dan pemahaman siswa. Berdasarkan pengamatan peneliti di Sekolah Menengah Pertama Kota Payakumbuh, banyak para siswa memiliki motivasi yang kurang dan sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terkhusus pada materi bolavoli. Jenis penelitian ini adalah Research and Development dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 langkah pengembangan yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Penelitian ini dibantu oleh 6 orang validator yaitu 4 orang validator ahli materi yaitu bapak Dr. Sepriadi, S.Si., M.Pd, Ibu Haripah Lawanis, M.Pd, Bapak Ivan Dermawan, S.Pd, dan Bapak Yulfero, S.Pd. 1 orang validator ahli Bahasa yaitu Bapak Muhammad Adek, S.Hum, M.Hum dan 1 orang validator ahli media yaitu Bapak Devy Kurnia Alamsyah, S.S, M.Hum. Instrumen yang digunakan pada penelitian adalah lembar validasi berupa angket. Teknik analisis data menggunakan skala penilaian dan rentang persentase. Dari penelitian yang dilakukan diketahui bahwa media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan memiliki persentase 94,17% dengan klasifikasi sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan berbasis video di Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII layak untuk digunakan.

Keyowrds : *Learning Media, Video, Volleyball, Class VIII*

Abstract : *This research aims to develop video-based interactive learning media for Physical Education, Sports and Health in Junior High Schools to increase student enthusiasm, motivation and understanding. Based on observations by researchers at Junior High Schools in Payakumbuh City, it appears that students have less motivation and find it difficult to understand the material presented in Physical Education, Sports and Health, especially volleyball material. This type of research is Research and Development (R&D) using a development model ADDIE consists of 5 development steps, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This research was assisted by 6 validators, namely 4 material expert validators, 1 language expert validator, and 1 media expert validator. The instrument used in this research was a validation sheet in the form of a questionnaire. The data analysis technique uses a rating scale and percentage range. From the research conducted it is known that the video-based learning media developed has a percentage of 94.17%.*

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya belajar merupakan proses yang terjadi pada setiap diri seseorang anak sejak lahir sampai akhir hayatnya. Proses pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan kapan saja. Ini sering kali dilihat dari perubahan perilaku seseorang dalam hal pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

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, 2018:15). Kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi, tujuan utama mengubah fokus pendidikan dari hasil dan materi menjadi proses, menggunakan pendekatan tematik integratif.

Ada beragam metode untuk menjadi guru yang kreatif dalam proses pembelajaran, dan salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran

berbasis video. Media pembelajaran telah menjadi bagian tak terpisahkan dan terintegrasi dalam metode pembelajaran.

Peranan media pembelajaran sangat penting dalam membantu proses belajar siswa, khususnya dalam mengkonkritkan materi pembelajaran yang abstrak melalui penggunaan video (Kuswanti & Radiansyah, 2018:15).

Pemanfaatan media video dalam pembelajaran mampu menarik minat siswa, memicu rasa ingin tahu, dan meningkatkan motivasi belajar. Media video memiliki dampak signifikan dalam proses pembelajaran, dan inovasi yang dinamis diperlukan dalam pendidikan.

Dengan penggunaan media yang sesuai, proses pembelajaran menjadi lebih lancar dan pemahaman siswa terhadap materi meningkat, memperbaiki kemampuan belajar mereka secara otomatis.

Media dalam prespektif 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).

Kategori video mencakup segala sesuatu yang memungkinkan penggabungan

sinyal audio dengan gambar bergerak secara berurutan. Video termasuk dalam bahan ajar audiovisual, yang menggabungkan materi visual dan auditif untuk merangsang indra siswa.

Dengan menggabungkan kedua jenis materi ini, pendidik dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan meningkatkan efektivitas komunikasi (Prastowo, 2014:342).

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani seorang guru harus mempunyai strategi dalam pembelajaran agar pembelajaran yang diberikan kepada siswa dapat dimengerti.

Pengembangan media pembelajaran yang tepat dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka (Miarso, 2018:173).

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).

Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan harus dapat mendukung ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan.

Faktor yang harus diperhatikan dalam pemilihan media di antaranya adalah kesesuaian materi, keefektifan, dan kesesuaian dengan sistem pendidikan yang berlaku. Penggunaan media pada pembelajaran teori

tentu akan berbeda dengan media yang digunakan pada pembelajaran praktik.

Oleh karena itu seorang guru harus dapat memilih maupun membuat media pembelajaran yang tepat bagi siswa. Media pembelajaran dapat berupa alat peraga, alat simulasi, gambar, animasi, audio, dan media lainnya (Fatmawati, E., & Sulistiyawati, R. S. 2018).

Hal ini membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui media virtual. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang memudahkan pengajaran dengan mendukung metode pengajaran yang digunakan oleh guru.

Untuk meningkatkan kesenangan belajar, guru dapat mengemas materi menjadi bahan ajar yang lebih menarik dengan mengaplikasikan teknologi dalam dunia pendidikan (Elvrado Klemen Simanjorang, 2020:8).

Digitalisasi pendidikan merupakan pendayagunaan teknologi sebagai aspek dalam system pembelajaran, mulai dari metode pembelajaran, kurikulum bahkan juga mencakup sistem administrasi pendidikan.

Teknologi komunikasi dan informasi memainkan peran krusial dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan interaktif, sehingga memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan yang lebih baik" (Uno & Lamatenggo, 2011).

Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan materi dan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Arifin, 2021).

Inovasi pembelajaran di era digital menuntut pendidik untuk memanfaatkan

teknologi secara kreatif dalam implementasi Kurikulum Merdeka, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman (Yamin, 2020).

Pengembangan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam konteks pendidikan modern (Nasution, 2018:174).

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu upaya strategis untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan" (Nasution, 2018:177). Pengembangan media pembelajaran yang efektif dapat berkontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa" (Sanjaya, 2018:173).

Pada saat ini, perkembangan teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar pada inovasi dunia Pendidikan. Pemerataan pendidikan pada daerah-daerah terluar, tertinggal, dan terpencil terbantu dengan adanya digitalisasi pendidikan (Edelweisia Cristiana, 2021).

Setelah mengamati dan mewawancarai salah satu guru di SMP Negeri 1 Payakumbuh pada hari Jum'at, 15 Desember 2023 yang kurang memanfaatkan teknologi dan kurang efektif, serta pemilihan media pembelajaran yang kurang menarik.

Berkaitan dengan keadaan sekarang ini yaitu digitalisasi pendidikan, dengan memberikan pembelajaran melalui media (video) diharapkan siswa mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan untuk belajar khususnya dalam menunjang kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini berfokus pada kelas VIII Sekolah Menengah Pertama, dan diharapkan mendapat hasil yang positif dan berguna bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

Salah satu topik yang diajarkan dalam

mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan adalah bolavoli. Materi tentang bolavoli seringkali sulit dipahami oleh siswa jika menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.

Menurut M. Yunus (2012:1) "Permainan bolavoli sudah berkembang menjadi cabang olahraga yang sangat digemari oleh semua lapisan masyarakat, baik remaja maupun dewasa dan menurut para ahli saat ini bolavoli tercatat sebagai olahraga yang menempati urutan kedua yang paling digemari di dunia".

Dr. Bull (2015) menyatakan bahwa analisis video membantu dalam pembelajaran teknik olahraga. Dengan merekam dan menganalisis gerakan siswa, guru dapat memberikan umpan balik yang tepat dan detail untuk perbaikan teknik.

Yang lebih menonjol dalam hubungan yang terjalin antara bidang pengetahuan yang lainnya. Hal ini membuat suatu masalah menjadi kompleks karena dianalisis dari berbagai sudut pandang pengetahuan yang terhubung dan saling mendukung.

Dari konteks masalah yang diuraikan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran di sekolah tersebut kurang menarik dan sulit dipahami oleh peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan berbasis video di Sekolah Menengah Pertama kelas VIII.

Untuk memanfaatkan teknologi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dengan demikian, penulis tertarik untuk merancang media pembelajaran berupa video pembelajaran.

Pembelajaran melibatkan interaksi dua arah di mana pengajaran dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sementara proses belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Menurut Gagne, (2014) perubahan dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah pembelajaran berkelanjutan tidak hanya dipengaruhi oleh pertumbuhan saja.

Proses pembelajaran terjadi ketika stimulus dalam situasi tertentu bersamaan dengan pengetahuan yang tersimpan memengaruhi individu sehingga perilakunya berubah dari sebelum mengalami situasi tersebut ke setelah mengalaminya.

Menurut Piaget, (2014), berpendapat bahwa ada dua proses yang terjadi dalam perkembangan kognitif anak, yaitu proses asimilations dan proses accomodations.

Proses asimilations melibatkan penyesuaian atau pencocokan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, kemudian mengubahnya jika diperlukan. Sedangkan proses accomodations melibatkan pengorganisasian, pembangunan, atau penyesuaian informasi.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan siswa dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa peran siswa adalah untuk belajar, mengikuti proses pembelajaran yang dipimpin oleh guru, dan berupaya mendapatkan pengetahuan baru, yang semuanya terkait dengan lingkungan pendidikan di sekolah.

Hal ini melibatkan dimensi pengetahuan, keterampilan, motivasi, rasa syukur, dan kesungguhan. Siswa perlu tetap berada dalam bimbingan guru, sementara guru harus memfasilitasi agar siswa tetap termotivasi dan bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan pembelajaran.

Peran pendidik dalam pembelajaran adalah untuk membantu terjadinya proses perolehan ilmu dan pengetahuan. Menurut Piaget (2014), perkembangan kognitif anak melibatkan dua proses utama: asimilasi dan akomodasi.

Asimilasi adalah penyesuaian informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, sementara akomodasi adalah pengorganisasian dan penyesuaian pengetahuan yang ada untuk mengintegrasikan informasi baru.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dan siswa serta sumber belajar dalam lingkungan belajar.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat memfasilitasi proses belajar mengajar dengan menyampaikan pesan secara lebih jelas, sehingga tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Hasil belajar mencerminkan penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dinilai dari perubahan tingkah laku para siswa.

Sebagai salah satu sumber belajar,

media pembelajaran membantu siswa dalam memahami pesan dan informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih terarah dan memberikan kontribusi dalam pembentukan pengetahuan siswa.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode penelitian dan pengembangan (research and development). Metode ini digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji efektivitasnya.

Almira, Imam, Happy, dan Resti (dalam Sugiyono, 2018) menjelaskan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk yang sudah ada atau merancang produk baru dalam bentuk terbaru.

Dalam konteks penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis video untuk siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama. Dengan demikian, penelitian pengembangan adalah suatu mode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk baru.

HASIL

1. Pengembangan Vidio Pembelajaran

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah pembuatan media pembelajaran berbasis video yang dirancang khusus untuk siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.

Media video ini disusun dengan struktur yang terdiri dari tiga bagian utama, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Dalam proses pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai kerangka kerja utama.

Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yang saling berhubungan dan sistematis. Tahap pertama analisis (*analysis*), tahap kedua desain (*design*), tahap ketiga pengembangan (*development*), tahap keempat implementasi (*implementation*), dan tahap kelima evaluasi (*evaluation*).

a. Analisis (*Analysis*)

Menganalisis kondisi sekolah dalam melakukan pembelajaran media elektronik merupakan langkah penting dalam pengembangan kelas digital di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kota Payakumbuh.

Proses analisis ini dilakukan melalui observasi langsung di sekolah serta wawancara mendalam dengan para guru yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Observasi dan wawancara tersebut bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai proses pembelajaran yang berlangsung, sumber belajar yang digunakan, tugas-tugas yang diberikan kepada siswa, serta jenis media digital yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan beberapa masalah yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Salah satu masalah utama adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk menunjang proses belajar mengajar.

Media yang digunakan saat ini dinilai kurang mampu menarik minat siswa, sehingga mereka kurang termotivasi untuk belajar. Dengan adanya analisis ini, peneliti dapat merumuskan strategi dan langkah-langkah yang tepat untuk mengatasi masalah yang ada.

b. Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada era digital seperti saat ini, tujuan pembelajaran melalui perangkat digital adalah memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai aktivitas gerak spesifik dalam permainan bolavoli.

Selain itu, diharapkan para siswa mampu mempraktikkan gerakan dasar secara mandiri melalui media digital yang mereka miliki. Oleh karena itu, materi yang dikembangkan oleh peneliti difokuskan pada beberapa teknik dasar bolavoli untuk siswa kelas VIII.

Materi ini mencakup teknik servis atas, servis bawah, passing atas, dan passing bawah yang disajikan dalam bentuk video tutorial. Setiap teknik dijelaskan secara rinci dengan langkah-langkah yang mudah dipahami.

Jadi dengan adanya media pembelajaran materi bolavoli diharapkan dapat membantu siswa belajar Kembali di rumah untuk mempraktikkan teknik dasar bolavoli.

Tahap perencanaan ini menggunakan beberapa aplikasi diantaranya kine master, capcut, inshot, microsoft word, dan canva. Strategi yang di kembangkan yaitu media pembelajaran berbentuk video pembelajaran, yang didalamnya berisi teknik dasar pada materi bolavoli.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan ini, peneliti telah melakukan uji validasi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dibuat, serta melakukan revisi kecil untuk menyempurnakan produk tersebut.

Uji produk ini sendiri terdiri dari tiga kategori utama. Pertama, uji validitas materi yang diperoleh dengan

rata-rata skor 91,67% menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan memiliki kriteria sangat layak.

Kedua, uji validitas bahasa yang memperoleh rata-rata skor 92,50% juga menunjukkan bahwa penggunaan Bahasa dalam produk sangat layak. Ketiga, uji validitas media yang diperoleh dengan rata-rata skor 98,33% menunjukkan bahwa aspek media yang terkandung dalam produk sangat layak.

Secara keseluruhan, rata-rata skor dari ketiga kategori validasi tersebut adalah 94,17%, yang menunjukkan bahwa produk secara keseluruhan sangat layak untuk digunakan.

Peneliti memastikan bahwa setiap aspek dari produk diuji secara menyeluruh untuk memastikan tidak hanya kelayakan, tetapi juga efektivitas dalam penerapannya di lapangan.

2. Penilaian Ahli

a. Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Materi

Uji validitas materi yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yaitu Bapak Sepriadi, S.Si, M.Pd dan Ibu Haripah Lawanis, M.Pd, diperoleh hasil 91,66% dan 85%.

Pada uji validitas materi ini juga meminta bantuan kepada Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kota Payakumbuh.

Bapak Ivan Dermawan, S.Pd dan Bapak Yulfero, S.Pd diperoleh hasil 95% dan 95%, dari ke empat ahli materi tersebut diperoleh rata-rata 91,67% dengan kriteria sangat layak.



Gambar 1. Uji Validasi Ahli
Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 3. Uji Validasi Ahli Materi
Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 2. Uji Validasi Ahli Materi
Sumber : Dokumentasi Penelitian

1) Revisi

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

Adapun perbaikan yang dimaksud adalah Bahasa penyampaian yang di gunakan sudah lebih jelas dan juga demonstrasi yang dilakukan juga sudah lebih diperbanyak.

b. Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Bahasa

Dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang yaitu Bapak Muhammad Adek, S.Hum, M.Hum. Berdasarkan hasil validasi diperoleh total skor 92,50% dengan kriteria sangat layak.



Gambar 4 Uji Validitas Bahasa
Sumber: dokumentasi penelitian

1) Komentar dan Saran

Setelah dilakukan uji validasi produk oleh Bapak Muhammad Adek, S.Hum, M.Hum terdapat komentar dan saran untuk menyempurnakan produk yaitu video pembelajaran yang di hasilkan sudah oke dan layak untuk di publikasikan.

2) Revisi

Sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh Bapak Muhammad Adek, S.Hum, M.Hum, maka video pembelajaran yang peneliti hasilkan sudah di publikasikan untuk umum.

- c. Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Media
Uji validitas media yang dilakukan dengan meminta bantuan Bapak Devy Kurnia Alamsyah, S.S, M.Hum. Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil 98,33% dengan kriteria sangat layak.



Gambar 4 Uji Validitas Media
Sumber: dokumentasi penelitian

1) Komentar dan Saran

Setelah dilakukan uji validasi oleh bapak Devy Kurnia Alamsyah, S.S, M.Hum terdapat komentar dan saran yang mendukung untuk kesempurnaan produk yang dihasilkan oleh peneliti yaitu untuk adegan salah dan benar fokuskan ke *angle extreme close up*.

2) Revisi

Sesuai dengan komentar dan saran yang di berikan oleh Bapak Devy Kurnia Alamsyah, S.S, M.Hum, maka dilakukan perbaikan guna penyempurnaan produk sudah membuat *close up* ke bagian kaki dan lengan pada saat adegan benar dan salah.

Dari ketiga uji validitas (uji validitas materi, uji validitas bahasa, dan uji validitas media) diatas maka diperoleh rata-rata 94,17% yang masuk ke dalam kategori **Sangat Layak**. Dapat di lihat pad gambar di bawah ini :

PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia, mengevaluasi kelayakannya, dan mengukur respons siswa terhadap media pembelajaran yang dirancang.

Penelitian ini bertujuan memberikan solusi terhadap masalah yang telah diuraikan pada bagian latar belakang, yaitu minimnya kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang digunakan harus selalu disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, karakteristik siswa yang menjadi target, serta tingkat efektivitas dan efisiensi.

Dengan demikian, media pembelajaran yang diciptakan dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Multimedia pembelajaran adalah

kombinasi dari beberapa media seperti teks, gambar, video, suara, dan grafik yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Terutama di masa perkembangan kelas digital di sekolah yang mengharuskan siswa belajar menggunakan media elektronik dalam melaksanakan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia sangat membantu siswa dalam memahami materi.

Menggunakan media yang menarik merupakan salah satu cara efektif untuk mengatasi rasa malas dalam belajar, terutama kaitannya dengan praktik lapangan.

Hal ini disebabkan karena sekolah sudah mulai mengembangkan kelas digital yang mengharuskan siswa melaksanakan proses belajar mengajar menggunakan media elektronik.

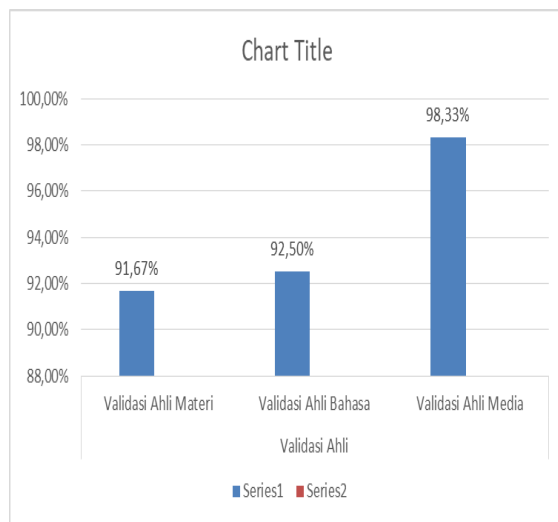
Untuk menghadapi perkembangan kelas digital tersebut maka peneliti ingin memberikan solusi atas permasalahan media pembelajaran tersebut dengan menghasilkan video pembelajaran yang diuji kelayakannya melalui uji validasi.

Setiap validator memberikan kritik dan sarannya untuk penyempurnaan media pembelajaran ini, di dalam media pembelajaran masih terdapat kekurangan yang telah diperbaiki oleh peneliti, seperti cara penyajian materi, bahasa yang digunakan.

Berdasarkan data hasil uji validitas materi diperoleh rata-rata 91,67% dengan kriteria **sangat layak**, untuk data hasil uji validitas bahasa diperoleh rata-rata 92,50% dengan kriteria **sangat layak**.

Dan data hasil uji validitas media diperoleh rata-rata 98,33% dengan kriteria **sangat layak**. Dan rata-rata skor untuk ketiga data validasi adalah 94,17% dengan

kriteria **sangat layak**.



KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran materi bolavoli berbasis video siswa kelas VIII di sekolah menengah pertama

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mendapatkan nilai validitas ahli materi dengan skor rata-rata 91,67%, mendapatkan nilai validitas ahli bahasa dengan skor rata-rata 92,50%, dan mendapatkan nilai validitas ahli media dengan skor rata-rata 98,33%.

Dengan rata-rata untuk ketiga data validitas adalah 94,17% yang dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada materi bolavoli untuk siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VIII.

DAFTAR PUSTAKA

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 Mensana*, 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.

Bull, S. J. (2015). "Video-Based Feedback in Sports: Enhancing Performance and Learning." *Journal of Sports Sciences*, 33(11), 1-17.

Fatmawati, E., & Sulistiyawati, R. S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24-31.

Hasan, Muhammad, et al. "Media pembelajaran." (2021).

Indriana, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 03(1), 173.

J. Kuswanto (2018, Februari). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas IX. *Media Infotama*,14(1)

- M. Yamin, (2020). *Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Implementasi Kurikulum Merdeka*. Gava Media.
- Nasution. (2018, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Tei Nurrita*, 03(1), 174.
- Nasution. (2018, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siwa. *Teni Nurrita*, 03(1), 177.
- Sadiman, A. S., (2018, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Teni Nurrita*, 03(1) 181.
- Sanjaya, W. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Teni Nurrita*, 03(1), 173.
- 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.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran:Hakikat,pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Uno, Hamzah B Dan Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Bumi Aksara
- Y. Miarso, (2018, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Teni Nurrita*, 03(1), 173.
- Z. Arifin, (2021). *Kurikulum Merdeka: Konsep dan Implementasi*. Penerbit Andi.