

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN PADA MATERI SEPAKBOLA BERBASIS VIDEO INTERAKTIF DI KELAS VIII SEKOLAH MTSN 1 PADANG PARIAMAN

**Denny Yarly, Aldo Putra Naza, Nurul Ihsan, Asep Sujana Wahyuri**

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

[yarlideni@gmail.com](mailto:yarlideni@gmail.com), [aldoaquino87@fik.unp.ac.id](mailto:aldoaquino87@fik.unp.ac.id), [dr.nurulihshan.mpd@gmail.com](mailto:dr.nurulihshan.mpd@gmail.com), [asepswpo@fik.unp.ac.id](mailto:asepswpo@fik.unp.ac.id)

<https://doi.org/10.24036/IPDO.8.1.2025.61>

**Kata Kunci** : : **video, media pembelajaran, sepak bola**

**Abstrak** : Denny Yarly(2024) : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis video interaktif di Madrasah Tsanawiyah dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa dalam materi sepak bola. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Berdasarkan penelitian di sekolah, terlihat para siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran PJOK pada materi sepak bola serta 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) Evaluasi (Evaluation). Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli-Agustus di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Padang Pariaman yang di bantu oleh 4 validator yaitu 3 ahli materi dan 1 ahli media. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi. Teknik analisis data menggunakan skala penelian dan rentang presentase. Penelitian yang telah dilakukan didapat bahwa validasi materi memiliki presentasi 91,66% dan validasi ahli media memiliki presentasi 96,66% dan rata-rata untuk kedua validasi tersebut adalah 94,16% dengan klasifikasi sangat layak. Media pembelajaran berbasis video interaktif pada sepak bola di MTsN 1 Padang Pariaman terdiri dari beberapa bagian, yaitu: tampilan depan dan isi video yang di berikan kepada kelas VIII tersebut layak digunakan.

**Keywords** : video, learning media, football

**Abstract** : Denny Yarly (2024): This research aims to develop interactive video-based learning media for physical education, sports and health at Madrasah Tsanawiyah to increase students' learning motivation and understanding of football material. This research uses research and development methods. Based on research in schools, it appears that students are less motivated in learning PJOK on soccer material 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, Evaluation. This research was conducted in July-August at Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Padang Pariaman, assisted by 4 validators, namely 3 material experts and 1 media expert. The instrument used in this research was a validation sheet. Data analysis techniques use research scales and percentage ranges. The research that has been carried out shows that material validation has a presentation of

91.66% and media expert validation has a presentation of 96.66% and the average for both validations is 94.16% with a very feasible classification. Interactive video-based learning media on football at MTsN 1 Padang Pariaman consists of several parts, namely: the front view and contents of the video given to class VIII is suitable for use. class VIII is suitable for use.

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap diri seseorang dari sejak ia lahir sampai akhir hayatnya. Dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa membutuhkan guru yang kreatif (Kuswanto, 2018).

Berpedoman pada kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi, antara lain ingin merubah pola pendidikan dari orientasi terhadap hasil dan materi kependidikan sebagai proses, melalui pendekatan tematik integrative.

Oleh karena itu, dengan pembelajaran sebanyak mungkin melibatkan siswa, agar mereka mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi, dan kebenaran secara ilmiah pengembangan kurikulum 2013 dilaksanakan atas dasar prinsip menurut (Ikhsan & Hadi, 2018).

Menurut (Sanjaya, 2018), media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik.

Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan. Menurut (Indriana, 2018) menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar.

Sedangkan menurut AECT tahun 1979 mengartikan media sebagai bentuk saluran untuk proses transmisi informasi

Penggunaan media berbasis video, bahan belajar yang abstrak bisa dikongkritkan dalam pembelajaran (Kuswanto & Radiansyah, 2018). Menurut Syafrudin (2017) Sepakbola merupakan

permainan beregu yang tiap regunya terdiri 11 pemain.

Biasanya, sepakbola dimainkan dalam dua babak (2x45 menit) dengan waktu istirahat 15 menit di antara dua babak, mencetak gol ke gawang lawan merupakan tujuan dari setiap tim yang melakukan pertandingan, dinyatakan menang apabila dapat mencetak gol lebih banyak daripada lawannya ketika waktu berakhir.

Menurut (Miarso, 2018), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, terkendali.

Pemanfaatan media video dalam proses pembelajaran di ruang kelas sudah merupakan hal yang biasa. Sebagai media audiovisual dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi.

Kemampuan video untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak peserta didik untuk merantau kemana saja walaupun di batasi dengan ruang kelas.

Objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya atau bahkan tidak dikunjungi oleh peserta didik karena lokasinya di belahan lain dapat dihadirkan dengan media video.

Menurut (Nasution, 2018), media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

Menurut Atradinal (2017) "Permainan sepakbola merupakan olahraga yang sangat populer dan digemari oleh seluruh penjuru dunia". Sedangkan menurut Aldo (2017) permainan sepakbola adalah permainan yang

sangat digemari oleh masyarakat dari remaja, dewasa, hingga lansia.

Menurut Emral (2018) Permainan sepakbola adalah permainan yang terdiri dari 11 orang yang dipimpin oleh satu orang wasit, dibantu asisten 1 dan asisten 2, serta satu orang wasit cadangan.

Permainan sepakbola dilakukan pada lapangan dengan ukuran panjang 100 meter sampai 110 meter dengan lebar 64 meter sampai dengan 75 meter, dalam permainan sepakbola akan terjadi kontak fisik langsung antara pemain dengan lawan pemain,

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 penulis mengembangkan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis video interaktif di Madrasah Tsaniwiyah pada kelas VIII agar dapat memanfaatkan teknologi dan meningkatkan pembelajaran yang efektif, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif pembelajaran.

Berdasarkan rumusan masalah, maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian ini adalah apakah pengembangan Pembelajaran Media berbasis Video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik?

Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media video pembelajaran PJOK terhadap hasil, belajar Peserta didik.

## **METODE**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video di sekolah MTsN di kelas VIII.

### **Waktu Dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN sedangkan waktu penelitian dilakukan pada Juni – Agustus 2024.

### **Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Desain pengembangan bahan ajar yang digunakan adalah ADDIE model melalui 5 tahapan yaitu:

1. Analisis (*analysis*). Pada tahapan ini peneliti melakukan identifikasi tujuan pembelajaran, mengidentifikasi karakteristik materi yang harus dipelajari dan ditingkatkan bagi peserta didik. Analisis berupa draf Rencana Pembelajaran Semester (RPS).

2. Desain (*Design*). Pada tahap desain output yang dihasilkan adalah Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang telah disahkan

3. Pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, desain dan konten pembelajaran blended dikembangkan. Pada tahap ini ketika desain telah disusun selanjutnya dievaluasi oleh beberapa ahli yaitu Ahli materi 3 orang, ahli bahasa 1 orang, ahli media 1 orang

4. Implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini pembelajaran blended diterapkan kepada siswa.

5. Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap ini dilakukan evaluasi meliputi 4 level yaitu persepsi (*perception*), belajar (*learning*), perilaku (*behavior*), hasil (*result*).

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berbentuk angket berupa pertanyaan dan pernyataan yang diberikan kepada validator.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

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.

Instrumen berupa wawancara kepada guru PJOK yang digunakan untuk mengetahui kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa di masa Covid-19 dan berfungsi untuk memberikan inovasi pengembangan model pembelajaran berbasis video.

2. Instrumen Validasi Ahli

- a. Instrumen Validasi Ahli Media. Instrumen ini berbentuk validasi terkait penyajian materi pada video yang akan dikembangkan yang diuji kepada ahli materi.
- b. Instrumen Validasi Ahli Materi. Instrumen ini terkait kelayakan pada isi dan kesesuaian pada materi dengan video yang dikembangkan yang diuji oleh beberapa guru PJOK di Madrasah Tsanawiyah.
- c. Instrumen validasi ahli bahasa. Instrumen ini terkait kelayakan pada bahasa dan kesesuaian ketepatan bahasa.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan lembar validasi, lembar validasi tim ahli. Berikut ini tabel skala penilaian:

**Table 1. Skala penilaian**

Skor	Kategori
1	Layak digunakan tanpa revisi
2	Layak digunakan dengan revisi kecil
3	Layak digunakan dengan revisi besar
4	Tidak layak digunakan

Sumber: Arikunto (dalam Ade, 2018)

Analisis data lembar validasi tim ahli dengan menggunakan rumus untuk menghitung persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber : Arikunto (dalam Ade, 2018)

Keterangan:

P = Persentase skor	N = Jumlah skor maksimal
F = Jumlah skor yang diperoleh	100% = Persentase

Angket respon terhadap penggunaan produk 5 pilihan sesuai dengan konten pertanyaan, berikut table aturan pemberian nilai.

**Table 2. Kriteria persentasi lembar validasi**

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41%- 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak

Sumber: Arikunto (dalam Ade, 2018)

### Kerangka Media Pembelajaran Berbasis Video

Adapun kerangka media pembelajaran berbasis video yang akan dibuat oleh penulis dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bagian yaitu :

1. Tampilan depan (*preview*) berupa Logo, Identitas, Mata pelajaran, Identitas video, peneliti dan dosen pembimbing, Kelas
2. Isi video berisi kegiatan pendahuluan :pendahuluan materi, petunjuk penggunaan media video, kompetensi isi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti, materi tentang Gerak lokomotor dan non lokomotor pada sekolah dasar kegiatan penutup, biografi penulis.

## HASIL

### 1. Pengembangan video pembelajaran

Berdasarkan prosedur penelitian pengembangan penelitian yang telah penulis laksanakan, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

#### Analisis

Menganalisis kondisi sekolah dalam melakukan pembelajaran daring akibat adanya pandemi covid-19 melalui observasi dan wawancara dengan guru MTsN 1 Padang Pariaman. *Observasi* dan wawancara telah dilakukan untuk menganalisis proses pembelajaran,

sumber belajar, tugas siswa dan media daring yang digunakan di salah satu MTsN.

Berdasarkan *observasi* dan wawancara kurangnya motivasi siswa dikarenakan kurangnya media yang menarik dan efektif untuk menunjang pembelajaran serta siswa kesulitan dalam mempraktekkan materi sepak bola di lapangan.

### 2.Tahap perencanaan (*design*)

Materi yang dikembangkan oleh peneliti yakni : sepak bola, teknik dasar passing dan teknik dribbling Jadi,dengan media pembelajaran materi sepak bola dapat membantu siswa belajar kembali di rumah untuk mempraktekkan teknik dasar passing dan dribbling.

Tahap perencanaan ini menggunakan beberapa aplikasi : canva,dan youtube. Strategi yang dikembangkan yaitu dalam bentuk video pembelajaran, didalamnya berisi tentang teknik dasar atau gerakan dasar pada materi sepak bola:.

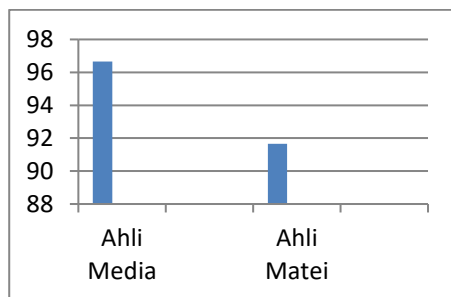
- 1) Kegiatan pendahuluan : (1) Video pembuka, (2) Kompetensi inti(3) , Kegiatan pembelajaran, (4) Indikator
- 2) Materi : (1) Menjelaskan dan mempraktekkan cara dan teknik dasar passing dan dribbling, (2) Menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar passing dan dribbling.
- 3) Evaluasi: (1) Umpan balik pembelajaran, (2) Kesalahan gerak yang sering dilakukan, (3) Penutup

### 3.Tahap pengembangan

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 96,66% dengan kriteria sangat layak. 2) Untuk data hasil uji validitas materi diperoleh rata-rata 91,66% dengan kriteria sangat layak. Dan rata- rata skor untuk data validasi adalah 94,16% dengan kriteria sangat layak.



Gambar 1. Validator Ahli Penilaian Ahli

a. Hasil uji validitas oleh ahli media

Uji validasi media yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen FIK UNP yaitu Ibu Dr. Sri Gusti Handayani, M.Pd Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil 96,66% .

## PEMBAHASAN

### Pembahasan

Video pembelajaran yang diuji kelayakannya melalui uji validasi yang dilakukan oleh 2 orang dosen UNP dan 2 guru PJOK, yaitu Ibu Dr. Sri Gusti Handayani, M.Pd sebagai validator ahli media, Bapak Ridho Bahtra, S.SI, M.Pd, Guru PJOK MTsN 1 Padang Pariaman

Bapak Teguh Sukma Putra S.Pd Guru PJOK MTsN 1 Padang Pariaman Bapak Adri Wenaldo S.Pd sebagai validator ahli materi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis video interaktif di MTsN kelas VIII, 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 PJOK pada materi sepak bola untuk kelas VIII.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldo, Naza Putra ; Gazali, Vivaldi. Kontribusi Kelentukan Pinggang dan Kelincahan terhadap kemampuan Dribbling Atlet Sepakbola PSTS Tabing Padang.
- Ade. 2018. Pengembangan Media Animasi Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran Ikatan Kimia di SMA Negeri 1 Meulaboh. *Skripsi*. UNABA.
- Alnedral. 2016. *Strategi Pembelajaran Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Kencana
- Arsa, I Putu Suka dan Agus Adiarta. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia berorientasi Pemberdayaan Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Di Jembrana.
- Asnaldi, Arie. 2021. Hubungan Keterampilan Motirik Kasar Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan.
- Arsil. (2009). *Evaluasi Pendidikan Jasmani*. Malang. Wineka Media.

- Al Ghazali. (2014, Januari-Juni). Konsep Belajar Dan Pembelajaran.
- Arsyad, A. (2018, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Atradinal, A., & Sepriani, R. (2017). Pemulihan Kekuatan Otot Pada Atlet Sepakbola. Emral, (2016). Sepakbola Dasar. Padang: Sukabumi Exspress
- Evy Ramadina. (2021). Peran Kepala Sekolah dalam Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. Mozaic Islam Nusantara, 7(2).
- R. (2020, Oktober). Proses Belajar Mengajar Pjok Dimasa Pandemi Covid 19.
- Viera Barbara L, (1996). Bolavoli Tingkat pemula, PT Raja Grafindo Persada Jakarta.
- Gagne, R. M. (2014, Juni). Konsep Belajar Dan Pembelajaran.
- Ikhsan, N. 2017. Hubungan Motivasi Kerja Dengan Kinerja Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dalam Pengelolaan Pembelajaran.
- Indriana, D. (2018, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Kuswanto, J. (2018, Februari). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas Ix.
- Miarso, Y. (2018, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Nasution. (2018, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Piaget, J. (2014, Januari-Juni). Konsep Belajar Dan Pembelajaran.
- Rahmadayanti, Dewi, and Agung Hartoyo. "Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar."
- Rochman. (2020, Oktober). Proses Belajar Mengajar PJOK Di Masa Pandemi Covid 19.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran kimia.
- Sadiman, A. S. (2018, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa..
- Sanjaya, W. (2018, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Syafruddin. (2017). Ilmu Kepelatihan Olahraga Teori dan Aplikasinya dalam Pembinaan Olahraga. Padang : UNP Press.

Sari, D. N. (2020). Tinjauan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar.

Syahrizaldy, Achmad, Marianus Subandowo, and Hari Karyono. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Blended Learning Melalui Website Canva Mata Pelajaran Penjaskesorkes.

Sherly, Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2020). Merdeka belajar: kajian literatur. UrbanGreen Conference Proceeding Library, 1.