

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Materi Bolavoli Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kecamatan Gunuang Omeh Kabupaten 50 Kota

**Maulidia Indah Nabila<sup>1</sup>, Sepriadi<sup>2</sup>, Yuni Astuti<sup>3</sup>, Aldo Naza Putra<sup>4</sup>**

<sup>1234</sup>Departemen Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang

[nabilaindah53@gmail.com](mailto:nabilaindah53@gmail.com), [sepriadi@fik.unp.ac.id](mailto:sepriadi@fik.unp.ac.id), [yuniastuti@fik.unp.ac.id](mailto:yuniastuti@fik.unp.ac.id),

[aldoquino87@fik.unp.ac.id](mailto:aldoquino87@fik.unp.ac.id)

Doi: <https://doi.org/10.24036/JPDO.9.2026.0161>

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, Video Interaktif, Bolavoli, ADDIE

**Abstrak** : Masalah dalam penelitian ini adalah Pembelajaran materi bolavoli SMP Negeri 1 Kecamatan Gunuang Omeh masih menghadapi kendala, dimana rendahnya tingkat motivasi dan pemahaman siswa akibat penggunaan media yang monoton dan keterbatasan visualisasi teknik dasar. Yang mengakibatkan siswa cenderung jenuh dan kurang tertarik dengan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video materi teknik dasar bolavoli di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kecamatan Gunuang Omeh Kabupaten 50 Kota. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini hanya membahas sampai pada tahap *Development* yang melibatkan empat validator, dimana validator terdiri dari: 1) validator dari ahli materi, 2) validator dari ahli bahasa, dan 3) validator dari ahli media. Instrument pengumpulan data yang digunakan berupa lembar validasi dalam bentuk angket. sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala penilaian dan rentang persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 90,05% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan berbasis video untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

**Keywords** : *Learning Media, Interactive Video, Volleyball, ADDIE*

**Abstract** : *The problem in this study is that the teaching of volleyball material at SMP Negeri 1 Kecamatan Gunuang Omeh still faces several obstacles, where students' motivation and understanding are low due to the use of monotonous media and limited visualization of basic techniques. This condition causes students to feel bored and less interested in the learning media used. This study aims to develop a video-based learning media for basic volleyball techniques at SMP Negeri 1 Kecamatan Gunuang Omeh, Kabupaten Lima Puluh Kota. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. However, this study is limited to the Development stage, involving four validators consisting of: (1) a material expert, (2) a language expert, and (3) a media expert. The data collection instrument used was a validation sheet in the form of a questionnaire, while the data analysis technique employed a rating scale and percentage range. The results of the study indicate that the developed video-based learning media obtained a feasibility level of 90.05%, categorized as "very feasible." Therefore, the video-based Physical Education learning media for Grade VIII junior high school students is declared suitable for use in the learning process to help improve students' motivation and understanding.*

## **PENDAHULUAN**

“Pendidikan didefinisikan sebagai proses memfasilitasi pembelajaran atau perolehan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, kepercayaan, dan kebiasaan (Murray, J. (2023))”

“Pendidikan adalah suatu proses yang berlangsung secara universal dalam kehidupan manusia memungkinkan manusia untuk mengendalikan dirinya, sehingga mampu mengembangkan potensi dirinya. (Putri et al., 2025)”

“Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar (Rahman & Hadi., 2024).

“Pendidikan Olahraga merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, kemampuan berpikir, stabilitas emosional, dan aspek sosial peserta didik melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani (Sormin, E. G., 2024).”

“Pendidikan jasmani memainkan peran penting dalam pendidikan dan pengasuhan anak muda, membantu mereka mengembangkan gaya hidup sehat, literasi fisik, dan motivasi, dan harus menjadi inti dari upaya sekolah karena meletakkan dasar bagi kesehatan dan kesejahteraan sepanjang hayat (Adi, S. et al., 2025).

“Pendidikan kesehatan merupakan suatu proses perubahan pada diri seseorang dengan maksud untuk mencapai derajat sehat. tujuan

pendidikan kesehatan adalah mengubah perilaku yang tidak sehat menjadi sehat” (Damanik, A. R. A., & Hasibuan, A. R., 2024)

Menurut Faizah, H., & Kamal, R (2024) “Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku hasil belajar bersifat kontinu, fungsional, positif, aktif, dan terarah”.

Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau kemampuan individu yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Perubahan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi melalui latihan dan pengalaman yang berkesinambungan (Schunk, 2012; Mayer, 2014).

Belajar merupakan proses aktif di mana individu membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan, sehingga menghasilkan perubahan dalam cara berpikir, merasa, dan bertindak (Illeris, 2018).

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik (Putra, R., Atradinal, A., & Khairuddin, K., 2023).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa (Sari, M., & Neldi, H, 2024).

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, aktivitas, serta

keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani (Rahmadani, F., Firdaus, K., & Apriyono, B., 2024).

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan guru disekolah salah satunya adalah penggunaan media video. Penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa, membangkitkan rasa ingin tahu, serta memberi motivasi belajar mereka.

Media ini memberikan pengaruh yang besar terhadap jalannya pembelajaran, sehingga dibutuhkan inovasi yang terus berkembang di dunia pendidikan.

Dengan pemilihan media yang tepat, pembelajaran berlangsung lebih efektif dan pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik, yang pada akhirnya turut meningkatkan kemampuan belajar mereka secara alami.

Media pembelajaran yang kurang menarik seiring dengan perkembangan era digital saat ini, dan hanya mengandalkan gambar dari buku untuk memberi gambaran kepada siswa bagaimana cara melakukan gerakan teknik dasar materi Bolavoli, digitalisasi pendidikan menjadi hal yang tak terelakkan.

Salah satu bentuk penerapannya adalah melalui memberi materi pembelajaran menggunakan media video.

Salah satu topik yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan adalah Bolavoli.

Bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang menuntut penguasaan teknik dasar seperti passing, servis, smash, dan block, serta didukung oleh kondisi fisik yang baik agar pemain dapat menampilkan performa optimal dalam permainan (Asnaldi, 2020).

Menurut Erianti dan Astuti (2024), permainan bolavoli merupakan cabang olahraga yang menuntut penguasaan teknik dasar serta didukung oleh kondisi fisik yang baik agar pemain mampu menampilkan performa optimal dalam permainan.

Pembelajaran bolavoli sangat dipengaruhi oleh kondisi fisik dan penguasaan teknik dasar, sehingga proses pembelajaran harus dirancang secara sistematis agar kemampuan siswa dapat berkembang secara optimal (Putra & Sepriadi, 2025)

Materi tentang Bolavoli sering kali sulit dipahami oleh siswa jika menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik yang berakibat kepada nilai siswa yang tidak memuaskan saat pengambilan nilai untuk praktek.

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

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut kurang mampu menarik perhatian, sulit dipahami oleh peserta didik dan juga membuat nilai peserta didik menjadi tidak memuaskan saat pengambilan nilai praktek.

## **METODE**

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Aliya (2023) pentingnya pemanfaatan teknologi terkini dan analisis data dalam proses R&D.

Penggunaan teknologi membantu dalam simulasi dan prototyping, sementara

analisis data mendukung pengambilan keputusan berdasarkan bukti yang kuat.

Marijan, D., & Gotlieb, A (2022) "Dalam model Certus, mereka menyoroti pentingnya kolaborasi antara industri dan akademis dalam R&D, khususnya di bidang rekayasa perangkat lunak. Mereka menekankan penciptaan pengetahuan partisipatif melalui dialog aktif dan komitmen bersama dalam memecahkan masalah".

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Februari 2026 dan waktu tempat penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kecamatan Gunuang Omeh.

Salah satu desain yang sering digunakan pengembangan bahan ajar adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan: *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (Brench, 2009).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selain itu, instrumen tersebut juga dimanfaatkan untuk menilai video hasil pengembangan.

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, instrumen dirancang dan disusun sebagai berikut: 1) Instrumen Studi Pendahuluan, 2) Instrumen Validasi Ahli: a) Instrumen Validasi Ahli Media, b) Instrumen Validasi Ahli Materi, c) Instrumen Validasi Ahli Bahasa d) Uji Praktikalitas, e) Uji Efektivitas

Metode analisis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan lembar validasi, yang berfungsi untuk menilai pandangan para validator terhadap media yang telah dirancang.

## **HASIL**

### **1. Pengembangan Video Pembelajaran**

Dalam proses pengembangannya, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai kerangka kerja utama. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang saling berkaitan dan dilakukan secara sistematis. Tahapan tersebut meliputi analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), serta tahap evaluasi (*evaluation*). Namun pada kesempatan kali ini peneliti hanya melaksanakan sampai pada tahap pengembangan (*development*).

#### **a. Analisis (*analysis*)**

Analisis terhadap kondisi sekolah dalam penggunaan media elektronik pada pembelajaran merupakan langkah penting dalam pengembangan kemampuan belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kecamatan Gunuang Omeh.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan yang memengaruhi motivasi belajar siswa.

Salah satu permasalahan utama adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar.

#### **b. Tahap Perencanaan (*design*)**

Pada era digital saat ini, penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik memahami aktivitas gerak spesifik dalam permainan bolavoli.

Selain itu, siswa diharapkan 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 yang ditunjukkan bagi kelas VIII.

Materi tersebut meliputi teknik servis atas, servis bawah, *passing* atas, dan *passing* bawah yang disajikan dalam bentuk video tutorial.

Setiap teknik dijelaskan secara rinci melalui tahapan-tahapan yang mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran berupa video materi bolavoli ini, diharapkan siswa dapat mengulang pembelajaran di rumah serta mempraktikkan teknik dasar bolavoli secara mandiri.

Pada tahap perencanaan, peneliti menggunakan beberapa aplikasi pendukung, di antaranya KineMaster, CapCut, InShot, Microsoft World, dan Canva.

Strategi yang dikembangkan adalah pembuatan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran yang berisi penjelasan serta demonstrasi teknik dasar pada materi bolavoli.

#### c. Tahap Pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan ini, peneliti melakukan uji validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang telah dibuat, sekaligus melakukan beberapa revisi kecil guna menyempurnakan produk tersebut.

Pertama, uji validitas materi yang memperoleh rata-rata skor sebesar 88,335%, yang menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan berada pada kriteria sangat layak.

Kedua, uji validitas bahasa dengan skor sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam produk juga termasuk kategori sangat layak. Ketiga, uji validitas media yang memperoleh skor sebesar 91,67%, yang menunjukkan bahwa aspek media dalam produk dinilai sangat layak.

Secara keseluruhan, rata-rata skor dari ketiga kategori validasi tersebut mencapai

89,585%. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

Melalui proses ini, peneliti memastikan bahwa setiap aspek produk telah diuji secara menyeluruh sehingga tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan, tetapi juga memiliki efektivitas dalam penerapannya di lapangan.

## 2. Penilaian Ahli

### a. Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Materi

Table 1. Rangkuman Penilaian Dari Validitas Oleh Ahli Materi

Validator	1	2
Jumlah	51	55
Persentase	85,00%	92%
Rata-rata	88,50%	
Kategori	Sangat Layak	

Sumber: Data penelitian

Uji validitas materi dilakukan dengan melibatkan dosen dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang, yaitu Bapak Ariando Ariston, S.Si., M.Pd. Dari hasil penilaian yang diberikan memperoleh skor sebesar 85%.

Selain itu, uji validitas materi juga melibatkan guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kecamatan Gunuang Omeh, yaitu Bapak Ridho Ilahi, S.Pd, yang memberikan penilaian sebesar 91,67%.

Berdasarkan penilaian dari kedua ahli materi tersebut, diperoleh rata-rata skor sebesar 88,335%, yang menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat layak.



Gambar 1 validasi dengan ahli materi  
 Sumber dokumentasi penelitian

b. Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Bahasa  
 Table 2. Rangkuman Hasil Validasi Bahasa

Validitas Ahli Bahasa	
Jumlah	45
Persentase	90,00%
Kriteria	Sangat Layak

Sumber: Data penelitian

Uji validitas bahasa yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen dari Fakultas Seni dan Bahasa yaitu Ibu Dr. Yenni Hayati, M.Hum. berdasarkan hasil validasi yang dilakukan diperoleh total skor 90% dengan kriteria sangat layak.



Gambar 2 validasi dengan ahli bahasa  
 Sumber dokumentasi penelitian

c. Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Media

Validitas Ahli Media	
Jumlah	55
Persentase	91,66%
Kriteria	Sangat Layak

Sumber: Data penelitian

Uji validitas media yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen Dosen Fakultas Ilmu Sosial (FIS) yaitu Bapak Dr. Nofrion, M.Pd. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan diperoleh total skor 91,67% dengan kriteria sangat layak.

Dari ketiga uji validitas tersebut maka diperoleh rata-rata 89,585% yang masuk kedalam kategori **Sangat Layak**.



Gambar 3 validasi dengan ahli media  
 Sumber dokumentasi penelitian

## PEMBAHASAN

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Pada aspek materi diperoleh rata-rata nilai sebesar **88,335%** dengan kategori **Sangat Layak**.

Hal ini menunjukkan bahwa isi video telah sesuai dengan kompetensi

pembelajaran, kebenaran konsep, serta urutan penyajian materi. Pada aspek bahasa diperoleh nilai rata-rata sebesar **90%**, yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan komunikatif, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SMP, serta mudah dipahami.

Sementara itu, pada aspek media diperoleh nilai rata-rata sebesar **91,67%**, yang menandakan bahwa tampilan visual, kualitas audio, pemilihan warna, animasi, serta struktur video telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik.

Secara keseluruhan, rata-rata skor validasi dari ketiga aspek tersebut mencapai **89,585%**, sehingga media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan dinyatakan **Sangat Layak** digunakan dalam proses pembelajaran PJOK.

Tingginya nilai validasi ini menunjukkan bahwa media yang dibuat tidak hanya memenuhi standar isi, tetapi juga memiliki kualitas tampilan dan kebahasaan yang sangat baik.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki peranan yang sangat penting sebagai sarana penyampaian pesan dari guru kepada siswa.

Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, kondisi lingkungan belajar, serta karakteristik peserta didik. Pada mata pelajaran PJOK, materi yang bersifat praktik membutuhkan media yang mampu menampilkan gerakan secara jelas, sistematis, dan mudah dipahami.

Oleh karena itu, penggunaan multimedia menjadi salah satu alternatif yang sangat relevan karena mampu memadukan unsur visual, audio, teks,

animasi, dan demonstrasi gerak dalam satu kesatuan media yang menarik.

Media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini memuat berbagai komponen pendukung pembelajaran, seperti teks penjelasan materi, gambar gerakan, video demonstrasi teknik, narasi suara, musik latar yang mendukung fokus belajar, serta evaluasi sederhana pada akhir video.

Kombinasi unsur-unsur tersebut bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep sekaligus praktik gerakan secara lebih konkret. Hal ini sangat penting terutama dalam pembelajaran PJOK, karena siswa tidak hanya dituntut memahami teori, tetapi juga mampu mempraktikkan keterampilan gerak dengan benar.

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan mendorong pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Richard E. Mayer (2021), pembelajaran berbasis multimedia tetap menjadi pendekatan yang efektif karena mampu mengintegrasikan elemen visual dan verbal secara simultan, sehingga membantu siswa dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.

Selanjutnya, Ruth Colvin Clark dan Richard E. Mayer (2016) menyatakan bahwa penggunaan prinsip-prinsip desain multimedia yang tepat, seperti kesederhanaan tampilan, keterpaduan teks dan gambar, serta penggunaan narasi yang jelas, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengurangi beban kognitif siswa.

Penggunaan video pembelajaran sebagai bentuk multimedia memberikan beberapa keunggulan. Pertama, siswa dapat

melihat urutan gerakan secara detail dan berulang-ulang, sehingga memudahkan mereka dalam memahami teknik yang benar.

Kedua, video dapat diakses kembali secara mandiri oleh siswa di luar jam pembelajaran, sehingga mendukung proses belajar mandiri. Ketiga, tampilan yang menarik melalui kombinasi warna, suara, dan ilustrasi gerakan dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran.

Sejalan dengan perkembangan digitalisasi di lingkungan sekolah, penggunaan media elektronik menjadi tuntutan yang tidak dapat dihindari. Sekolah saat ini mulai mengarahkan proses pembelajaran ke arah pemanfaatan teknologi digital, baik melalui perangkat komputer, proyektor, smartphone, maupun platform pembelajaran daring.

Dalam konteks tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis video sangat sesuai dengan kebutuhan zaman, karena mampu menjawab tantangan pembelajaran modern yang menuntut fleksibilitas, kreativitas, dan efektivitas.

Dalam konteks pembelajaran berbasis video, Philip J. Guo et al. (2014) yang masih relevan hingga saat ini, serta diperkuat oleh penelitian lanjutan oleh Fiorella, L (2020), menjelaskan bahwa video pembelajaran yang dirancang dengan durasi yang tepat, visual yang jelas, serta penjelasan yang terstruktur mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Michael D. Merrill (2018), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa diberikan demonstrasi yang jelas, kesempatan untuk berlatih, serta umpan balik yang sesuai. Dalam hal ini, video pembelajaran menjadi media yang sangat mendukung karena mampu

menyajikan demonstrasi secara konkret dan berulang.

Materi yang dikembangkan dalam video pembelajaran ini disusun secara sistematis mulai dari pendahuluan, tujuan pembelajaran, penjelasan konsep dasar, demonstrasi teknik gerakan, kesalahan-kesalahan umum, latihan mandiri, hingga evaluasi hasil belajar.

Penyajian materi secara bertahap ini memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami setiap bagian pembelajaran secara runtut. Pada materi PJOK yang berkaitan dengan kebugaran jasmani atau keterampilan permainan, video juga menampilkan contoh penerapan gerakan yang benar sehingga siswa dapat meniru dengan lebih tepat.

Selain dari sisi kelayakan, penggunaan multimedia ini juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar, minat siswa, serta hasil belajar praktik. Siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menyajikan unsur visual dan audio dibandingkan metode ceramah biasa.

Pada materi praktik seperti teknik gerakan olahraga, video pembelajaran dapat membantu siswa memahami posisi tubuh, koordinasi gerakan, ritme, dan langkah-langkah pelaksanaan secara lebih akurat.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia berupa video ini terbukti menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di SMP.

Media ini tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga membantu siswa belajar secara mandiri, aktif, dan lebih termotivasi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran bolavoli untuk siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik.

Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi para ahli, Dimana validitas ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 88,335%, validitas ahli bahasa memperoleh skor rata-rata sebesar 90%, dan validitas ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 91,67%.

Secara keseluruhan, rata-rata dari ketiga hasil validasi tersebut adalah 89,585%, yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada materi bolavoli bagi siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.

## DAFTAR PUSTAKA

Aliya. (2023). Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD.

Asnaldi, A. (2020). Hubungan kelentukan dan daya ledak otot lengan terhadap ketepatan smash bolavoli. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 1(2), 160–175.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.

Damanik, A. R. A., & Hasibuan, A. R. (2024). *Tujuan pendidikan kesehatan*

*dalam perubahan perilaku hidup sehat*.  
Jurnal Kesehatan Masyarakat.

Erianti, E., & Astuti, Y. (2024). Hubungan Keterampilan Gerak Dasar Object Control dengan Kemampuan Teknik Dasar Bolavoli pada Siswa SMPN 22 Padang. *Jurnal JPDO*, 7(11), 2594-2602.

Fiorella, L. (2020). The science of drawing: Implications for multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 32(3), 735–760

Illeris, K. (2018). *Contemporary theories of learning: Learning theorists in their own words* (2nd ed.). Routledge.

Marijan, D., & Gotlieb, A. (2022). Industry-Academia Research Collaboration in Software Engineering: The Certus Model. arXiv preprint arXiv:2204.11039.

Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Michael D. Merrill, (2018). *First principles of instruction: Identifying and designing effective, efficient, and engaging instruction*. Pfeiffer.

Murray, J. (2023). *Foundations of education: Learning, knowledge, and belief systems*. Educational Studies Journal.

Philip J. Guo et al. (2014). How video production affects student engagement. *Proceedings of the First*

- ACM Conference on Learning at Scale, 41–50.*
- Putra, A., & Sepriadi. (2025). Studi kemampuan teknik dasar dan kondisi fisik pemain bola voli. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga (JPDO)*, 8(11), 1295–1304.
- Putra, R., Atradinal, A., & Khairuddin, K. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar PJOK. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga (JPDO)*.
- Putri, et al. (2025). *Hakikat pendidikan sebagai proses pengembangan potensi manusia*. Jurnal Pendidikan Indonesia.
- Rahmadani, F., Firdaus, K., & Apriyano, B. (2024). Pengaruh media pembelajaran terhadap aktivitas belajar siswa PJOK. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga (JPDO)*.
- Rahman, & Hadi. (2024). *Pendidikan sebagai proses terencana dalam menciptakan lingkungan belajar*. Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Richard E. Meyer (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press
- Ruth Colvin Clark & Richard E. Meyer (2016). *E-learning and the science of instruction* (4th ed.). Wiley.
- Sari, M., & Neldi, H. (2024). Hubungan penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga (JPDO)*.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective* (6th ed.). Pearson.
- Sormin, E. G. (2024). *Konsep pendidikan olahraga dalam pengembangan kebugaran jasmani dan aspek sosial peserta didik*. Jurnal Pendidikan Olahraga