

# Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Pada Materi Sepakbola Untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VII Berbasis Multimedia

Rezky Kurniawan<sup>1</sup>, Asep Sujana Wahyuri<sup>2</sup>

Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang

**Kata kunci** : Multimedia, media pembelajaran, sepakbola materi menendang

**Abstrak** : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran sepakbola materi menendang bola dalam meningkatkan kemauan, semangat untuk belajar dan pemahaman siswa. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development* (R & D) menggunakan model Dick and Carey melalui 5 tahap yang disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian yaitu : 1) menentukan materi yang akan dikembangkan, 2) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, 3) mengembangkan strategi pembelajaran, 4) penyusunan kerangka media pembelajaran, dan 5) mendesain dan melakukan evaluasi serta merevisi produk. Penelitian ini dibantu oleh beberapa validator. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi. Teknis analisis data menggunakan skala penilaian dan rentang persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada sepakbola materi menendang bola untuk siswa kelas VII sekolah menengah pertama negeri 2 Bukittinggi.

**Keywords** : *Multimedia, learning media, soccer kicking material*

**Abstract** : *This study aims to develop multimedia learning soccer ball kicking material in increasing students' willingness, enthusiasm for learning and understanding. This type of research is Research and Development (R & D) using the Dick and Carey model through 5 simplified stages according to research needs, namely: 1) determining the material to be developed, 2) identifying learning objectives, 3) developing learning strategies, 4) preparing learning media framework, and 5) designing and evaluating and revising the product. This research was assisted by several validators. The instrument used in this study was a validation sheet. The data analysis technique uses a rating scale and a percentage range. The results showed that multimedia-based learning media was very feasible to be used as a learning medium for soccer kicking material for seventh grade students of SMP Negeri 2 Bukittinggi.*

## PENDAHULUAN

“Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi dasar manusia, mempersiapkan sumber daya yang berkualitas, memiliki daya saing dan mampu menghadapi perubahan yang sangat pesat, untuk itulah pendidikan harus berorientasi ke masa depan yang memperhatikan

tuntutan kemajuan zaman yang ditandai dengan persaingan yang sangat kompleks”(Nur, Nirwandi & Asmi, 2018:93). Proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat dipengaruhi oleh perkembangan siswa yang tidak sama itu, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri siswa, seperti; aspek latar

belakang meliputi jenis kelamin siswa, tempat kelahiran dan tempat tinggal siswa, tingkat sosial ekonomi siswa, dari keluarga mana siswa berasal dan lain sebagainya (Syafuruddin, 2018)

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Walaupun sebagian besar proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani lebih mengutamakan aktivitas fisik, bukan berarti pengajar tidak bisa mengintegrasikan proses pembelajarannya melalui pendekatan pembelajaran yang berbasis teknologi dan informasi.

Menurut Pitnawati dan Damrah (2019) "pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan harus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar mengajar yang melibatkan mental, fisik, melalui interaksi antara peserta didik dan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya".

Pemanfaatan teknologi komunikasi, teknologi pendidikan dan media pendidikan untuk kegiatan pendidikan dinilai perlu dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis dan rasional, sebagaimana dituntut oleh teknologi pendidikan ini pulalah, tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai. Pemanfaatan perangkat teknologi informasi juga bisa digunakan untuk semua mata pelajaran, tidak terkecuali pembelajaran pendidikan jasmani yang sampai saat ini selalu dipandang sebagai pembelajaran yang bisa dilakukan di luar kelas saja.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yang sesuai dan tepat memungkinkan terciptanya cyber classroom atau ruang kelas maya, sebagai tempat

peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran secara individual maupun kelompok dengan pola yang disebut interaktif learning atau pembelajaran interaktif melalui komputer dan internet (Surya, 2006:3). Dulu, para akademisi berpandangan bahwa pengajar merupakan sumber dari segala ilmu pengetahuan, dan berperan sebagai actor utama dalam proses pembelajaran, sehingga dijadikan landasan pendidikan dan mengabaikan peran peserta didik, berangkat dari pemikiran tersebut datang pandangan modern dalam dunia pendidikan, dimana pengajar bukan lagi aktor utama maupun sumber pengetahuan, dalam kurun beberapa tahun terakhir perangkat teknologi sudah mulai diintegrasikan dalam proses pembelajaran seperti penggunaan CD, e-mail, video interaktif, dan beberapa program multimedia yang menjadikan peserta didik sebagai aktor utama dalam proses belajar (Abd El-Moneim, 2014:1-2).

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik untuk mengingat apa yang sudah diterima selama proses pembelajaran. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, pemberian umpan balik, serta mendorong pengajar untuk melakukan praktik secara benar. Media adalah saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara sumber dengan penerima pesan.

Media juga merupakan wahana menjelaskan, apabila media adalah sumber belajar maka, secara luas media dapat diartikan sebagai manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan

(Djamarah dan Aswan, 2002:136). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat mendorong agar pengajar dapat memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Pengajar dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran sebagai sarana yang akan digunakan dalam mengajar, serta memudahkan peserta didik memahami kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Sumber belajar atau sarana tersebut dalam istilah pendidikan disebut media pembelajaran.

Dampak perkembangan iptek terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, overhead transparansi, film, video, televisi, slide hypertext, web, dan sebagainya (Fitriadi dan Rachman, 2014:1). Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi grafis dan video sangat pesat, bentuk visualisasi menjadi lebih dinamis, serta mampu menunjukkan gambar yang lebih realistis, dan hal ini mengakibatkan bergesernya media-media belajar tradisional semacam papan tulis yang perlahan diganti dengan penggunaan komputer dan LCD proyektor sebagai media belajar utama (Khacharem, Zoudji, Kalyuga, dan Ripoll, 2013:260).

Video termasuk media yang dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah. Video ini bersifat interaktif-tutorial membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Peserta didik juga dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktek sesuai yang diajarkan dalam video. Penggunaan video pembelajaran/tutorial di sekolah cocok untuk mengajarkan suatu proses. Misalnya cara

melakukan passing, dribbling, heading, shooting yang baik dan benar.

Dari hasil analisa kebutuhan di atas, secara umum dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan perangkat teknologi informasi, yaitu multimedia presentasi dan video pembelajaran di SMP N 2 Bukittinggi layak untuk dilanjutkan. Penelitian ini disusun untuk mengembangkan suatu inovasi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga, khususnya untuk materi permainan sepakbola yaitu dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan multimedia presentasi dan video pembelajaran. Mengingat pembelajaran dengan memanfaatkan media ini masih jarang dilakukan oleh pengajar pendidikan jasmani.

Penelitian ini mendaya-gunakan perangkat teknologi yang memang sudah tersedia di sekolah sebagai media pembelajaran. Artinya, tidak menuntut agar disediakan perangkat yang baru, namun memanfaatkan perangkat yang ada menjadi bentuk media pembelajaran.

## **METODOLOGI**

Jenis penelitian ini *Research and Development (R & D)*. Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan, menghasilkan dan memvalidasi produk pendidikan. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut : 1) Menentukan materi yang akan dikembangkan, 2) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, 3) Menentukan strategi pembelajaran, 4) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, 5) Menentukan strategi pembelajaran, 6) Penyusunan kerangka multimedia pembelajaran, dan 7) Mendesain dan melakukan evaluasi serta merevisi

produk pengembangan. Objek penelitian ini adalah kepada siswa kelas VII SMPN 2 Bukittinggi. Penelitian ini dilakukan di Bukittinggi Provinsi Sumatera Barat. Instrumen penelitian adalah segala peralatan yang digunakan untuk memperoleh dan mengelola informasi dari responden yang dilakukan dengan pola pengukuran yang sama melalui lembar validasi kepada para ahli. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif persentatif.

## HASIL

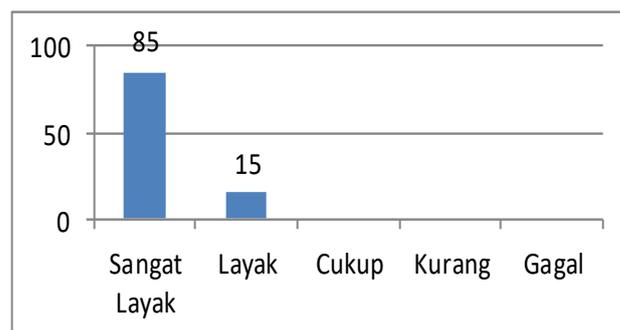
### 1. Pengembangan Multimedia

Pengembangan multimedia pembelajaran yang telah peneliti gunakan yaitu berupa video pembelajaran yang berisikan suatu kerangka multimedia pembelajaran mulai dari pendahuluan, isi dan penutup. Di dalam video pembelajaran itu akan di desain semenarik mungkin dan sekreatif mungkin agar suatu tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun langkah-langkah penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu pengembangan model Dick & Carey, pengembangan dilakukan dengan 5 langkah yaitu : 1) menentukan materi yang akan dikembangkan, 2) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, 3) mengembangkan media pembelajaran, 4) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, dan 5) mendesain dan melakukan evaluasi serta merevisi produk pengembangan.

### 2. Penilaian Ahli

#### a. Hasil uji validitas oleh ahli media

Uji validitas yang dilakukan ke ahli media, peneliti meminta bantuan kepada dosen FT UNP yakni Bapak Bayu Ramadhani Fajri, S.St, M.Ds. Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil sebagai berikut :



Gambar 2. Histogram hasil penilaian uji validitas ahli media

Dari gambar diagram diatas dapat kita lihat bahwa suatu media pembelajaran berbasis multimedia dinyatakan **sangat layak** dengan persentase 85 % untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam PJOK khususnya pada materi menendang bola dalam sepakbola untuk siswa kelas VII.

#### 1) Komentar dan saran

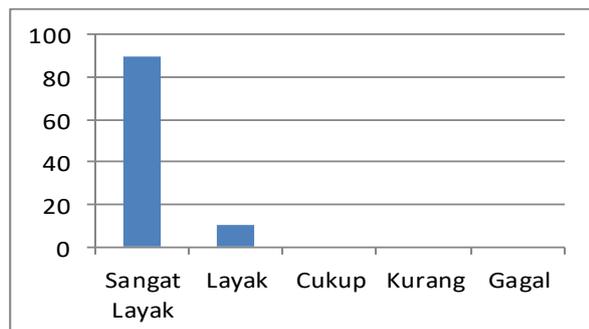
Setelah dilakukan uji validitas produk oleh validator yaitu, bapak Bayu Ramadhani Fajri, S.St., M.Ds ada komentar dan saran yang beliau berikan yakni media pembelajaran ini sangat bagus, tapi alangkah baiknya suaranya di iringi dengan musik.

#### 2) Revisi

Sesuai dengan komentar dan saran dari validator maka dilakukan perbaikan guna untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan. Di bagian video peneliti membuat semenarik dan seunik mungkin.

#### b. Hasil uji validitas oleh ahli bahasa

Uji validitas yang dilakukan ke ahli bahasa, peneliti meminta bantuan kepada dosen FBS UNP yakni Bapak Prof. Dr. Yasnur Asri, M.Pd. Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil sebagai berikut :



Gambar 2. Histogram hasil penilaian uji validitas ahli bahasa

Dari gambar diagram diatas dapat kita lihat bahwa suatu media pembelajaran berbasis multimedia dinyatakan **sangat layak** dengan persentase **90 %** untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam PJOK khususnya pada materi menendang bola dalam sepakbola untuk siswa kelas VII.

#### 1) Komentar dan saran

Setelah dilakukan uji validitas produk oleh validator yaitu, bapak Prof. Dr. Yasnur Asri, M.Pd ada komentar dan saran yang beliau berikan yakni : lebih di sempurnakan pengucapan dan nada bahasa.

#### 2) Revisi

Sesuai dengan komentar dan saran yang telah diberikan oleh validator. Maka peneliti melakukan perbaikan guna menyempurnakan produk yang dihasilkan. Di bagian video peneliti menyempurnakan pengucapan dan nada bahasa.

#### c. Hasil uji validitas oleh ahli materi

Uji validitas yang dilakukan ke ahli materi, peneliti meminta bantuan kepada dosen FIK UNP dan Guru Penjas yakni Bapak Dr. Aldo Naza Putra, M.Pd selaku Dosen FIK UNP, Bapak Ronaldi, S.Pd selaku Guru Penjas di SMP N 2 Bukittinggi, Ibu Yunil Revina, S.Pd selaku Guru Penjas di SMP N 2 Bukittinggi. Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil sebagai berikut :



Gambar 3. Histogram hasil penilaian uji validitas ahli materi

Dari gambar diagram diatas dapat kita lihat bahwa suatu media pembelajaran berbasis multimedia dinyatakan **sangat layak** dengan persentase **91,6 %** untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam PJOK khususnya pada materi menendang bola dalam sepakbola untuk siswa kelas VII.

#### 1) Komentar dan saran

Setelah melakukan uji validitas produk oleh validator yaitu : Bapak Dr. Aldo Naza Putra, M.Pd selaku Dosen FIK UNP, Bapak Ronaldi, S.Pd selaku Guru Penjas di SMP N 2 Bukittinggi, Ibu Yunil Revina, S.Pd selaku Guru Penjas di SMP N 2 Bukittinggi. Ada beberapa komentar yang diberikan oleh validator yakni : 1) Bapak Dr. Aldo Naza Putra, M. Pd selaku Dosen FIK UNP, materi menendang bola itu sangatlah baik, tetapi dalam pelaksanaan menendang pada multimedia masih kurang jelas/tepat. 2) Bapak Ronaldi, S.Pd selaku Guru Penjas di SMP N 2 Bukittinggi, multimedia ini sangat bagus untuk memotivasi siswa dan di sarankan untuk lebih termotivasi untuk membuat media-media pembelajaran yang lainnya. 3) Ibu Yunil Revina, S.Pd selaku Guru Penjas di SMP N 2 Bukittinggi, multimedia sangatlah bagus dan disarankan semoga dengan adanya multimedia ini dapat menjadi penyemangat buat siswa dalam

mengikuti pembelajaran khususnya mata pelajaran Penjas.

## 2) Revisi

Sesuai dengan komentar dan saran yang telah diberikan oleh validator. Maka peneliti melakukan perbaikan guna menyempurnakan produk yang dihasilkan. Di bagian video peneliti menyempurnakan dalam pelaksanaan tangkisan dan peneliti lebih termotivasi untuk membuat media-media yang menarik dan unik lagi.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan suatu penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia dan dapat mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah peneliti buat.

Multimedia yang peneliti gunakan yaitu berupa video pembelajaran yang berisikan mulai dari pendahuluan, isi dan penutup. Kelebihan dari penelitian yang telah penulis buat yaitu pengembangan, mengembangkan suatu media berbasis multimedia. Mendesain dan membuat suatu media tentu akan lebih menarik dan memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa untuk lebih memahami materi yang akan disampaikan oleh pendidik.

Penelitian ini merupakan sebuah solusi dari masalah penelitian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah, yang mana permasalahannya yaitu minimnya pengetahuan guru akan suatu media pembelajaran dan ketidaktepatan seorang guru dalam memilih metode belajar maupun mengelola kelas. Dengan adanya suatu media pembelajaran siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru baik secara teori maupun praktek. Media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan materi yang akan

disampaikan, agar tujuan pembelajaran tersampaikan kepada siswa. Aplikasi yang digunakan peneliti adalah Premiere Pro dalam pengeditan video tersebut. Kelebihan dari multimedia ini adalah mampu meningkatkan pemahaman dan kemauan serta motivasi siswa untuk belajar, siswa cenderung tidak bosan dengan pembelajaran tersebut. Kelemahan dari multimedia adalah banyak membuang waktu dan uang dalam pembuatan video tersebut.

Multimedia pembelajaran itu merupakan gabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, video, suara dan grafik yang dapat digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Apalagi pada masa pandemi dan new normal yang telah kita hadapi dan jalani, yang mengharuskan siswa untuk belajar mandiri. Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia sangat membantu bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan secara mandiri di rumah. Menggunakan sebuah media pembelajaran merupakan cara yang terbaik agar mengurangi rasa malas siswa dalam belajar, terutama yang berkaitan dengan praktek. Masa pandemi tidak memungkinkan untuk melakukan proses pembelajaran di sekolah apalagi menggunakan sarana dan prasarana di sekolah sebab menghindari penularan *covid* 19.

Untuk menghindari kesenjangan tersebut peneliti ingin memberikan solusi dari masalah yang timbul dengan cara menghasilkan sebuah multimedia pembelajaran berupa video yang telah di uji kelayakannya oleh pakar ahli (media, materi dan bahasa), 3 dosen UNP dan 2 guru Penjas sebagai validator terhadap multimedia pembelajaran sepakbola materi menendang bola untuk siswa kelas VII. Berdasarkan data hasil uji validitas oleh ahli media diperoleh

rata-rata skor 85 % dengan kriteria **sangat layak**, uji validitas oleh ahli bahasa diperoleh rata-rata skor 90 % dengan kriteria **sangat layak** dan uji validitas oleh 3 ahli materi yaitu : 1) diperoleh rata-rata skor 91,6 % kriteria **sangat layak**, 2) diperoleh rata-rata skor 91,6 % kriteria **sangat layak**, 3) diperoleh rata-rata skor 90 % kriteria **sangat layak**. Hasil multimedia ini bisa di akses melalui *google Drive* dan bisa juga di Akses ke *YouTobe* dan memudahkan bagi guru untuk mengases dengan mengirim link nya saja.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengembangan multimedia pembelajaran sepakbola materi menendang (passing) untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Bukittinggi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia yang telah peneliti buat dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran PJOK.

## DAFTAR PUSTAKA

- H, Nur, Nirwandi, and A . Asmi, Hubungan Sarana Prasarana Olahraga Terhadap Minat Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di SMA Negeri 1 Batipuh Kabupaten Tanah Datar", *jm*, vol. 3 no. 2 pp. 93-101, Des 2018
- P. Pitnawati and D. Damrah, "Evaluasi Pelaksanaan Program Latihan Senam Di Klub Senam Semen Padang", *jm*, vol. 4, no. 1, pp. 9-16, May 2019
- Surya, Indra dan Ivan sYustiavandana. (2006). Penerapan Good Corporate Governance: mengesampingkan hak-hak istimewa demi kelangsungan usaha, Jakarta: Kencana.
- Syafruddin FIK-UNP, D. FIK-UNP, and N. 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.