

Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Pada Materi Sepakbola Berbasis Multimedia Untuk Siswa SMP Kelas VIII

Muhammad Haris¹, Asep Sujana Wahyuri²

Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

Kata kunci : Multimedia, media pembelajaran, sepakbola

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pada Materi Sepakbola Berbasis Multimedia Untuk Siswa SMP dalam meningkatkan kemauan belajar dan pemahaman siswa. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development* (R & D) menggunakan model pembuatan produk penelitian yang dikembangkan Dick and Carey 1996 adalah ADDIE yaitu (1) Tahap Analisis (*Analyze*), (2) Tahap Perencanaan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*), (4) Tahap Implementasi (*Implementation*), dan (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini dibantu oleh beberapa validator. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi. Teknik analisis data menggunakan skala penilaian dan rentang persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi sepakbola untuk siswa kelas VIII.

Keywords : *Multimedia, learning media, football*

Abstract : *This study aims to develop Learning Media for Physical Education on Sports and Health in Multimedia-Based Football Materials for Junior High School Students in increasing students' willingness to learn and understanding. This type of research is Research and Development (R & D) using a research product manufacturing model developed by Dick and Carey 1996 is ADDIE, namely (1) Analysis Phase (Analyze), (2) Planning Phase (Design), (3) Development Phase (Development), (4) Implementation Phase, and (5) Evaluation Phase. 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 of the study indicate that multimedia-based learning media is very feasible to be used as a learning medium for soccer material for class VIII students.*

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)

Atradinal dan Sepriani, Rika (2017:99) “Sepakbola adalah salah satu cabang olahraga yang sangat populer di dunia. Sepakbola telah banyak mengalami perubahan dan perkembangan dari bentuk sederhana dan primitif sampai menjadi permainan olahraga modern yang sangat

digemari dan disenangi banyak orang". Menurut Sepriani, Rika (2019:53) "Sepak bola adalah olahraga yang dimainkan dengan cara menyepak yang bertujuan untuk memasukkan bola sebanyak mungkin ke gawang lawan dan menjaga gawang dari kebobolan".

Materi sepakbola merupakan pembelajaran yang memerlukan teori dan praktek. Sehingga pembelajaran ini sangat membutuhkan kreativitas yang tinggi untuk bisa membagi waktu belajar agar keduanya bisa terlaksana dalam waktu yang cukup singkat. Siswa akan kewalahan apabila salah satu teori atau praktek tidak tersampaikan dengan jelas, karena itu akan sangat berpengaruh dengan tingkat pemahaman gerak siswa khususnya. Seiring dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi atau IPTEK itu mengharuskan kita mampu mengikuti perkembangan yang ada. Tujuannya adalah agar kita mampu beradaptasi dan bersaing dengan orang lain di berbagai negara di dunia.

Kementerian Pendidikan telah melakukan evaluasi perubahan kurikulum beberapa kali hingga sampai pada kurikulum 2013 yang saat ini kita gunakan. Yang mana dalam kurikulum 2013 siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Melalui kurikulum 2013, pendidik juga diharapkan mampu beradaptasi dan menjalankan pembelajaran sesuai yang dibutuhkan di masa yang akan datang. Hal ini disebabkan adanya perubahan dan peningkatan kebutuhan untuk kehidupan di masa yang akan datang. Sehingga memang harus dipersiapkan sebaik mungkin agar para pelajar dan juga pendidik semakin terbiasa dalam menyesuaikan diri dengan zaman yang ada.

Proses belajar mengajar (PBM) menjadi salah satu hal yang mempengaruhi

kesiapan generasi bangsa dalam menghadapi masa depan. Proses pembelajaran yang membosankan dan kurang kreatif akan menyebabkan sulitnya pencapaian tujuan khususnya dimasa pandemik dan new normal sekarang. Terdapat beberapa pengaruh yang mampu menyebabkan hal itu terjadi yakni dari minimnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan metode pembelajaran yang masih monoton, ketersediaan sarana dan prasarana yang minim, pemilihan strategi belajar yang kurang tepat, serta kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kelas. Sehingga pihak guru harus lebih memperhatikan hal tersebut guna tercapainya tujuan pembelajaran, karena kondisi belajar sekarang tidaklah sama dengan kondisi belajar sebelumnya, sehingga harus disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi dan tujuan yang akan dicapai.

Melalui wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran PJOK di salah satu SMP di Bukittinggi proses pembelajaran yang dilakukan masih dominan menggunakan metode demonstrasi dan metode ceramah serta hanya dengan batuan media seadanya seperti : buku, gambar dan papan tulis. Dan wawancara dengan beberapa siswa mereka mengatakan bahwa pemahaman akan pelajaran dimasa pandemic sangat kurang khususnya pada materi praktek seperti materi sepakbola. Hal ini dikarenakan belum bisanya dilakukan disekolah dan mengharuskan mereka untuk belajar secara mandiri dirumah dengan media seadanya yaitu buku yang diberikan pihak sekolah.

Multimedia pembelajaran merupakan salah satu kebutuhan dalam proses pembelajaran. Terlebih karena saat ini masih dalam kondisi pandemik atau new normal, yang mengharuskan siswa untuk lebih

banyak belajar dirumah. Sehingga siswa membutuhkan media yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan memberikan pembelajaran audio-visual (video) diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan kemauan siswa untuk belajar khususnya pada materi sepakbola bagi siswa kelas VIII.

Berdasarkan uraian atas, maka peneliti tertarik untuk memberikan solusi yang tepat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar pada masa pandemik dan new normal saat ini meskipun siswa belajar dirumah. Maka penulis melakukan penelitian dengan judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Materi Sepakbola Berbasis Multimedia untuk Siswa SMP Kelas VIII".

METODOLOGI

Jenis penelitian ini *Research and Development (R & D)*. Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk mengembangkan, menghasilkan dan memvalidasi produk pendidikan. Metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektikan produk tersebut. Dalam (Elvrado dkk.2020) model pembuatan produk penelitian yang dikembangkan Dick and Carey 1996 adalah ADDIE. Pemilihan model ini didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pelajar.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua metode dalam

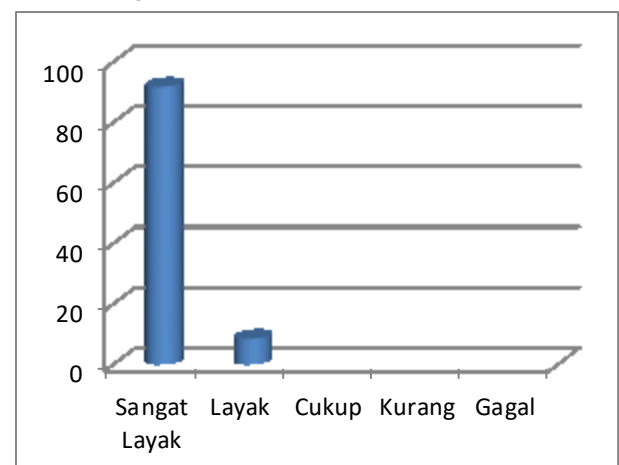
pengumpulan data yaitu (1) pencatatan dokumen dan (2) kuisioner. Angket tersebut berisi item-item terkait dengan multimedia interaktif. Instrument yang berupa angket digunakan peneliti untuk mengumpulkan data hasil penilaian ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Berikut tahap-tahap ADDIE: 1) Tahap Analisis (Analyze), 2) Tahap Perencanaan (Design), 3) Tahap Pengembangan (Development) 4) Tahap Implementasi (Implementation), 5) Tahap Evaluasi (Evaluation). Instrumen penelitian adalah segala peralatan yang digunakan untuk memperoleh dan mengelola informasi dari responden tentang media pembelajaran berbasis media. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif persentatif.

HASIL

Penilaian Ahli

1. Hasil uji validitas oleh ahli media

Uji validitas media yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen FT UNP yaitu Bapak Bayu Ramadhani Fajri, M.Ps. Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram hasil uji validitas oleh ahli media

Dari gambar diagram di atas dapat kita lihat bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dinyatakan **sangat layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam PJOK khususnya pada materi sepakbola untuk siswa kelas VIII.

1) Komentar dan saran

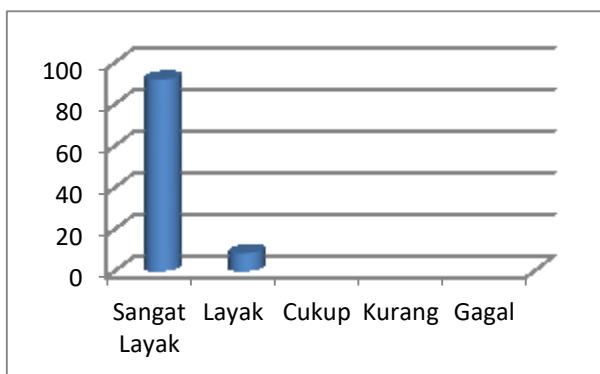
Setelah dilakukan uji validitas produk oleh validator yakni, Bapak Bayu Ramadhani Fajri, M.Ps, ada beberapa komentar dan saran yang mendukung guna untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan oleh peneliti sebagai berikut : Pada awal video suaranya kecil.

2) Revisi

Sesuai dengan komentar dan saran dari validator diatas, maka dilakukan perbaikan guna penyempurnaan produk yang dihasilkan. Suara sudah diseimbangkan dengan musik.

2. Hasil uji validitas oleh ahli materi

Uji validitas materi yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen FIK UNP yaitu Bapak Drs. Asril S.Pd dan Guru Penjas SMP 1, 2, dan 3 Bukittinggi hasil validasi maka diperoleh hasil sebagai berikut :



Gambar 2. Diagram hasil uji validitas oleh ahli materi

Dari gambar diagram di atas dapat kita lihat bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dinyatakan **sangat layak** untuk

digunakan sebagai media pembelajaran dalam PJOK khususnya pada materi sepakbola untuk siswa kelas VIII.

1) Komentar dan saran

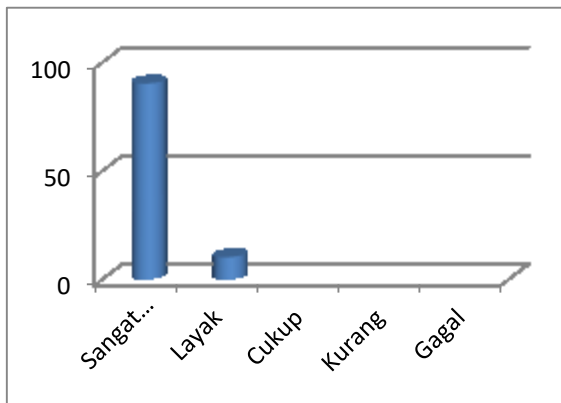
Setelah dilakukan uji validitas produk oleh validator yakni Bapak Drs. Arsil, M.Pd, M.Kes, Guru penjas SMP 1 Bukittinggi Bapak Elfan Teddy, S.Pd, Guru Penjas SMP 2 Bukittinggi Ibuk Dra. Leni Kartika Dewi, dan Guru Penjas SMP 3 Bukittinggi Rinaldi, S.Pd, ada beberapa komentar dan saran yang mendukung guna untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan oleh peneliti sebagai berikut : (a) disarankan agar membuat videonya di lapangan sepakbola dan memakai pakain sepakbola, (b) membuat panduan materi agar bisa dipelajari siswa tanpa harus melihat video, (c) mengupload video ke prezi.com yang di pakai dalam proses belajar, (d) disarankan kata multimedia diganti menjadi video, (e) tambah pemanasan dan pendinginan, (f) buat sebuah permainan.

2) Revisi

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

3. Hasil uji validitas oleh ahli bahasa

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



Gambar 3. Diagram hasil uji validitas oleh ahli bahasa

Dari gambar diagram di atas dapat kita lihat bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dinyatakan **sangat layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam PJOK khususnya pada materi sepakbola untuk siswa kelas VIII.

1) Komentar dan saran

Setelah dilakukan uji validitas produk oleh validator yakni, Bapak Prof. Dr. Yasnur Asri, M.Pd, ada beberapa komentar dan saran yang mendukung guna untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan oleh peneliti sebagai berikut : kata tertata rapi.

2) Revisi

Sesuai dengan komentar dan saran dari validator diatas, maka dilakukan perbaikan guna penyempurnaan produk yang dihasilkan. Tidak ada revisi .Dari ketiga uji validitas (uji validitas media, uji validitas materi dan uji validitas bahasa) di atas maka diperoleh rata-rata 91,66 % yang masuk ke dalam kategori **sangat layak**.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis

multimedia dan mengetahui kelayakan dari pada media pembelajaran tersebut. Penelitian ini merupakan pemberian solusi terhadap masalah penelitian yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang masalah, yang mana permasalahannya adalah mengenai minimnya kreativitas penggunaan media pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan adanya media siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan baik mengenai teori maupun praktek begitupun dalam meningkatkan kemauan siswa untuk belajar. Namun, media yang kita gunakan juga harus selalu disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, karakteristik siswa yang jadi sasaran, tingkat efektivitas dan efisiensi sehingga media pembelajaran mampu memberikan dampak yang positif dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Multimedia pembelajaran merupakan gabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, video, suara dan grafik yang dapat digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Apalagi dimasa pandemi dan new normal yang tengah kita jalani, yang mengharuskan siswa untuk belajar lebih mandiri. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia yang akan sangat membantu siswa dalam memahami materi dan mengulang kembali di rumah secara mandiri. Menggunakan media yang menarik merupakan salah satu cara yang bisa kita lakukan untuk mengantisipasi malas belajar, terutama yang berkaitan dengan praktek. Hal ini disebabkan karena banyaknya sarana dan prasarana olahraga yang ditutup sementara untuk mengurangi penyebaran *Covid-19*.

Untuk mengantisipasi kesenjangan tersebut maka peneliti ingin memberikan solusi atas permasalahan tersebut dengan

menghasilkan video pembelajaran yang diuji kelayakannya melalui uji validitas yang dilakukan 3 Dosen UNP dan 3 Guru Penjas sebagai validator meliputi aspek kualitas materi, media dan bahasa terhadap media pembelajaran sepakbola untuk siswa kelas VIII. Berdasarkan data hasil uji validitas media diperoleh rata-rata skor 93,33% dengan kriteria **sangat layak**, untuk data hasil uji validitas materi diperoleh rata-rata 91,66% dengan kriteria **sangat layak** dan data hasil uji validitas bahasa diperoleh rata-rata 90% dengan kriteria **sangat layak**. Dan rata-rata skor untuk ketiga data validasi adalah 91,66 % dengan kriteria **sangat layak**.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengembangan multimedia pembelajaran sepakbola siswa kelas VIII di SMP, dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PJOK pada materi sepakbola untuk kelas VIII.

DAFTAR PUSTAKA

- Atradinal, Atradinal, and Rika Sepriani. "PEMULIHAN KEKUATAN OTOT PADA ATLET SEPAKBOLA." *Jurnal MensSana* 2.2 (2017): 99-105.
- Elvrado Klemen Simanjorang Dkk. (2020). *Pengembangan Video Tutorial Materi Passing Sepakbola Mata Pelajaran PJOK untuk Kelas X SMA/SMK*. Vol (8). No (3)
- H. Nur, N. Nirwandi, and A. Asmi, "Hubungan Sarana Prasarana Olahraga Terhadap Minat Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA N 1 Batipuah

- Kabupaten Tanah Datar", *jm*, vol. 3, no. 2, pp. 93-101, Dec. 2018
- Sepriani, Rika. Daya Tahan Aerobik Pada Atlet Sekolah Sepakbola Usia 14-16 TAHUN. **Jurnal MensSana**, may 2019. ISSN 2622-4917