

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN KELAS X SMA

Rahmatul Azmi¹, Syafril², Rayendra³, Al-Kadri Masnur⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof Dr Hamka, Air Tawar Barat, Padang, Sumatra Barat, Indonesia
Email: rahmatulazmi24@gmail.com

Article History

Received: 18-10-2024

Revision: 25-10-2024

Accepted: 27-10-2024

Published: 28-10-2024

Abstract. Analysis of the learning process shows several obstacles, including the use of suboptimal learning media, students' difficulties in mastering the material, and time limitations. Therefore, this study aims to develop video media as an effort to overcome these obstacles. This type of research is development research known as Research and Development (R&D) with a 4-D development model. This study uses quantitative data analysis techniques. The data used is the data from validation by one material expert and two media experts. The practicality test was carried out to 30 students of SMAN 1 Suliki District as many as 30 students in class X to test the practicality of the learning video products developed. The results of the material validation test showed an average of 4.86 categorized as "very valid", the results of the validation of two media experts in a row obtained an average score of 4.93 and 4.79 categorized as "Very Valid". Furthermore, the results of the product practicality test carried out are in the "practical" category for use with an average score of 4.36. Based on the results of the validity test and practicality test, it can be concluded that the learning video product developed is valid and practical and can be used in the learning process.

Keywords: Learning Video, Learning Media, Physical Education Learning

Abstrak. Analisis terhadap proses pembelajaran menunjukkan adanya beberapa kendala, di antaranya penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal, kesulitan siswa dalam menguasai materi, dan keterbatasan waktu. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video sebagai upaya mengatasi kendala tersebut. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D. Model pengembangan ini terdiri dari empat tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (desain), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Data yang digunakan adalah data hasil validasi oleh satu orang ahli materi dan dua orang ahli media. Uji praktikalitas dilakukan kepada peserta didik SMAN 1 Kecamatan Suliki sebanyak 30 orang siswa kelas X untuk menguji kepraktisan produk video pembelajaran yang dikembangkan. Hasil uji validasi materi menunjukkan rata-rata sebesar 4,86 dikategorikan "sangat valid", hasil dari validasi dua orang ahli media berturut-turut diperoleh nilai rata-rata 4,93 dan 4,79 dikategorikan "Sangat Valid". Selanjutnya, hasil uji coba praktikalitas produk yang dilakukan berada pada kategori "praktis" untuk digunakan dengan rata-rata nilai 4,36. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran yang dikembangkan valid dan praktis serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Media Pembelajaran, Pembelajaran PJOK

How to Cite: Azmi, R., Syafril., Rayendra., Masnur, A. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas X SMA. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (5), 6369-6374. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.2006>

PENDAHULUAN

Maritsa dkk (2021) menyatakan teknologi merupakan suatu yang dapat membantu seluruh manusia di dunia untuk membantu menjadi sarana dalam menjalankan kegiatan sehari-hari yang dikerjakan oleh manusia baik itu dalam bekerja maupun dalam pendidikan. Teknologi juga termasuk dalam suatu bidang ilmu pengetahuan untuk mempelajari suatu sistem yang terdapat dalam computer atau laptop dan menciptakan suatu alat atau aplikasi yang terpasang dalam suatu jaringan guna membantu atau memudahkan manusia dalam aktivitas sehari-hari.

Widodo (2018) berpendapat bahwa pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah pendidikan untuk jasmani dan juga pendidikan melalui aktivitas jasmani. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani guna mencapai tujuan pendidikan yang menyeluruh. Ini karena Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) tidak hanya fokus pada pengembangan kebugaran dan keterampilan gerak, tetapi juga mencakup aspek lain seperti keterampilan berpikir kritis, sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat, dan kesadaran lingkungan melalui kegiatan jasmani. Penggunaan media pembelajaran yang lebih kongkrit atau dengan pengalaman langsung, maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik. Sebaliknya, jika penggunaan media pembelajaran semakin abstrak maka pesan (informasi) akan sulit diterima oleh siswa dengan kata lain siswa mengalami kesulitan dalam menerima dan mencerna apa yang disampaikan oleh guru.

Pada mata pelajaran PJOK terdapat beberapa materi, salah satunya yaitu materi permainan bola voli. Permainan bola voli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang, dikarenakan dalam permainan bola voli membutuhkan koordinasi yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bola voli. Walaupun begitu permainan bola voli sangat cepat berkembang dan merupakan salah satu cabang olahraga yang populer sekali di Indonesia setelah cabang olahraga sepak bola dan bulu tangkis. Begitu kompleksnya permainan bola voli menuntut guru untuk mengembangkan pembelajaran bola voli dengan cara yang menyenangkan. Untuk itu dalam penelitian ini akan dikembangkan tentang media video teknik dasar dalam bola voli yaitu, *servis*, *passing*, *smash*, dan *blocking* dalam bentuk video pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMAN 1 Suliki pada bulan Oktober 2023, peneliti menemukan beberapa masalah, yaitu dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media yang tepat untuk pembelajaran, ketika guru menjelaskan materi pembelajaran tidak semua siswa bisa menguasai dengan baik karena hanya memanfaatkan buku

teks dan LKS, keterbatasan kemampuan guru dalam menyampaikan materi saat praktek dilaksanakan, dan keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di saat praktek. Berdasarkan wawancara pada salah satu guru PJOK terdapat masalah yaitu, guru belum ada menggunakan media video dalam proses pembelajaran PJOK termasuk pada materi bola voli, meskipun sekolah sudah memiliki media audio visual berupa *LCD proyektor* dan *speaker*, namun pemanfaatan media pembelajaran dalam menyampaikan materi masih belum dimanfaatkan oleh guru. Sementara itu, pada materi teknik dasar passing bola voli terutama pada mata pelajaran PJOK merupakan pembelajaran produktif atau praktik sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak. Oleh karena itu, video pembelajaran merupakan salah satu media yang sesuai untuk menampilkan tahap-tahap dalam proses pembelajaran PJOK khususnya dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian dari peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Dalam permasalahan ini, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran PJOK yang bisa dilaksanakan di dalam kelas dan bisa diakses oleh siswa saat berada diluar sekolah, yang dibuat untuk pembelajaran yang lebih menarik berupa gambar, video, dan suara.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang akan digunakan dalam pengembangan ini adalah model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, model 4-D terdiri dari empat tahap, yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran) (Thiagarajan, 1974). Dalam melakukan pengembangan media, dibutuhkan penilaian ahli, sebelum dilakukan uji coba di lapangan perangkat telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian, saran dan masukan para ahli. Pada penelitian ini validasi media dilakukan dengan 2 orang validator media dan 1 orang validator materi. Sedangkan untuk uji coba praktikalitas melibatkan 30 orang peserta didik kelas X SMAN 1 Suliki. Data dianalisis menggunakan analisis kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap media video yang dikembangkan.

HASIL DAN DISKUSI

Pada penelitian ini tahap uji coba dilakukan oleh ahli materi, ahli media dengan uji validitas dan pengguna (siswa) dengan melakukan uji praktikalitas dari 30 orang siswa. Sesuai dengan model pengembangan dan prosedur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D. Hasil penelitian pengembangan berfungsi dalam menjembatani antara peneliti yang

menghasilkan teori pendidikan dan praktis sebagai pengguna produk (Abidin, 2016; Sugiyono 2019; Setyosari, 2010). Penelitian dan pengembangan media video pembelajaran ini memiliki beberapa tujuan. Tujuan pertama untuk menghasilkan media video pembelajaran tentang Bola Voli kelas X di SMA. Tujuan kedua untuk menguji kevalidan media. Tujuan ketiga untuk melihat respon peserta didik terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 1. Hasil akhir validitas dan praktikalitas

Aspek yang Diuji	Rata-Rata	Kategori
Validasi Materi	4,86	Sangat Valid
Validasi Media	4,86	Sangat Valid
Praktikalitas	4,36	Praktis

Berdasarkan hasil penilaian dari validator media dan validator materi diperoleh hasil validasi materi dengan rata-rata sebesar 4,86 dikategorikan “Sangat Valid”, hasil validator I diperoleh nilai rata-rata 4,93 dengan kategori “Sangat Valid”. Validator II diperoleh nilai rata-rata 4,79 dengan kategori “Sangat Valid” Rata-rata kedua nilai validator adalah 4,86 dengan kategori “Sangat Valid”. sehingga layak untuk digunakan. Selanjutnya, hasil uji coba praktikalitas produk yang dilakukan berada pada kategori “Praktis” untuk digunakan dengan rata-rata nilai 4,36. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran telah siap dikembangkan dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran dikelas maupun proses pembelajaran secara mandiri pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang dapat diakses secara online melalui channel YouTube dan dapat juga diakses secara offline dengan cara diunduh terlebih dahulu.

Hasiru et al., (2021), menyatakan bahwa video pembelajaran adalah media yang menggabungkan suara dan gambar untuk efektif dalam menyampaikan informasi, membentuk opini, dan menarik empati masyarakat dalam pembelajaran. Ini dirancang khusus untuk merangsang sikap, menampilkan konten virtual dan realistis, meningkatkan pengetahuan, serta melatih keterampilan dalam berbagai jenis topik pembelajaran, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan paparan diatas dapat kita simpulkan bahwa media video pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat didengar dan dilihat (audio-visual) yang digunakan dalam menyampaikan pesan (materi) dalam melaksanakan pembelajaran. Media video pembelajaran ini juga mampu memotivasi siswa dalam belajar serta menarik perhatian siswa lebih lama (1-2 jam) untuk menyimak pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuanta (2019) menyatakan pengembangan media video pembelajaran, ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Ponza, dkk (2018) bahwasanya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media video pembelajaran terbukti video bisa memfasilitasi siswa belajar, karena aspek visual, aspek audio visual, dan narasi yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini, relevan dengan teori Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2004), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah, (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, (2) menumbuhkan motivasi belajar siswa, (3) bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.

Penggunaan media dalam kegiatan belajar di sekolah sangat diperlukan. Karena media dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pada siswa dengan bantuan media akan lebih mudah untuk siswa memahami materi. Media juga dapat membantu siswa lebih aktif, lebih ekspresif, serta lebih memotivasi siswa dalam belajar, juga tidak membuat siswa mudah bosan karena pembelajaran yang monoton. Penggunaan video dapat menjadi salah satu cara tepat dalam pemilihan media belajar. Karena video dapat memberikan gambaran nyata serta peserta didik dapat lebih mudah memahami materi. Selain itu video juga dapat ditayangkan ulang sampai siswa paham.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran menghasilkan video pembelajaran yang dapat digunakan pada *smartphone* dan PC/laptop. Kelayakan materi pelajaran pada media video pembelajaran memperoleh kategori “Sangat Valid”. Kelayakan media video pembelajaran memperoleh kategori “Sangat Valid”. Hasil praktikalitas yang dilakukan pada siswa memperoleh kategori “Praktis”. Produk media video pembelajaran pada materi teknik-teknik dasar bola voli di kelas X SMA layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

REFERENSI

- Abidin, Y. (2016). *Desain Sistem pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-media pembelajaran efektif dalam membantu pembelajaran matematika jarak jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59-69.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.
- Nurmaida, S., et al. "Pengembangan video pembelajaran materi passing bawah bola voli pada siswa kelas v sdn 76/ix mendalo darat."
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Setyosari, P. (2010). *Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Kencana.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.
- Widodo, A. (2018). Makna dan Peran pendidikan jasmani dalam pembentukan insan yang melek jasmaniah/ter-literasi jasmaniahnya. *Motion: Jurnal Riset Physical Education*, 9(1), 53-60.
- Yuanta, Friendha. "Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1.02 (2020): 91-100.