



Pengembangan Media Variasi Vising (Video Passing) Sepak Bola untuk Pembelajaran Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Muhammad Rifqi Hanif^{1✉}, Martin Sudarmono²

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia¹²

History Article

*Received : 4 January 2022
Accepted : June 2022
Published : June 2022*

Keywords

*Media Pembelajaran;
Vissing (Video Passing);
Sepak Bola*

Abstract

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi memberi pengaruh yang besar dalam penerapan media sebagai sarana kegiatan pembelajaran, namun kemajuan tersebut belum dimanfaatkan secara ideal dalam pembelajaran instruksional di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media variasi vising sepak bola untuk pembelajaran kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini merupakan Research and Development menggunakan model desain pembelajaran ADDIE (Analyze- Design-Development- Implement-Evaluate). Sebagai subjek dalam penelitian ini yaitu Guru Pendidikan Jasmani dan Peserta Didik. Objek penelitian yaitu media variasi vising sepak bola untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil data penelitian berupa data kuantitatif yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Kelayakan media video diperoleh melalui empat tahap dengan presentase rata-rata: 1) validasi ahli materi memperoleh 67.91%, 2) validasi ahli media memperoleh 94.37%, 3) respon guru pjok memperoleh 88.15%, 4) respons peserta didik memperoleh 82.9%. Rata-rata total penilaian media video sebesar 83.33% dengan klasifikasi "sangat baik", sehingga dapat disimpulkan bahwa media video teknik dasar sepak bola untuk siswa Sekolah Menengah Pertama dinyatakan layak untuk digunakan oleh guru dalam proses penyampaian materi.

Abstract

The development of communication and information technology has a great influence on the application of media as a means of learning activities, but these advances have not been used ideally in instructional learning in schools. This study aims to produce a variety of football visioning media products for class VIII Junior High School learning. This research is a Research and Development using the ADDIE (Analyze-Design-Development-Implement-Evaluate) learning design model. As subjects in this study, namely Physical Education Teachers and Students. The object of this research is the variation of soccer vision media for junior high school students. Data collection techniques using a questionnaire. The results of the research data in the form of quantitative data were analyzed descriptively quantitatively. The feasibility of video media was obtained through four stages with an average percentage: 1) material expert validation obtained 67.91%, 2) media expert validation obtained 94.37%, 3) corner teacher response obtained 88.15%, 4) student responses obtained 82.9%. The average total assessment of video media is 83.33% with a classification of "very good", so it can be concluded that the basic soccer technique video media for junior high school students is declared suitable for use by teachers in the process of delivering material.

How To Cite:

Hanif M. R., & Sudarmono M., (2022). Pengembangan Media Variasi Vising (Video Passing) Sepak Bola untuk Pembelajaran Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 3 (1), 277 - 284.

PENDAHULUAN

Pendidikan dicirikan sebagai interaksi proses pembelajaran yang memungkinkan individu memperoleh informasi yang lebih baik dan pemahaman yang lebih baik tentang topik tertentu yang tersusun dari beberapa komponen pendidikan yang terjalin satu sama lain (H. M. Arifin, 2015). Sementara itu (Nurkholis, 2013) berpendapat bahwa pendidikan bermakna, artinya, proses transformasi sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang menjadi dewasa melalui upaya pendidikan dan pelatihan, proses perilaku, dan metode pendidikan.

Kegiatan belajar dan kegiatan pendidikan merupakan salah satu sumber belajar yang diperlukan untuk menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar siswa, antara guru dan siswa merupakan proses untuk mencapai tujuan. Makna dan tujuan pendidikan dalam sistem pendidikan nasional (UU No 20 Pasal 3 Tahun 2003.) Pendidikan adalah suasana proses pendidikan dan pembelajaran untuk membantu siswa secara aktif membentuk dan meningkatkan potensi diri dan masyarakat memerlukan jiwa pengendalian diri, keagamaan, kepribadian dan kebijaksanaan, kepribadian dan keterampilan yang luhur. Tujuan pendidikan adalah mendorong calon peserta didik untuk beriman kepada Tuhan, bertakwa, hidup sehat dan berakhlak mulia. Informed, berwibawa, kreatif, sipil, demokratis, mandiri dan bertanggung jawab.

Fungsi pendidikan untuk menghilangkan segala penyebab penderitaan rakyat karena kebodohan dan keterbelakangan, sedangkan fungsi pendidikan di Indonesia adalah mencerdaskan bangsa untuk mengembangkan keterampilan, membentuk kepribadian dan menjadi budaya nilai nasional (Sujana, 2019). Menurut (A. H. Al Arifin, 2012) fungsi pendidikan memiliki dua sudut pandang. Pertama sudut pandang mikro, pendidikan sadar membantu siswa berkembang secara fisik dan mental. Kedua, pendidikan pada tataran makro (secara garis besar), memiliki fungsi pengembangan pribadi, pengembangan kewarganegaraan, pengembangan budaya, dan pembangunan nasional.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan mengacu pada kegiatan keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui orientasi, pendidikan dan/atau kegiatan belajar sepanjang hayat di dalam dan di luar sekolah agar siswa dapat memainkan peran yang sesuai di habitat yang berbeda di masa depan.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi berdampak sangat kuat terhadap

penerapan media jadi sarana pendidikan dan pembelajaran (Zulfah, 2018) Melalui sarana ini, berbagai alat peraga seperti buku teks, bahan ajar audio dan visual dapat membuat berbagai tampilan untuk menarik perhatian siswa. Namun pada kenyataannya, kemajuan inovasi tersebut belum dimanfaatkan secara ideal dalam pembelajaran instruksional di sekolah. Siswa menerima materi yang diberikan guru dengan metode ceramah. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada masa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat belum dapat diterapkan secara optimal.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada dasarnya merupakan bagian pemulihan lingkungan yang dapat mempengaruhi potensi siswa untuk melakukan tindakan positif melalui aktivitas fisik mengembangkan gaya hidup sehat, sehingga dapat merespons perkembangan dan pertumbuhan kualitas mental, fisik, sosial, emosional yang seimbang (Eva Faridah, 2016; Junaedi & Wisnu, 2016). Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah bagian dari pendidikan di sekolah mulai dari sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), sampai dengan perguruan tinggi (Nugraha, Keolahragaan, & Jakarta, 2017). Pada ruang lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di sekolah meliputi aspek antara lain 1. Permainan dan Olahraga; 2. Aktivitas Pengembangan; 3. Aktivitas Senam; 4. Aktivitas Ritmix; 5. Aktivitas Air; 6. Pendidikan Luar Kelas; dan 7. Kesehatan (Herlambang, 2017). Di sisi lain, pendidikan jasmani menurut (Imam Purkana, 2014) bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik, keterampilan berpikir kriptis, keterampilan dan alasan sosial, stabilitas emosi, sikap dan perilaku, aspek gaya hidup dan pengalaman yang sehat. Lingkungan yang sehat melalui aktivitas fisik, olahraga dan kesehatan. Oleh karena itu, pendidikan jasmani merupakan media yang sangat efektif dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa dan guru.

Kesimpulan dari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tersebut yaitu olahraga pembawa atau wadah untuk mendidik kesehatan jasmani dan rohani anak, agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, serta memiliki kepribadian yang baik. Dapat dibilang pendidikan jasmani memiliki arti pendidikan yang mewujudkan perkembangan individu secara menyeluruh melalui aktivitas jasmani. Namun, memperoleh keterampilan dan pengembangan fisik lainnya juga merupakan tujuan.

Menurut (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006) menjelaskan tujuan pendidikan jasmani meliputi:

a. Mengembangkan keterampilan manajemen diri dengan tujuan mengembangkan dan memelihara kebugaran fisik dan gaya hidup sehat melalui olahraga dan aktivitas fisik yang dipilih dengan cermat.

b. Mengembangkan pertumbuhan fisik yang lebih baik dan perkembangan psikologis yang lebih baik.

c. Meningkatkan keterampilan dasar dan mobilitas. Dengan menginternalisasi nilai-nilai kebugaran, olahraga dan kesehatan, meletakkan dasar untuk karakter moral yang kuat.

d. Menumbuhkan semangat sportivitas, integritas, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, otonomi dan demokrasi.

e. Meningkatkan keterampilan untuk melindungi lingkungan, orang lain, dan diri sendiri.

f. Mengerti rancangan kegiatan fisik dan olahraga dalam kawasan sehat sebagai informasi guna tercapainya perkembangan holistik kebugaran jasmani, gaya hidup dan kebugaran sehat, terampil, dan memiliki sikap yang baik.

Menurut (Bangun, 2012) pendidikan jasmani memiliki tujuan sebagai berikut :

a. Meningkatkan wawasan juga keterampilan berhubungan dengan aktivitas fisik, peningkatan sosial, dan peningkatan estetika.

b. Meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk memperoleh keterampilan motorik dasar yang mendorong partisipasi dalam berbagai aktivitas fisik.

c. Mempertahankan dan mendapatkan kesehatan optimal guna melaksanakan aktivitas harian secara terkendali dan efisien.

d. Menumbuhkan nilai-nilai individu dengan berpartisipasi pada aktivitas fisik individu dan kelompok.

Kesimpulan dari tujuan pendidikan jasmani efektif dan memerlukan hubungan dasar antara orang tua siswa dan pendidik. Orang tua dan pendidik yang bertanggung jawab atas tumbuh kembang anaknya melalui kekerabatan langsung adalah mereka yang mempunyai kemampuan melakukan tugas pendidikan, pengajaran, dan pendidikan sesuai dengan undang-undang. Kerja sama yang baik akan memudahkan dalam mencari solusi dan menyeimbangkan langkah-langkah membimbing siswa.

(Bailey, 2006) menjelaskan manfaat pendidikan jasmani bahwa "Physical education helps children cultivate respect for themselves and others, support their physical and mental development, understand the role of aerobic and

anaerobic physical activities in health, actively improve self-confidence and fitness. Self-esteem, and improve the development of social and cognitive skills. Academic achievement"

Artinya : bahwa pendidikan jasmani berperan pada anak-anak menumbuhkan rasa menghormati pada diri sendiri dan orang lain, mendukung perkembangan fisik serta mental mereka, mengetahui peran aktivitas fisik aerobik serta anaerobik pada kesehatan, secara aktif mengembangkan kepercayaan diri dan kebugaran. Harga diri, dan meningkatkan perkembangan keterampilan sosial dan kognitif. Prestasi akademik.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani dapat merangsang tidak hanya perkembangan fisik dan pertumbuhan siswa, tetapi juga perkembangan yang seimbang dari sikap psikologis, sosial, emosional dan perilaku mereka. Pendidikan jasmani umumnya membagikan kontribusi benar-benar penting bagi pendidikan anak-anak.

Media pembelajaran adalah alat atau benda yang dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan isi tugas dan materi yang diberikan, dan jelas materi yang diperkenalkan oleh siswa akan mudah dipahami. (Dwijayani, 2019) mengungkapkan bahwa media pada hakekatnya merupakan komponen sistem pembelajaran. Bagaimana komponen, media wajib menjadi komponen penting dan relevan di seluruh dalam proses pembelajaran. (Asyhari & Silvia, 2016) mengungkapkan media pembelajaran merupakan alat atau benda yang dapat dimanfaatkan guna mengalirkan substansi latihan atau materi yang disampaikan sehingga mempermudah siswa memahami materi yang diperkenalkan oleh pendidik. Berdasarkan pendapat (Association for Educational Communications and Technology, 1977.) Media pembelajaran merupakan media yang dipakai ketika proses pembelajaran dan termasuk bantuan guru dan sarana untuk menyampaikan pesan kepada siswa dari sumber belajar. Menurut (Ekayani, 2017) media adalah segala bahan yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, keterampilan, dan kemampuan dengan tujuan untuk meningkatkan komunikasi dalam pembelajaran. Batasan ini sangat luas termasuk pemahaman tentang lingkungan, orang, sumber dan juga metode yang digunakan untuk tujuan pelatihan/pembelajaran (Hayes et al., 2017) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Sedangkan pendapat dari (Ali Muhson, 2010) Media Pembelajaran merupakan segala hal yang dapat

memaparkan informasi dari sebuah sumber informasi kepada penerima informasi, dan merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan gabungan antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Para ahli berpendapat mengenai pengertian media di atas, bahwa media merupakan pengantar informasi kepada siswa dari guru dalam suatu lingkungan belajar guna menggapai tujuan yang ingin diwujudkan.

Menurut (Azhar Arsyad, 2007) mengungkapkan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran yang dapat mencapai beberapa tujuan pembelajaran yakni:

a. Untuk meningkatkan dan melancarkan siklus dan hasil pembelajaran, media pembelajaran harus menjelaskan penyajian pesan dan informasi materi pembelajaran.

b. Media pembelajaran bisa meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, membantu mereka menginspirasi belajar, memperkenalkan komunikasi antara siswa dan situasi mereka saat ini, dan mendorong siswa untuk fokus pada keterampilan, kemampuan dan minatnya sendiri.

c. Media pembelajaran bisa digunakan untuk mengalahkannya kekurangan indera, keterbatasan ruang dan keterbatasan waktu.

d. Media pembelajaran membuat siswa memiliki pengalaman perih di lingkungannya, memungkinkan mereka berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, seperti melalui pembelajaran di luar, kunjungan museum dan kebun binatang.

(Rohani, 2019) berpendapat bahwa dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat meliputi:

a. Penyeragaman dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran dimungkinkan untuk menghindari perbedaan detail antara guru dan mengurangi kesenjangan informasi antara siswa.

b. Siklus belajar lebih jelas dan sangat menarik media bisa memberikan informasi yang berkaitan dengan gerakan, gambar, suara dan warna yang dikendalikan dengan cara alami, memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup yang tidak membosankan.

c. Lebih interaktif dalam proses pembelajaran tanpa media, guru condong berbicara satu arah, dengan media, komunikasi dua arah terjadi lebih aktif.

Media pembelajaran sebagai perantara penyampaian pesan atau informasi memiliki fungsi menurut (Mahesi., 2018) Mengemukakan ada lima fungsi dalam media pembelajaran diantaranya adalah:

Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah komunikasi antara penyampai informasi atau penerima informasi.

Fungsi Motivasi

Pengembangan media pembelajaran, siswa diharapkan dapat termotivasi dalam proses belajar. Pengembangan media bukan hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran sehingga siswa menjadi senang belajar

Fungsi Kebermaknaan

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif paling rendah, akan tetapi peserta didik dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan aspek afektif dan keterampilan juga dapat ditingkatkan juga.

Fungsi Penyamaan Persepsi

Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menyamakan persepsi masing – masing siswa, sehingga setiap siswa memiliki gambaran yang sama terhadap informasi yang diberikan

Fungsi Individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap siswa yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa media mempunyai keunggulan positif ketika menyampaikan materi pembelajaran. Media video membuat penyajian materi jadi sangat menyenangkan dan intuitif, mengurangi waktu penyampaian, dan meningkatkan hasil kerja siswa dan pendidik.

Tujuan dari identifikasi media yaitu untuk menggunakan media pada latihan pembelajaran supaya siswa bisa berkomunikasi dengan media pilihannya. Oleh karena itu, pendidik perlu mencari cara untuk menata struktur pembelajarannya agar siswa dapat belajar. lebih banyak dengan menyajikan kegiatan sesuai dengan tujuan metode belajar mengajar yang diinginkan dan mengoptimalkan pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar hasil rekayasa selalu terbaru.

Peneliti melaksanakan observasi dan wawancara di beberapa sekolah yaitu di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Brebes, Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Brebes, Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Brebes, Sekolah

Menengah Pertama Negeri 4 Brebes, dan MTS Negeri 2 Brebes pada tanggal 19 Maret 2020. Siswa tidak terlalu tertarik ketika guru menyampaikan materi dalam bentuk teori di kelas. Saat ini, pembelajaran berpusat pada guru, sehingga siswa bukanlah sumber terbaik. Secara umum, siswa tertarik dengan pembelajaran langsung bukan di dalam kelas. Pembelajaran praktis idealnya harus dilakukan pengenalan teori terlebih dahulu dari guru. Siswa yang bekerja selama pembelajaran praktis tidak mungkin mencapai hasil. Di dalam kelas kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran teori juga disebabkan oleh pengaruh guru yang menggunakan pembelajaran metode tradisional yang kurang optimal di penggunaan teknologi. Guru memberikan materi tentang berbagai variasi teknik dasar sepak bola yaitu dribbling, control, passing, dan shooting untuk siswa SMP, khususnya kelas VIII. Namun, beberapa siswa belum sepenuhnya menguasai teknik dasar sepak bola. Terlihat ketika siswa berlatih teknik dasar sepak bola yaitu dribbling, control, passing, shooting. Oleh karena itu, diperlukan perawatan khusus untuk mencapai kemampuan tersebut.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa diperlukan inovasi untuk mengembangkan materi lebih interaktif sehingga siswa menjadi aktif dan tertarik. Siswa akan cepat menjadi lebih tertarik dengan materi baru yang mudah diingat sehingga siswa tidak mudah bosan atau cepat lelah. Guru membutuhkan bahan ajar/media yang menarik untuk meningkatkan interaksi guru-siswa karena proses belajar mengajar tidak membosankan bagi siswa. Contoh penyajian alat peraga adalah tampilan alat peraga berupa video tutorial yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dengan membuat alat peraga menjadi lebih menarik supaya siswa lebih mudah dalam memahami materi. Materi pembelajaran multimedia efektif berkembang apabila siswa lebih mudah memahami materi dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan media variasi vising (video passing) sepak bola untuk pembelajaran kelas VIII Sekolah Menengah Pertama".

METODE

Dalam penelitian ini, pengembangan model bahan ajar yang digunakan ialah Model desain Pembelajaran ADDIE atau Analysis-Desain- Develop-Implement-Evaluate yang dikolaborasi dengan langkah-langkah penelitian pengembangan (Januszewski, A., &

Molenda, 2008) dengan memperhatikan kesesuaian model belajar / mengajar yang dibuat, efektif, tepat sasaran dan bermanfaat dalam mendukung peningkatan pembelajaran guru.

Prosedur Pengembangan

Analisis terhadap silabus yang termasuk dalam kurikulum Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Desain visualisasi video untuk menarik minat siswa dan menambah pemahaman siswa.

Pengembangan pembuatan video media pembelajaran berdasarkan analisis dan desain.

Implementasi adanya pengembangan alat bantu video berdasarkan analisis dan desain.

Evaluasi sebagai perbaikan kelemahan pada media video. Kemudian uji kelayakan sepak bola melalui produk media video yang bersumber dari ahli materi, ahli media, guru dan siswa.

Desain Uji Produk

Desain uji coba mempertimbangkan karakteristik dan konten video tutorial untuk menarik minat siswa.

Subjek cob terdapat tiga golongan yaitu subjek uji coba ahli materi, subjek uji coba ahli media dan subjek uji coba produk.

Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket dan dokumen. Penggunaan kuesioner guna mengerti seberapa layak video tutorial teknik dasar sepak bola menurut ahli materi, ahli media, guru penjasorkes, dan peserta didik.

Validasi Instrumen

Evaluasi kebenaran instrumen penelitian diperlukan contents validity (kebenaran isi) dan construct validity (kebenaran konstruk). Efektivitas struktur bisa diuji menggunakan cara mencari gagasan dari ahli atau konsultasi (judgement experts).

Teknik Analisis Data

Analisis data pada menggunakan pengukuran skala Likert dengan bobot penilaiannya adalah 4 sampai 1 dan di instrumen kebenaran validasi untuk ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik memiliki jawaban alternatif berbentuk Sangat Baik, Baik, Tidak Baik, dan Sangat Tidak Baik. Analisa data kuantitatif dari angket uji coba lapangan dan uji ahli dengan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ interpretasi skor} = \frac{(\sum \text{ skor perolehan})}{(\sum \text{ skor maksimum})} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada artikel yang ditulis dari penelitian, maka di awal bagian hasil dan pembahasan di-dahului oleh keterangan pelaksanaan penelitian, yaitu (1) keterangan waktu penelitian, (2) durasi pelaksanaan penelitian, (3) informan atau responden yang diperoleh, dan (4) diakhiri dengan keterangan hal-hal yang akan dijelaskan pada beberapa paragraf setelahnya.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (Research & Development) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media bahan ajar berupa video pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan model prosedur pengembangan ADDIE dengan tahapan (1) Analyze (Analisis), (2) Design (Desain), (3) Development (Pengembangan), (4) Implementation (Implementasi), dan (5) Evaluation (Evaluasi). Hasil analisis diperoleh dengan melakukan observasi di SMP Negeri 1 Brebes, SMP Negeri 2 Brebes, SMP Negeri 3 Brebes, SMP Negeri Brebes dan MTS Negeri 2 Brebes.

Bentuk produk media variasi video teknik dasar passing sepak bola pada mata pelajaran olahraga berupa Youtube dengan pokok bahasan variasi teknik dasar passing sepak bola adalah media video variasi teknik dasar sepak bola untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. Produk media ini menyuguhkan tiga materi yaitu : Cara melakukan variasi dengan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, dan punggung kaki. Media ini hadir dalam bentuk file mp4, sehingga sangat nyaman karena dapat digunakan langsung di ponsel, komputer atau laptop.

Hasil validasi ahli dilakukan untuk mendapatkan kelayakan media video yang dikembangkan pada variasi teknik dasar sepak bola untuk siswa Sekolah Menengah Pertama:

Validasi media oleh Bapak Mohamad Annas, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi dilakukan dengan tujuan mengumpulkan data yang akan digunakan untuk mengkaji materi yang dikembangkan sebelum dipresentasikan kepada guru pendidikan jasmani.

Tabel 1. Penilaian validasi ahli materi

Validasi Ahli Materi		
Aspek	Persentase (%)	Klasifikasi
Pendahuluan	66.6	Baik
Isi Materi	69.23	Baik
Rata-rata	67.91	Baik

Ahli media oleh Dr. RanuBaskora Aji Putra, S.Pd., M.Pd. untuk mengambil data yang

digunakan untuk menguji media yang dikembangkan sebelum disajikan kepada guru pendidikan jasmani.

Tabel 2. Penilaian validasi ahli media

Validasi Ahli Media		
Aspek	Persentase (%)	Klasifikasi
Visual	100	Sangat Baik
Audio	90	Sangat Baik
Bahasa dan typography	87.5	Sangat Baik
Pemrograman	100	Sangat Baik
Rata-rata	94.37	Sangat Baik

Uji coba produk ini di tujukan kepada guru pendidikan jasmani beserta siswa dengan berjumlah guru yaitu 5 dan siswa berjumlah 30. Beberapa aspek penilaian, antara lain aspek pendahuluan, aspek isi materi, aspek komunikasi, aspek desain dan aspek format sajian diambil dari data angket respon guru dan siswa. Pengumpulan data dilakukan di sekolah dan di rumah masing-masing guru dengan menunjukkan kepada guru media video variasi teknik dasar sepak bola menggunakan laptop atau ponsel, kemudian guru mengevaluasi angket yang diberikan oleh peneliti dan untuk pengambilan data pada peserta didik peneliti memberikan kuesioner beserta link youtube untuk di bagian kepada peserta didik.

Tabel 3. Penilaian guru pendidikan jasmani

Penilaian Guru PJOK		
Aspek	Persentase (%)	Klasifikasi
Pendahuluan	87.5	Sangat Baik
Isi Materi	85.5	Sangat Baik
Komunikasi	91.25	Sangat Baik
Desain	86.5	Sangat Baik
Format Sajian	90	Sangat Baik
Rata-rata	88.15	Sangat Baik

Tabel 4. Penilaian Peserta Didik SMP kelas VIII kecamatan Brebes

Penilaian Siswa SMP Kelas VIII		
Aspek	Persentase (%)	Klasifikasi
Pendahuluan	81.6	Sangat Baik
Bahasa dan typography	81.8	Sangat Baik
Isi Materi	84.4	Sangat Baik
Manfaat	83.9	Sangat Baik
Rata-rata	82.9	Sangat Baik

Pada pokok bahasan dalam tayangan variasi teknik dasar passing terdiri dari langkah-langkah dalam melakukannya. Proses latihan variasi teknik dasar passing sepak bola berisikan latihan yang dilakukan oleh siswa sekolah menengah pertama untuk menyesuaikan dengan tujuan video yang diperuntukkan untuk anak siswa sekolah menengah pertama. Penggunaan media video tidak sulit untuk diterapkan karena tidak memerlukan software khusus. Media video ini dapat digunakan oleh handphone apabila digunakan oleh masyarakat umum yang belum terbiasa menggunakan komputer dan laptop dan tidak membutuhkan waktu lama untuk mempelajari cara menggunakannya pada handphone komputer dan laptop.

Hasil persentase kelayakan yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah sebesar 67.91% termasuk dalam klasifikasi “baik”, hasil validasi dari ahli media adalah sebesar 94.37% termasuk dalam klasifikasi “sangat baik”, respons penilaian guru pjok didapat hasil sebesar 88.15% termasuk dalam klasifikasi “sangat baik”, dan respons penilaian dari peserta didik didapat sebesar 82.9 %. Nilai tertinggi dari hasil ahli media karena materi yang disajikan dalam media video ini terlihat sangat menarik dan untuk menyampaikan materi secara efektif kepada siswa selama proses pembelajaran dan bisa digunakan sesuai prosedur. Sedangkan nilai terendah didapatkan dari respons Ahli materi dikarenakan sudut jarak pengambilan gambar terlalu jauh. Data yang didapatkan dari ahli materi, ahli media, guru pjok bahkan siswa tergolong bahan ajar video sangat layak, pada materi variasi passing teknik dasar dapat digunakan sebagai referensi saat pembelajaran.

Kelebihan dan Kelemahan Produk Media Vising

Kelebihan produk media vising:

1. Bermanfaat untuk menggambarkan gerakan, keterkaitan dan memberikan pengaruh terhadap topik yang dibahas.
2. Dapat menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
3. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
4. Mengembangkan imajinasi peserta didik, serta
5. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Kelemahan produk media vising :

1. Pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya tidak murah.

2. Membutuhkan layar atau proyektor yang memadai jika ingin digunakan untuk pembelajaran klasikal atau massal.
3. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka memiliki kesimpulan bahwa bentuk produk media yang dikembangkan adalah media variasi vising (video passing) teknik dasar sepak bola untuk siswa Sekolah Menengah Pertama dengan materi variasi teknik dasar sepak bola. Proses pengembangan media bahan ajar berbasis video ini melalui tahapan model desain pembelajaran ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate), serta media video variasi teknik dasar passing sepak bola untuk siswa Sekolah Menengah Pertama memiliki nilai kelayakan dari 4 tahap dengan rata-rata total penilaian media video sebesar 83.33% dengan klasifikasi “sangat baik”.

REFERENSI

- Ali Muhson. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>. VIII(2).
- Arifin, A. H. Al. (2012). Implementasi Pendidikan Multikultural Dalam Praktik Pendidikan Di Indonesia. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.32332/elementary.v3i1.785>
- Arifin, H. M. (2015). Faktor-faktor dalam pendidikan, 8 (2), 1-1.
- Association for Educational Communications and Technology .1977. *The definition of educational technology*. Washington, DC: AECT. 1977.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Azhar Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bailey, R. (2006). Physical education and sport in schools: A review of benefits and outcomes. *Journal of School Health*, 76(8), 397–401. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2006.00132.x>
- Bangun, S. Y. (2012). Analisis Tujuan Materi Pelajaran dan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 01(01), 1–10.

- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Ekayani, P. (2017). (2017). Pentingnya Penggunaan Media. *March*. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Eva Faridah. (2016). Mengajar Pendidikan Jasmani Melalui Permainan “Ide Kreatif Mengoptimalkan Aspek Pedagogis.” *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 15(2), 38–53.
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 402–416.
- Herlambang, T. (2017). Aerobic Gymnastics Sebagai Pembelajaran Aktivitas Ritmik Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jendela Olahraga*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jo.v2i1.1286>
- Imam Purkana. (2014). Perbandingan Kemampuan Kognitif Dalam Pemahaman Pembelajaran Penjasorkes Antara Siswa IPA Dan siswa IPS Kelas X Di SMA Negeri 1 Peukan Bada Aceh Besar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(9), 2.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Technology: A Definition With Commen-tary*.
- Junaedi, A., & Wisnu, H. (2016). Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sma, Smk, Dan Ma Negeri Se-Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(3), 834–842.
- Mahesi., A. Z. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Listrik Statis dan Dinamis Berbasis Android. 1, 1–7.
- Nurkholis. (2013). PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44. <http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/download/530/473/>
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. (n.d.). *Tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 95.
- Sugiyono. (2013). *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- UU No 20 Pasal 3 Tahun 2003. (n.d.). *tentang sistem Pendidikan Nasional*.
- Zulfah, S. (2018). Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Lingkungan (Studi Kasus Kelurahan Siti Rejo I Medan). *Buletin Utama Teknik*, 13(2), 2. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/but/article/view/284>