

Pengembangan Video Pembelajaran Pada Materi Keterampilan Gerak Spesifik Dalam Permainan Sepak Bola Kelas X di SMA Antartika Sidoarjo

Aura Aisyah

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
aura.20002@mhs.unesa.ac.id

Mustaji

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
mustaji@unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan video pembelajaran pada materi keterampilan gerak spesifik dalam permainan sepak bola yang layak dan efektif pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Prosedur pengembangan video pembelajaran yang digunakan adalah model ADDIE dengan 5 tahapan yakni *analyze, design, development, implementation and evaluation*. Subjek uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMA Antartika Sidoarjo. Validasi produk video pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Validasi media dan validasi desain pembelajaran dilakukan oleh ahli pakar teknologi pendidikan, sedangkan validasi materi dilakukan oleh guru mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Pengembangan video pembelajaran layak digunakan berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi sebesar 93,3%, ahli media sebesar 80%, dan ahli desain pembelajaran sebesar 96,6%. Memperoleh kategori baik dan sangat baik, sehingga media video dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran juga efektif digunakan berdasarkan hasil perhitungan Uji t sig $0,011 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen menunjukkan rata-rata nilai pretest sebesar 56,67 dan posttest sebesar 76,67 yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah diberikan treatment berupa media video pembelajaran.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Permainan Sepak Bola, ADDIE.

ABSTRACT

The aim of this research is to produce learning videos on specific movement skills material in the game of soccer that are feasible and effective in physical education, sports and health subjects. The learning video development procedure used is the ADDIE model with 5 stages, namely analyze, design, development, implementation and evaluation. The test subjects for this research were class X students at SMA Antartika Sidoarjo. Validation of learning video products is carried out by material experts, media experts and learning design experts. Media validation and learning design validation are carried out by educational technology experts, while material validation is carried out by physical education, sports and health subject teachers. The development of learning videos is suitable for use based on the validation assessment results of material experts at 93.3%, media experts at 80%, and learning design experts at 96.6%. Obtaining good and very good categories, so that video media can be said to be suitable for use in the learning process. The development of learning videos is also effectively used based on the calculation results of the t test sig $0.011 < 0.05$, which means there is a significant difference in the posttest scores for the experimental class and the control class. The pretest and posttest scores in the experimental class showed an average pretest score of 56.67 and posttest of 76.67, which means there was an increase in learning outcomes before and after being given treatment in the form of learning video media.

Keywords: Learning Videos, Football Games, ADDIE.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini mulai berkembang, dan beberapa perubahan terus dilakukan untuk meningkatkan standar pendidikan. Inovasi baru dalam pembelajaran, diperlukan untuk meningkatkan standar pendidikan. Satu diantaranya yaitu melalui media

pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perangkat sebagai penyalur pesan dari sumber dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif yang memotivasi mereka untuk belajar sebanyak mungkin. Media

pembelajaran dapat berfungsi untuk membangkitkan ide, emosi, minat, dan perhatian.

Menurut definisi di atas, sangat penting untuk menyediakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan memberi mereka kemampuan untuk belajar secara mandiri. Peningkatan kualitas tersebut perlu dilakukan untuk mendorong pengembangan, pengetahuan, dan keterampilan. Salah satunya dengan menggunakan media video sebagai media pembelajaran. Video pembelajaran ini berbentuk audio dan visual (gambar dan suara), bersama dengan karakter animasi yang berbicara dengan suara panduan yang dapat dimengerti. Peserta didik dapat menggunakan video pembelajaran ini untuk memperdalam pemahaman materi pelajaran yang memerlukan visual untuk memperjelas konsep pemahaman materi tersebut. Salah satunya yaitu pada materi keterampilan gerak spesifik dalam permainan sepak bola.

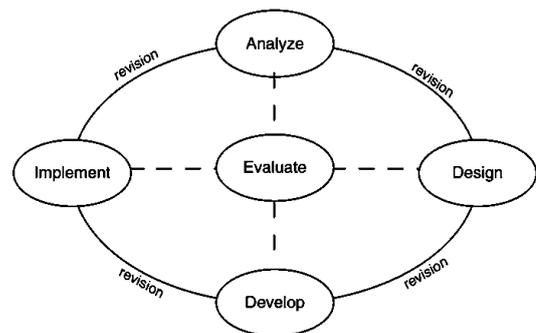
Pra penelitian telah dilaksanakan pada tanggal 1 September 2022. Berdasarkan hasil angket yang telah disebarakan kepada peserta didik kelas X SMA Antartika Sidoarjo sebanyak 80,6% menyatakan bahwa mempelajari materi lebih mudah melalui media. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran olahraga, menyatakan bahwa pembelajaran olahraga dimulai dengan diberikan materi terlebih dahulu di dalam kelas, sebelum melakukan praktek langsung di lapangan. Pada saat materi, buku yang digunakan menampilkan tahap demi tahap gerakan hanya melalui gambar diam. Berdasarkan dokumentasi hasil belajar peserta didik, 19 dari 36 peserta didik memiliki nilai dibawah kkm.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi. Oleh karena itu, sebagai tindak lanjut maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Keterampilan Gerak Spesifik dalam Permainan Sepak Bola Kelas X di SMA Antartika Sidoarjo”.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Branch: 2009). Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap pengembangan, yaitu: 1) Analisis (*Analyze*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), dan 5) Evaluasi (*Evaluation*).

Berikut ini adalah prosedur langkah-langkah menurut ADDIE.



Gambar 1. Model ADDIE (Branch, 2009)

Pada tahap analisis, pengembang mengidentifikasi kesenjangan/faktor permasalahan dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pengembang pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Memvalidasi kesenjangan kinerja
- b. Menetapkan tujuan pembelajaran
- c. Mengidentifikasi sasaran yang akan menggunakan media
- d. Menentukan sumber daya yang disediakan
- e. Menentukan sistem pentransferan pesan
- f. Membuat rencana proyek pengembangan..

Pada tahap desain, Pengembang meninjau materi melalui media untuk mengetahui keakuratan yang ingin dipahami pengguna dan mengevaluasi strategi pengujian yang tepat. Kegiatan yang dilakukan pengembang pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Merancang storyboard
- b. Mengembangkan metode pengujian.

Pada tahap pengembangan, pengembang akan menyelesaikan proses produksi dan validasi media atau sumber belajar. Kegiatan yang dilakukan pengembang pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Membangun konten
- b. Mengembangkan paduan untuk guru
- c. Melakukan perbaikan formatif
- d. Melakukan uji coba.

Pada tahap implementasi, pengembang menciptakan kondisi untuk pembelajaran dan keterlibatan peserta didik. Pengembang melakukan aktivitas berikut selama fase implementasi. Kegiatan yang dilakukan pengembang pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan guru
- b. Mempersiapkan peserta didik.

Pada tahap evaluasi, pengembang mengevaluasi kualitas proses pembelajaran dan hasilnya. Kegiatan yang dilakukan pengembang pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan kriteria evaluasi
- b. Memilih alat evaluasi
- c. Melakukan evaluasi

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah: (1) Ahli Materi yaitu guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMA Antartika Sidoarjo (2) Ahli Media yaitu dosen teknologi Pendidikan Unesa (3) Ahli Desain Pembelajaran yaitu dosen mata kuliah Desain Pembelajaran Teknologi Pendidikan Unesa.

Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket berupa instrumen validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, serta kepada siswa pada uji coba produk untuk mengetahui kelayakan dari media yang akan digunakan.

Untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut, instrumen validasi yang diberikan menggunakan skala Likert dengan pilihan jawaban "10" yang selanjutnya dilakukan perhitungan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor kriteria}} \times 100\%$$

Tolak ukur yang digunakan untuk menginterpretasikan persentase respon siswa dapat dilihat pada tabel:

Tabel 1. Kriteria Penilaian (Arikunto, 2010:224)

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang Baik
0-20%	Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan ini adalah media video pembelajaran pada materi keterampilan gerak spesifik dalam permainan sepak bola. Media ini berformat MP4 yang dapat diputar melalui *hanphone* maupun laptop. Setelah produk selesai dikembangkan, kemudian dilakukan uji kelayakan atau validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Adapun rincian hasil uji kelayakan yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan

No.	Kelayakan	Persentase	Kriteria
1.	Materi	93,3%	Sangat Baik
2.	Media	80%	Baik
3.	Desain Pembelajaran	96,6%	Sangat Baik

4.	Uji Coba Perorangan	94,6%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	90,2%	Sangat Baik
6.	Uji Coba Lapangan	92%	Sangat Baik

Berdasarkan perhitungan data validasi materi dengan jumlah 6 butir pertanyaan secara keseluruhan diperoleh hasil persentase sebesar 93,3%. Dengan hasil persentase tersebut dapat dikatakan materi dalam media video pembelajaran pada materi keterampilan gerak spesifik dalam permainan sepak bola termasuk pada kriteria "Sangat Baik". Pada perhitungan data validasi media dengan jumlah 10 butir pertanyaan diperoleh persentase sebesar 80% dengan kriteria "Baik". Hasil perolehan nilai tersebut merupakan hasil validasi media tahap kedua setelah dilakukan revisi. Adapun perbaikan yang dilakukan pada validasi media tahap pertama yaitu (1) Menambah *scene* tujuan pembelajaran (2) Menambah *scene* profil pengembang. Pada perhitungan data validasi desain pembelajaran dengan jumlah 12 butir pertanyaan diperoleh persentase sebesar 96,6% dengan kriteria "Sangat Baik".

Pada uji coba perorangan diperoleh hasil persentase sebesar 94,6% yang diujikan kepada 3 siswa. Pada uji coba kelompok kecil, media diujikan kepada 9 siswa dengan hasil persentase sebesar 90,2%. Pada uji coba lapangan, media diuji cobakan kepada 36 siswa dengan hasil persentase 92%. Dari ketiga uji coba tersebut diperoleh hasil pada kriteria "Sangat Baik" yang berarti bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu dilakukan uji keefektifan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan memberikan soal pretest dan posttest yang berjumlah 10 butir dan tes keterampilan. Sebelum instrumen digunakan, dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui apakah soal tersebut valid dan reliabel untuk digunakan.

Pada uji validitas disebarkan kepada sebanyak 36 siswa dan diperoleh korelasi sebesar 0,329. Uji validitas dilakukan menggunakan *SPSS 25 for windows* dengan hasil 10 butir soal layak digunakan. Pada uji reliabilitas, diperoleh cronbach alpha sebesar 0,640 > 0,6 yang berarti instrumen tersebut dapat dinyatakan reliabel.

Selanjutnya, instrumen digunakan untuk uji keefektifan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan. Pada kelas eksperimen terdapat rata-rata

yang lebih tinggi yaitu 72,77 dibandingkan rata-rata kelas kontrol yaitu 67,47.

Selanjutnya data diuji menggunakan uji independent sample t test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan. Adapun hasil dari uji t yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji t
Independent Samples Test

		Hasil belajar	
		Varians yang sama diasumsikan	Varians yang sama tidak diasumsikan
Uji Levene untuk kesetaraan varians	F	.006	
	Sig.	.938	
Uji t untuk kesetaraan rata-rata	t	2.629	2.629
	df	70	69.973
	Sig. (2-tailed)	.011	.011
	Rata-rata perbedaan	8.056	8.056
	Standar perbedaan kesalahan	3.064	3.064
Interval kepercayaan 95% dari selisihnya	Lebih rendah	1.944	1.944
	Lebih tinggi	14.167	14.167

Pada tabel hasil Uji t posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh hasil $0,011 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa..

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menghasilkan media video pembelajaran yang dilaksanakan di SMA Antartika Sidoarjo dengan sasaran siswa kelas X menggunakan model pengembangan ADDIE.

Media video pembelajaran pada materi keterampilan gerak spesifik dalam permainan sepak bola dipilih karena media video tersebut dapat menampilkan gambar dengan tampilan lebih nyata. Penggunaan video dengan tampilan gambar lebih nyata lebih dapat membantu siswa dalam memahami materi. Penggunaan media audiovisual melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti telinga (audio) dan mata (visual), sehingga informasi atau pesan mudah dipahami (Hamidi et al., 2023). Dengan memanfaatkan media video yang menarik dan relevan diharapkan

siswa semakin terlibat dalam proses pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam (Suherni, dkk 2023).

Pada tahap persiapan, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

Menyusun identifikasi program, membuat storyboard, menyiapkan video, menyiapkan dan memproduksi audio, memilih karakter animasi sebagai narator, serta menentukan aplikasi yang kompatibel dapat di unduh pada laptop yang akan digunakan untuk proses edit.

Tantangan pada pengembangan ini adalah:

1. Pada saat proses edit video membutuhkan jaringan yang stabil.
2. Pada saat menempatkan potongan-potongan klip video dan audio cukup sulit, karena perlu menyesuaikan dengan ini materi.

Pada tahap pengembangan juga dilakukan validasi oleh ahli dan dilakukan uji coba untuk mengetahui kelayakan media. Skor pada validasi materi memperoleh sebesar 93,3%, validasi media 80%, validasi desain pembelajaran 96,6%, serta uji coba perorangan 94,6%, uji coba kelompok kecil 90,2%, dan uji coba kelompok 92%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan beberapa perbaikan pada validasi media yaitu penambahan *scene* tujuan pembelajaran dan *scene* profil pengembang.

Media video pembelajaran ini memiliki keunggulan yaitu sebagai berikut:

Terdapat karakter animasi, Karakter animasi dalam media video ini berperan sebagai narator yang dapat membantu siswa dalam lebih memahami materi secara runtut serta dapat menambah daya tarik siswa terhadap video pembelajaran. Animasi dinilai dapat menarik perhatian dan menyampaikan informasi dengan sangat baik (Malik dan Maunah 2023).

Melalui pembahasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi keterampilan gerak spesifik dalam permainan sepak bola, layak dan efektif membantu siswa dalam memahami materi. Beberapa penelitian terdahulu juga telah membuktikan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dalam Yulianto & Hidayanto (2022).

PENUTUP

Simpulan

Setelah melalui proses pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi keterampilan gerak spesifik dalam permainan sepak bola telah terlaksana dan media dikategorikan layak dan efektif setelah melalui langkah pengujian.

1. Layak

Video pembelajaran yang dikembangkan telah melalui uji validasi dari ahli materi sebesar 93,3%, validasi ahli media sebesar 80%, dan validasi ahli desain pembelajaran sebesar 96,6%. Serta, dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar kepada sebanyak 48 siswa yang memiliki kemampuan rendah, kemampuan sedang dan kemampuan tinggi. Uji coba perorangan sebanyak 3 siswa menunjukkan hasil 94,6%, uji coba kelompok kecil sebanyak 9 siswa menunjukkan hasil 90,2%, dan uji coba kelompok besar sebanyak 36 siswa menunjukkan hasil 92%, yang dapat diartikan bahwa video pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Efektif

Berdasarkan hasil uji coba lapangan menggunakan penelitian pretest posttest group design, diperoleh hasil uji-t sig $0,011 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen menunjukkan rata-rata nilai pretest sebesar 56,67 dan posttest sebesar 76,67 yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah diberikan treatment berupa video pembelajaran.

Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memahami materi keterampilan gerak spesifik dalam permainan sepak bola.

Saran

Hasil dari penelitian ini berupa video pembelajaran materi keterampilan gerak spesifik dalam permainan sepak bola untuk kelas X di SMA Antartika Sidoarjo. Dalam penelitian ini, terdapat saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan ditujukan kepada guru dan siswa yang akan menggunakan media video pembelajaran. Produk video pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada materi keterampilan gerak spesifik dalam permainan sepak bola. Video pembelajaran ini hendaknya dapat diputar secara offline untuk memudahkan siswa dalam penggunaannya, agar tidak terdapat kendala jaringan ketika media video diputar.

2. Saran Diseminasi

Untuk penyebaran yang lebih luas, perlu dilakukan analisa terlebih dahulu baik kepada siswa yang akan menjadi sasaran dan juga sarana

prasarana yang ada sehingga media dapat digunakan secara maksimal.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Diharapkan bahwa para pengembang video pembelajaran yang lebih lanjut mampu memperluas cakupan materi dengan merujuk pada sumber-sumber dan referensi terkini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto & Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Edisi Revisi 2010). Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Branch, R.M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Hamidi, K. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah". *Journal on Education*, 5(2). E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365.
- Malik, L.A. dan Binti Maunah. (2023). Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran IPS Guna Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII Di MTS Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. *Journal of Creative Student Research*, 1(4). E-ISSN: 2963-4776, P-ISSN: 2963-5942.
- Suherni, S., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pemanfaatan Media Video Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di Kelas X SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 3160–3175. P-ISSN: 2807-4246 E-ISSN: 2807-4238.
- Yulianto, A., & Hidayanto, E. (2022). Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 403–414. E-ISSN: 2527-8827, P-ISSN: 2086-4280.