

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUTOPLAY PADA PEMBELAJARAN PJOK MATERI BOLA VOLI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Afifah Fitriyani<sup>1</sup>, Winara<sup>2</sup>, Arifin Siregar<sup>3</sup>, Fajar Sidik Siregar<sup>4</sup>, Khairul Usman<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: [afifahfitriyani66@gmail.com](mailto:afifahfitriyani66@gmail.com)

**Abstract:** The aim of this research is to produce Autoplay-based learning media that is feasible, practical and effective in application. This research was carried out using the 4D model (Define, Design, Develop and Disseminate). The research subjects were fifth grade students at SDN 060908 Medan Denai. The data collection instruments used were interviews, questionnaires and tests. The results of research and development that have been carried out have obtained a percentage of material expert validation scores of 90.91% in the "Very Eligible" category, media expert validation of 81.17% in the "Very Eligible" category, validation of education practitioner experts of 93.68% in the "Very Appropriate" category. Practical", and the effectiveness test in the pretest was 33.33% and the posttest was 93.33% in the "Very Effective" category.

**Keyword:** Autoplay, Learning Media, 4D Model

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran berbasis *Autoplay* yang layak, praktis dan efektif diterapkan. Penelitian ini dilakukan dengan memakai model 4D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*). Subjek penelitian siswa kelas V SDN 060908 Medan Denai. Instrumen pengumpulan data yang dipakai yaitu wawancara, kuesioner dan tes. Hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilaksanakan memperoleh persentase nilai validasi ahli materi sebesar 90,91% kategori "Sangat Layak", validasi ahli media sebesar 81,17% kategori "Sangat Layak", validasi ahli praktisi pendidikan sebesar 93,68% kategori "Sangat Praktis", dan uji efektivitas pada *pretest* sebesar 33,33% dan *posttest* sebesar 93,33% kategori "Sangat Efektif".

**Kata Kunci:** Autoplay, Media Pembelajaran, Model

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pengarah terencana yang dikasih dari seorang guru kepada peserta didik untuk mempengaruhinya secara kognitif, afektif dan psikomotorik lewat proses belajar mengajar yang terselenggara dengan lancar (Ifrianti, 2018). Pertumbuhan dan perkembangan masyarakat Indonesia sangat terpengaruh oleh pendidikan. Maka dari itu, untuk meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah harus terlibat dalam perencanaan dan pengembangan kurikulum. Tidak dapat dipungkiri,

kemajuan teknologi saat ini memberikan dampak langsung terhadap pengembangan dan perancangan kurikulum. (Hardini et al, 2023)

Media yaitu alat yang dipakai menjadi perantara untuk memberitahukan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media mencakup hal-hal seperti foto, video, televisi, film, dan lainnya buat penyampai pesan antara pengirim pesan dan penerima yang dituju. Media pembelajaran pun bisa dilihat melalui cara untuk mengoptimalkan pengajaran di kelas dan pembelajaran siswa. Kita dapat mencegah gangguan, kecemasan

Diterima pada : 18 April 2024; Disetujui pada : 13 Juli 2024; Dipublikasi pada : 14 Juli 2024

dan kebingungan siswa ketika proses pembelajaran dengan memasukkan media sebagai komponen pendidikan yang signifikan. (Kustandi & Darmawan, 2020)

Autoplay Media Studio yaitu program untuk merancang media interaktif dengan memasukkan berbagai macam media seperti teks, video, gambar, suara, dan flash ke dalam presentasi. Melalui bantuan aplikasi ini, bisa membikin tampilan presentasi autorun dengan tombol panggil dapat menampilkan bermacam-macam file, antara lain dokumen, foto, video, MS Word, flash dan file lainnya. Buat materi pembelajaran interaktif dengan Autoplay Media Studio meskipun anda bukan ahli pembuat program. Siapapun dapat membentuk proyek yang tampak profesional menggunakan software ini dengan sedikit imajinasi. Belum pernah dilakukan di kelas menggunakan materi pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio. Maka dari itu, penulis ingin memanfaatkan Autoplay Media Studio untuk memproduksi media interaktif untuk kelas yang sebelumnya sekedar menggunakan buku catatan. (Nisa et al, 2017)

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) bertujuan untuk menumbuhkan perilaku moral, penalaran, keterampilan sosial, kestabilan emosi, kebugaran jasmani, kemampuan gerak, berpikir kritis, perilaku moral, dan pengenalan lingkungan yang bersih. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan oleh pemerintah. Pendidikan jasmani, pendidikan olahraga, dan pendidikan kesehatan di sekolah mengangkat peran bermakna dalam membolehkan siswa untuk secara aktif terlibat dalam berbagai pengalaman belajar menggunakan kegiatan fisik, olahraga, dan kesehatan

yang dipilih dengan teliti dan direncanakan secara tersusun. Materi Penjas di sekolah sangat berguna dalam membolehkan siswa bersangkutan langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran melalui kegiatan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dirancang secara matang. Tujuan mata pelajaran PJOK yaitu untuk menaikkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat semacam *Autoplay Media Studio*. Sebagaimana media ini dirancang semenarik mungkin dan di lengkapi fitur-fitur audio, video, dan gambar sehingga siswa dapat lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. (Taufiq et al, 2021)

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 22 September 2023 di SD Negeri 060908 Medan Denai, berdasarkan wawancara guru penjas yaitu Bapak Drs. H. Ibrahim bahwa guru cenderung menerapkan metode pembelajaran yang kurang bermacam-macam, dalam mengajar guru kerap sekali memakai metode ceramah, sampai menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan proses belajar mengajar menjadi kurang efisien. Pada saat kegiatan pembelajaran di kelas guru kadang-kadang memakai alat bantu seperti media pembelajaran, biasanya hanya menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran. Pelaksananya masih menggunakan buku yang disediakan oleh pemerintah yaitu buku guru dan buku siswa sesuai pada Kurikulum 2013.

Kurang tepatnya media pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran bisa mengakibatkan siswa kurang berminat dengan pelajaran tersebut. Maka dari itu, cara memperoleh suatu indikator pembelajaran dalam mata pelajaran PJOK akan menciptakan

pembelajaran menjadi kreatif, memotivasi dan efektif agar siswa semangat menyerap materi maka mengembangkan media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio.

Berdasarkan yang sudah dipaparkan di atas, maka diperlukan media pembelajaran dengan rancangan terbaru untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui upaya memaksimalkan dan merancang media semenarik mungkin sehingga terbentuk peningkatan kreativitas siswa di sekolah dasar. Maka, penting untuk memperhatikan pilihan media yang mengajak siswa untuk ikut serta dalam pendidikannya. Oleh sebab itu, peneliti akan membuat materi pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu siswa merasa senang, antusias dan berpengetahuan saat belajar. Maka dari itu judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay pada Pembelajaran PJOK Materi Bola Voli Siswa Kelas V SD Negeri 060908 Medan Denai T.A 2023/2024”.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) melalui model 4D (define, design, develop dan disseminate). Subjek penelitian 30 orang siswa kelas V SD Negeri 060908 Medan Denai, ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan. Objek penelitian media pembelajaran berbasis autoplay.

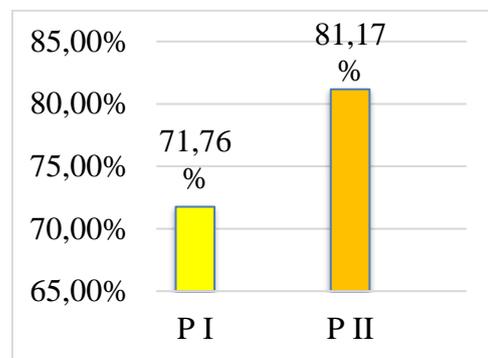
Teknik pengumpulan data penelitian yaitu wawancara, kuesioner dan tes. Teknik analisis data penelitian yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Diterima pada : 18 April 2024; Disetujui pada : 13 Juli 2024; Dipublikasi pada : 14 Juli 2024

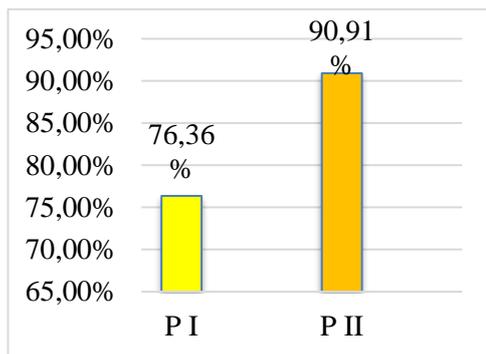
## Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay

Data diperoleh dari hasil validasi media. Tahap validasi pertama dilakukan secara tatap muka memperoleh skor 61 dari skor maksimal 85 dengan persentase kelayakan **71,76%** sehingga dikategorikan “**Layak**”. Namun tetap dilakukan revisi kembali agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik. Selanjutnya tahap validasi kedua dilakukan secara tatap muka memperoleh skor 69 dari skor maksimal 85 dengan persentase kelayakan **81,17%** sehingga dikategorikan “**Sangat Layak**”.



**Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Kelayakan I Media Pembelajaran Berbasis Autoplay**

Data diperoleh dari hasil validasi materi. Tahap validasi pertama dilakukan secara tatap muka memperoleh skor 42 dari skor maksimal 55 dengan persentase kelayakan **76,36%** sehingga dikategorikan “**Layak**”. Namun tetap dilakukan revisi kembali agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik. Selanjutnya tahap validasi kedua dilakukan secara tatap muka memperoleh skor 50 dari skor maksimal 55 dengan persentase kelayakan **90,91%** sehingga dikategorikan “**Sangat Layak**”.

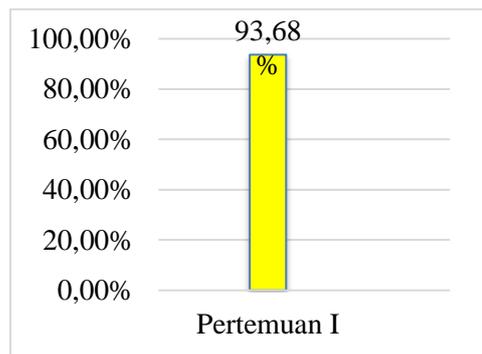


**Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Kelayakan II Media Pembelajaran Berbasis Autoplay**

Berdasarkan hasil data diatas, memperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *Autoplay* dengan materi bola voli sangat layak dipergunakan menjadi media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran di kelas V SD Negeri 060908 Medan Denai.

#### **Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay**

Praktisi pendidikan menilai media pembelajaran terhadap produk yang dikembangkan. Dalam hal ini, validasi praktikalitas membutuhkan seorang ahli praktisi pendidikan untuk menilai kepraktisan media. Maka dari itu praktisi pendidikan untuk menilai media pembelajaran ini adalah seorang guru penjas kelas V SD Negeri 060908 Medan Denai. Penilaian yang diberikan dapat disimpulkan bahwa untuk hasil akhir penilaian terhadap validasi ahli praktisi didapatkan persentase sebesar **93,68%** sehingga dikategorikan “**Sangat Praktis**” untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay* ketika proses pembelajaran.



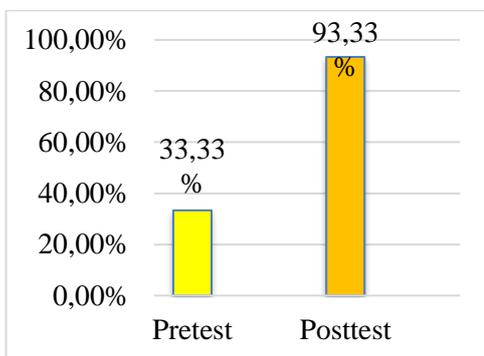
**Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay**

Berdasarkan hasil data diatas, memperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *Autoplay* dengan materi bola voli sangat praktis dipergunakan menjadi media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran di kelas V SD Negeri 060908 Medan Denai.

#### **Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay**

Keefektifan media pembelajaran berbasis *Autoplay* yang dikembangkan dapat dikatakan efektif jika sudah dilakukan uji coba ataupun dilaksanakan tes untuk peserta didik kelas V di SD Negeri 060908 Medan Denai. Berdasarkan hasil penilaian keefektifan media pembelajaran berbasis *Autoplay* dapat disimpulkan bahwa pada saat *pretest* peserta didik yang tidak tuntas dengan persentase 66,67% lebih besar dari pada siswa yang tuntas dengan persentase 33,33% dan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media dengan dilakukannya *posttest*, maka siswa yang tuntas dengan persentase 93,33% lebih besar dengan siswa yang tidak tuntas dengan persentase 6,67%. Maka bisa dilihat bahwa hasil persentase tes siswa kelas V SD Negeri 060908 Medan Denai setelah digunakan media

pembelajaran berbasis *Autoplay* meningkat dari **33,33%** menjadi **93,33%**. Maka dari itu media pembelajaran berbasis *Autoplay* yang dikembangkan “**Sangat Efektif**” dipergunakan. Hal ini juga dilihat dari meningkatnya persentase ketuntasan yang dilakukan sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media. Jadi disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis *Autoplay* sangat efektif diterapkan pada proses pembelajaran.



**Gambar 4. Diagram Hasil Validasi Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay**

Berdasarkan hasil data diatas, memperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *Autoplay* dengan materi bola voli sangat efektif dipergunakan menjadi media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran di kelas V SD Negeri 060908 Medan Denai.

### Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay



**Gambar 5. Cover**



**Gambar 6. Petunjuk Penggunaan**



**Gambar 7. Menu**



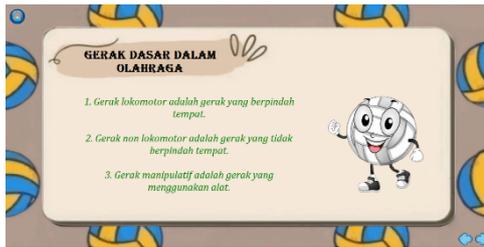
**Gambar 8. Kompetensi Dasar**



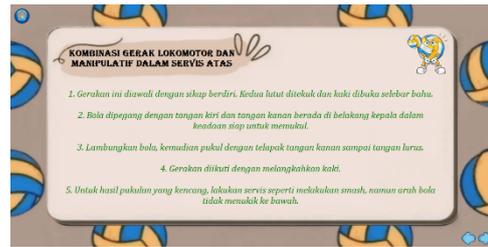
**Gambar 9. Tujuan Pembelajaran**



**Gambar 10. Materi Pengertian Bola Voli**



Gambar 11. Materi Gerak Dasar



Gambar 16. Materi Langkah Servis Atas



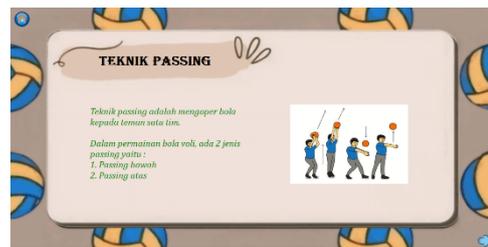
Gambar 12. Menu Teknik Dasar Bola Voli



Gambar 17. Contoh Servis Atas



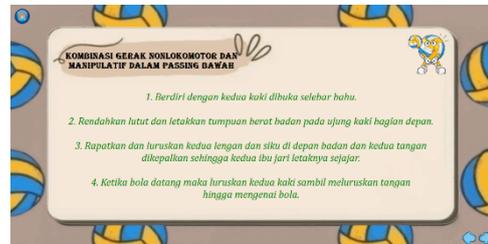
Gambar 13. Materi Teknik Servis



Gambar 18. Materi Teknik Passing



Gambar 14. Materi Langkah Servis Bawah



Gambar 19. Materi Langkah Passing Bawah



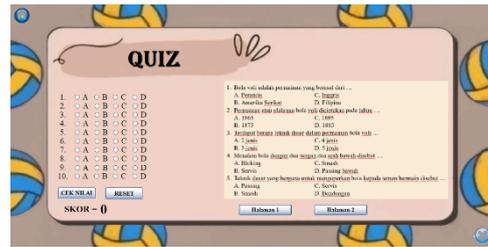
Gambar 15. Contoh Servis Bawah



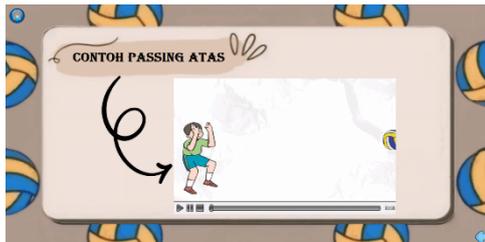
Gambar 20. Contoh Passing Bawah



Gambar 21. Materi Langkah Passing Atas



Gambar 26. Quiz



Gambar 22. Contoh Passing Atas



Gambar 23. Materi Teknik Smash



Gambar 24. Materi Teknik Blocking



Gambar 25. Materi Lapangan dan Perlengkapan

## KESIMPULAN

Berikut ini bisa diambil kesimpulan dari penelitian, yaitu :

1. Media pembelajaran berbasis *Autoplay* yang sudah dikembangkan dan telah di validasi melalui validator ahli media dengan hasil persentase 81,17% kategori "Sangat Layak". Kemudian validasi ahli materi dengan hasil persentase 90,91% kategori "Sangat Layak".
2. Media pembelajaran berbasis *Autoplay* yang telah dikembangkan, selanjutnya diuji praktikalitas melalui praktisi pendidikan diperoleh hasil persentase 93,68% kategori "Sangat Praktis".
3. Media pembelajaran berbasis *Autoplay* yang sudah dikembangkan, berikutnya di uji efektivitas melalui uji coba *pretest* dan *posttest* diperoleh hasil persentase 93,33% kategori "Sangat Efektif".

## DAFTAR RUJUKAN

Ifrianti, S. (2018). Membangun kompetensi pedagogik dan keterampilan dasar mengajar bagi mahasiswa melalui lesson study. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(1), 1-18.

<http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v5i1.2748>

Hardini, J., Simanjuntak, S.,

Simanjuntak, E. B., Faisal, F., & Siregar, W. M. (2023). Pengembangan E-Module Berbasis Flip PDF Professional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Kelas III SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan. *Journal of Computer Science and Information System (JCoInS)*, 4(3), 125-130. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/JCoInS/article/view/5007>

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.

Nisa, K., Wati, M., & Mahardika, A. I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi AutoPlay Media Studio pada pokok bahasan fluida dinamis di SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.20527/jipf.v1i1.925>

Taufiq, A., Siantoro, G., & Khamidi, A. (2021). Analisis minat belajar dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajarandaring PJOK selama pandemi Coronavirus Disease (COVID-19) di MAN 1 Lamongan. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 225-225. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2366>