

Pengembangan Video Pembelajaran Materi *Passing* Bawah Bola Voli Pada Siswa Kelas V SDN 76/IX Mendalo Darat

Nurmaida S, Sukendro, Indryani, Ely Yulianawan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

nurmaida0970@gmail.com, sukendrodasar@yahoo.co.id, indryani@unja.ac.id,

elyyulianawan.fik@unja.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan video pembelajaran passing bawah bola voli serta melihat kelayakan media video pembelajaran passing bawah bola voli. Penggunaan media video pembelajaran passing bawah bola voli siswa diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan baik serta siswa dapat lebih aktif dalam belajar tentang pembelajaran bola voli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R and D) yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu beserta menguji kevalidan suatu produk. Produk di uji oleh dua orang ahli yaitu satu ahli materi dan satu ahli media, selanjutnya produk dilakukan uji kelompok kecil dengan melibatkan 10 orang siswa dan setelah itu dilakukan uji kelompok besar dengan melibatkan 26 orang siswa. Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran video passing bawah pada siswa SD Negeri 76/IX Mendalo Darat menunjukkan ketegori “Sangat Baik” untuk digunakan sebagai media mengenalkan dan mempelajari Passing bawah bola voli. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dari ahli materi 91% dan dari ahli media 87% serta berdasarkan uji coba kelompok kecil kepada siswa sebesar 97%, dan uji coba kelompok besar kepada siswa sebesar 96%.

Kata Kunci : Video Pembelajaran, Passing Bawah, Bola Voli

Development of a Learning Video for Volleyball Forearm Pass Material for Class V Students at SDN 76/IX Mendalo Darat

Abstract: *The purpose of this study was to produce volleyball forearm pass learning videos and to see the feasibility of volleyball forearm pass learning video media. The use of student volleyball forearm pass learning video media is expected to help students understand the material well and students can be more active in learning about learning volleyball. The method used in this research is the Research and Development (R and D) method, namely the research method used to produce a particular product along with testing the validity of a product. The product was tested by two experts, namely a material expert and a media expert, then the product was tested in small groups involving 10 students and after that, a large group test was carried out involving 26 students. The results of research on the development of forearm pass video learning media for SD Negeri 76/IX Mendalo Darat students show the "Very Good" category to be used as a medium for introducing and studying volleyball forearm pass. This can be seen from the results of research from material experts 91% and media experts 87% based on small group trials on students by 97%, and large group trials on students 96%.*

Keywords: *Learning Video, Forearm Pass, Volleyball*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani akan lebih berhasil jika sarana dan prasarana olahraga yang diperlukan tersedia. Kompetensi Pedagogik merupakan kompetensi khas, yang akan membedakan guru dengan profesi lainnya dan akan menentukan tingkat keberhasilan proses dan hasil pembelajaran peserta didiknya serta mampu mengembangkan media pembelajaran. Terdapat media pembelajaran yang

dapat digunakan guru PJOK untuk membangkitkan minat bergerak siswa salah satunya adalah pengembangan media video pembelajaran.

Realita di sekolah masih banyak siswa yang bosan dengan gerakan yang sama dan hanya mengulang-ulang dan tidak aktif bergerak. Siswa harus mampu beradaptasi, menikmati, belajar kreatif dan inovatif. Proses pembelajaran membutuhkan alat bantu media untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Alat bantu media yang selama ini dibutuhkan adalah media yang mampu membantu guru dalam menyajikan materi, serta dapat dilihat prosesnya seperti peristiwa sebenarnya. Media yang dibutuhkan adalah media yang dapat memaksimalkan daya indera yang dimiliki siswa dan dapat meminimalisir keterbatasan yang dimiliki siswa tunagrahita ringan agar informasi materi dapat terserap dengan baik. Alat bantu media yang tepat untuk mata pelajaran ini salah satunya adalah media video pembelajaran. Dengan mengembangkan media video ini tujuannya agar media dapat produksi lebih murah dan lebih beragam saat membuat video ini, guru dapat memberikan video penjelasan yang lebih berirama, lebih jelas, lebih beragam, dan tepat. Mengubah gaya mengajar konvensional dengan media video pembelajaran bermain bola voli sangat penting dalam menggali karakteristik anak SD yang cenderung aktif.

Oleh karena itu, dengan pengembangan video pembelajaran bola voli diharapkan dapat menjadi salah satu variasi yang mempermudah untuk mentransfer materi dari guru kepada siswa. Jika bosan dengan pelajaran, akan sulit untuk memahami materi dari guru. Siswa tertarik menonton video dalam pembelajaran langsung karena siswa cenderung tidak memperhatikan saat dijelaskan oleh guru yang tidak memiliki contoh gerakan langsung. Pengajaran dalam video juga merupakan alat untuk mendukung proses pembelajaran fisik yang membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, video pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan motivasi siswa untuk mengembangkan bakatnya dan menggali keterampilannya lebih jauh. Ketertarikan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah saat peneliti melakukan praktek lapangan di SD 76/IX Mendalo Darat dimana nilai pembelajaran bola voli merupakan nilai rata-rata yang paling rendah dibandingkan dengan nilai latihan lainnya yang diawali dengan observasi.

Saat mengikuti kelas pendidikan jasmani dengan perlengkapan bola voli, peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa SDN 76/IX Mendalo Darat tidak terlalu tertarik mendengarkan teori atau materi pembelajaran bola voli. Para siswa selalu berasumsi bahwa bola voli menakutkan karena sakit ketika mengenai tubuh. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dan modifikasi agar siswa tertarik untuk menyimak materi yang disampaikan oleh guru.

Disaat peneliti mengamati proses belajar mengajar, mereka terlihat cuek dan menganggap dirinya merasa sudah terbiasa dalam melakukan permainan bola voli, sehingga tidak tertarik mendengarkan penjelasan guru. Mereka hanya ingin melempar bola setinggi mungkin agar terlihat lebih bertenaga. Selain itu, siswa sering terlihat ragu untuk melakukannya karena langkah-langkah untuk melakukan teknik dasar tidak dipahami serta sulit dilakukan oleh siswa.

Terbatasnya video passing bawah yang tersedia saat ini memberikan ide kepada penulis untuk mengubah media pembelajaran yang konvensional dengan memadukan teknologi sehingga permainan bola voli dapat dipelajari dengan mudah oleh siswa. Jika ditelisik lebih jauh, media pembelajaran pada awalnya hanya dipandang sebagai penunjang kegiatan pendidikan guru. Akan tetapi pada dasarnya media ini dirancang untuk memberikan, memotivasi, dan meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa saat mereka belajar. Seiring kemajuan teknologi, materi cetak dalam berbagai format telah muncul dan sejak itu diperluas mencakup materi audio, materi audio-video, dan materi interaktif dengan komputer.

Kegiatan belajar dapat dilakukan di mana saja, dengan berbagai cara, antara lain media televisi, youtube dan sebagainya. Berbagai sumber belajar tersedia, tetapi setiap individu memiliki hak untuk memilih informasi yang tepat. Individu dapat memilih cara belajar dan beradaptasi dengan sifat audio, video, atau keduanya. Agar setiap individu mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan gaya belajarnya.

Sekolah Dasar Negeri 76/IX Mendalo Darat memiliki lapangan voli dan aula dengan layar LCD. Oleh karena itu peneliti memilih sekolah ini karena ingin menyediakan berbagai sumber belajar bola voli agar siswa merasa senang dan mau berolahraga selama kegiatan belajarnya. Perubahan kecil pada media pembelajaran juga membantu guru olahraga untuk merangsang kreativitas dan melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, pada akhir proses

pembelajaran diharapkan siswa mendapatkan nilai tertinggi dalam kemampuannya dan nilai latihan permainan bola voli memiliki nilai rata-rata yang baik dibandingkan dengan nilai latihan lainnya.

Sugiyono (2008:297) menjelaskan dalam bukunya penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sukmadinata (2005:154) menambahkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Gay dalam Asim (2002:1) menjelaskan penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif yang digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Dwiyo (2004:3) juga memberikan pendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi untuk menghasilkan atau mengembangkan produk, misalnya mengembangkan model sekolah olahraga, mengembangkan kurikulum pendidikan jasmani, mengembangkan strategi/metode pembelajaran olahraga, mengembangkan media pembelajaran olahraga, mengembangkan buku teks pembelajaran olahraga dan sebagainya. Penelitian pengembangan merupakan suatu siklus yang diawali dari adanya suatu kebutuhan dan membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.

Langkah dari proses pengembangan produk yang diuraikan oleh Dwiyo (2002:7) diantaranya adalah analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan uji coba produk. Ketiga langkah tersebut menunjukkan urutan waktu dan kegiatan. Penelitian pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang dihubungkan pada kerja rancangan dan pengembangan serta memiliki tujuan untuk pengembangan dalam perancangan lingkungan pembelajaran, perumusan kurikulum, dan penaksiran keberhasilan dari pengamatan dan pembelajaran dan, secara serempak, mengusahakan untuk berperan dalam pemahaman fundamental ilmiah.

Menurut Azhar (2002: 3) kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Gerlach & Ely dalam Azhar (2002: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Media yang umum digunakan dalam pembelajaran adalah audio, audio mencakup apa saja yang anda bisa dengar. Suara orang, musik, mekanis, suara brisik dan sebagainya. Jenis lain yang biasa digunakan adalah video, ini merupakan media yang menampilkan gerakan, termasuk DVD, rekaman video, animasi komputer, dan sebagainya. Dari beberapa definisi ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu guna mempermudah dalam pembelajaran didalam kelas dan sebagai alat pengantar untuk proses pembelajaran.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia dalam Andi Prastowo (2013), video diartikan sebagai rekaman gambar hidup atau program televisi lewat tayangan pesawat televisi. Atau, dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Sebagai bahan ajar noncetak video kaya informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat sampai dihadapan peserta didik secara langsung. Selain itu video menambahkan suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Peserta didik dapat melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio. Tetapi, didalam video, peserta didik dapat memperoleh keduanya yakni gambar gerak dan suara yang menyertainya. Sehingga, peserta didik seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan dalam video. Segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial dapat digolongkan sebagai video. (Belawati, dkk dalam buku Andi Prastowo, 2013).

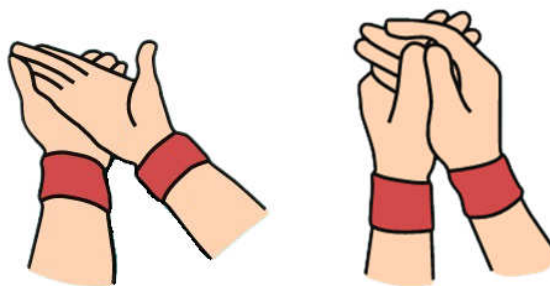
Menurut Cheppy Riyana (2007:11-14) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

1. Tipe Materi Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu.
2. Durasi waktu Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2-3,5 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonstentrasi manusia 25 yang cukup terbatas antara 15-20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.
3. Format Sajian Video Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatikanya yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. Hal ini

berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif (narator), wawancara, presenter, format gabungan.

Ketentuan Teknis Menurut Cheppy Riyana (2007:13) media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing, dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian, sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis.

Dalam permainan bola voli salah satu teknik dasar yang harus dikuasai adalah passing bawah. Teknik ini merupakan gerakan dasar paling mudah untuk menerima bola voli dari serangan lawan. Muhajir (2007: 21) menjelaskan *Passing* dalam permainan bolavoli adalah usaha atau upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu taktik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri. Sedangkan menurut Suharno (1981: 15) *passing* adalah usaha ataupun upaya seorang pemain bolavoli dengan cara menggunakan suatu teknik tertentu yang tujuannya adalah untuk menyajikan bola kepada teman seregu yang selanjutnya agar dapat dilakukan serangan ke regu lawan. Menurut Nuril Ahmadi (2007: 23) memainkan bola dengan sisi lengan bawah merupakan teknik bermain yang cukup penting. Simamora (2019:12) menambahkan bahwa gerakan *passing* bawah merupakan bentuk pukulan bola menggunakan lengan bawah untuk memantulkan bola.



Gambar 1 Posisi jari-jari tangan untuk *passing* bawah bola voli

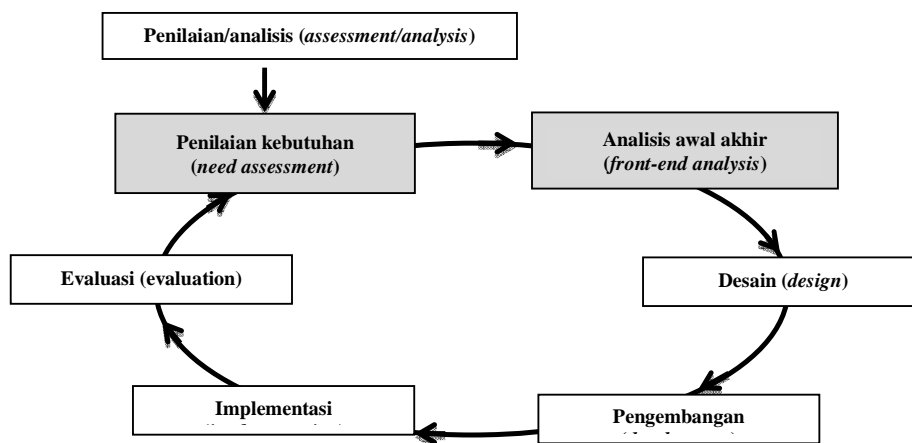
Dalam literature akademik, sebutan peserta didik (*educational participant*) umumnya berlaku untuk pendidikan orang dewasa (*adult education*), sedangkan untuk pendidikan “konvensional” disebut siswa. Namun demikian, karena sebutan “peserta didik” sudah dilegitimasi di dalam perundang-undangan pendidikan kita, maka sebutan itulah yang dipakai. Di dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), peserta didik didefinisikan sebagai setiap manusia yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal maupun pendidikan non-formal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu (Danim, 2020:2). Peserta didik juga dapat didefinisikan sebagai orang yang belum dewasa dan memiliki sejumlah potensi dasar yang masih perlu dikembangkan. Potensi dimaksud umumnya terdiri dari tiga katagori, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Peserta didik merupakan sumberdaya utama dan terpenting dalam proses pendidikan formal (Danim, 2020:3). Guru tidak bisa mengajar tanpa peserta didik. Dengan kehadiran peserta didik menjadi keniscayaan dalam proses pendidikan formal atau pendidikan yang dilembagakan dan menuntut interaksi antara pendidik dan peserta didik

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R and D) yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu beserta menguji kevalidan suatu produk. Penelitian ini merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk menghasilkan suatu produk baru, atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada, serta dapat dipertanggung jawabkan. Metode ini banyak digunakan di dunia industri maupun bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, modul, media pembelajaran, instrumen evaluasi, model-model kurikulum, evaluasi, dan sebagainya (Sukmadinanta, 2007:57)

Menurut Ardhana (2002:9) setiap pengembangan tentu dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi peneliti dengan mempertimbangkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) yang dikemukakan oleh Lee & Owens. Alasan pemilihan model ini karena model ini merupakan model yang dikhususkan untuk mengembangkan multimedia (Lee & Owens, 2004:2). Model pengembangan ini dikatakan sebagai model prosedural karena urutan langkah dalam prosesnya tersusun secara sistematis dan setiap langkah pengembangan memiliki urutan langkah pengembangan yang tersusun jelas.



Gambar 2. Model Prosedur Pengembangan Lee & Owens

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dan Penelitian dilakukan di kelas V SD Negeri 76/IX Mendalo Darat. Penelitian tersebut menghasilkan produk Media Video Pembelajaran *Passing* Bawah Bola Voli. Produk dikemas dalam bentuk video yang diberikan kepada siswa dan dapat digunakan untuk belajar di dalam kelas maupun belajar secara mandiri dengan bantuan perangkat komputer atau *smartphone*.

Pengembangan dan penelitian ini menggunakan Metode *Research & Development* (R&D) dan menggunakan Model Pengembangan (Lee and Owens, 2004: 3). Tahap-tahap yang sudah dilakukan seperti berikut:

1. Tahap Analisis

Pada analisis terdapat 2 tahapan yaitu *Needs Assessment* dan *Front-end Analysis*. *Needs Assessment* (Analisis Kebutuhan) berupa analisis keadaan lapangan dan peserta serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pengembangan media. Kegiatan analisis lapangan dilakukan dengan pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran di SD Negeri 76/IX Mendalo Darat kelas V. Hasil informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa dan pengembangan video pembelajaran yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan saat melaksanakan kegiatan pembelajaran Bola Voli pada Kelas V SD Negeri 76/IX Mendao Darat

2. Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahapan perancangan media pembelajaran interaktif yang meliputi rumusan tujuan pembuatan media video pembelajaran *passing* bawah bola voli sesuai dengan kebutuhan siswa, pembuatan *flowchart* untuk alur media pembelajaran, pembuatan *storyboard* sebagai rancangan awal pembuatan media pembelajaran, pengumpulan objek rancangan sesuai dengan materi terdapat pada media pembelajaran, dan penyusunan instrument untuk menguji kelayakan media video pembelajaran sebagai sumber belajar siswa.

Instrumen dibuat dalam bentuk angket yang disajikan kepada ahli media, ahli materi dan responden menggunakan tipe jawaban berupa check list (√). Hasil Penilaian Materi dari media video pembelajaran divalidasi ahli dengan hasil “Layak Digunakan Tanpa Revisi”, sedangkan hasil penilaian media di validasi oleh ahli media dengan hasil “Layak Digunakan Dengan Revisi Kecil.

Tabel 1. Persentase Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Materi	82	90	91%

Berdasarkan penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan dalam pengembangan video *passing* bawah bola voli dapat digunakan tanpa revisi.

Uji validasi ahli media tahap I dan tahap II, diperoleh dengan cara memberikan produk berupa video pembelajaran *passing* bawah yang telah dibuat beserta lembaran penilaian yang berupa angket atau kuesioner.

Tabel 2. Persentase Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Media	102	150	68%

Selanjutnya pengembang melakukan revisi pada video yang dikembangkan dengan hasil sebagai berikut:

Berdasarkan penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan video *passing* bawah bola voli belum dapat digunakan dengan revisi kecil. Berikut ini revisi yang telah dilakukan oleh pengembang.

Tabel 3. Persentase Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Media	131	150	87%

Revisi dilakukan setelah produk video diberi penilaian, saran dan kritikan terhadap kualitas materi dan media pada produk yang dikembangkan, akan dijadikan pedoman dalam melakukan revisi.

Uji coba produk dari penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V sebagai *responden* atau pengguna media video *passing* bawah bola voli, sebanyak 10 responden untuk uji coba kelompok kecil dan 26 responden untuk uji coba kelompok besar. Seluruh siswa tersebut ditunjuk untuk menjadi responden guna memberikan tanggapan dan respon terhadap media video yang telah dibuat, kemudian responden mengisi angket melalui instrument tanggapan dan respon siswa untuk mengetahui tanggapan dan respon terhadap video *passing* bawah yang telah dibuat.

Tabel 4. Hasil angket uji coba kelompok kecil

No	Aspek yang dinilai	Skore yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Tanggapan dan Respon Siswa	776	800	97	Sangat Baik

Hasil angket yang dibagikan kepada 10 siswa mengenai pengembangan media pembelajaran video *passing* bawah bola voli yang terdiri 16 pernyataan menunjukkan bahwa penilaian dari respon dan tanggapan siswa sebesar 97% sehingga dapat dikategorikan sangat menarik.

Tabel 5. Hasil angket uji coba kelompok besar

No	Aspek yang dinilai	Skore yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Tanggapan dan Respon Siswa	1997	2080	96	Sangat Baik

Hasil angket yang dibagikan kepada 26 siswa mengenai pengembangan media pembelajaran video *passing* bawah bola voli yang terdiri 16 pernyataan menunjukkan bahwa penilaian dari respon an tanggapan siswa sebesar 96% sehingga dapat dikategorikan sangat menarik.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan metode yang dikembangkan oleh Lee dan Owen. Penelitian yang dikembangkan oleh Lee dan Owen menggunakan 5 Tahap. Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, peneliti berharap dapat menghasilkan media video pembelajaran yang bermanfaat dan menunjang proses pembelajaran di sekolah. Sugiono berpendapat bahwa model penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan kemudian menguji dari keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2009).

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan informasi yang terkait dengan masalah dan kendala dalam pembelajaran di kelas III SDN Merjosari 2 Malang, pengumpulan informasi dirasa sangat penting bagi peneliti agar dapat ditemukannya sumber masalah sehingga peneliti dapat memberikan sebuah solusi.

Sumber informasi yang didapatkan berasal dari guru kelas V SDN 76/IX Mendalo Darat. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas. Didapati hasil dari wawancara tersebut adalah menceritakan bahwasannya materi tersebut, dan banyak siswa yang didapati enggan untuk bertanya ataupun mengemukakan pendapatnya. Hal tersebut dikarenakan siswa masih merasa malu dan juga kurang percaya diri saat mengemukakan pendapatnya, mereka merasa bahwasannya takut untuk salah saat menjawab ataupun mengeluarkan pendapat. Dan gurupun juga jarang menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampaian materi, melainkan sering menggunakan metode ceramah.

Langkah berikutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melakukan perencanaan dan pembuatan produk yang akan dikembangkan untuk memberikan solusi dari permasalahan yang sudah didapatkan. Dengan melakukan perencanaan peneliti dapat menentukan hal apa yang akan dibutuhkan dalam pembuatan produk yang akan dikembangkan. Pernyataan tersebut juga sesuai dengan pernyataan M. Sobry Sutikno yaitu perencanaan adalah salah satu syarat yang mutlak bagi setiap kegiatan pengelolaan. Jika tanpa melakukan perencanaan, maka pelaksanaan suatu kegiatan tersebut akan mengalami kesulitan atau bahkan juga bisa mengalami kegagalan saat mencapai tujuan yang diinginkan (Faturrohman dan Sutikno, 2010).

Langkah selanjutnya adalah membuat suatu format produk yang akan dibuat peneliti, ini bertujuan agar dapat menjelaskan komponen apa saja yang akan dibuat dan modelnya dapat dilihat seperti apa. Dalam pembuatan media pembelajaran berupa video pembelajaran passing bawah bola voli tidaklah serumit apa yang dibayangkan. Peneliti berpikir bahwa video dapat diputar dimana saja, kapan saja dan siswa tidak ada batasannya dalam belajar. Media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam belajar mandiri. Sehingga hal yang dilakukan pertama adalah peneliti mencari dan merangkum materi yang nantinya akan mudah dipahami oleh siswa. Setelah itu didesain agar saat siswa belajar menggunakan video tersebut tidak akan cepat bosan dan menarik untuk dilihat. Dalam desainnya setiap adegan didesain secara menarik dan warna yang cerah agar mudah diingat oleh siswa. Karena penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran akan menimbulkan rasa senang karena siswa berinteraksi dengan gambar, video, maupun animasi (Suryadi, 2007). Kondisi rasa senang inilah yang menjadi faktor penting dalam efektifitas belajar.

Selain itu dilengkapi juga audio yang menjelaskan materi tersebut, sehingga siswa mudah memahami materi yang ada dalam video. Video yang digunakan sebagai bahan ajar non cetak yang kaya akan informasi dan tuntas karena dapat tersampaikan pada siswa secara langsung. Video juga memberikan suatu dimensi yang baru untuk memberikan pemahaman yang kuat pada anak (Daryanto, 2010). Video pembelajaran berisi pesa-pesan yang baik untuk pembelajaran, selain itu juga memiliki berbagai manfaat untuk pembelajaran siswa, diantaranya adalah membantu pengajar alam mencapai efektifitas pembelajaran, merangsang minat belajar siswa, siswa dapat lebih berkonsentrasi saat proses belajar mengajar.

Langkah berikutnya adalah dengan melakukan validasi media yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan penilaian yang dilakukan oleh validator terhadap media yang sudah dikembangkan. Suryabrata dalam widodo menyatakan bahwa validitas tes bertujuan untuk menunjukkan kepada pengukuran tes (Widodo, P.B, 2006). Sugiyono (2016) juga menjelaskan bahwa validitas yaitu menunjukkan suatu derajat ketepatan data sesungguhnya yang terdapat pada objek dengan data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti guna mencari validitas suatu item, dan kemudian mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut. Dalam hal ini peneliti menggunakan dua validator, yaitu validator isi pembelajaran atau materi, dan media. Peneliti menggunakan dua validator karena dapat mengetahui tingkat kevalidan suatu media yang sudah dikembangkan. Berdasarkan hasil

yang sudah di validasi oleh validator maka peneliti wajib memperbaiki sesuai dengan apa yang sudah disarankan oleh validator.

Langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan suatu uji coba media terhadap kelompok kecil. Hal ini dilakukan untuk dapat mengetahui seberapa besar respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video. Jumlah dari anggota uji coba kelompok kecil adalah 10 siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Dick dan Carrey dalam bukunya Benny (2010) menyatakan bahwa evaluasi kelompok kecil dapat dilakukan dengan menguji cobakan produk pada kelompok kecil dengan jumlah siswa 6-10. Berdasarkan hasil angket yang sudah disebarakan terhadap kelompok kecil, didapatkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video sangatlah baik. Sehingga dalam tahap ini tidak adanya revisi terhadap media pembelajaran yang dihasilkan.

Uji tahap selanjutnya adalah uji coba media pembelajaran berbasis video pembelajaran passing bawah bola voli terhadap kelompok besar yaitu seluruh siswa kelas V SDN 76/IX Mendalo Darat. Dalam langkah ini peneliti membagikan angket kepada siswa, hal ini bertujuan untuk mengetahui respon yang diberikan oleh seluruh siswa kelas V terhadap media pembelajaran video, dan ternyata respon seluruh siswa kelas V sangatlah baik. Tahap ini memperlihatkan bahwa siswa sangat antusias saat proses belajar mengajar, siswa tertarik dan fokus untuk melihat video pembelajaran yang sedang diputar.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji tingkat kevalidan dengan cara menggunakan uji validitas yang dilakukan oleh beberapa ahli, yaitu ahli isi/materi, ahli media. Tujuan dilakukannya uji validitas tersebut diharapkan dapat mengetahui tingkat kevalidan dari media yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Hasil uji validasi isi/materi mengatakan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan sudah baik dan tidak perlu ada revisi.

Hasil uji validasi dari ahli desain media adalah media video pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat baik dan tidak perlu ada revisi. Namun validator tetap memberikan saran yaitu untuk memperhatikan icon-icon yang tidak perlu ada dalam slide didalam video yang nantinya hanya akan tidak bermakna apa-apa. Dan juga memilih warna dan tampilan yang menarik agar anak-anak lebih semangat dan tertarik ketika belajar. Dengan tampilan dan warna yang menarik diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah mengingat tentang apa yang sedang dipelajari, warna juga memberi pengaruh terhadap kognitif anak.

Pernyataan tersebut sesuai dengan Sujarwo dan Oktaviana, (2017) bahwa “warna memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tugas kognitif yang mempunyai kaitannya dengan memori dasar maupun tidak sadar. Warna dianggap dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan individu dalam melakukan tugas kognitif. pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat baik dan tidak perlu ada revisi.

Hasil angket tanggapan yang diisi oleh sasaran subyek uji coba yaitu seluruh siswa kelas V di SDN 76/IX Mendalo Darat terhadap media video pembelajaran. Adapun hasil penilaian uji coba produk pada media video sebagaimana dianalisis secara kuantitatif untuk uji coba produk pada kelompok kecil adalah sebesar 97% dan uji coba produk pada kelompok besar adalah sebesar 96%.

Dengan menggunakan media video pembelajaran siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat tersampaikan dan diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi (Cheppy, 2007). Karena didalam media video pembelajaran ini terdapat gambar, video, musik, sebagai penunjang materi sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan peneliti dengan siswa mengatakan bahwa, hal yang membuat menarik dari media video pembelajaran ini adalah terdapat teknik yang diperagakan langsung secara detail setiap gerakannya.

Pengajaran dengan menggunakan media video lebih efektif daripada ceramah, karena terkadang kemampuan visual anak-anak lebih baik daripada kemampuan auditorinya. Penggunaan video pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga suasana belajar lebih menyenangkan dan menarik sehingga siswa tidak akan mudah bosan saat belajar. Sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Daryanto bahwa dengan menggunakan media video pembelajaran akan lebih efektif karena dapat digunakan untuk proses pembelajaran secara masal, individu maupun berkelompok (Daryanto, 2012). Proses awal yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pada siswa sebelum menggunakan video pembelajaran dan sesudah menggunakan media video pembelajaran dengan cara mengikuti proses pembelajaran yang terjadi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa dengan adanya media video pembelajaran ini teknik dasar *passing* bawah bola voli yang ajarkan dapat lebih mudah dipahami dan bagi guru dapat menambah bahan rujukan pendidikan jasmani dalam mengajarkan teknik dasar *passing* bawah bolavoli untuk siswa sekolah dasar. Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran video *passing* bawah pada siswa SD Negeri 76/IX Mendalo Darat menunjukkan ketegori “Sangat Baik” untuk digunakan sebagai media mengenalkan dan mempelajari *Passing* bawah bola voli kepada siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian dari ahli materi 91% dengan kategori sangat baik dan penilaian dari ahli media 87% dengan kategori sangat layak serta berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil kepada siswa sebesar 97% dengan kategori sangat baik, dan hasil uji coba kelompok besar kepada siswa sebesar 96% dengan kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. (2007). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Solo: Era Pustaka Utama
- A Lee, W. W. & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design*. California: Pfeiffer.
- Andi Prastowo. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Asim. (2002). “Langkah-langkah Penelitian Pengembangan” Disajikan dalam Lokakarya Nasional Angkatan II, Metodologi Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jilid 1. Jakarta: Erlangga
- Pribadi, Benny A. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Pupuh Faturrohman & Sobry Sutikno. (2010). *Strategi Belajar Mengajar: Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama
- Riyana, Cheppy. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Sawi Sujarwo & Rina Oktaviana, “Pengaruh Warna terhadap Shot Term Memory pada Siswa Kelas VIII SMPN 37 Palembang”. *PSIKIS-Jurnal Psikologi Islami* Vol.3 No.1 Juni 2017, hal.40
- Simamora, Barton Supriadi. (2019). *Aktif Berolahraga. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas V SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sudarwan Danim, (2010). *Perkembangan Peserta didik*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- _____. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta
- Suharno HP. (1981). *Metodik Melatih Permainan Bola Volley*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PPs UPI dan PT Remaja Rosdakarya.

Suryadi. (2007). *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta. Penerbit EDSA Mahkota

Wasis D. Dwiyo. (2004). *Konsep Penelitian & Pengembangan*, Disajikan pada Lokakarya Metodologi Penelitian Jurusan Kepeleatihan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Malang: Universitas Negeri Malang.

Widodo, P. Bn (2006). *Reabilitas dan Validitas kontruk skala konsep diri untuk mahasiswa Indonesia*. Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro,3 (1), 1-9