



PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PADA MATERI TEKNIK DASAR BOLA BASKET SISWA SMK YAYASANA BUDI UTOMO LUBUKLINGGAU

Della Vya Ramadhona, M. Rusni Eka Putra², Muhammad suhdy³

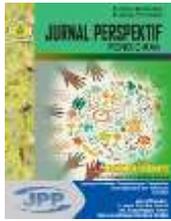
^{1,2,3}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas PGRI Silampari, Indonesia

ARTICLE INFORMATION	A B S T R A C T
Received: 16 Mei 2022 Revised: 27 Mei 2022 Available online: 08 Juni 2022	<p>This study aims to develop instructional video media on the basic technical material of basketball and to determine the quality of the video in terms of validity and practicality. This research is a development research that refers to the development of the modified ADDIE model in 3 stages, namely Analysis, Design, and Development. The instruments used to measure the quality of the learning videos developed include validation sheets and practicality questionnaires. The product of this research is a video on the basic technical material of basketball for class X students of SMK Yayasan Budi Utomo Foundation. The results showed that: (1) the LKS design seen from the aspect of validity was included in the very valid category of 81.3%., (2) the quality of the LKS viewed from the practical aspect was categorized as practical from the one to one test categorized as Very Practical and the small group with a percentage of 90,75% categorized as Very Practical.</p>
KEYWORDS	
<i>Keywords: Media Video, Basic Basketball Techniques, SMK Yayasan Budi Utomo</i>	
CORRESPONDENCE	
E-mail: ramadhonadella@gmail.com	

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan keterpaduan proses mengajar dan belajar (Sinarwati, 2013). Proses mengajar merupakan penyampaian informasi dari fasilitator pengetahuan kepada akseptornya. Selain sebagai penyampai informasi kepada siswa, fasilitator pembelajaran juga sebagai pengatur proses pembelajaran dan lingkungan di dalam kelas. Proses belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah sikap, pandangan hidup, perasaan senang dan tidak senang, kebiasaan dan pengalaman pada diri peserta didik. Faktor eksternal merupakan rangsangan dari luar diri siswa melalui indera yang dimilikinya, terutama pendengaran dan penglihatan.

Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada siswanya. Banyak manfaat yang diberikan media pembelajaran kepada siswa. Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media antara lain: menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan menjadi metode alternatif dalam belajar karena siswa tidak semata-mata mendapatkan pembelajaran dari satu sumber (Suherman, 2088). Menurut Hamalik, manfaat media pembelajaran antara lain: meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, memperbesar perhatian siswa, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama melalui gambar hidup, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.



Salah satu jenis media pembelajaran berdasarkan unsur pokok yang terkandung didalamnya adalah media audio visual. Menurut Anderson, media video adalah rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur suara (audio) serta unsur gambar (visual) yang dituangkan dalam pita video (Waryanto, 2007). Rangkaian gambar elektronik tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu *video cassette* atau *video player*. Media jenis ini sangat relevan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Hampir semua informasi dalam segala bidang sudah dapat diubah dan ditampilkan dalam bentuk digital termasuk bahan pembelajaran. Keadaan seperti ini memungkinkan siswa dapat melakukan pembelajaran mandiri dengan perangkat TIK yang dimilikinya tanpa batasan ruang dan waktu.

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran dalam sistem kurikulum pendidikan nasional di Indonesia (Sumaryoto dan Soni, 2016). Melalui pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang teratur, terencana, terarah, dan terbimbing diharapkan dapat merubah perilaku peserta didik serta dapat mencapai seperangkat tujuan yang meliputi pembinaan dan pembentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani peserta didik. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportifitas, spiritual, dan sosial), serta pola hidup yang sehat dapat merangsang pertumbuhan. Pada standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, cakupan materi kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan dimaksudkan untuk meningkatkan potensi fisik serta membudayakan sikap sportif, disiplin, kerjasama, dan hidup sehat.

Tugas dan kewajiban seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diantaranya adalah mengatur, mengarahkan, dan membimbing peserta didik untuk mencapai seperangkat tujuan dari Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan itu sendiri dan juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan melibatkan peserta didik aktif dalam mengikuti setiap proses pembelajaran yang dilakukan (Hanafi, 2010). Penggunaan media dapat mengatasi sikap pasif anak didik karena media dapat berguna untuk menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi langsung, dan memungkinkan peserta didik belajar mandiri. Selain itu, dengan adanya media diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mempermudah guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.



Basket merupakan sebagian dari pembelajaran penjas yang merupakan cabang olahraga yang membutuhkan koordinasi yang baik antara anggota tubuh (Lukyani dan Reki, 2020). Saat ini olahraga basket sudah mulai banyak diminati dan digemari. Hal ini dikarenakan permainannya sederhana dan mudah dipelajari sehingga banyak berdiri *club-club* bola basket dan banyaknya juga pertandingan bola basket yang diselenggarakan mulai dari pertandingan antar sekolah sampai pertandingan antar negara, tidak hanya di dalam negeri, namun di luar negeripun olahraga ini sangatlah populer (Perbasi, 2010).

SMK Yayasan Budi Utomo adalah salah satu sekolah yang ada di Kota Lubuklinggau yang dalam proses pembelajarannya khusus pada mata pelajaran olahraga langsung ke lapangan atau bisa dikatakan lebih ke demonstrasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan ibu Maria Ulfa, S.Pd selaku guru olahraga di sekolah tersebut diketahui bahwa pembelajaran materi penjasorkes di sekolah hanya menerapkan praktik langsung dilapangan, misalnya pada materi bola basket, jadi belum menggunakan media sebelumnya. Hal ini juga selaras dengan hasil belajar yang didapatkan siswa, bahwa dari 35 total siswa yang lulus KKM sebesar 65 hanya sebanyak 12 orang siswa yang berhasil mencapai KKM tersebut. Oleh karena itu, salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan mengembangkan media video pembelajaran khusus pada materi teknik dasar bola basket.

Video pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berbeda dengan video yang ada. Adapun video yang dikembangkan ini merupakan: 1) kombinasi video dan powepoint yang berisikan materi teknik dasar bola basket; 2) aplikasi yang digunakan adalah yang umumnya digunakan, yaitu aplikasi VN, green background; 3) model dalam video adalah si peneliti dengan dibantu oleh atlit bola basket yang berasal dari kota Lubuklinggau; dan 4) video dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Penelitian yang dilakukan oleh Budi dan Junaidi (2014) menunjukkan bahwa pemberian pembelajaran basket dengan menggunakan media dapat memberikan pengaruh positif pada peningkatan hasil belajar *shooting* basket. Hal ini juga didukung oleh Pembayun dan Abdul (2016) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media audio visual terhadap hasil belajar *dribble* bola basket serta terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media audio visual. Penelitian Yuliana, dkk (2019) menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran audio visual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar teknik dasar *passsing* bola basket, sehingga guru



penjasorkes diharapkan dapat menerapkan media dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan penelitian yang sudah ada, penelitian ini berupa pengembangan media audio visual pada materi teknik dasar bola basket dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE yang dimodifikasi menjadi tiga langkah. Selain itu, perbedaan lainnya adalah pada penelitian yang sudah ada hanya menerapkan satu teknik dasar bola basket, sedangkan pada penelitian ini menerapkan semua jenis teknik dasar bola basket, yaitu: sikap tangan, *dribbling*, *passing* dan *catching*, *shooting*, dan *rebound*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pada materi teknik dasar bola basket. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research And Development/R&D*). *Research And Development/R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu (Sugiyono, 2015). Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menghasilkan produk-produk pembelajaran diawali dengan analisis kebutuhan, merancang desain, kemudian dilanjutkan dengan pengembangan produk, setelah itu produk dievaluasi dan diakhiri dengan revisi, dan penyebaran produk. Prosedur pengembangan yang digunakan terdiri dari tahap analisis, desain, dan pengembangan.

Penelitian ini berupa pengisian hasil dari lembar observasi oleh peneliti, saran dan masukkan para validator, yaitu: ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, serta catatan selama pelaksanaan uji coba di lapangan. Pengembangan media audio visual pada materi teknik dasar bola basket mengacu pada model pengembangan perangkat pembelajaran *ADDIE* yang dimodifikasi menjadi tiga tahapan, yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Tetapi tahap *disseminate*, *implementation*, dan *evaluation* tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan dana dalam penelitian. Dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, seperti tidak untuk diimplementasikan dan disebarluaskan (Emzir, 2013).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran olahraga di SMK Yayasan Budi Utomo dan angket yang digunakan untuk memperoleh data tentang kelayakan bahan ajar yang meliputi aspek materi, aspek bahasa, dan aspek media. Aspek tersebut diperuntukkan kepada ahli media, ahli materi pembelajaran olahraga, dan



ahli bahasa. Instrumen angket disusun berdasarkan skala Likert. Angket ini juga diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa dalam proses uji coba produk.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

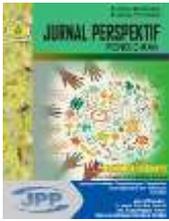
Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media video pada materi teknik dasar bola basket siswa SMK Yayasan Budi Utomo Lubuklinggau. Pengembangan media video ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media video ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu: intro, profile, isi, tujuan pembelajaran, sejarah bola basket, teknik-teknik dasar bola basket, penjelasan tiap teknik dasar bola basket, video gerakan, dan penutup. Sistematika dan urutan dalam penyajian materi yang ada di media ini sesuai dengan KD yang telah dijabarkan dalam indikator yang ingin dicapai. Pada tahap pembuatan media video menggunakan aplikasi VN. Isi media pembelajaran dikelompokkan kedalam intro, tujuan pembelajaran, sejarah bola basket, macam-macam teknik dasar bola basket, penjelasan masing-masing teknik, video, penutup, dan bagian ucapan.

Ahli bahasa Bapak Agung Nugroho, M.Pd. melakukan penilaian kelayakan bahasa angket dan kelayakan bahasa terhadap media pembelajaran, dengan indikator penilaian yaitu sebagai berikut: Penilaian kelayakan bahasa angket terdiri dari angket validasi ahli materi, ahli media dan respon pengguna (siswa). Setelah dilakukan penilaian kelayakan bahasa angket dan diberikan komentar bahwa media dapat digunakan tanpa harus direvisi (Tabel 1).

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Pertanyaan	Nilai Maksimum	Nilai yang Diperoleh
1	Lugas	15	12
2	Komunikatif	5	4
3	Dialogis dan interaktif	5	5
4	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	15	13
5	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	30	24
Jumlah		70	58
Hasil Kelayakan Produk		82,9	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan pada tabel 1 diketahui bahwa media video yang dikembangkan memenuhi kriteria valid. Hal ini menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan valid dan layak untuk



diujicobakan tanpa revisi. Ahli materi Bapak Wawan Syafutra, M.Pd. melakukan evaluasi kelayakan isi, kelayakan penyajian dan aspek penilaian melalui angket terbuka. Terdapat 8 butir pernyataan yang dapat dikelompokkan dalam 3 aspek. Angket yang telah diisi oleh ahli materi (tabel 2).

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Nilai Maksimum	Nilai yang Diperoleh
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	15	14
2	Keakuratan materi	10	9
3	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	15	15
Jumlah		40	35
Hasil Kelayakan Produk		87,5	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan pada tabel penilaian media pembelajaran oleh ahli materi di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid pada semua aspek. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan layak tanpa revisi perbaikan.

Ahli media Bapak Dr. Dodik Mulyono, M.Pd. melakukan evaluasi kelayakan isi dan kelayakan penyajian melalui angket terbuka. Terdapat 10 butir pernyataan yang dapat dikelompokkan dalam 3 aspek. Angket yang telah diisi oleh ahli media, selanjutnya dianalisis tingkat kevalidannya (Tabel 3).

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Nilai Maksimum	Nilai yang Diperoleh
1	Penyajian video	25	19
2	Kejelasan	15	10
3	Kemanfaatan	10	8
Jumlah		50	37
Hasil Kelayakan Produk		74	
Kriteria		Valid	

Berdasarkan pada tabel penilaian media pembelajaran oleh ahli media di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid pada semua aspek. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

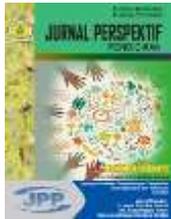


Adapun saran yang diberikan ahli media adalah; (1) tambahkan cover depan; (2) perbaiki kualitas suara pada bagian gerakan, dan 3) belum ada penutup berupa simpulan maupun penarikan kesimpulan (Tabel 4).

Tabel 4
Saran dan Perbaikan Ahli Media

SARAN	REVISI
 <p data-bbox="197 967 603 1003">Saran : (1) belum ada cover depan</p>	 <p data-bbox="772 967 1321 1032">Revisi : Ditambahkan cover depan sesuai saran</p>
 <p data-bbox="197 1543 603 1579">Saran : (2) Perbaiki kualitas suara</p>	 <p data-bbox="772 1543 1283 1579">Revisi : Kualitas suara diubah sesuai saran.</p>
 <p data-bbox="197 1951 544 1986">Saran: 3) Belum ada penutup</p>	 <p data-bbox="772 1951 1283 1986">Revisi : Penutup ditambahkan sesuai saran</p>

Berdasarkan keseluruhan kpraktisan media pembelajaran dari tiga respon yaitu guru, siswa (*small group*) yang sudah diuraikan di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang



dikembangkan dikategorikan sangat praktis dengan hasil kepraktisan sebesar 90.75. Setelah itu dilakukan evaluasi dilakukan pada setiap tahapan oleh peneliti dengan bantuan dari dosen pembimbing, Evaluasi tersebut berupa masukan dan revisi dalam setiap tahapan pengembangan.

Berdasarkan hasil pengembangan dihasilkan media video pembelajaran untuk siswa SMK Yayasan Budi Utomo. Menurut Khairani & Febrinal (2016:96) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena bisa membantu proses penyampaian informasi dari guru ke siswa dan sebaliknya. Ariska, Darmadi & Murtafi'ah (2018:85) menyatakan bahwa media pembelajaran bisa digunakan untuk merangsang peserta didik, karena media pembelajaran bisa membantu peserta didik dalam memperoleh informasi yang mudah dipahami untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan bisa mengembangkan pengetahuannya serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek penyusunan media. Dilihat dari lembar validasi oleh ahli materi pada butir B tentang aspek isi materi yang berisi kesesuaian konsep teknik dasar bola basket dan ketepatan materi yang dijelaskan berada dalam kriteria sangat baik dengan nilai skor 4. Sehingga hasil media pembelajaran yang diinginkan dapat menarik perhatian anak (Anggo, 2011:35) dan mudah dimengerti oleh siswa (Bito, 2014:2). Dilihat dari lembar validasi ahli media pada butir pertama yang berisi tentang tampilan media menarik berada dalam kriteria sangat baik dengan nilai skor 4, sehingga hasil media pembelajaran yang diinginkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa (Sutirman, 2013:17).

Berdasarkan hasil uji coba respon *small group* terhadap siswa SMK Yayasan Budi Utomo dengan menggunakan media video, respon terhadap pengguna media pembelajaran setelah dilakukan kegiatan pembelajaran diketahui bahwa *small group* sebesar 96,4 dengan kriteria sangat praktis, sehingga hasil media pembelajaran yang diinginkan dapat membuat siswa merasa tertarik dalam pembelajaran menggunakan media video (Abida, 2019:235).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video di SMK Yayasan Budi Utomo, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media video ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media video ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu: intro,



profile, isi, tujuan pembelajaran, sejarah bola basket, teknik-teknik dasar bola basket, penjelasan tiap teknik dasar bola basket, video gerakan, dan penutup.

2. Kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan “Sangat Valid” dengan hasil kevalidan 81,3% ditentukan berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran oleh tiga ahli (ahli bahasa, ahli materi dan ahli media) sehingga dikategorikan “Sangat Valid”.
3. Kepraktisan media pembelajaran menunjukkan hasil kepraktisan 90,75% yang ditentukan berdasarkan hasil perhitungan angket respon guru dan respon siswa (*small grup*) terhadap media pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan “Sangat Praktis”.

DAFTAR PUSTAKA

- Budi, B.A.S., dan Junaidi, B.P. (2014). Penggunaan Media *Audiovisual* Dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar *Shooting* Bola Basket (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Lumajang). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, Vol 2 (03), hal 612-616
- Emzir. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pres
- Lukayani, L., dan Reki, S.A. (2020). *Buku Jago Bola Basket*. Pamulang: Penerbit Cemerlang
- Pembayun, D.L., dan Abdul, R. (2016). Penerapan Media *Audio Visual* Terhadap *Dribble* Bola Basket (Studi Penelitian pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 1 Ngunut). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, Vol 4 (4), hal 277-282
- Perbasi. (2010). *Terjemahan Peraturan Permainan Bola Basket*. Jakarta: PB Perbasi
- Sinarwati, N.K. (2013). Penerapan Pembelajaran Kooepratif Berdasarkan Tri Kaya Parisudha untuk Meningkatkan Softskills Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, vol 46 (3)
- Sugiyono. (2015). *Metode Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suherman, Y. (2008). Pengembangan Media Pembelajaran Bagi ABK. *Makalah Disampaikan pada Diklat Profesi Guru PLB Wilayah X Jawa Barat Bumi Makmur*. Lembang: Bandung
- Sumaryoto dan Soni, N. (2016). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Balitbang: Kemdikbud
- Waryanto, N.H. (2007). Penggunaan Media *Audio Visual* dalam Menunjang Pembelajaran. *Makalah disampaikan dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat untuk Guru MIPA SMA N 1. Bantul*, Universitas Negeri Yogyakarta
- Yuliana A.I., Astra, I.K.B., dan Adi, I.P.P. (2018). Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar *Passing* Bola Basket. *Journal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi*, 9 (1).