

*Pengembangan Media Video Materi variasi dan kombinasi gerak dasar permainan bola voli pada mata pelajaran PJOK Kelas VI*

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATERI VARIASI DAN KOMBINASI GERAK DASAR  
PERMAINAN BOLA VOLI PADA MATA PELAJARAN PJOK KELAS VI DI SD NEGERI  
TEMPURAN**

**Ayu Andini Wiandari**

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

[ayu.18070@mhs.unesa.ac.id](mailto:ayu.18070@mhs.unesa.ac.id)

**Andi Kristanto**

[andikristanto@unesa.ac.id](mailto:andikristanto@unesa.ac.id)

Abstrak

Tujuan dari penelitian pengembangan ini yakni untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan produk Media Video mata pelajaran PJOK materi variasi dan kombinasi gerak dasar dalam permainan bola voli kelas VI. Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, design, development, implementation, evaluation*) dengan Instrumen pengumpulan data menggunakan Angket untuk mengetahui kelayakan dari media yang dilakukan pengujian oleh Ahli Materi dan Ahli Media. Analisis data angket menggunakan pengukuran dengan skala Guttman, hasil pengukuran menunjukkan persentase dari penilaian para Ahli. Uji kelayakan materi oleh ahli materi adalah sebesar 100%. Uji Kelayakan media adalah sebesar 100%. Kedua hasil tersebut masuk kedalam kategori penilaian sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Video Pembelajaran sangat layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik Kelas VI di SDN Tempuran Mojokerto.

**Kata Kunci** : Pengembangan, Media Video, PJOK, Variasi dan Kombinasi Gerak Dasar Bola Voli

Abstract

The purpose of this development research is to produce and determine the feasibility of Media Video products for PJOK subject matter variations and combinations of basic movements in the sixth-grade volleyball game. This type of research uses the ADDIE development model (*Analyze, design, development, implementation, evaluation*) with data collection instruments using a questionnaire to determine the feasibility of the media which was tested by Material Experts and Media Experts. The questionnaire data analysis used measurements with the Guttman scale, the measurement results showed the percentage of the expert's assessment. The material feasibility test by material experts is 100%. The media feasibility test is 100%. Both of these results fall into the category of very feasible assessment. Thus it can be concluded that the Learning Video Media is very feasible and can be used in the learning activities of Class VI students at SDN Tempuran Mojokerto.

**Keywords**: Development, Video Media, PJOK, Variations, and Combinations of Volleyball Basic Motion

## PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, teknologi berkembang semakin pesat sehingga tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya pada dunia pendidikan. Salah satunya, pembelajaran video yang menjadi perhatian utama dalam beberapa tahun kebelakang ini. Dalam laporan perusahaan CGS 2017, ditemukan perubahan yang paling signifikan yakni pada media pembelajaran video. Pada tahun 2016, pelatihan dan instruktur berbasis web dinilai 88% sebagai saluran yang paling banyak digunakan, sedangkan video menempati urutan ke-3 yaitu dengan perolehan 74%. Pada tahun 2017, video masuk dalam saluran nomor 1 untuk penggunaannya sebagai media pembelajaran.

Pandemi Covid – 19 memberikan dampak perubahan yang signifikan terhadap kegiatan belajar mengajar di sekolah. Penerapan Pembelajaran Daring telah mengubah pola pembelajaran yang awalnya berlangsung secara tatap muka (luring) berubah secara daring (dalam jaringan). Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Hal ini menguatkan bahwa Pembelajaran dengan media video sangat diperlukan pada abad 21 ini.

Mata pelajaran Olahraga khususnya ada materi Variasi dan Kombinasi Gerak Dasar dalam permainan Bola Voli mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar merupakan teknik, dan strategi permainan/olahraga. Pembelajaran PJOK di sekolah mutlak dibutuhkan. Karena, bukan hanya dipergunakan untuk meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik, melainkan juga memberi gerak yang bervariasi dan bermakna bagi anak. Pembelajaran PJOK sangat diminati oleh peserta didik. Peserta didik lebih senang melakukan praktik di Lapangan karena selama satu minggu lainnya mereka sudah mendapat materi dari mata pelajaran yang lain.

Namun pada kenyataannya selama pembelajaran daring, peserta didik tidak dapat melakukan pembelajaran di sekolah seperti biasa. Tak hanya itu, nilai PJOK peserta didik cenderung menurun, diakibatkan oleh penggunaan media yang kurang tepat dalam pembelajaran. Jumlah siswa kelas VI di SDN Tempuran sebanyak 31 siswa. Dilihat dari nilai pada Materi Variasi dan Kombinasi Gerak Dasar Permainan Bola Voli, sebanyak 60% atau 19 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM dan sebanyak 40% atau sebanyak 12 siswa lainnya mendapatkan nilai diatas KKM. Selama ini, pembelajaran hanya melalui WhatsApp Group dan menggunakan media seadanya yakni dengan menggunakan media video yang direkam secara langsung oleh guru, kemudian di-share oleh Guru melalui WhatsApp Group. Selain itu, Guru mengatakan bahwa penggunaan media video yang direkam secara langsung oleh guru kurang detail, sehingga siswa kurang memahami teknik pada materi variasi dan kombinasi gerak dasar permainan bola voli dalam pembelajaran PJOK.

Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Dalam mengatasi permasalahan yang ada, media video dinilai sesuai untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Menurut Cheppy Riyana (2007) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik media video menurut Cheppy Riyana (2007) yakni Clarity of Message, Stand Alone, Representasi Isi, User Friendly, Dapat digunakan secara klasikal atau individual, menggunakan kualitas resolusi yang tinggi,

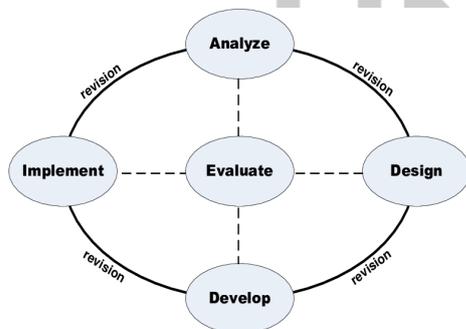
Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, Materi Variasi dan kombinasi gerak dasar dalam permainan bola voli membutuhkan media video yang menarik. Media pembelajaran ini diharapkan dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar dan membantu guru dalam mengajar agar siswa dapat memahami teknik pembelajaran materi variasi dan kombinasi dalam permainan bola Voli dengan baik. Berdasarkan asumsi di atas, peneliti mengembangkan media video dengan judul “Pengembangan Video Variasi dan Kombinasi Gerak Dasar Permainan Bola Voli pada Mata Pelajaran PJOK Kelas VI”.

## METODE

Perancangan media pembelajaran yang baik akan menghasilkan pembelajaran yang efektif. Maka dari itu pemilihan pengembangan harus dilakukan dengan tepat agar dapat menghasilkan produk yang baik.

Model pengembangan yang dipergunakan media video dapat dinilai efektif dan layak adalah model ADDIE. Pada model ADDIE, menggunakan pendekatan yang sederhana dan sistematis. Model pengembangan ADDIE menggunakan 5 tahapan yang memerlukan beberapa tahapan pengujian dan revisi agar produk yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria, tidak ada kesalahan lagi dan teruji secara empiris.

Berikut ini merupakan tahapan pada model pengembangan ADDIE :



**Gambar 1. Model pengembangan ADDIE**  
(Januszewski dan Molenda,2008)

Model ADDIE dipilih atas dasar berikut :

1. Dalam Model ADDIE digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran yang baik dan layak untuk dapat memecahkan masalah pembelajaran dengan memperhatikan urutan-urutan kegiatan yang bersifat 3 prosedural dan sistematis
2. Model ADDIE merupakan model yang sederhana, dilihat dari beberapa tahapan analisis hingga tahapan evaluasi, dengan demikian jika terdapat suatu kesalahan maupun kekurangan hal tersebut dapat diminimalisir dengan baik karena terdapat evaluasi pada tahap akhir.

## SUBJEK UJI COBA

Subjek uji coba yang digunakan pada penelitian ini diantaranya meliputi (1) uji ahli materi oleh tenaga pengajar yang berkompeten dalam mata pelajaran PJOK di SDN Tempuran, dengan kualifikasi pendidikan S1. (2) uji ahli media yang terdiri dari satu orang yang memiliki keahlian dalam bidang pengembangan media pembelajaran dengan kualifikasi pendidikan minimal S2 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

## TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data digunakan untuk memperoleh data dari uji coba dalam produk media yang digunakan untuk menetapkan suatu kelayakan dan mengetahui daya tarik dari suatu produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Untuk mengukur kualitas produk media, dilakukan dengan menggunakan Skala Guttman. Peneliti akan mendapatkan jawaban yang tegas dan pasti terhadap suatu permasalahan dengan menggunakan skal pengukuran ini, yakni perolehan jawaban ya-tidak; benar-salah; pernah-tidak pernah; positif-

negatif; dan sebagainya. Data yang diperoleh akan berupa data interval atau rasio dikotomi (dua alternatif) dan jika pada skala Likert terdapat interval “sangat setuju” sampai dengan “sangat tidak setuju” maka dalam skala Guttman hanya ada dua interval yaitu “setuju” atau “tidak setuju”

Berikut pengukuran skalanya :

A = Skor 1 untuk jawaban Ya

B = Skor 2 untuk jawaban Tidak.

Data tersebut akan diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N \times n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase (%)

f = Frekuensi yang akan sedang dicari persentasenya

N = Jumlah responden yang ditunjuk

n = Jumlah butir instrumen yang tertera.

**Tabel 1. Presentase Hasil**

76 % - 100 %	Sangat layak
51 % - 75 %	Layak
26 % - 50 %	Kurang layak
0% - 25 %	Tidak layak

Sugiyono, 2016

Dalam pengembangan ini menggunakan 2 tahapan langkah desain uji coba. Pertama, peneliti melakukan konsultasi terkait materi yang akan dikembangkan kepada Ahli Materi. Kedua, setelah mendapatkan data tersebut, disusun dalam materi video pembelajaran dan video pembelajaran tersebut akan dikonsultasikan kepada ahli media untuk mendapatkan kritik dan saran yang selanjutnya nanti akan dijadikan landasan revisi. Jenis data yang di dapat setelah melakukan uji coba produk media adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh adalah sebuah tanggapan, saran atas perbaikan dari komentar, serta hasil dari

instrumen yang berisikan saran dan masukan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu (1) Observasi terhadap permasalahan, digunakan untuk pengembangan dari tahapan awal dalam mengidentifikasi masalah yang diperoleh dari sekolah hingga tahapan uji coba; (2) Instrumen Angket, yang didalamnya berisikan pertanyaan yang disampaikan kepada responden secara tertulis, kemudahan pada produk media dalam uji coba oleh ahli, dan kemenarikan tampilan media video. Data hasil kelayakan yang diperoleh melalui validasi pengembangan video pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli materi dan media. Metode kualitatif digunakan dalam mengelola dan menganalisa data studi pendahuluan yang bertujuan untuk memberikan sebuah gambaran tentang proses pembelajaran dari materi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini membutuhkan persiapan yang baik agar proses pengembangan berjalan dengan baik. Pengembangan produk yang dihasilkan yakni Media Video Materi Variasi dan Kombinasi Gerak dasar dalam permainan Bola Voli. Dalam pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analyze, design, development, implementation, evaluation) Berikut ini merupakan prosedur pdalam model pengembangan ADDIE :

### 1. Analisis (Analyze)

Dalam fase ini melibatkan analisis kebutuhan. Pada tahap awal ini digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data awal untuk merancang media. Pengumpulan data tersebut meliputi analisis terhadap tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dokumen yang relevan, dan identifikasi sumber yang dapat digunakan sebagai solusi dari permasalahan yang muncul.

Selama periode awal ini, ditemukan beberapa permasalahan yakni :

- a. Penggunaan sumber belajar yang terbatas. Dimasa pandemic ini, pembelajaran olahraga sangat terbatas
- b. Materi Variasi dan Kombinasi Gerak dasar dalam permainan bola voli, sulit dipahami apabila menggunakan metode ceramah, ditambah lagi dengan kesulitan pembelajaran yang dialami di masa pandemic ini.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, ditambah dengan pembelajaran yang sulit di masa pandemic ini, diperlukan sarana yang dapat mengatasi masalah yang terjadi guna memperjelas dan mempermudah penyampaian materi. Oleh karena itu, sarana yang dikembangkan oleh peneliti yakni Pengembangan media Video Pembelajaran guna membantu proses pembelajaran agar terlaksana dengan baik sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Media pembelajaran yang dibuat juga dapat mencukupi kebutuhan siswa dalam mengulang materi yang dirasa masih kurang dipahami.

## 2. Perancangan

Pada tahap selanjutnya, dilakukan perancangan produk media. Dengan tahapan sebagai berikut :

- a. Merumuskan tujuan dengan rumusan memperhatikan kriteria kegunaan, ketetapan, kelayakan, dan kepatutan yang apa dilakukan dengan mengetahui hasil dari uji materi, uji media, dan bahan penyerta

- b. Mempersiapkan materi yang dibutuhkan dalam format pengembangan media video
- c. Membuat Naskah Video sesuai dengan konsep pengembangan video yang telah direncanakan dengan Guru Mata Pelajaran
- d. Membuat Story Board untuk bahan penyusunan video agar lebih terarah
- e. Menyusun evaluasi dengan membuat angket uji ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media yang telah dikembangkan

## 3. Pengembangan (Development)

Di dalam tahap pengembangan, diperlukan penyusunan draft awal sebagai kerangka tahapan yang harus dilalui dalam penelitian. Tahapan ini dibagi menjadi 3 yakni

- a. Desain Produksi

Pada tahap ini ada beberapa tahapan desain yang dilakukan, yakni :



**Gambar 2. Tampilan cover media video Pembelajaran**



**Gambar 3. Kegiatan Awal Pembelajaran**



**Gambar 4. Materi teknik gerakan Servis Bawah**

**b. Validasi Oleh Tim Ahli**

Pada tahap selanjutnya yaitu validasi oleh Ahli. Media video pembelajaran yang dikembangkan harus dilakukan penilaian oleh Ahli untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan media tersebut. Validasi ini diujikan pada ahli materi dan media dengan menggunakan angket sebagai alat ukur. Berikut ini merupakan hasil penilaian dari para Ahli.

**Tabel 2. Hasil Validasi Materi**

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	√		
2	Memudahkan guru dalam mengajar materi Variasi dan kombinasi gerak dasar dalam permainan bola voli	√		
3	Membantu guru menyampaikan materi ajar	√		
4	Kesesuaian isi materi dengan KD	√		
5	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√		
6	Kesesuaian uraian materi	√		
7	Materi dikemas dengan menarik	√		
8	Semua Sub Bab dalam materi dijelaskan dalam video	√		

9	Memenuhi kriteria dalam pembelajaran	√		
10	Video pembelajaran memuat materi dengan jelas dan baik	√		

**Tabel 3. Hasil Validasi Media**

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	√		
2.	Memudahkan guru dalam mengajar materi Variasi dan kombinasi gerak dasar dalam permainan bola voli	√		
3	Membantu guru menyampaikan materi ajar	√		
4.	Kesesuaian antara isi materi dengan KD	√		
5.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	√		
6.	Kejelasan uraian materi	√		
7.	Materi dikemas dengan menarik	√		
8.	Semua sub bab dalam materi dijelaskan dalam video	√		
9.	Memenuhi kriteria pembelajaran	√		
10.	Video pembelajaran memuat materi dengan jelas dan baik	√		

**Tabel 4. Persentasi dari perhitungan Kelayakan**

Materi	100 %	Baik Sekali
Media	100 %	Baik Sekali

Pada pengembangan ini berisikan dua tahapan langka desain

uji coba. Yang pertama, peneliti melakukan konsultasi materi kepada Ahli materi terkait dengan pengembangan. Kedua, setelah mendapatkan hasil dari konsultasi tersebut digunakan peneliti untuk merancang video pembelajaran yang kemudian akan dikonsultasikan kepada ahli media untuk mendapatkan kritik dan saran, selanjutnya akan dilakukan validasi media kepada ahli media.

c. Revisi Produk

Pada tahap ini memperbaiki desain yang sudah dinilai oleh para ahli melalui kritik dan saran yang diperoleh saat validasi produk.

4. Penerapan

Penelitian pengembangan ini hanya sampai dengan Kelayakan sebuah video pembelajaran. Dikarenakan pandemi covid-19.

5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi formatif. Dalam evaluasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapannya sebagai penyempurnaan. Evaluasi pada model ADDIE dilakukan pada setiap tahapan. mulai dari Analisis, Desain, hingga pengembangan. Pengembangan media video ini memiliki kelebihan, yakni media video berupa file digital yang memudahkan guru untuk digandakan. video juga disimpan dalam Flashdisk lengkap dengan tata cara penggunaan. Media video pembelajaran tersebut memuat video dan audio sehingga dapat membantu siswa dalam belajar, serta video dapat diputar berulang-ulang, dan dapat disimpan di dalam Handphone,

Laptop, tablet, atau dapat memutarnya melalui Youtube dan Link Drive yang disediakan.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan Media Video Materi Variasi dan Kombinasi Gerak Dasar dalam Permainan Bola Voli untuk kelas VI di SDN Tempuran Mojokerto dinyatakan Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran PJOK Materi Variasi dan Kombinasi Gerak Dasar dalam permainan Bola Voli.

### Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan, maka saran yang dapat diberikan yaitu :

1. Guru dan peserta didik diharapkan mampu bekerjasama untuk persiapan awal dalam menyiapkan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran
2. Diharapkan guru dapat menjadi fasilitator atau pendamping bagi peserta didik apabila terdapat kesulitan maupun kendala yang dialami

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, Nada. 2015. "ADDIE Model". American International Journal of Contemporary Research. 5 (6). Hal. 69 – 171.
- Anderson, Ronald H. 1987. Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Arofah, Rahmat. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model Universitas Muhammadiyah Surabaya, Education

- Journal, Vol.3 No.1, June 2019, Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Batubara, Hamdan Husein). (2016). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Sd/Mi. Journal Homepage: [Http://Ojs.UniskaBjm.Ac.Id/Index.Php/Muallimuna](http://Ojs.UniskaBjm.Ac.Id/Index.Php/Muallimuna).
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York Dordrecht Heidelberg : Springer Science.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hadi, S., 2017. Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar, in: Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017. pp. 96–102. Dari <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/849>
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Januszewski, Alan, Michael Molenda. 2008. *Educational Technology: A definition with Commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran p-ISSN : 1858-4543 e-ISSN : 2615-6091
- Kristanto, Andi. 2011. Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/Tv Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.11 No.1, April 2011 (12-22), Universitas Negeri Surabaya.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya : Bintang,
- Munir. 2012. *Multimedia Konsandersonarep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mustaji, 2016 : *Media Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Press
- Nugroho. (2011). Video pembelajaran. Diakses 05 Desember 2021
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Purwanti, Budi. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. 42-47 Issn: 2337-7623; Eissn: 2337- 7615. Diakses 05 Desember 2021
- Riyana, Cepi. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Rusi Jono Dan Mustaji, 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Press
- Sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, Agung., Harjito. 2009. *Media Pendidikan*. Depok : Rajawali Pers.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., Russel, James D. 2017. *Instructional technology & media for learning*. Jakarta : Prenada Media.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan : pendekatan kualitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Statistik Nonparametris Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA
- Wahyunuhari, F (2013). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmanai Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Sekecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul. Skripsi. Yogyakarta : FIK UNY