

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI
TEKNIK DASAR BOLA BASKET SISWA SMK NEGERI 1 KOTA
LUBUKLINGGAU**

Doni Admanegara¹, Muhammad Suhdy²
Universitas PGRI Silampari^{1,2}
doniadmanegara8586@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran pada materi teknik dasar bola basket dan untuk mengetahui kualitas video dilihat dari aspek kevalidan dan kepraktisan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada pengembangan model ADDIE yang dimodifikasi pada 3 tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (desain/perancangan), dan *Development* (Pengembangan). Instrumen yang digunakan untuk mengukur kualitas video pembelajaran yang dikembangkan meliputi lembar validasi, dan angket kepraktisan. Produk penelitian ini berupa video pada materi teknik dasar bola basket SMK Negeri 1 Lubuklinggau. Teknik analisis data menggunakan langkah-langkah kevalidan ahli bahasa mendapatkan nilai skor 82,9. ahli materi mendapatkan nilai skor 87,5 dan ahli media mendapatkan nilai skor 74. Berdasarkan pada hasil penilaian validasi di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria Valid pada semua aspek. Simpulan, bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa.

Kata Kunci: Bola Basket, Media Video, Teknik Dasar, SMK Negeri 1 Lubuklinggau

ABSTRACT

This research aims to develop learning video media on basic basketball technical material and to determine the quality of the video in terms of validity and practicality. This research is development research which refers to the development of a 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 basic basketball techniques at SMK Negeri 1 Lubuklinggau. The data analysis technique using linguist validity measures obtained a score of 82.9. material experts got a score of 87.5 and media experts got a score of 74. Based on the results of the validation assessment above, it can be seen that the learning media developed meets the Valid criteria in all aspects. In conclusion, that the learning media developed is valid and suitable to be tested on students.

Keywords: Bola Basket, Video Media, Basic Techniques, Basketball, SMK Negeri 1 Lubuklinggau

PENDAHULUAN

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, 2018). 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.

KAJIAN TEORI

Model Pengembangan ADDIE

Menurut Romiszowski Tegeh et al., (2015), mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer. Maka dari itu salah satu model pengembangan yang peneliti gunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE karena Model ADDIE merupakan salah satu model pembelajaran desain sistematis. Dengan langkah-langkahnya tersusun secara rinci sebagai berikut (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Menurut Ariska et al., (2018), 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.

Analisis Kevalidan

Menurut Van Den Akker (Hafiz, 2013), menyatakan bahwa aspek pertama yang menentukan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditasan (kesahihan). Validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang berkaitan antara satu dengan yang lainnya disebut dengan validitas konstruk. Menurut Khuzaini (2014), menyatakan bahwa produk multimedia yang telah dihasilkan harus dilakukan validasi dengan cara diuji cobakan. Uji coba produk dimasukkan untuk memperoleh masukan-masukan maupun koreksi kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan agar bisa mencapai tujuan pembelajaran media audio visual yang dikembangkan.

Analisis Kepraktisan

Menurut Dwijayani (2017), menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tergolong praktis karena memberikan manfaat kepada guru dan peserta didik dan tingkat keterlaksanaannya produk termasuk kategori baik. Kemudian Hafiz (2013:34) juga berpendapat bahwa indikator pelaksanaan model dikatakan “baik” dengan melihat kebaikan pelaksanaan komponen-komponen model.

Teknik Dasar Bola Basket

- 1 Menggiring Bola (*Dribbling*)
Teknik ini merupakan teknik yang berperan dalam mengatur ritme dan tempo permainan bola basket
- 2 Melempar Bola (*Passing and Catching*)
Teknik selanjutnya dalam bermain basket adalah *passing and catching* yang merupakan komponen penting dalam permainan basket. Agar bermain basket optimal, kedua teknik dasar ini harus dikuasai dengan baik.
- 3 Menembak atau Memasukkan Bola (*Shooting*)
Skor dalam permainan bola basket didapat ketika bola yang kita giring dapat dimasukkan ke dalam keranjang basket lawan.

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. Penelitian di bidang pendidikan 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.

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.

HASIL PENELITIAN

Hasil Penilaian Seluruh Validator

Hasil analisis kevalidan ketiga ahli disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1
Hasil Penilaian Seluruh Validator

No	Penilaian	Nilai Maksimum	Nilai yang Diperoleh
1	Ahli Bahasa	70	58
2	Ahli Materi	40	35
3	Ahli Media	50	37
Jumlah		160	130
Hasil Kelayakan Produk		81,3	
Kriteria		Sangat Layak (Valid)	

Berdasarkan pada tabel hasil penilaian ketiga validasi di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria Valid pada semua aspek. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa.

Rekapitulasi Respon Angket Pengguna (Siswa)

Berdasarkan keseluruhan kpraktisan media pembelajaran dari tiga respon yaitu guru, siswa (*one to one* dan *small group*) yang sudah diuraikan di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan sangat praktis dengan hasil kepraktisan sebesar 90.75. Rekapitulasi hasil keseluruhan penilaian kepraktisan dari respon tersebut dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2
Hasil Respon Siswa (*One to One* dan *Small Group*)

No	Penilaian	Nilai Maksimum	Nilai yang Diperoleh
1	<i>One to One</i>	165	154
2	<i>Small Group</i>	330	318
Jumlah		495	472
Hasil Kepraktisan Produk		95,4	
Kriteria		Sangat Praktis	

PEMBAHASAN

Penilaian validasi dilakukan pada tiga ahli, yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Hasil kelayakan produk dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media masing-masing sebesar 82,9 dengan kriteria sangat valid, 87,5 dengan kriteria sangat valid, dan 74 dengan kriteria valid. Berdasarkan hasil pengembangan dihasilkan media video pembelajaran untuk siswa SMK Yayasan Budi Utomo. Menurut Khairani & Febrinal (2016), 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 et al., 2018), 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 uji coba respon secara *one to one*, dan *small group* terhadap siswa SMK Yayasan Budi Utomo dengan menggunakan media video, respon terhadap pengguna media pembelajaran setelah dilakukan kegiatan pembelajaran, mendapatkan respon sangat baik yaitu sebesar 93,3 dengan kriteria sangat praktis untuk *one to one*, sedangkan *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 et al., 2019)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video di SMK Negeri 1 Lubuklinggau, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. 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. 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”. Kepraktisan media pembelajaran menunjukkan hasil kepraktisan 95,4% yang ditentukan berdasarkan hasil perhitungan angket respon guru dan respon siswa (*one to one* dan *small grup*) terhadap media pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan “Sangat Praktis”.

DAFTAR PUSTAKA

- Abida, W., Cyrta, J., Heller, G., Prandi, D., Armenia, J., Coleman, I., Cieslik, M., Benelli, M., Robinson, D., Van Allen, E. M., Sboner, A., Fedrizzi, T., Mosquera, J. M., Robinson, B. D., De Sarkar, N., Kunju, L. P., Tomlins, S., Wu, Y. M., Rodrigues, D. N., ... Sawyers, C. L. (2019). Genomic correlates of clinical outcome in advanced prostate cancer. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*. <https://doi.org/10.1073/pnas.1902651116>
- Akker, Jan van den et al. 2013. Educational Design Research - Part A: An Introduction. Enchede: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development
- Ariska, M. D., Darmadi, D., & Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Berbasis Metakognisi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *EDUMATICA / Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i01.4622>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Dwijayani, N. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran ICARE. *UNNES Journals*, 8(2), 126–132.
- Emzir. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pres
- Khairani, M., & Febrinal, D. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Iptek Terapan*,

Volume 10, Nomor 2, (hlm. 95–102). Tersedia pada <https://doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422> (diakses pada tanggal 24 Agustus 2020)

- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 208–216.
- 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
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- 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