



## PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN LARI GAWANG DENGAN MENGGUNAKAN ALAT YANG DIMODIFIKASI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Nine Sini Sea<sup>1</sup>, Atri Widowati<sup>2</sup>, Akhmad Habibi<sup>3</sup>

<sup>1)</sup> Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, [ninesea91@gurusd.belajar.id](mailto:ninesea91@gurusd.belajar.id)

<sup>2)</sup> Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, [atri.widowati@unja.ac.id](mailto:atri.widowati@unja.ac.id)

<sup>3)</sup> Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, [akhmad.habibi@unja.ac.id](mailto:akhmad.habibi@unja.ac.id)

**Korespondensi Penulis:** Nine Sini Sea

**Abstrak:** Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk : (1) mengetahui performa dari pengembangan video pembelajaran lari gawang dengan menggunakan alat yang dimodifikasi untuk siswa sekolah dasar, (2) mengetahui keefektifan video pembelajaran lari gawang dengan menggunakan alat yang dimodifikasi untuk siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis-Desain-Development-Implementation-Evaluation*). Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan video pembelajaran lari gawang dengan menggunakan alat yang dimodifikasi dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: 1) hasil validasi ahli materi dari validasi tahap I diperoleh hasil persentase sebesar 64,6% dengan kriteria cukup layak, kemudian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli materi dan dilakukan validasi tahap II diperoleh hasil persentase 92,3% dengan kriteria sangat layak, 2) hasil validasi ahli media dari validasi tahap I di peroleh hasil persentase sebesar 66,3 % dengan kriteria cukup layak, kemudian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli media dan dilakukan validasi tahap II diperoleh hasil persentase 71,6% dengan kriteria layak; (2) keefektifan video pembelajaran lari gawang dengan menggunakan alat yang dimodifikasi berdasarkan hasil uji coba lapangan, meliputi uji coba guru PJOK diperoleh 93% dengan kriteria sangat layak, (3) penggunaan video pembelajaran lari gawang dengan menggunakan alat yang dimodifikasi berdasarkan uji coba lapangan, meliputi: 1) uji coba kelompok kecil yaitu 10 siswa diperoleh hasil 82,8% dengan kriteria layak, 2) uji coba kelompok besar dengan 25 siswa kelas IV di SD Negeri 205/IV Kota Jambi, diperoleh hasil 87,7% dengan kriteria layak. Pengembangan ini telah membuktikan bahwa video pembelajaran lari gawang dengan menggunakan alat yang dimodifikasi untuk siswa sekolah dasar layak, efektif dan baik. Berdasarkan hal tersebut, pengembang menyarankan kepada berbagai pihak terutama guru PJOK pada tingkat SD/Mi kelas IV agar menggunakan video pembelajaran lari gawang dengan menggunakan alat yang dimodifikasi sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Video, dan Lari Gawang

### PENDAHULUAN

Wabah covid 19 membawa perubahan disegala bidang termasuk dibidang pendidikan. Peraturan pemerintah dibidang pendidikan mengharuskan pembelajaran dilakukan secara jarak jauh guna menghambat dan menghindari penularan covid 19 pada kelompok pelajar.

Peraturan ini tentu berdampak pada adaptasi pembelajaran yang baru atau dikenal dengan istilah *new normal* yaitu pembiasaan protokol kesehatan dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam dunia pendidikan.

Seiring munculnya pandemi covid-19, perkembangan teknologi juga semakin pesat dengan membawa perubahan diberbagai bidang termasuk diantaranya dalam bidang pendidikan, dimana semua aktifitas pelaksanaan pendidikan mulai dari guru hingga murid dapat dipermudah. Berbagai produk teknologi juga dapat digunakan sebagai media dan sumber pembelajaran, seperti video, buku elektronik hingga media sosial. Penggunaan teknologi sebagai media dan sumber pembelajaran tentu dapat dijadikan pilihan sebagai alternatif pembelajaran ditengah kondisi pandemi seperti ini. Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan didapati bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video dan web dapat meningkatkan pemahaman dan efektifitas belajar siswa (Rusman & Riyana, 2011).tentang kebijakan pelaksanaan pendidikan di masa darurat penyebaran covid-19. Surat edaran ini mewajibkan semua lembaga pendidikan disemua tingkatan untuk melaksanakan pembelajaran secara daring.

Salah satu mata pelajaran yang berbasis praktikum ialah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dimana persentase praktik lebih banyak dibandingkan dengan teori. Keadaan ini mengharuskan guru PJOK untuk dapat beradaptasi dengan cepat terutama dalam penggunaan teknologi daring dan pengembangan media pembelajaran. Salah satu masalah yang sering ditemui oleh guru PJOK ialah keterbatasan sarana, dimana sarana merupakan sesuatu yang mendukung kelancaran proses pembelajaran baik itu berupa alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah dan sebagainya (Sukendro, 2020). Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di setiap jenjang pendidikan yang tertuang pada undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang sisdiknas pasal 37 dimana salah satu pembahasannya ialah atletik.

## KAJIAN PUSTAKA

### Pengembangan

Menurut Sugiyono (2009:297), penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*need assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Hal senada juga dikemukakan oleh Mulyatiningsih (2012: 161) penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Menurut Puslitjaknov-Balitbang Depdiknas (2008) metode penelitian dan pengembangan memuat tiga komponen utama, yaitu: (1) model pengembangan, (2) prosedur pengembangan, (3) uji coba produk. Sedangkan menurut Anik Ghufron (2007: 2), penelitian dan pengembangan adalah model yang dipakai untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai produk pembelajaran. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah model pengembangan dengan menghasilkan produk tertentu dengan cara mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada, pengembangan produk dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran.

### Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah suatu media audio-visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang baik untuk membantu siswa agar paham terhadap materi pelajaran (Cheppy Riyana, 2007). Menurut Munadi (2008 dikutip dalam Budi Purwanti 2015: 44) mengartikan video merupakan media untuk menyampaikan pesan termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar, media audio visual dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu : (1) dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit dinamakan audio visual

murni, (2) media audio visual tidak murni film bergerak, televisi dan video termasuk jenis yang pertama. Sedangkan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya yang diberi suara termasuk jenis kedua.

Hal senada juga diungkapkan oleh Sungkono (2003: 65) yaitu video merupakan bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah bahan atau media dalam bentuk gambar-audio dan visual yang digunakan untuk pembelajaran yang tujuannya agar materi-materi dalam pembelajaran bisa tercapai.

### **Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan**

Pendidikan jasmani merupakan proses mendidik melalui aktivitas jasmani sebagai upaya pembentukan kesehatan jasmani yang berdampak pada kesehatan rohani, mental, sosial dan spiritual (Abduljabar, 2014). Selain itu pendidikan jasmani dapat juga diartikan sebagai media untuk mendorong pertumbuhan fisik, motorik, psikis, serta pola hidup yang seimbang. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktifitas jasmani dan olahraga (Rosdiani, 2012). Berdasarkan pendapat diatas maka pendidikan jasmani sejatinya bukan hanya bertujuan untuk menyehatkan jasmani namun juga dapat diarahkan untuk pengembangan karakteristik dan kepribadian siswa dalam mengontrol emosional dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

### **Modifikasi Alat Pembelajaran**

Modifikasi pada umumnya dapat dikatakan sebagai merubah sesuatu yang tadinya tidak menarik menjadi menarik, yang tadinya menakutkan menjadi menyenangkan tanpa menghilangkan fungsi dan tujuannya. Hal ini juga didukung oleh pendapat yang mengatakan bahwa modifikasi adalah perubahan keadaan dapat berupa bentuk, isi, fungsi cara penggunaan dan manfaat tanpa sepenuhnya menghilangkan aslinya (Lutan, 1998). Modifikasi alat pembelajaran dalam pendidikan jasmani secara umum dapat disampaikan melalui berbagai alat bantu pembelajaran seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, film, video, OHP, gambar-gambar dan sebagainya. Dalam hal ini modifikasi merujuk dari penciptaan, penyesuaian dan menampilkan sesuatu alat pembelajaran yang baru dengan sebaik dan semenarik mungkin terhadap suatu proses pembelajaran PJOK. Adapun alat pembelajaran merupakan segala alat pengajaran yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut (Sumantri & Permana, 2001). Modifikasi adalah upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian-penyesuaian baik dalam segi fisik material yaitu fasilitas dan perlengkapan maupun dalam segi fisik material yaitu fasilitas dan perlengkapan maupun dalam tujuan dan cara yaitu metode gaya, pendekatan, aturan serta penilaian (Hidayah, 2017).

### **METODE PENELITIAN**

Dalam pengembangan ini menggunakan model pengembangan prosedural, dimana model pengembangan ini hanya mengembangkan media video pembelajaran saja yang dikembangkan oleh Januszewski dan Molenda (2008) dalam Suryani, Setiawan dan Putra, (2018: 125) yaitu model ADDIE (*Analysis-Desain-Development-Implementation-Evaluation*).

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk dimana produk yang dihasilkan telah ada, dan produk tersebut dibuat untuk disempurnakan, sehingga dapat

digunakan menunjang jalannya kegiatan proses pembelajaran disekolah. Proses pengembangan media video pembelajaran sprint gawang merujuk pada model ADDIE (*Analysis-Desain-Development-Implementation-Evaluation*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1. Hasil Instrument Validasi Ahli Materi Tahap II**

No	Aspek yang dinilai	No	Pernyataan	Skor
1	Kualitas isi materi	1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
		2	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	5
		3	Kejelasan petunjuk belajar	4
		4	Ketepatan memilih bahasa dalam menguraikan materi	4
		5	Kejelasan contoh	5
<b>Jumlah Skor</b>				<b>23</b>
2	Aspek isi	1	Kebenaran isi/konsep	5
		2	Kedalaman materi	4
		3	Kecukupan materi	5
		4	Kejelasan materi	5
		5	Aktualisasi materi	4
		6	Sistematika penyajian logis	4
		7	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi	5
		8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi	5
<b>Jumlah Skor</b>				<b>37</b>

Evaluasi dari ahli materi dilakukan dengan menggunakan rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$P = f/N \times 100 \%$$

Keterangan :

f = frekuensi relatif angka persentase

p = frekuensi angka yang akan dicari persennya

N = banyaknya data

$$\frac{60}{65} \times 100\% = 92,3\% \text{ (Sangat Layak)}$$

**Tabel 2. Hasil Instrument Validasi Ahli Media Tahap II**

No	Aspek yang dinilai	No	Pernyataan	Skor
1	Suara	1	Suara narator terdengar dengan jelas	5
		2	Suara narator dalam video artikulasinya jelas	5
		3	Program video menggunakan penuturan informative	5
		4	Video menggunakan istilah yang umum	5
		5	Penggunaan kata-kata dalam video sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4
		6	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	5
<b>Jumlah Skor</b>				<b>29</b>

2	Musik	1	Musik pengiring yang digunakan pada program video merupakan music instrument	5
		2	Musik pengiring menggunakan volume yang rendah	4
		3	Penggunaan musik sesuai dengan program video yang disajikan	4
		4	Terdapat informasi tentang sumber music yang digunakan	1
<b>Jumlah Skor</b>				<b>14</b>
3	Narasi	1	Narasi sesuai dengan standar kompetensi pelajaran yang berlaku	5
		2	Narasi/alur cerita dalam video dapat menjelaskan materi pelajaran	5
		3	Urutan penyajian materi pembelajaran dalam vide logis	5
		4	Urutan penyajian materi pelajaran dari yang mudah ke yang sukar	5
		5	Materi yang disajikan dalam program video tepat, baik dari segi kecukupan maupun kedalaman materi	5
		6	Uraian materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa	5
		7	Terdapat informasi referensi dari materi yang disajikan	4
<b>Jumlah Skor</b>				<b>34</b>
4	Tulisan	1	Ukuran jenis dan warna huruf pada video proporsional	4
<b>Jumlah Skor</b>				<b>4</b>
5	Warna	1	Keterpaduan warna antar komponen dan meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disajikan	4
<b>Jumlah Skor</b>				<b>4</b>
6	Penyajian	1	Durasi waktu tidak terlalu lama	5
		2	Program video menyajikan konsep yang abstrak dalam bentuk narasi	4
		3	Format sajian program video yang ditampilkan menarik, menghibur dan menantang siswa untuk berfikir	5
<b>Jumlah Skor</b>				<b>14</b>

Evaluasi dari ahli media dilakukan dengan menggunakan rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$P = f/N \times 100 \%$$

Keterangan :

f = frekuensi relatif angka persentase

p = frekuensi angka yang akan dicari persennya

N = banyaknya data

$$\frac{99}{110} \times 100\% = 90\% \text{ (Layak)}$$

Tabel 3. Hasil instrument kelompok besar

No	Aspek	$\Sigma$ Bobot	$\Sigma$ Butir	Bobot Maximal	%
1	Manfaat	422	4	500	84,4
2	Penyajian video	451	4	500	90,2
3	Bahasa	221	2	250	88,4
<b>Jumlah</b>		<b>1094</b>	<b>10</b>	<b>1250</b>	<b>87,5</b>

Hasil penilaian ini ditinjau dari aspek: (1) Manfaat memperoleh skor 422 (84,4%), (2) Penyajian video mendapat skor 451 (90,2%) dan (3) Bahasa mendapat skor 221 (88,4%). Secara keseluruhan penilaian terhadap pengguna video pembelajaran lari gawang dengan menggunakan alat yang dimodifikasi memperoleh skor 1094 (87,5%) yaitu dengan kategori “Layak”

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Proses pengembangan video pembelajaran lari gawang dengan menggunakan alat yang dimodifikasi untuk siswa sekolah dasar, dikembangkan dengan model ADDIE. Januszewski dan Molenda (2008) dalam Suryani, Setiawan dan Putra, (2018: 125) yaitu model ADDIE (*Analysis-Desain-Development-Implementation-Evaluation*).

Dimana tahap pertama melakukan analisis dengan melihat permasalahan yang muncul agar perancang dan pengembangan mendapatkan tujuan yang jelas, sehingga produk yang dihasilkan nanti dapat membantu siswa memahami materi lari gawang, pada tahap desain menentukan tim pengembang dan pembuatan *Storyboard*. pada tahap pengembangan dilakukan pengemasan produk semenarik mungkin setelah itu diberikan kepada tim ahli yaitu ahli materi dan ahli media untuk dinilai dan diberi komentar dan saran agar mendapatkan hasil yang layak untuk diuji cobakan. Pada tahap implementasi adalah tahap dimana produk langsung di uji cobakan kepada guru PJOK untuk dipakai terlebih dahulu disekolahnya, kemudian diujicobakan kembali kepada kelompok kecil dan pada tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari pengembangan produk video pembelajaran lari gawang dengan menggunakan alat yang dimodifikasi untuk siswa sekolah dasar, dimana pada tahap ini akan dilakukan perbaikan-perbaikan semaksimal mungkin agar menghasilkan produk yang baik. Setelah itu baru diuji cobakan kepada kelompok besar, dimana nantinya akan diperoleh data kelayakan video pembelajaran lari gawang. Adapun produk yang dihasilkan yaitu berupa video pembelajaran lari gawang dengan menggunakan alat yang di modifikasi untuk siswa sekolah dasar. Alat yang dimodifikasi disini adalah gawang yang terbuat dari paralon yang diberi warna warni yang bisa iukur ketinggiannya dengan keinginan dan kebutuhan siswa, kemudian gawang puzzle lantai yang memiliki tekstur lembut dan warna warni sehingga membuat siswa nyaman dan berani untuk mempraktekkannya. Kelayakan produk telah teruji dengan baik dari materi dan juga media dan juga praktisi dengan kategori “layak”.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran, pengembang memberi saran sebagai berikut:

- 1) Memanfaatkan produk video pembelajaran lari gawang dengan menggunakan alat yang dimodifikasi karena sudah di uji cobakan.
- 2) Untuk penelitian selanjutnya, uji coba dilakukan dalam jangkauan yang lebih luas lagi, tidak hanya dilakukan di satu sekolah saja tetapi dapat dilakukan di beberapa sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara luas.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Abdul, M. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Abduljabar, B. (2014). Memperkokoh pendidikan karakter melalui mediasi aktivitas jasmani berbasis nilai. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2.
- Astuti, M. (2021). Analisis Efektifitas Penyelenggaraan Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(1).
- Bell, J. S., Whitehead, P., Aslani, P., Sacker, S., & Chen, T. F. (2006). Design and implementation of an educational partnership between community pharmacists and consumer educators in mental health care. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 70(2).
- Budi Purwanti, "pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model ASSURE". *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*) Vol. 3 No 1, Januari 2015.
- Carr, G., & Carr, G. A. (1999). *Fundamentals of track and field*. Human Kinetics.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Basicedu*, 5(1).
- Dimiyati, M., & others. (2006). Belajar dan pembelajaran. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Hamdani, H. (2013). *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayah, A. (2017). Modifikasi Alat Permainan Woodball Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 5(5).
- HIKMATIAR, G. G. (n.d.). *Pengembangan Materi Pembelajaran Lari Gawang Berbasis Permainan Tradisional Pada Pendidikan*.
- Husdarta, J. S., & Saputra, Y. M. (2011). *Kinerja Guru Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar*.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2).
- Lutan, R. (1998). Belajar keterampilan motorik, pengantar teori dan metode. *Jakarta: Depdikbud*.
- Meo, M. (2019). Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dalam Membentuk Nilai--Nilai Karakter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 6(2).
- Pahliwandari, R. (2017). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 5(2).
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2).
- Purnomo, E. (2011). *Dasar-Dasar Gerak Atletik*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Rosdiani, D. (2012). Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani. *Riduwan, Ed.). Bandung: ALFABETA*.
- Rusman, D. K., & Riyana, C. (2011). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Bandung: Rajawali Pers*.
- Siddik, D. (2006). *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media.
- Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukendro, S.(2020). *Review Pengembangan Media Pembelajaran Olahraga Lompat Jauh Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Kota Jambi*.
- Sumantri, M., & Permana, J. (2001). Strategi belajar mengajar. *Bandung: CV Maulana*, 101–102.