



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKSTRAKURIKULER BERBASIS VIDEO TEKNIK DASAR MEMANAH UNTUK USIA DINI DI SDN 02 KOTA JAMBI

Ness Thiah Maryani S<sup>1\*</sup>, Atri Widowati<sup>2</sup>, Indriyani Indriyani<sup>3</sup>

<sup>1</sup>)Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, [nestya.maryani@gmail.com](mailto:nestya.maryani@gmail.com)

<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, [indryani@unja.ac.id](mailto:indryani@unja.ac.id)

\*Koresponden: Ness Thiah Maryani S<sup>1</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media video teknik dasar memanah untuk usia dini di SDN 02 Kota Jambi. Penelitian ini merupakan *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model desain pembelajaran ADDIE (*Analyze-Design-Development-Implement-Evaluate*). Sebagai subjek dalam penelitian ini yaitu Pelatih Panahan di Kota Jambi yang berjumlah 21 orang dan objek penelitian yaitu media video teknik dasar memanah untuk usia dini. Media dinilai kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan angket. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket yang diisi oleh pelatih panahan sebagai subjek penelitian serta dokumentasi penelitian. Hasil data penelitian berupa data kuantitatif yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian diperoleh dari produk media video teknik dasar memanah berbentuk VCD atau *Softfile* dengan data mp4 yang memiliki kelengkapan animasi, narator, dan musik pengantar. Pengembangan model media bahan ajar berbasis video ini dilakukan dengan cara observasi dan melalui validasi dari ahli materi, ahli media, dan respon pelatih panahan selanjutnya membuat desain produk, membentuk tim produksi, persiapan alat, pengambilan gambar lalu *editing*. Hasil presentase kelayakan yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan pelatih panahan sebesar (1) ahli materi mendapatkan penilaian sebesar 75%, (2) ahli media mendapatkan penilaian sebesar 84%, dan (3) respon pelatih panahan mendapatkan penilaian sebesar 72%.

**Kata Kunci :** ADDIE, Media Video, Teknik Dasar Memanah

### PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat menuntut setiap individu, lembaga atau institusi pendidikan untuk melakukan pengembangan. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi memberikan pengaruh yang sangat besar pada setiap individu, lembaga atau institusi pendidikan. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dapat membantu dan memudahkan dalam kehidupan manusia termasuk untuk memecahkan masalah pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas di Indonesia.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sistem pendidikan nasional di bedakan berdasarkan satuan pendidikan, jenjang pendidikan, dan jenis pendidikan. Satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Jenis pendidikan adalah kelompok yang didasarkan pada kekhususan tujuan pendidikan suatu satuan pendidikan. Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang dikembangkan. Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Pendidikan dasar merupakan pendidikan yang sangat penting karena dapat menentukan bagaimana peserta didik di jenjang berikutnya, dengan dasar yang baik maka peserta didik akan lebih siap untuk menempuh jenjang pendidikan selanjutnya.

Ada beberapa Sekolah Dasar yang memiliki permasalahan yang terjadi khususnya pada pembelajaran ekstrakurikuler Panahan dengan materi teknik dasar memanah. Masalah tersebut adalah tidak adanya media bahan ajar yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga sekolah harus mendatangkan pelatih panahan langsung untuk mengajar disana. Selama ini pembelajaran yang terlaksana hanya berpusat pada pelatih, sehingga siswa kurang optimal dalam menerima materi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di beberapa Sekolah Dasar yang ada di Jambi pada ekstrakurikuler panahan, masih belum optimal dalam penyelenggaraan pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran. Saat pelatih menyampaikan materi berupa teori di kelas, siswa kurang antusias. Siswa cenderung tertarik pada pembelajaran praktik di luar kelas. Pembelajaran praktik tidak dapat berjalan maksimal tanpa pemberian teori pengantar oleh pelatih. Sehingga pada saat pembelajaran praktik siswa kurang menguasai kompetensi yang ingin dicapai. Kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran teori di kelas dipengaruhi juga oleh pelatih masih dominan menggunakan metode ceramah yang tidak optimal dalam memanfaatkan teknologi. Sekolah telah menyediakan fasilitas pembelajaran berupa *LCD Proyektor* untuk menunjang proses pembelajaran.

Interaksi pelatih dan siswa masih kurang, siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan siswa kurang aktif saat mengikuti proses pembelajaran. Pada saat siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami, mereka tidak menggunakan kesempatan itu dan hanya diam. Saat pembelajaran berlangsung siswa belum dapat memusatkan perhatian pada materi yang di ajarkan. Salah satu faktor masalah di atas yaitu pelatih belum bisa mengoptimalkan penggunaan fasilitas media bahan ajar di sekolah.

Pelatih telah menyampaikan materi teknik dasar memanah seperti, Sikap berdiri, memasang ekor panah, posisi setengah tarikan, menarik tali, menjangarkan lengan penarik, menahan sikap memanah, membidik, melepas tali, dan gerak lanjutan pada siswa. Namun masih ada siswa yang belum maksimal dalam memahami teknik dasar memanah. Hal ini dapat dilihat saat siswa melakukan praktik teknik dasar memanah seperti Sikap berdiri, memasang ekor panah, posisi setengah tarikan, menarik tali, menjangarkan lengan penarik, menahan sikap memanah, membidik, melepas tali, dan gerak lanjutan masih banyak yang salah dalam mempraktikannya. Sehingga perlu adanya perhatian khusus agar kompetensi tersebut tercapai.

Uraian diatas menunjukkan bahwa perlu adanya inovasi pengembangan media bahan ajar yang lebih interaktif agar siswa lebih tertarik dan aktif. Siswa akan lebih tertarik dengan

media bahan ajar yang unik dan berkesan sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Media bahan ajar yang menarik sangat diperlukan pelatih agar proses belajar mengajar tidak membosankan bagi siswa dan memperkuat interaksi pelatih dengan siswa. Salah satu contoh media bahan ajar adalah media bahan ajar yang berbentuk video tutorial yang dapat dijadikan alat pembelajaran dengan dibuat semenarik mungkin agar penyampaian materi belajar lebih mudah dipahami oleh siswa. Media bahan ajar tersebut berhasil dikembangkan jika siswa lebih mudah dalam memahami materi dan lebih aktif dalam proses pembelajaran teori di kelas.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengembangan**

Pengembangan adalah serangkaian proses menciptakan atau memodifikasi yang sudah ada dalam bentuk produk yang inovatif dan produktif. tapi di penelitian berkelanjutan dari model sebelumnya, evaluasi pengembangan yang digunakan, dan fondasi keilmuannya. Penelitian pengembangan model diperlukan waktu yang cukup panjang, hal tersebut juga sebanding dengan hasil yang di capai.

### **Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima (Arif S. Sadiman, dkk. 1996: 6). Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2011: 3) bahwa 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 ke penerima.

Media atau disebut dengan medium berfungsi sebagai pengantar untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima. Media yang berisi pesan atau komunikasi seperti, televisi, film, foto, rekaman dan sebagainya disebut sebagai media komunikasi tetapi media yang mengandung informasi atau pesan- pesan yang bertujuan instruksional dan mengandung maksud-maksud pembelajaran maka disebut dengan media pembelajaran. Seperti yang disampaikan Heinich dkk dalam Azhar Arsyad (2011: 4) bahwa istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

### **Ekstrakurikuler**

Istilah ekstrakurikuler terdiri atas dua kata yaitu “ekstra” dan “kurikuler” yang digabungkan menjadi satu kata “ekstrakurikuler”. Dalam bahasa Inggris disebut dengan extracurricular dan memiliki arti di luar rencana pembelajaran. Secara terminologi sebagaimana tercantum dalam Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 060/U/1993 dan Nomor 080/U/1993, kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan diluar jam pembelajaran yang tercantum dalam susunan program sesuai dengan keadaan dan kebutuhan sekolah, dan dirancang secara khusus agar sesuai dengan faktor minat dan bakat siswa.

### **Video**

Video Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Wiarto (2016: 136), “video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara”.

“Video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai” (Wiarto, 2016: 136). Dengan video banyak kegiatan yang dapat di lakukan.

## Panahan

Panahan adalah suatu kegiatan menggunakan busur panah untuk menembakkan anak panah. Olahraga panahan adalah suatu cabang olahraga yang menggunakan busur panah dan anak panah dalam pengaplikasiannya, dimana anak panah dilepaskan melalui lintasan tertentu menuju sasaran pada jarak tertentu. Olahraga panahan membutuhkan keahlian atau skill tersendiri. Dalam pertandingan memanah, setiap pemain harus mampu melepaskan anak panahnya tepat mengenai sasaran yang telah ditentukan. (I Wayan, 2015:1).

## Usia Dini

Olahraga usia dini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menunjang aktivitas fisik dari anak usia dini sehingga seluruh tubuh dapat bergerak dan beraktifitas dengan keterampilan jasmani. Olahraga juga merupakan aktifitas fisik yang baik dilakukan oleh anak sehingga dapat melatih keterampilan dan sikap anak untuk menuntun anak untuk dapat berperilaku sehat dalam kehidupan.

## METODE PENELITIAN

Pengembangan model bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Desain Pembelajaran ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) yang dipadukan Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan yang direkomendasikan oleh *Borg* dan *Gall* dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan produk model instruksional/pembelajaran yang tepat sasaran, efektif dan dinamis dan sangat membantu dalam pengembangan pembelajaran bagi pelatih/guru.

Model desain instruksional ADDIE (*Analysis-Desain-Develop-Implement- Evaluate*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990-an) merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Sehingga membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran (Pargito, 2010: 46).

Model ADDIE ini menggunakan 5 langkah pengembangan sebagaimana gambar berikut: Analisis (*Analyze*); Desain (*Design*); Pengembangan (*Development*); Implementasi (*Implementation*); Evaluasi (*Evaluation*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil persentase kelayakan yang diperoleh dari ahli materi untuk aspek pendahuluan adalah sebesar 75% termasuk pada klasifikasi “baik” dan untuk aspek isi materi adalah sebesar 75% termasuk pada klasifikasi “baik”. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada Table 1.

**Tabel 1. Penilaian Validasi Ahli Materi**

Validasi Ahli Materi			
No.	Aspek	Presentase (%)	Klasifikasi
1.	Pendahuluan	75	Baik
2.	Isi Materi	75	Baik
	Rata-rata	75	Baik

Berdasarkan data hasil validasi dari ahli materi diatas, diambil kesimpulan bahwa tingkat kelayakan media video mendapat persentase sebesar 75% dan termasuk pada klasifikasi “baik”, dan disimpulkan bahwa media video dinyatakan layak atau dapat digunakan dengan revisi seperlunya dan diuji cobakan, Karena untuk mencapai klasifikasi layak minimal persentase kelayakan yang harus diperoleh adalah sebesar 51% atau dalam

klasifikasi “baik”.

Hasil persentase kelayakan yang diperoleh dari penilaian ahli media untuk aspek visual adalah sebesar 80% termasuk dalam klasifikasi “sangat baik”, aspek audio adalah sebesar 90% termasuk dalam klasifikasi “sangat baik”, aspek bahasa dan tipografi adalah sebesar 79% termasuk dalam klasifikasi “sangat baik”, dan aspek pemograman adalah sebesar 92% termasuk dalam klasifikasi “sangat baik”. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table 2.

**Tabel 2. Penilaian Validasi Ahli Media**

Validasi Ahli Media			
No.	Aspek	Presentase (%)	Klasifikasi
1.	Visual	80	Sangat Baik
2.	Audio	90	Sangat Baik
3.	Bahasa dan tipografi	79	Sangat Baik
4.	Pemograman	92	Sangat Baik
	Rata-rata	84	Sangat Baik

Berdasarkan data hasil validasi dari ahli media diatas, diambil kesimpulan bahwa tingkat kelayakan media bahan ajar mendapat persentase sebesar 84% dan termasuk pada klasifikasi “sangat baik”, dan disimpulkan bahwa media video dinyatakan layak atau dapat digunakan dengan revisi seperlunya dan diuji cobakan, Karena untuk mencapai klasifikasi layak minimal persentase kelayakan yang harus diperoleh adalah sebesar 51% atau dalam klasifikasi “baik”.

Hasil persentase kelayakan yang diperoleh dari penilaian pelatih panahan untuk aspek pendahuluan adalah sebesar 79% termasuk dalam klasifikasi “sangat baik”, aspek isi materi adalah sebesar 71% termasuk dalam klasifikasi “baik”, aspek komunikasi adalah sebesar 67% termasuk dalam kasifikasi “baik”, aspek desain adalah sebesar 74% termasuk dalam klasifikasi “baik”, dan aspek format sajian adalah sebesar 74% termasuk dalam klasifikasi “baik”. Hasil penilaian respon pelatih panahan seluruh aspek selengkapnya dapat dilihat pada table 3.

**Tabel 3. Penilaian Pelatih Panahan**

Penilaian Pelatih Panahan			
No.	Aspek	Presentase (%)	Klasifikasi
1.	Pendahuluan	79	Sangat Baik
2.	Isi Materi	71	Baik
3.	Komunikasi	67	Baik
4.	Desain	74	Baik
5.	Format Sajian	74	Baik
	Rata-rata	72	Baik

Berdasarkan data hasil respon penilaian pelatih panahan di atas, diambil kesimpulan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti memiliki tingkat kelayakan sebesar 72% dan termasuk pada klasifikasi “baik”, dan media video ini dinyatakan layak atau dapat digunakan untuk referensi bahan ajar. Karena untuk mencapai klasifikasi layak minimal persentase kelayakan yang harus diperoleh adalah sebesar 51% atau dalam klasifikasi ” baik”.

Presentase pencapaian hasil validasi ahli materi, ahli media serta hasil respon penilaian pelatih panahan terhadap media video yang di kembangkan ini kemudian dijumlahkan untuk menentukan rata-rata penilaian media bahan ajar berbasis video. Data hasil rata-rata penilaian

media bahan ajar berbasis video dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Rata-Rata Penilaian Media Video**

Penilaian Pelatih Panahan			
No.	Aspek	Presentase (%)	Klasifikasi
1.	Ahli Materi	75	Baik
2.	Ahli Media	84	Sangat Baik
3.	Respon Penilaian Pelatih	72	Baik
	Rata-rata	77	Sangat Baik

Hasil persentase kelayakan yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah sebesar 75% termasuk dalam klasifikasi “baik”, hasil validasi dari ahli media adalah sebesar 84% termasuk dalam klasifikasi “sangat baik”, respon penilaian pelatih didapat hasil sebesar 72% termasuk dalam klasifikasi “baik”. Data yang telah diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan pelatih menunjukkan bahwa media bahan ajar berbasis video masuk dalam klasifikasi sangat layak atau dapat digunakan untuk referensi dalam penyampaian materi teknik dasar memanah.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Bentuk produk media yang di kembangkan adalah media video teknik dasar memanah untuk anak usia dini dengan materi teknik dasar memanah. Proses pengembangan media bahan ajar berbasis video ini melalui tahapan model desain pembelajaran ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Rancangan media pembelajaran melalui 4 tahap yaitu: a) pembuatan storyboard, b) membentuk tim produksi, c) persiapan alat, dan d) *editing* video. Terdapat sembilan pokok bahasan dalam media yang dikembangkan yaitu: a) cara berdiri (*stance*), b) Memasang ekor panah (*Nocking*), c) Posisi setengah tarikan (*Set Up*), d) Menarik tali (*Drawing*), dan e) Penjangkaran *Anchoring* f) Menahan sikap memanah (*Tighten*) g) Membidik (*Aiming*) h) Melepas anak panah (*Release*) i) Gerak lanjut (*Follow Through*) tampilan dalam media video ini meliputi 4 aspek yaitu: a) Aspek visual, b) aspek audio, c) aspek bahasa dan tipografi, d) aspek pemrograman. Dalam tampilan video terdapat 1 orang peraga melakukan teknik dasar memanah, lalu terdapat pula narator yang menjelaskan gerakan peraga agar video dapat digunakan dengan mudah. File media video pada teknik dasar memanah untuk anak usia dini sebesar 361 MB dengan format *.mp4* dan dilengkapi dengan *background* serta narator. Kelayakan media video teknik dasar memanah untuk anak usia dini diperoleh melalui tiga tahap yaitu: 1) validasi ahli materi dengan aspek pendahuluan dan isi materi diperoleh rata-rata presentase kelayakan sebesar 75% termasuk pada klasifikasi “baik”, 2) validasi ahli media dengan aspek visual, audio, bahasa dan tipografi, serta pemrograman diperoleh rata-rata presentase kelayakan sebesar 84% termasuk klasifikasi “sangat baik”, 3) respon pelatih panahan dengan aspek pendahuluan, isi materi, komunikasi, disain, dan format sajian diperoleh rata-rata presentase kelayakan sebesar 72% termasuk klasifikasi “baik”. Rata-rata total penilaian media video sebesar 77% dengan klasifikasi “sangat baik”. Dengan tersajinya data tersebut dapat disimpulkan bahwa media video teknik dasar memanah untuk anak usia dini di SDN 02 Kota Jambi dinyatakan layak atau dapat digunakan untuk membantu guru/pelatih panahan dalam proses penyampaian materi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alnedral. (2016). *Strategi Pembelajaran PJOK*. Yogyakarta: CV.Andi Offset.  
 Arikunto, S. (1993). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara  
 Arsyad, A. (1997). *Media bahan ajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.  
 Burhaein, E. (2017). Aktifitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan

- Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Educatio*, 56.
- Depdiknas, (2003). *Standar Kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Dirman. Juarsih, C, (2014). *Karakteristik Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta. Hidayat, W. (2017). *Buku Pintar Sepakbola*. Jakarta Timur: Anugrah.
- Irianto, S. (2010). Standardisasi Kecakapan Bermain Sepakbola Untuk Siswa Sekolah Sepakbola (SSB) KU 14-15 Tahun Se-Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 50.
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 94.
- Luxbacher, J. (2012). *Sepakbola*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Mielke, D. (2007). *Dasar-dasar Sepakbola*. Bandung: Pakar Karya.
- Mulyono, M. A. (2017). *Buku Pintar Futsal*. Jakarta Timur: Anugrah.
- Pargito. (2010). *Penelitian dan Pengembangan Bidang Penelitian*. Universitas Lampung: Program Pasca Sarjana IPS.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukanti, E. R. (2001). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Sebagai Dasar Menuju Prestasi Olah Raga, *staffnew.uny.ac.id*.
- Susanto, E. (2006). Memperkenalkan Aktivitas Kebugaran Jasmani Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 83.
- Watson, S. (2016). Football Coaching Manual. *Footy4Kids*. 138.
- Wiaro, G. (2016). *Media bahan ajar Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.