



PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL SEPAK SILA PADA PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW SISWA SEKOLAH DASAR

Suparman Suparman^{1*}, Ilham Ilham², Indriyani Indriyani³

¹Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, email: suparmanman7074@gmail.com

²Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, email: ilham_bugis@unja.ac.id

³Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Koresponden: Suparman¹

Abstrak: Latar belakang penelitian ini karena ada kebutuhan siswa dalam memahami materi sepak takraw khususnya teknik dasar sepak sila. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video tutorial dalam pembelajaran teknik dasar sepak takraw sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Data hasil penelitian berupa kualitas produk, saran, dan perbaikan dianalisis secara kualitatif, dan data berupa kuantitatif diolah secara statistik deskriptif. Hasil penelitian dan pengembangan ini dihasilkan sebuah video tutorial dalam pembelajaran teknik dasar sepak sila di sekolah dasar. Kualitas produk yang dikembangkan menurut penilaian ahli media termasuk dalam kriteria “sangat sesuai” dengan persentase 83,47%, dan ahli materi menunjukkan kriteria “sangat sesuai” dengan persentase 90%. Sedangkan uji coba lapangan video tutorial teknik dasar sepak takraw yang diujikan kepada siswa menunjukkan kriteria “sangat baik” dengan persentase 98,3%. Disimpulkan bahwa hasil pengembangan video tutorial teknik dasar sepak sila ini telah memenuhi kriteria penilaian sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah.

Kata Kunci: Teknik Dasar Sepak Sila, Video Tutorial, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan prestasi olahraga merupakan fenomena yang selalu menjadi tantangan, dan fenomena tersebut tidak habis-habisnya untuk dijadikan permasalahan sepanjang masa. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka usaha yang dilakukan pada hakekatnya berdasarkan kajian dan ilmu pengetahuan. Pada dasarnya ilmu pengetahuan adalah usaha yang diperoleh atas dasar metode ilmiah, yaitu suatu prosedur untuk mengetahui sesuatu dengan langkah-langkah secara sistematis, metodologis dan prosedur melalui suatu penelitian. Sepak takraw merupakan cabang olahraga Pemain asli Indonesia. Pada awalnya Pemain ini dikenal dengan istilah sepak raga atau mula. Pemain ini dilakukan oleh dua regu berlawanan, setiap regu tersebut terdiri dari seorang tekong, apit kiri serta apit kanan dan dua orang cadangan.

Pemain sepak takraw, menyepak (sepakan) merupakan gerak yang dominan. Dapat dikatakan bahwa keterampilan menyepak itu merupakan ibu dari Pemain sepak takraw karena bola dimainkan terbanyak dengan kaki, mulai dari permulaan Pemain sampai membuat point atau angka dapat dikatakan dilakukan dengan kaki atau sepakan. Kemampuan tehnik dasar antara satu dengan lainnya merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Tanpa menguasai kemampuan dasar atau tehnik dasar bermain sepak takraw, Pemain sepak takraw tidak dapat dimainkan dengan baik. Penguasaan tehnik-tehnik tersebut dapat dimainkan dengan baik jika dipelajari dan dilatih secara kontinu dibawah pengawasan pelatih yang berkualitas. Namun tidak berarti bahwa prestasi sepak takraw hanya ditentukan oleh penguasaan tehnik dasar yang baik. Faktor-faktor lainnya juga banyak lagi yang menunjang peningkatan prestasi sepak takraw.

Teknik dasar dalam pemain sepak takraw yang telah dijelaskan diatas, pemain takraw harus pula menguasai tehnik khusus bermain sepak takraw. Tehnik khusus bermain sepak takraw adalah meliputi sepaksila, menerima sepak mula, mengumpan, smash, dan block atau menahan. Tanpa dikuasainya tehnik tersebut, Pemain sepak takraw tidak mungkin dilaksanakan dengan baik dan sempurna.

Sepak sila dalam Pemain sepak takraw adalah sepakan yang menggunakan kaki bahagian dalam yang bertujuan untuk menerima dan menimang/menguasai bola, mengumpan kepada teman untuk melakukan serangan, dan berfungsi pula untuk menyelamatkan bola dari serangan lawan, oleh sebab itu sepaksila termasuk salah satu tehnik dasar dalam Pemain sepak takraw. Dalam Pemain sepak takraw, penguasaan tehnik dasar yang benar merupakan modal utama untuk belajar taktik bermain. Tehnik dasar tersebut harus dimiliki oleh setiap pemain baik itu pemula maupun lanjutan melalui latihan-latihan intensif dan IPTEK.

Mencapai hasil yang optimal dalam melakukan sepaksila dalam Pemain sepaktakraw diperlukan tubuh maupun kondisi fisik yang prima. Khususnya untuk siswa Sekolah Dasar untuk dapat melakukan sepaksila yang baik diperlukan keseimbangan,koordinasi mata kaki,dan motivasi yang dapat memberikan daya dorong dalam kontraksi otot secara maksimal.

Penggunaan media pembelajaran video tutorial ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru. Siswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar dengan lebih utuh. Dengan demikian, guru tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, lebih efektif dan efisien.

Menganalisis latar belakang tersebut di atas, maka peneliti mencoba untuk melakukan kegiatan penelitian dengan judul: “Pengembangan Video Tutorial Sepak Sila Pada Pembelajaran Sepak Takraw Siswa Sekolah Dasar”.

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui bagaimana penggunaan Video Tutorial Sepak Sila Pada Pembelajaran Sepak Takraw Siswa Sekolah Dasar ?
- 2) Untuk mengetahui Kelayakan Video Tutorial Sepak Sila Pada Pembelajaran Sepak Takraw Siswa Sekolah Dasar ?

KAJIAN PUSTAKA

Definisi Pengembangan

Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata ”pengembangan” secara etimologi yaitu berarti proses/cara, perbuatan mengembangkan. Secara istilah, kata pengembangan menunjukkan pada suatu kegiatan menghasilkan suatu alat atau cara yang baru, dimana selama kegiatan tersebut penilaian dan penyempurnaan terhadap alat atau cara tersebut terus dilakukan. Bila setelah mengalami penyempurnaan penyempurnaan akhirnya alat atau cara tersebut dipandang cukup mantap untuk digunakan seterusnya (KBBI:103).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 18 Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Sedangkan menurut Seels & Richey (Alim Sumarno, 2012) pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik.

Dari ketiga pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pengembangan adalah, suatu kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan untuk menghasilkan suatu alat atau cara yang baru, dimana selama kegiatan tersebut penilaian dan penyempurnaan terhadap alat atau cara tersebut terus dilakukan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi, yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya), perantara", atau penghubung" sedangkan menurut Arsyad (2009:3) mengemukakan bahwa: kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“, atau „pengantar“ serta dalam bahasa arab media adalah perantara (واسط) (atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi dari beberapa analogi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu perantara yang digunakan untuk memberikan pesan dari pengantar pesan kepada penerima pesan.

Sepak Takraw

Sepak Takraw merupakan cabang Olahraga Pemain Indonesia, pada awalnya Pemain ini di kenal dengan istilah sepak raga atau mula. Sepak Takraw pada awalnya bermula dari Pemain yang sangat sederhana, dan sering disebut sebagai bola rotan tidak mempunyai peraturan Pemain pertandingan yang sekomplit sekarang. Negara Asia di wilayah Asia tenggara telah mengenal Pemain ini dengan sebutan sepak raga yang menggunakan rotan sudah sejak lama, akan tetapi di setiap Negara-negara nama Pemainnya berbeda-beda, seperti di Philipina dengan nama sipak.

Sepak Sila

Sepak sila adalah sepakan dengan menggunakan kaki bagian dalam, berguna untuk mengontrol bola dan member umpan kepada teman. Pengertian Sepak Sila adalah menyepak bola menggunakan kaki bagian dalam yang gunanya untuk menerima dan menimang bola, mengumpan dan menyelamatkan smash lawan. walaupun pada dasarnya tindakan ini tidak hanya sekadar untuk menerima bola, menimang, menyelamatkan. Tapi bisa merupakan pertahanan awal yang pertama kali oleh pemain dalam sebuah regu yang menerima servis. Terkadang bola yang meluncur keras kearah lapangan regu kita tidak dapa dibendung sehingga bagi tim atau regu yang melakukanservis mendapat poin.

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi komunikasi dan informasi dalam bidang pendidikan berdampak pada proses pembelajaran di sekolah yang diperkaya dengan sumber dan media pembelajaran seperti buku teks, modul, film, audio visual, televisi, slide, web dan sebagainya. Dengan berbagai permasalahan pembelajaran yang dialami oleh siswa, khususnya pembelajaran sepak takraw, penggunaan video tutorial sepak sila dapat membantu siswa dalam mengatasi permasalahan yang mereka hadapi khususnya pada saat menghadapi proses pembelajaran sepak takraw.

Pengembangan Video tutorial sepak sila yang dilakukan oleh peneliti untuk peningkatan sepak takraw. Video Tutorial Sepak Sila yang dikembangkan dikemas dengan sangat menarik dan aplikatif. Pembuatan Video tutorial sepak sila dilakukan denan memenuhi standar mutu penilaian yang kemudian akan menjadi tolok ukur untuk mengetahui apakah

Video tutorial sepak sila yang dikembangkan tersebut layak dipergunakan dalam proses pembelajaran oleh siswa, serta dapat bermanfaat dan bernilai bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2009:297) Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Research and development bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, penelitian dan pengembangan juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui basic research atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui applied research, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan.

Dalam penelitian pengembangan ini dimanfaatkan untuk menghasilkan produk video tutorial teknis dasar sepak takraw yaitu sepak sila. Sehingga pengembangan ini dapat dijadikan pedoman para guru dan siswa untuk memudahkan dalam pembelajaran sepak sila sebagai salah satu teknik dasar dalam sepak takraw. Video tutorial ini juga dilengkapi dengan teks yang memudahkan siswa dalam memahami dan melaksanakan tutorial sepak sila. Produk ini juga disertakan gerakan lambat sehingga siswa dapat dengan mudah untuk memahami. Borg & Gall (dalam Fauzan, 2016: 772) mengemukakan penelitian pengembangan sebagai berikut “ Educational Research and Development (R&D) is a process used to development and validate products. In contrast, the goal of educational research is not to develop products, but rather to discover new knowledge (through basic research)”. Artinya penelitian pendidikan dan pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk.

Kenyataannya, tujuan dari penelitian pendidikan bukanlah untuk mengembangkan produk, namun mengarah pada penemuan pengetahuan baru (melalui penelitian dasar). Maksudnya, penelitian dan pengembangan (R&D) dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas suatu produk tertentu. Tapi pada kenyataannya, tujuan dari penelitian pendidikan tersebut tidak mengembangkan suatu produk, tetapi mengarah pada penemuan ilmu Pengembangan video tutorial tentang pengembangan video tutorial sepak sila dalam rancangannya menggunakan model desain yang dikembangkan Branch (2009) yaitu model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari kata Analyze (Analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi).

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih adalah di SDN 158/IV Jambi Timur Kota Jambi. Sedangkan untuk subjek uji coba atau responden yang terlibat dalam penelitian ini direncanakan berjumlah 10 siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 30 siswa untuk uji coba lapangan. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa gulat kota jambi. Uji coba selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil menggunakan subjek sebanyak 10-20 siswa. Uji coba kelompok besar yang menggunakan subjek 30 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian “Teknik Gerak Dasar Sepak sila Rangkaian Tutorial berbasis Audiovisual untuk Anak Sekolah dasar”

Pada aspek isi materi pembelajaran teknik dasar sepak takraw, ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor 4,5 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Pada

penilaian tahap II yang telah dilakukan, diketahui penilaian pada aspek kualitas materi dan aspek isi materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kriteria “Sangat Baik” dari ahli materi. Pada validasi tahap II Ahli materi memberikan komentar bahwa model dalam video servis untuk dibuat dua, perhitungan skor merujuk pada peraturan baru dan apit kanan dan kiri pada video untuk diperlihatkan. Ahli menyimpulkan bahwa layak untuk diujicobakan pada sekala besar/uji lapangan.

Data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar pada tabel di atas mengenai kualitas produk media pembelajaran diperoleh skor rata-rata 3.93 dengan presentase 98.3% yang berarti produk media pembelajaran ini “Sangat Sesuai”. Secara umum hal ini menunjukkan bahwa kualitas produk media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat bagus.

Selanjutnya untuk menilai “Tutorial sepak sila pada pembelajaran takraw”, responden juga diminta komentar dan saran pada tahap uji coba kelompok besar.

Berdasar data yang diperoleh pada penilaian ahli Materi tahap I mengenaikualitas materi produk yang dikembangkan adalah “Sangat Sesuai” dengan persentase sebesar 90.00 % yang diperoleh dari.

$$\text{Presentase tingkat penilaian} = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Berdasar data yang diperoleh pada penilaian ahli Media tahap I mengenaikualitas materi produk yang dikembangkan adalah “Sesuai” dengan persentas sebesar 74.48 % yang diperoleh dari

$$\text{Presentase tingkat penilaian} = \frac{86}{115} \times 100\% = 74,48\%$$

Tabel 1. Penilaian Uji Coba Kelompok kecil

No	Responden					Jumlah	Rata-rata	Kriteria
	1	2	3	4	5			
1	4	4	4	4	4	20	4	Sangat Sesuai
2	4	4	4	3	4	19	3.8	Sangat Sesuai
3	3	3	3	3	4	16	3.2	Sangat Sesuai
4	4	4	4	4	3	19	3.8	Sangat Sesuai
5	4	4	4	4	4	20	4	Sangat Sesuai
6	4	4	3	3	4	18	3.6	Sangat Sesuai
7	4	4	3	4	4	19	3.8	Sangat Sesuai
8	4	4	3	3	3	17	3.4	Sangat Sesuai
9	4	4	4	4	4	20	4	Sangat Sesuai
10	4	4	3	3	4	18	3.6	Sangat Sesuai
11	4	4	3	3	3	17	3.4	Sangat Sesuai
12	4	4	4	4	4	20	4	Sangat Sesuai
Jumlah	47	47	42	42	45	223		

Dari 5 responden yang ada, hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil produk yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “Sangat Sesuai”, sebanyak 92,9 % dengan rata-rata skor 3,7. Presentase tersebut diperoleh dari penghitungan berikut.

$$\text{Presentase tingkat penilaian} = \frac{223}{240} \times 100\% = 92,9\%$$

Dalam data ini juga disajikan distribusi frekuensi penilaian produk pada uji coba kelompok kecil, yaitu:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penilaian Hasil Uji Coba Kelompok kecil

Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Sesuai	43	71,67
Sesuai	17	28,33
Tidak Sesuai	0	0
Sangat Tidak Sesuai	0	0
Jumlah	60	100

Berikut adalah tampilan produk “Tutorial sepak sila pada pembelajaran takraw” dalam menampilkan gerakan sepak sila.

1. Perkenaan bola pada kaki
 Dalam teknik sepak sila



Gambar 1. *Display awal*

Gambar 2. *Penjelasan awal*



Gambar 3. *Tampilan gerakan tutorial*

Gambar 4. *Tampilan slowmotion dan Penjelasan*

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penilaian kelayakan produk Tutorial sepak sila pada pembelajaran takraw dilihat dari hasil uji ahli. Dalam uji coba kelompok besar mendapat nilai “sangat sesuai” dengan presentase sebesar 98.3%. Produk berupa media belajar audiovisual untuk mendukung an sepak sila sekolah dasar. Produk tersusun atas satu rangkaian gerak *tutorial* dan gerak bagian (*slowmotion*) yang dilengkapi keterangan. Pemilihan gerak berdasarkan Tujuan pembelajaran takraw.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan bahwa penelitian pengembangan ini sudah sesuai dan tervalidasi oleh ahli media dan ahli materi sepak takraw, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Bagi guru yang membutuhkan variasi dalam pembelajaran gerak dasar sepak sila sebaiknya menggunakan media pembelajaran ini karena terbukti efektif dalam kegiatan pembelajaran teknik gerak dasar sepak sila.
- 2) Produk media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru sehingga penggunaan media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran materi gerak dasar sepak sila dengan menyenangkan. Tidak menutup kemungkinan bahwa media pembelajaran ini dapat digunakan secara personal di sekolah.
- 3) Peneliti menyadari bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan masih memiliki kekurangan dan belum sempurna, maka diharapkan dapat dikembangkan media pembelajaran yang lebih bagus dan lebih interaktif.

DAFTAR RUJUKAN

- Darwis, Ratinus dan Basa, Dt Penghulu. 1992. *Olahraga Pilihan Sepaktakraw*. Jakarta: epdikbud DirjenDikti.
- Fauzan, U. 2016. *Developing efl speaking materials for the second semester students of stain samarinda*. Surakarta: UNS.
- Harsono. 1998. *Coaching dan Aspek-aspek Psikologis Dalam Coaching*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti,.
- Harsono. 1988. *Coaching Dan Aspek-Aspek Psikologis Dalam Coaching*. Jakarta: DepdikbudP2LPTK.
- Nurhasan dan Hasanuddin. 2007. *Modul Tes dan Pengukuran Keolahragaan*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- Ramli dan Usman, Arifuddin. 2003. *TP. Sepaktakraw*. Diktat. Bahan kuliah FIK UNM Makassar Sajoto, Mochamad. 1988. *Pembinaan Kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Suharno HP. 1992. *Ilmu Kepelatihan Olahraga*, Yogyakarta: FPOK IKIP.
- Sutikno, Sobary. 2007. *Peran Guru dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa*.
- Tola, Ismail. 1988. *Permainan Sepakraga dan Sepaktakraw*. Ujung Pandang: FPOK IKIP.
- Uno, H. B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiastuti. 2011. *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Jakarta: Pt. Bumi Timur Jaya.