

# PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET DI SMA NEGERI 2 SINJAI

**Hardiansyah bahar\***

<sup>1</sup> 1 Teknologi Pendidikan/Universitas Negeri Makassar

Email: hardiansyahbahar63@gmail.com

---

---

## **ABSTRACT**

The focus of the research in this study is 1. Description of the importance of developing educational videos, 2. the feasibility of implementing the development of educational video media. 4. Carry out the development of basketball video tutorial media at SMA NAGERI 2 Sinjai. The research method used is research and development (research and development). This method involves the analysis stage, design stage, development stage, implementation and evaluation. The result of the analysis of basketball learning is the development of video media, because it is used as a medium for learning the topic of PJOK, this educational video media can also help teachers improve students' understanding of PJOK students. The results of the verification of media products. Further education videos fall into the right category. Test results Small groups, large groups, and teacher feedback as media users. The teacher mentioned that the basketball instructional video was very practical for students to use.

**Keywords:** Learning Video, Basketball Game Material, PJOK

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah 1. Deskripsi Kepentingan pengembangan Video Edukasi, 2. kelayakan implementasi pengembangan media video pendidikan. 4. Melaksanakan pengembangan media video tutorial bola basket di SMA NAGERI 2 Sinjai. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Metode ini melibatkan tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil analisis pembelajaran bola basket merupakan pengembangan media video, karena digunakan sebagai media Pelajari topik PJOK, media video edukasi ini juga bisa membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajar PJOK. Hasil verifikasi produk media Video pendidikan lanjutan termasuk dalam kategori yang tepat. Hasil tes Kelompok kecil, kelompok besar, dan umpan balik guru sebagai pengguna media. Guru menyebutkan bahwa video instruksional bola basket sangat praktis untuk digunakan siswa.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran, Materi Permainan Bola Basket, PJOK

---

---

## **PENDAHULUAN**

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia senantiasa melakukan pengembangan dan perubahan-perubahan untuk meningkatkan mutu pendidikan

yang lebih baik lagi, dalam proses penyempurnaan sehingga dapat disesuaikan untuk meningkatkan perkembangan atau membangun suatu bangsa. Dalam hal ini, salah satunya adalah dengan adanya peningkatan di

bidang pengajaran, pengembangan kurikulum, menciptakan metode-metode baru dalam pembelajaran, dan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Bab I Poin 13 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah menegaskan bahwa prinsip pembelajaran yang digunakan yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran berupa perangkat lunak dan keras yang digunakan guru untuk menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan Mengatasi dependensi indera, tempat dan waktu, materi yang belum bisa dibawa secara langsung di dalam kelas dan diwakilkan oleh gambar, slide, film, audio, dan video ataupun modul.

yang sedang berlangsung dalam kelas. Sehingga informasi yang akan disampaikan dapat disalurkan dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Media pembelajaran yang terus berkembang hingga memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih sehingga bermunculan berbagai macam media pembelajaran, salah satunya adalah media video. Pembelajaran memiliki arti suatu proses yang dilakukan pada lingkungan seseorang secara sengaja sehingga terjadi belajar pada diri pembelajar.

Berdasarkan pembahasan tersebut mengenai media dan pembelajaran di atas, maka seorang guru sebagai pendidik sangat penting dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran. Dimana dengan adanya penggunaan media pembelajaran, tentu akan mempermudah dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat merangsang minat dan motivasi belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih maksimal dengan melalui pendidikan.

Tujuan media pembelajaran ini adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran, mempermudah siswa yang memiliki keterbatasan dalam menghafal untuk lebih cepat

mengerti karena dalam media ini terdapat audio, visual dan teknik serta gambar. serta memiliki tujuan psikologi, keterampilan dan kinestetik. Dengan video peserta didik akan dapat menonton peristiwa yang tidak bisa diamati secara langsung, beresiko, dan hal-hal sebelumnya yang tidak dapat dikirim langsung ke dalam kelas. Peserta didik dapat menayangkan kembali video sesuai keinginan dan butuhkan peserta didik. Pembelajaran dengan media video dapat meningkatkan kemauan serta mendorong siswa untuk tetap memperhatikan pelajaran.

Secara umum permainan bola basket adalah olahraga yang cukup banyak digemari di Indonesia ataupun di Dunia saat ini dan dapat dikatakan juga sebagai modal dasar untuk mencapai prestasi di kalangan remaja, namun prestasi yang didambakan belum dapat diwujudkan sehingga diharapkan adanya usaha dalam pembinaan sehingga dapat menghasilkan prestasi yang lebih baik lagi. Dasar permainan bola basket adalah (1) Menggiring bola, (2) mengoper dan (3) menembak. Aspek yang tercakup dalam prinsip dasar di atas secara psikologis dan fisik. Situasi ini yang mengakibatkan pertandingan bola basket dinilai lebih sulit dari pertandingan lainnya, terutama untuk pemula. Oliver (Muklas, 2017: 268).

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (Riset Pengembangan). Penelitian Pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan prosedur dan pengujian produk tertentu. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media edukasi dengan tujuan agar alat media pembelajaran berupa video pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini dapat mempermudah dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih cepat memahami materi pembelajaran terutama dalam permainan bola besar (basket).

Penelitian dilakukan di sekolah SMA 2 Sinjai, penelitian dilakukan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) dalam bentuk media pembelajaran

yang menggunakan *software Adobe Flash Profesional CS6*. subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA N 2 Sinjai. Sample dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI dengan jumlah 30 siswa. Desain uji coba penelitian yang di lakukan dalam penelitian ini adalah validasi dari ahli media dan desain, ahli isi, guru PjOK, tes kelompok, uji coba keompok kecil dan uji coba kelompok besar mengenai pengguna produk yang dikembangkan. Seperti jenis data yang digunakan ialah Data

kuantitatif dan data kualitatif. Metode penelitian observasi, dan pertanyaan (Angket). Study ini adalah menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari input pemikiran validator dalam fase validasi bahan, dan media. termasuk data kuantitatif diperoleh dari bahan yang diproduksi berupa media pembelajaran dengan memakai *Software Adobe Flash Profesional CS6*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Validasi Oleh Ahli

**Tabel 4.7 Hasil validasi oleh ahli media pembelajaran pengembangan media pembelajaran permainan bola basket**

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Kualitas tampilan/desain					5
2	Ketepatan jenis huruf					5
3	Ketepatan ukuran huruf					5
4	Kesesuaian antara warna latar dengan warna tulisan					5
5	Kesesuaian penggunaan warna					5
6	Daya tarik dan visualisasi desain					5
7	Ketepatan animasi yang digunakan					5
8	Kesesuaian kecepatan dan tempo tampilan video					5
9	Ketepatan tata letak tulisan					5
10	Kemudahan dalam pengoperasian					5
11	Pemilihan musik latar yang ada pada video					5
Total						55

Saran dan komentar ahli media pembelajaran yang berhubungan dengan video pembelajaran interaktif yaitu: a). User Name dan password dihilangkan, b) Font dan latar tidak kontras, c). Penambahan vice, dan d) Menyeimbangkan antara instrumental. Setelah dimasukkan ke dalam tabel validasi, persentase tingkat pencapaian 100%, berada pada kelas sangat baik. Modul pembelajaran Interaktif dalam kelas yang sudah dapat didemostrasikan di lapangan.

**Tabel 4.5 Hasil validasi oleh ahli isi atau materi terhadap pengembangan media pembelajaran permainan bola basket**

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB

1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran/tujuan program	5
2	Kesesuaian antara KD dengan video pembelajaran	5
3	Uraian materi disajikan dengan jelas	5
4	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik peserta didik	5
5	Kejelasan penyajian materi	5
6	Kesesuaian simulasi dengan materi yang disajikan	5
7	Ketetapan isi narasi dengan materi yang disajikan	5
8	Kalimat yang digunakan dalam video mudah dipahami	5
9	Keutuhan materi dari awal hingga akhir	5
10	Penyajian materi yang sederhana dan kongkrit	5
TOTAL		50

Saran dan komentar ahli media pembelajaran yang berhubungan dengan video pembelajaran interaktif, yaitu 1). Setelah dimasukkan ke dalam tabel validasi, persentase tingkat pencapaian 100%, berada pada kelas sangat baik. 2). Modul pembelajaran Interaktif dalam kelas yang sudah dapat didemostrasikan di lapangan.

**Tabel 4.11 Hasil tanggapan guru Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
2.	Modul pembelajaran interaktif mampu menyajikan semua komponen dengan jelas	4
3.	Modul pembelajaran interaktif dilengkapi dengan contoh-contoh	5
4.	Materi dalam media pembelajaran berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari	4
5.	Modul pembelajaran interaktif mengaitkan materi dengan perkembangan teknologi yang sedang terjadi	5
6.	Modul pembelajaran interaktif dapat memberikan umpan balik terhadap respon yang diberikan	5
7.	Dalam Modul pembelajaran interaktif terdapat tujuan pembelajaran	4
8.	Semua komponen pada Modul pembelajaran interaktif ini sesuai dengan karakteristik siswa	5
10.	Tampilan Modul pembelajaran interaktif yang menarik dan efektif	4
11.	Penggunaan font pada Modul pembelajaran interaktif mudah untuk dibaca	5
12.	Penyajian materi menggunakan <i>adobe flash professional cs6</i> jelas	5
13.	Bahasa yang digunakan dalam media suah menggambarkan kepadatan ide	4
14.	Istilah – istilah dalam Modul pembelajaran interaktif mudah dipahami	5
15.	Modul pembelajaran interaktif mudah dioperasikan	5
16.	Modul pembelajaran interaktif menumbukan rasa ingin tahu siswa	4
17.	Modul pembelajaran interaktif dapat membantu siswa mengaitkan konsep dengan realita ( kehidupan sehari-hari)	4

18.	Modul pembelajaran interaktif menimbulkan inspirasi siswa dalam pemecahan masalah	4
19.	Modul pembelajaran interaktif membantu siswa dalam pembelajaran	4
20.	Modul pembelajaran interaktif membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran	4
<b>Jumlah</b>		<b>87</b>

Komentar guru mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang berkenaan dengan Modul pembelajaran interaktif yaitu Modul pembelajaran interaktif sudah sangat bagus untuk dipakai dalam proses belajar mengajar apalagi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Setelah dimasukkan ke dalam tabel validasi, persentase tingkat pencapaian 87%, berada pada kelas baik.

**Tabel 4.9 Hasil rerata penilaian uji coba kelompok kecil.**

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor
1.	Penyampaian tujuan pembelajaran diawal Pembelajaran	<b>96%</b>
2.	Kesesuaian soal dengan materi yang termuat dalam modul pembelajaran interaktif Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	<b>92%</b>
3.	Tampilan modul pembelajaran interaktif Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang menarik	<b>88%</b>
4.	Kesesuaian Perpaduan Font dengan warna background	<b>92%</b>
5.	Kesesuaian antara video dengan materi modul pembelajaran interaktif Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	<b>80%</b>
6.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti pada modul interaktif Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	<b>96%</b>
7.	Kesesuaian materi modul interaktif dan karakteristik siswa	<b>92%</b>
<b>Rerata</b>		<b>91%</b>

Produk pengembangan yang telah diuji coba pada kelompok besar kemudian masuk ditahap Uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan untuk menghasilkan tanggapan dan performa program ketika dijalankan oleh siswa (user) dalam pendedahan secara kooperatif sehingga mengetahui nilai efisien pemakain dari program yang ditingkatkan.. Berdasarkan hasil rerata persentase modul pembelajaran interaktif dari 5 siswa sebesar 91% yang secara keseluruhan berada pada

Kelas baik. Ada beberapa pendapat sebagai saran pengerjaan modul pembelajaran interaktif yang telah didapatkan dari uji coba kelompok kecil yaitu gambarnya lebih di perjelas lagi.

**Tabel 4.10 Hasil rerata penilaian uji coba kelompok besar.**

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor
1.	Penyampaian tujuan pembelajaran di awal Pembelajaran	89%
2.	Kesesuaian soal dengan materi yang termuat dalam modul pembelajaran interaktif Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	89%
3.	Tampilan modul pembelajaran interaktif Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang menarik	87%
4.	Kesesuaian Perpaduan Font dengan warna background	92%
5.	Kesesuaian antara video dengan materi modul pembelajaran interaktif Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	90%
6.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti pada modul interaktif Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	88%
7.	Kesesuaian materi modul interaktif dan karakteristik siswa	92%
<b>Rerata</b>		<b>90%</b>

Berdasarkan hasil rerata persentase modul pembelajaran interaktif dari 25 siswa sebesar 90% Kelas baik. Ada beberapa pendapat sebagai saran pengerjaan modul pembelajaran interaktif yang telah didapatkan dari uji coba kelompok besar yaitu lumayan.

#### **Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran PJOK dengan amteri permainan bola besar (basket) pada kelas XI SMA N 2 Sinjai. Pada penelitian tersebut di peroleh hasil bawa media pembelajran di katakana praktis dan layak untuk digunakan. dimana sebelumnya sudah melalui tahap validasi oleh ahli media dan materi serta telah melalui uji coba dengan jumlah siswa 30 orangserta hasil penelitian guru mata pelajaran PJOK yang menyatakan praktis. Selain itu, juga dapat mempermudah guru dalam merekap hasil evaluasi siswa dengan cepat. Media pembelajaran ini bukan dapat di gunakan menggunakan perangkat yang dapat mensupport *software Adobe Flash Profesional CS6*.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dari pengembangan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash Profesional CS6*. Dapat disimpulkan bahwa produk sangat dibutuhkan oleh sekolah SMA N 2 Sinjai sebagai berikut : 1). Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa kondisi proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berada pada kualifikasi kurang, sehingga hal ini menjadi perhatian khusus bagi perencanaan

pengembangan untuk mendesain dan merancang media video pembelajaran. 2). Prototype yang dihasilkan meliputi: 1. Pada awal tampilan media video pembelajaran ini menampilkan logo Universitas, Fakultas dan Jurusan, 2. Tampilan judul media video pembelajaran dan nama sekolah, 3. Pada tampilan menu, menampilkan Menu Petunjuk Penggunaan, 4. Menu Materi yang memuat materi dari permainan bola basket, 5. Menu Evaluasi yang menampilkan soal pilihan ganda dan nilai di hasil akhir, 6 Menu Kompetensi Dasar yang memuat uraian Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, 7. Menu Indikator, 8. Menu Tujuan Pembelajaran, dan ada pun 9. Menu Volume, Menu Profil yang memuat Profil Pembua tdan Profil Sekolah dan Menu Tujuan Pembuatan. Media video ini juga didukung dengan adanya penambahan musik latar dan voice sebagai pengiring dan pendukung dalam tayangan video teknik dasar perminan bola basket. 3). Pengembangan media video pembelajaran permainan bola basket pada matapelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang telah dikembangkan menghasilkan media yang valid dan praktis dengan kategori baik setelah melalui berbagai tahapan, yaitu ujicoba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, tanggapan oleh guru mata pelajaran, hasil validasi oleh ahli media dan desain serta ahli isi/materi.

Adapun saran dari penelitian ini adalah 1). Bagi kepala sekolah, untuk dapat melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran terkhusus fasilitas pembelajaran yang bersifat media vidio pembelajaran. 2). Bagi guru, untuk lebih mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media vidio pembelajaran dalam proses pembelajaran. 3). Bagi peserta didik agar lebih bersungguh sungguh dalam proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah dengan memudahkan menggunakan media vidio. 4. Bagi peneliti selanjutnya perlu di adakan penelitian lebih Injut mengenai pengaruh penggunaan media ini terhadap hasil belajar peserta didik, dan lokasi penelitian lebih di perluas lagi menjadi beberapa sekolah sehingga hasil pengembangan dalam penelitian ini lebih baik lagi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: RinekaCipta.
- , 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: RinekaCipta
- , 2013. *Prosedur penelitian :suatupendekatanpraktek*. Jakarta: RinekaCipta
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PTRajaGrafindoPersada
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: RinekaCipta
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindoPersada
- Maolani, Rukaesih A & Cahyana, Ucu. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Lefudin. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Nusa. 2015. *Reserarch & development (penekitiandanpengembangan) suatupengantar*. Jakarta: rajawali Pers.
- Tirtarahardja Umar & Sulo, S.L.La 2010. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: RinekaCipta.
- Muhson, Ali. (2010) "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol 8 No 2 Tahun 2010. Ha 1-10.
- Munandar, M. Aris. 2021. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 5 (1), 2017.
- Wahab, Rohmalina. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- A.M. Sardiman. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo persada.
- Hamidjojo dan Latuheru, J,D., (2011). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Kini*, Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang Press.
- Hamid, Mustofa Ali, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Arief s. Sadiman dkk. *Media Pendidikan*. Cetakan Ke14 2019. PT. Raja Grafindo Persada
- Yuanta, Friendha. (2019) "Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol 1.1 No. 2 Desember 2019. Hal 94-95.
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Alan Januszewski, Molenda Michael. 2008. *Education Technology A Definition with Commetary*. Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group. New York.
- Putra, Muklas Safi'i. "Pemanfaatan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket (Studi pada Siswa Kelas XII SMALB-B Dharma Wanita Sidoarjo)." *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol 5 No. 2 Tahun 2017. Hal 268.

Wissel. 2000. Bola Basket. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sumiyarsono, Dedy. (2002). Keterampilan Bolabasket. Yogyakarta: FIK UNY

Rusdi, Muhammad, 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

A Lee, W. W . & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based Instruksional Design*. California:Pfeiffer.

Siregar, . 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Emzir. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.