

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK PENGUASAAN TEKNIK DASAR SEPAKBOLA DI SEKOLAH DASAR SUNGAI RAYA KUBU RAYA

Sarwani, Aunurrahman, Indri Astuti

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan FKIP Untan Pontianak

Email: sarwani698@gmail.com

Abstract

This research aims to find out: (1) how the design of learning video media for mastering basic football techniques in elementary schools is feasible to be used, (2) how to master basic football techniques using video media by students, and (3) how effective video media is for mastery basic football techniques for students. The research method used is Research and Development which is product development using step-by-step development of Borg and Gall model developers adapted to the Dick and Carey model design. Based on the results of the study showed that the results of learning expert validation obtained a percentage of 85% in the category of "very feasible", material experts obtained a percentage of 85% in the category of "very feasible", and media experts obtained a percentage of 92% in the category "very feasible". And from the results of product trials conducted on students in individual trials obtained a percentage of 80.00% in the good category, the small group trial obtained a percentage of 84.44% in the very good category and in the large group or field trial class obtained a percentage of 85.14% in the very good category and in the large group or field research class obtained a percentage of 93.21% in the very good category. Thus it can be concluded that the learning video media for mastering basic football techniques in the Sungai Raya District Primary School in Kubu Raya Regency is very feasible and effective to be used as a learning guide.

Keywords: Development, Video Media, Basic Technique of Football

PENDAHULUAN

Standar Proses Pendidikan dalam Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013 pasal 19 ayat (1) proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang amat kompleks bukan saja menyangkut aspek kejiwaan tetapi juga aspek fisik, maka guru harus berupaya semaksimal mungkin dalam menata lingkungan belajar dan perencanaan materi pembelajaran yang matang agar terjadi proses pembelajaran yang efektif baik itu di dalam maupun di luar kelas

guru harus mengenal substansi yang dipelajari menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Melihat perkembangan proses pembelajaran saat ini maka bukan waktunya lagi guru untuk memberikan pengajaran secara konvensional (*teacher centered*) dengan hanya menggunakan metode ceramah dan hapalan, hal ini diperkuat oleh Stine (dalam Rusman, 2011:2), "Cara belajar sistem pendidikan kita yang diterapkan kepada kita sejak kanak-kanak, yaitu cara belajar kuno dan tidak produktif. Pendekatan model lama ini sebenarnya lebih menimbulkan keburukan daripada kebaikan dan membuat proses belajar menjadi sulit bagi anak. Sejak dulu sistem sekolah mengajarkan kepada anak-anak untuk menghafal tanpa berpikir". Perubahan paradigma dalam proses

pembelajaran, yakni pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*child centered*). Pendekatan pembelajaran berpusat pada pebelajar menghasilkan pebelajar yang berkepribadian pintar, cerdas, aktif, mandiri tidak bergantung pada kepada pengajar melainkan kepada dirinya sendiri. Pebelajar merupakan subjek bukan semata-mata objek yang hanya menerima informasi dari pengajar, pebelajar mempunyai peran dan aktivitas yang lebih besar. Dipilihnya media video pembelajaran teknik dasar sepakbola atas dasar pertimbangan: (a) dalam memenuhi kebutuhan belajar pebelajar materi teknik dasar sepakbola, (b) dapat digunakan guru sebagai sarana strategi dalam proses pembelajaran, dan (c) dapat digunakan pebelajar belajar secara mandiri. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media video pembelajaran teknik dasar sepakbola yang nantinya media tersebut dapat meningkatkan aktivitas belajar pebelajar sekaligus dapat meningkatkan prestasi belajar pebelajar dimana pembelajaran tersebut akan membuat pebelajar menjadi aktif, kreatif dan mandiri serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan memanfaatkan fasilitas laboratorium komputer yang ada di sekolah.

Rumusan masalah penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana desain media video pembelajaran untuk penguasaan teknik dasar sepak bola di SDN 15 Sungai Raya?, (2) Bagaimana penguasaan teknik dasar sepak bola dengan media video pembelajaran di SDN 15 Sungai Raya?, (3) Bagaimana keefektifan media video pembelajaran untuk penguasaan teknik dasar sepak bola di SDN 15 Sungai Raya?

Belajar merupakan suatu hal yang harus dilakukan oleh setiap manusia secara terus menerus selama manusia tersebut masih hidup, karena belajar adalah salah satu faktor yang berpengaruh dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Menurut Suyono dan Hariyanto (1014:9)

“belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian”. Selanjutnya Hilgard dan Marquis dalam (Suyono dan Hariyanto 2014:12) mendefinisikan belajar adalah “merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembelajaran, dan lain-lain sehingga terjadi perubahan dalam diri”. Ishak Abdulkhak dan Deni Darmawan (2013:63) teori belajar behavioristik memandang manusia sebagai organisme yang fasip, yang dikuasai oleh stimulus-stimulus yang terdapat pada lingkungannya. Menurut Kimble dan Garnezy dalam M.Thobrani (2015:17) “pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang”. Selanjutnya Gagne dalam Bistari (2015:145) mendefinisikan pembelajaran sebagai “seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar yang sifatnya internal”.

Teori behavioristik berketetapan bahwa perilaku terbentuk melalui keterkaitan antara rangsangan (stimulus) dengan tindak balas (respons) Teori psikologi kognitif merupakan bagian terpenting yang memberikan kontribusi yang sangat berarti terhadap perkembangan psikologi belajar. Teori belajar kognitif menekankan kepada pentingnya proses internal, yaitu proses mental manusia. Dalam teori belajar humanistik, belajar dianggap berhasil jika pebelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Pebelajar dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.

Pengembangan model pembelajaran merupakan kawasan desain di dalam teknologi pembelajaran. Kawasan desain meliputi empat cakupan utama teori dan praktek, yaitu (1) Desain Sistem Pembelajaran, (2) Desain Pesan, (3) Strategi Pembelajaran, (4) Karakteristik Pemelajar.

(Barbara B Seels, Rita C.Richey:1994:29). Menurut Soedjono, dkk. (1985: 17) teknik dasar dalam sepak bola meliputi: (1) menendang (*kicking*), (2) menghentikan (*stopping*), (3) menggiring (*dribbling*), (4) menyundul (*heading*), (5) merampas (*tackling*), (6) lemparan ke dalam (*throw-in*), (7) menjaga gawang (*keeping*).

Teknologi pembelajaran menurut Karti Soeharto (2003:8) adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia. Ronald L. Jacobs (dalam Barbara B. Seels dan Rita C. Richey, 1994:27) mengusulkan adanya suatu kawasan teknologi kinerja manusia yang mencakup teori dan praktek, dan mengidentifikasi tugas-tugas para praktisi. Berdasarkan kawasan tersebut maka terbagi atas tiga fungsi yaitu fungsi pengelolaan, fungsi pengembangan, dan fungsi sistem kinerja.

METODOLOGI PENELITIAN

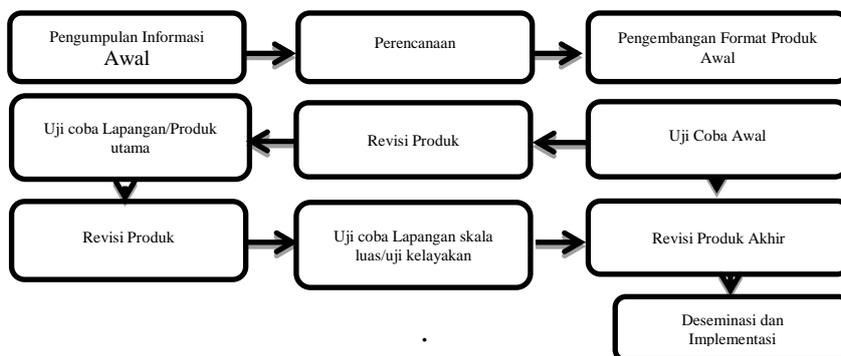
Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 15 Sungai Raya. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2018- Juli 2018. Berdasarkan hasil observasi awal bahwa tingkat penguasaan teknik dasar sepak bola siswa dalam pembelajaran sepak bola masih rendah, sehingga perlu adanya upaya

perbaikan pada proses maupun hasil pembelajaran.

Objek penelitian adalah pengembangan media yang berupa video pembelajaran. Subjek penelitian adalah pebelajar Sekolah Dasar Negeri 15 Sungai Raya.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dari Borg & Gall. Borg & Gall untuk tahap penelitiannya dan pengembangannya mengikuti tahapan Dick dan Carey. Metode penelitian dan pengembangan (R and D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk.

Menurut Seel & Richey dalam Punaji (2013:223), mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut: “*Developmental research as opposed to simple instructional development, has been defined as the systematic study of designing, developing and evaluating instructional programs, processes and products that must meet the criteria of internal consistency and effectiveness*”. Penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.



Bagan 1 (Model Pengembangan Borg & Gall)

Langkah-langkah pengembangan Borg and Gall dijelaskan seperti berikut: (1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan data awal

termasuk literatur, observasi kelas, identifikasi permasalahan, dan merangkum permasalahan. (2) Melakukan perencanaan, hal penting dalam

perencanaan adalah pernyataan tujuan yang harus dicapai produk yang akan dikembangkan. (3) Mengembangkan jenis produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran. (4) Melakukan uji coba tahap awal, yaitu evaluasi pakar bidang desain pembelajaran, teknologi informasi, dan materi. (5) Melakukan revisi terhadap produk pertama, berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal. (6) Melakukan uji coba lapangan, digunakan untuk mendapatkan evaluasi atas produk. Angket dibuat untuk mendapatkan umpan balik dari pebelajar yang menjadi objek uji coba penelitian. (7) Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji lapangan dan praktisi pendidikan. (8) Melakukan uji lapangan operasional. (9) Melakukan perbaikan terhadap produk akhir, berdasarkan pada uji lapangan. (10) Melakukan desiminasi dan implementasi produk, serta menyebarluaskan produk.

Berikut ini langkah-langkah penelitian: 1) tahap pra pengembangan, 2) tahap pengembangan media video, 3) tahap uji coba, evaluasi dan revisi

Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah: 1) observasi, 2) angket, 3) wawancara, 4) dokumentasi. Pada tahap uji coba peneliti menggunakan angket, wawancara dan observasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan melalui penapsiran secara langsung untuk menyusun kesimpulan. Analisis data kuantitatif dilakukan dalam proses uji coba untuk melihat persentase respons subjek uji coba. Pada uji coba lapangan dilakukan analisis data kuantitatif untuk melihat efektifitas penggunaan media video terhadap penguasaan materi pembelajaran teknik dasar sepakbola dengan mencari perbedaan antara hasil *pre test* dan *post test*.

Tahapan pengembangan video pembelajar teknik dasar sepakbola dalam penelitian ini (1) tahap penelitian pendahuluan, (2) perencanaan pengembangan media video, (3) uji coba dan evaluasi serta revisi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Video Pembelajaran

Video pembelajaran untuk penguasaan teknik dasar sepakbola ini disusun menggunakan metode R & D dengan model desain pengembangan Borg and Gall yang diadaptasikan dengan model desain pengembangan Dick and Carey yang mempunyai sepuluh langkah pengembangan dalam mendesain pembelajaran sedangkan untuk keperluan penelitian ini peneliti menghentikan pada langkah ke 8 (delapan).

Produk yang dihasilkan dinamakan media video pembelajaran untuk penguasaan teknik dasar sepakbola ini memuat materi tentang teknik dasar sepak bola secara keseluruhan. Berikut ini produk fisik yang dikembangkan:



Gambar. 1 Produk Fisikal Video Pembelajaran

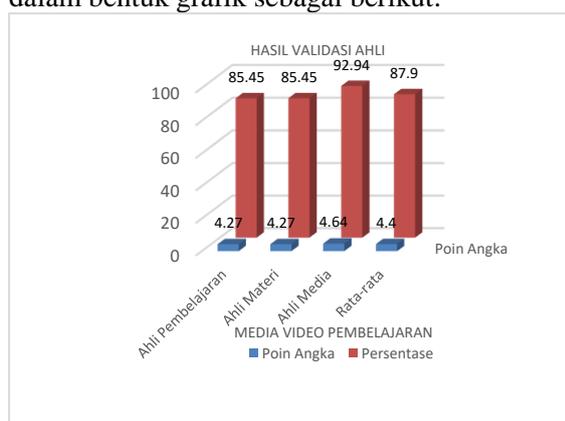
a. Validasi Oleh Ahli

Tahapan evaluasi produk terdiri dari atas validasi ahli pembelajar, validasi ahli materi dan validasi ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan yang disertai dengan lembar angket untuk ahli pembelajar, ahli materi dan ahli media, responden dan lembar wawancara secara tertulis. Uji coba dilakukan bertujuan untuk dianalisis yang digunakan sebagai bahan revisi.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Ahli	Hasil Uji Ahli
Ahli Pembelajaran	Relevansi rancangan model media video dengan kebutuhan di lapangan dinilai baik. Penerapan media video baik,. Hasil validasi memberikan skor rata-rata 4,27 dalam katagori baik
Ahli Materi	Hasil validasi ahli materi skor rata-rata 4,27 dalam katagori baik, sehingga produk penelitian dinyatakan layak digunakan.
Ahli Media	Hasil validasi ahli media skor ratat-rata 4,67 dalam katagori sangat baik namun masih ada hal-hal yang harus diperbaiki terutama pada duriasi teks yang perlu diperlambat agar ketika perpindahan antara slide teks dengan slide berikutnya teks dapat terbaca dengan sempurna dan tingkat kejelasan suara pada bagian penutup video pembelajaran

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat dijelaskan bahwa masih diperlukan perbaikan pada rancangan model media video agar sesuai dengan konsep behavioristik. Hasil kelayakan dari ahli pembelajaran, ahli materi dan ahli media rata-rata adalah baik. Ahli materi memvalidasi dari kelayakan materi, penyajian materi dan kebahasaan. Bentuk fisiknya adalah video pembelajaran untuk penguasaan teknik dasar sepakbola. Ahli media memvalidasi secara khusus tata tulis, desain grafis isi video pembelajaran untuk penguasaan teknik dasar sepakbola. Hal yang harus diperbaiki adalah suara pada video dibagian penutupan pembelajaran. Masukan dari para ahli digunakan untuk memperbaiki revisi produk video, sehingga didapat produk yang sudah direvisi kemudian di uji pada uji perorangan. Berikut ini hasil validasi ahli akan ditampilkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 1. Grafik Validasi Ahli

Berdasarkan grafik 1 di atas dari hasil validasi oleh para ahli media video pembelajaran yang dikembangkan mendapat nilai 87,90 % dan pada poin angka rata 4,40

dengan kategori sangat baik, dalam penghitungan ini poin 5 merupakan yang paling tinggi sedang poin angka yang kurang dari 4 dianggap hasil yang kurang baik. Dalam komentar tertulisnya ahli menyatakan secara umum, isi dari video pembelajaran sudah baik.

b. Validasi Empiris

Uji coba Perorangan

Setelah produk media video diuji dan divalidasi oleh ahli pembelajaran, ahli materi dan ahli media, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk pada pembelajar. Hasil tanggapan subjek uji coba perorangan adalah menggunakan tiga orang pembelajar dari dua kelas dengan kemampuan yang berbeda. Hasilnya sebagai berikut: semua pembelajar tertarik pada produk karena secara fisik bahan pembelajaran dan tampilan video yang menarik; dua orang pembelajar menyatakan ada suara yang kurang jelas, satu orang pembelajar menyatakan tampilan teks durasinya terlalu cepat. Uji coba perorangan ini menggunakan responden dan lembar wawancara dalam bentuk kuesioner dan lembar observasi untuk pemantauan proses pembelajaran yang sedang berlangsung dengan perolehan presentase rata-rata 80,0% dalam katagori baik

Masukan dari uji perorangan digunakan untuk bahan revisi produk. Produk yang sudah direvisi kemudian diuji cobakan pada kelompok kecil.

Uji coba produk kelompok Kecil

Hasil uji kelompok kecil menggunakan 9 orang yang diambil dari dua kelas yang berbeda dan dengan kemampuan pembelajar yang

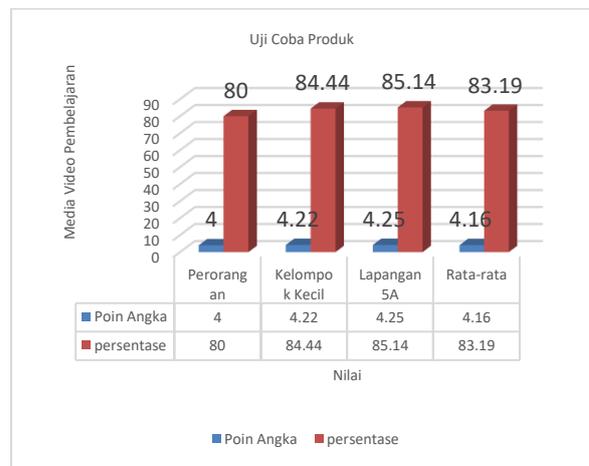
berbeda yaitu 3 pembelajar kemampuannya diatas rata-rata, dan 3 pembelajar mempunyai kemampuan rata-rata, serta 3 pembelajar memiliki kemampuan di bawah rata-rata

Pebelajar memberikan penilaian terhadap produk media video hasil pengembangan dengan rata-rata persentase 84,44% dengan katagori baik. Mengisaratkan media video sesuai dengan kebutuhan pebelajar untuk pembelajaran teknik dasar sepakbola. Namun masih ada perbaikan terhadap tampilan teks. Masukan dari uji coba kelompok kecil digunakan sebagai bahan revisi produk. Produk yang sudah direvisi akan diuji coba pada uji coba lapangan.

Uji coba kelompok besar/lapangan

Uji coba kelompok besar dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan lembar observasi pembelajaran. Kelas perlakuan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, Kelas uji coba adalah kelas 5 A sebanyak 20 orang pebelajar dan kelas 5 B sebanyak 20 orang pebelajar sebagai kelas penelitian. Indikator tanggapan subjek uji coba sama dengan uji coba pada kelompok kecil. Dalam uji coba kelompok besar dilaksanakan dua perlakuan penilaian yaitu dengan hasil tanggapan pebelajar terhadap produk video dan dengan menilai tampilan penguasaan/unjuk kerja pebelajar dalam melakukan teknik dasar sepakbola untuk melihat efektivitas media video pembelajaran dari hasil praktik pebelajar.

Hasil tanggapan pebelajar dalam uji coba produk video dikelas uji coba yaitu kelas 5A diperoleh hasil rata-rata poin angka 4,25 dengan persentase 85,14% sedangkan pada kelas penelitian yaitu kelas 5 B diperoleh hasil rata-rata poin angka 4,66 dengan persentase 93,21%. Berikut ini hasil validasi Empiris akan ditampilkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 2. Grafik Hasil Validasi Empiris

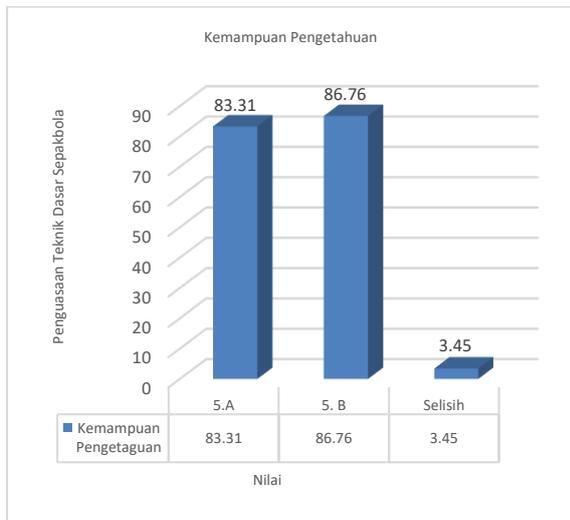
Berdasarkan grafik 2 di atas dari hasil uji coba produk baik perorangan, kelompok kecil dan lapangan terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan mendapat nilai 83,19 % dan pada poin angka rata 4,16 dengan kategori baik, dalam penghitungan ini poin 5 merupakan yang paling tinggi sedang poin angka yang kurang dari 4 dianggap hasil yang kurang baik.

Sedangkan hasil perlakuan penguasaan teknik dasar sepakbola antara kelas uji coba (kelas 5A) dan kelas penelitian (kelas 5B) pada ketiga aspek yang diamati baik aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotor ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Penguasaan Teknik Dasar Sepak Bola Pada Aspek Kognitif Pada Kelompok Besar.

Aspek yang diamati	Kelas	Tingkat kemampuan kognitif
Kognitif	5 A	84,31
	5 B	86,76
	Selisih	3,45

Berdasarkan tabel 2 dari aspek kognitif hasil penguasaan teknik dasar sepakbola antara kelas uji coba (5A) dengan kelas penelitian (5B) terdapat selisih hasil nilai rata-rata persentase sebesar 3,45%. Berikut ini hasil ditampilkan dalam bentuk grafik.



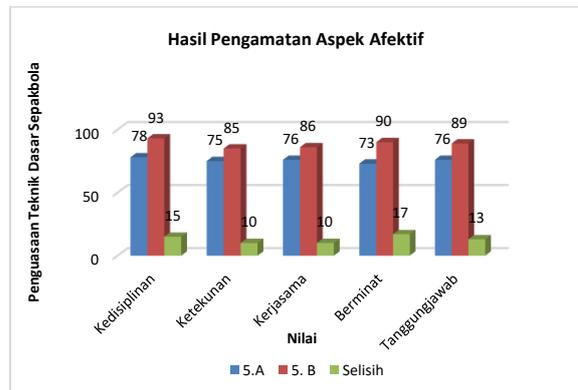
Grafik 3. Hasil Pengamatan Aspek Kognitif

Tabel 3. Hasil Penguasaan Teknik Dasar Sepak Bola Pada Aspek Afektif Pada Kelompok Besar

Aspek yang diamati	Kelas	Kedisiplinan	Ketekunan	Kerjasama	Berminat	Tanggung jawab
Afektif	5 A	78	75	76	73	76
	5 B	93	85	86	90	89
	Selisih	15	10	10	17	13

Berdasarkan tabel 3 dari aspek afektif hasil penguasaan teknik dasar sepakbola antara kelas uji coba (5A) dengan kelas penelitian (5B) juga terdapat selisih hasil nilai rata-rata persentase dalam masing-masing tingkat kemampuan penguasaan, yaitu tingkat kemampuan kedisiplinan sebesar 15%, ketekunan sebesar 10%, kerjasama sebesar 10%, berminat 17% dan tanggungjawab 13%.

Berikut ini hasil ditampilkan dalam bentuk grafik.

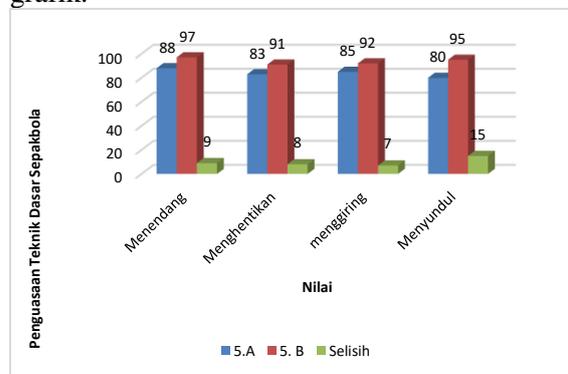


Grafik 4. Hasil Pengamatan Aspek Afektif

Tabel 4. Hasil Penguasaan Teknik Dasar Sepak Bola Pada Aspek Psikomotor Pada Kelompok Besar

Aspek yang diamati	Kelas	Menendang	Menghentikan	Menggiring	Menyundul
Psikomotor	5 A	88	83	85	80
	5 B	97	91	92	95
	Selisih	9	8	7	15

Berdasarkan tabel 4 dari aspek psikomotor hasil penguasaan teknik dasar sepakbola antara kelas uji coba (5A) dengan kelas penelitian (5B) terdapat selisih hasil nilai rata-rata persentase dalam masing-masing tingkat kemampuan penguasaan, yaitu tingkat kemampuan menendang bola sebesar 9%, menghentikan bola sebesar 8%, menggiring bola sebesar 7% dan menyundul bola 15%. Berikut ini hasil ditampilkan dalam bentuk grafik.



Grafik 5. Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor

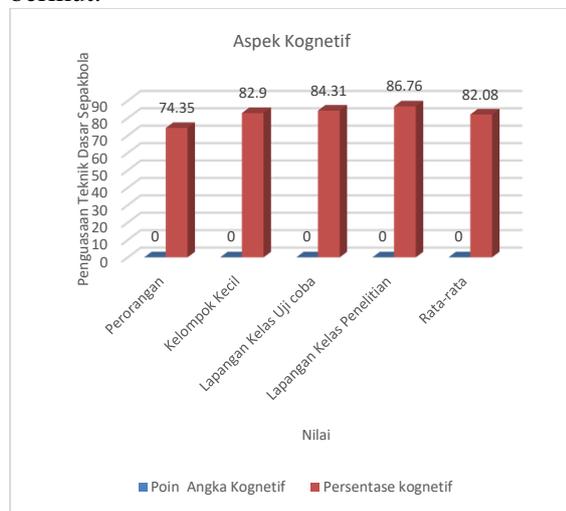
Berdasarkan dari nilai selisih rata-rata persentase dari ketiga aspek yang diamati untuk kedua kelas maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan nilai persentase dari kemampuan penguasaan teknik dasar sepakbola menunjukkan produk penelitian dapat meningkatkan penguasaan pebelajar sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Penguasaan Teknik Dasar Sepak Bola

Penguasaan dalam penelitian ini ditinjau dari respon pebelajar terhadap media video pembelajaran dengan melakukan praktik kemampuan menguasai teknik dasar sepakbola yaitu teknik dasar menendang bola, menghentikan bola, menggiring bola dan menyundul bola dengan baik dan benar oleh pebelajar pada pembelajaran penjas-orkes.

a. Penguasaan Teknik Dasar Sepak Bola Aspek Kognitif

Berikut ini hasil pengamatan aspek kognitif dari keempat kelompok akan ditampilkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



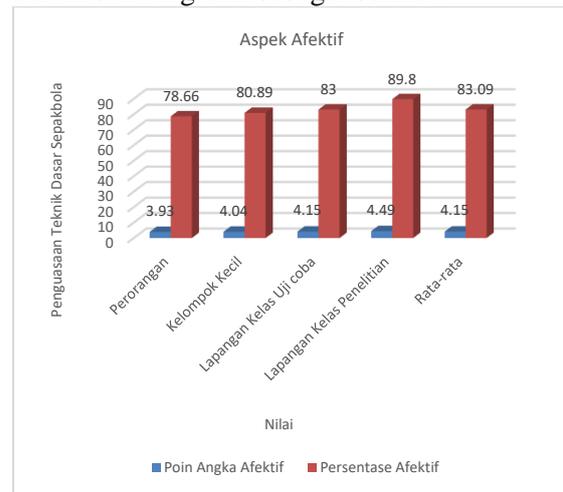
Grafik 6. Grafik Hasil Persentase Kuesioner Aspek Kognitif

Berdasarkan grafik 6 di atas dari hasil persentase Aspek Kognitif penguasaan teknik dasar sepakbola dalam uji coba perorangan memperoleh hasil 74,35% , kelompok kecil memperoleh hasil 82,9% dan lapangan kelas uji coba memperoleh hasil 84,31% serta lapangan kelas uji coba memperoleh hasil

86,76% terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan dengan perolehan rata-rata nilai 82,08 % dengan kategori sangat baik.

b. Penguasaan Teknik Dasar Sepak Bola Aspek Afektif

Berikut ini hasil pengamatan aspek Afektif dari keempat kelompok akan ditampilkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

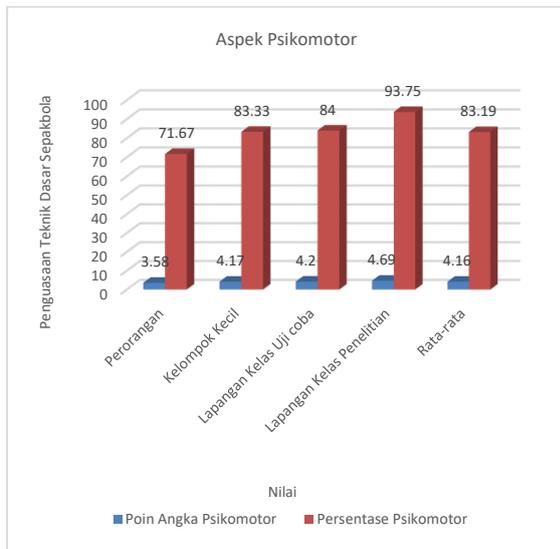


Grafik 7. Grafik Hasil Pengamatan Aspek Afektif

Berdasarkan grafik 7 di atas dari hasil pengamatan aspek afektif penguasaan teknik dasar sepakbola dalam uji coba perorangan memperoleh hasil poin angka 3,93 dan persentase 78,66%, kelompok kecil memperoleh hasil poin angka 4,04 dan persentase 80,89% dan lapangan kelas uji coba memperoleh hasil poin angka 4,15 dan persentase 83,00% serta lapangan kelas penelitian memperoleh hasil poin angka 4,49 dan persentase 89,8% terhadap penguasaan teknik dasar sepakbola mendapat poin angka rata-rata nilai 4,15 % dan persentase rata-rata 83,09 dengan kategori sangat baik, dalam penghitungan ini poin 5 merupakan yang paling tinggi sedang poin angka yang kurang dari 4 dianggap hasil yang kurang baik.

c. Penguasaan Teknik Dasar Sepak Bola Aspek Psikomotor

Berikut ini hasil pengamatan aspek psikomotor dari keempat kelompok akan ditampilkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 8. Grafik Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor

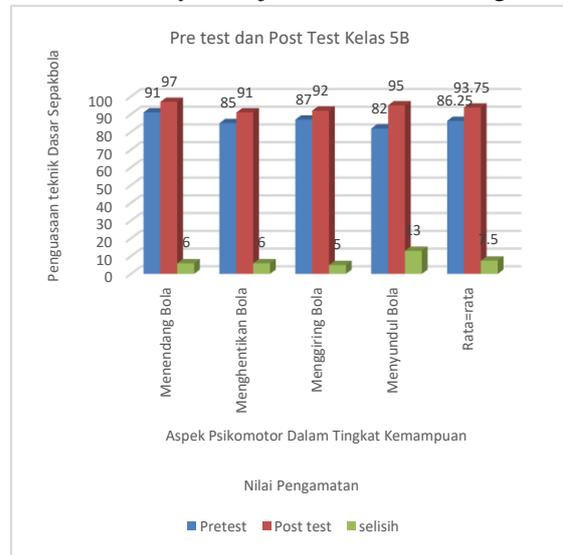
Berdasarkan grafik 8 di atas dari hasil pengamatan aspek psikomotor penguasaan teknik dasar sepakbola dalam uji coba perorangan memperoleh hasil poin angka 3,58 dan persentase 71,67%, kelompok kecil memperoleh hasil poin angka 4,17 dan persentase 88,33% dan lapangan kelas uji coba memperoleh hasil poin angka 4,20 dan persentase 84% serta lapangan kelas penelitian memperoleh hasil poin angka 4,69 dan persentase 93,75% terhadap penguasaan teknik dasar sepakbola mendapat poin angka rata-rata nilai 4,16 dan persentase rata-rata 83,19 % dengan kategori sangat baik, dalam penghitungan ini poin 5 merupakan yang paling tinggi sedang poin angka yang kurang dari 4 dianggap hasil yang kurang baik.

Berdasarkan grafik Penguasaan teknik dasar sepakbola pada aspek psikomotor yang telah dipaparkan diatas nampak bahwa secara keseluruhan media yang dikembangkan mendapat penilaian sangat baik dngan rata-rata poin angka 4,16 dengan persentase 83,19% oleh pebelajar selama mengikuti kegiatan uji coba baik pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan atau kelompok besar kelas uji coba maupun pada kelas penelitian menunjukkan bahwa pebelajar sangat senang dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan media video.

3. Keefektifan Media Video Pembelajaran.

Keefektifan video pembelajaran ini ditinjau dari respon pebelajar terhadap pembelajaran teknik dasar sepakbola.

Berikut hasilnya disajikan dalam bentuk grafik.



Grafik 9. Respon Pebelajar Kelas Penelitian Pada Pretest Dan Post Test

Berdasarkan data hasil pre test dan post test kelas 5B, untuk melihat efektifitas produk dari hasil penguasaan teknik dasar sepakbola rata-rata pre test adalah 86,25 % dengan jumlah pebelajar 20 dan rata-rata post test adalah 93,75% hasil tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 7,50%, artinya dapat disimpulkan produk yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar sepakbola dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Pengembangan media video yang dikembangkan dalam penelitian ini berdasarkan pada teori belajar behavioristik yang memandang bahwa perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon atau aksi reaksi diantara guru dan murid pada saat pembelajaran lebih tepat perubahan yang dialami pebelajar dalam hal kemampuannya untuk memberikan unjuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon dan teori belajar yang mengatakan bahwa dengan

menggunakan indra ganda pandang dan dengar akan memberikan keuntungan bagi pembelajar,

Dalam penelitian ini stimulus yang diberikan adalah berupa media pembelajaran yang berbentuk media video. Penggunaan media video ini didasari dari hasil temuan dilapangan bahwa penguasaan pebelajar terhadap teknik dasar sepak bola rata-rata belum menguasai dengan baik sehingga didesainlah sebuah media pembelajaran yang hasilnya setelah menggunakan media video terdapat perubahan yang terjadi pada pebelajar. Dengan pengetahuan yang bertambah, pebelajar dengan sendiri dapat secara aktif baik secara personal maupun sosial terus menerus dengan mengintegrasikan pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan pengalaman dan pengetahuan yang didapatkannya dalam interaksinya dengan lingkungan. Sesuai dengan pendapat bahwa media pembelajaran merupakan kondisi eksternal yang dapat dimanipulasi dan dirancang sedemikian rupa untuk memungkinkan terjadinya belajar. Penciptaan lingkungan yang kondusif untuk situasi semacam itu menjadi bagian penting dalam pengembangan lingkungan belajar dan pelaksanaan model belajar.

Secara prosedural model pembelajaran yang peneliti kembangkan berdasarkan desain model *Dick* dan *Carey*. Model *Dick* dan *Carey* merupakan salah satu model yang menyarankan penerapan desain pembelajaran agar disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus ditempuh secara berurutan. Model pengembangan yang dihasilkan adalah produk berupa video pembelajaran

Pengembangan media video diawali dengan merancang desain pembelajaran yang didasarkan pada pengetahuan bagaimana seseorang menjadi mudah untuk belajar. Fungsi media sebagai sumber belajar yang digunakan oleh pebelajar yang sedang belajar. Kontrol media ada pada pebelajar yang sedang belajar.

Pengembangan media menggunakan program aplikasi *Adobe Premier Pro CC 2017* sebagai aplikasi pengolah video serta sebagai aplikasi mengkonversi file video, kemudian di format keformat TV Standar (PAL) yang dapat dibuka semua jenis format pembuka video. Setelah melalui proses validasi oleh para ahli

media yang telah dikembangkan di uji cobakan. Hasil validasi dan ujicoba media tersebut secara umum baik. Ada beberapa hal yang menjadi kelebihan media yang dikembangkan tersebut menurut pebelajar yang menjadi subjek ujicoba diantaranya tampilannya menarik karena menggunakan gambar bergerak serta dapat digunakan secara mandiri oleh pebelajar, dapat diulang-ulang sesuai dengan konten yang belum dikuasai pebelajar.

Pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan sangat menyenangkan, dibanding dengan mendengarkan penjelasan pelatih dan membaca buku panduan saja. Pembelajaran ini lebih menarik dan menyenangkan karena memanfaatkan teknologi yang ada dan jarang dilakukan. Media dilengkapi dengan video, musik dan gambar-gambar sehingga pebelajar lebih terdorong untuk belajar. pembelajaran dengan menggunakan media tidak menyulitkan karena program yang digunakan sederhana dan mudah digunakan. Dengan media seperti ini pembelajaran menjadi tidak membosankan dan lebih menyenangkan bagi para pebelajar.

Pembelajaran dengan menggunakan media ketepatangunaan untuk dasar pengembangan kemampuan pebelajar dalam peningkatan pembelajaran dan relevansi serta efisien dalam proses melakukan gerak dasar penguasaan teknik dasar sepak bola sangat membantu pemahaman pebelajar tentang penguasaan teknik dasar sepak bola karena dilengkapi dengan penjelasan dalam bentuk video, gambar berwarna, dan penjelasan suara. Selain itu bahasa yang digunakan juga sederhana sehingga mudah dimengerti.

KESIMPULAN DAN DARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dapat disimpulkan penelitian menghasilkan produk berupa media video pembelajaran untuk penguasaan teknik dasar sepakbola di sekolah dasar. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media video pembelajaran untuk penguasaan teknik dasar sepakbola sebagai berikut: a) tahap pengumpulan informasi; b) tahap perencanaan; c) tahap pengembangan dan d) tahap validasi

dan uji coba . Ditinjau dari respon pebelajar terhadap media video pembelajaran dengan melakukan praktik kemampuan menguasai teknik dasar sepakbola dari hasil pre test dan post test pada aspek psikomotor menunjukkan peningkatan sebesar 7,50%, selanjutnya keefektifan media video pembelajaran terhadap respon pebelajar menunjukkan hasil sangat baik yang mengindikasikan rancangan media video pembelajaran dan tahapan-tahapan pengoperasian media video pembelajaran jelas dan mudah untuk dipahami serta mengisyaratkan media video pembelajaran efektif untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar sepakbola dengan diperolehnya rata-rata penguasaan teknik dasar sepakbola diatas 90% (katagotri A).

Saran

Untuk menjaga kesinambungan produk penelitian , maka pemanfaatan lebih lanjut dapat disarankan: a) Media video pembelajaran untuk penguasaan teknik dasar sepakbola hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran penjas-orkes sehingga mempermudah pebelajar dalam menguasai materi yang di sajikan. (b) Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat meningkatkan efektifitas dan memberikan manfaat bagi pebelajar, maka disarankan kepada guru untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas ataupun pada materi lain, bahkan pada mata pelajaran lain pada waktu yang mendatang. (c) Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media video pembelajaran teknik dasar sepakbola untuk meningkatkan kualitas pembelajaran penjas-orkes di sekolah dasar. (d) Bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya kajian-

kajian dan pengembangan-pengembangan lebih lanjut dengan hasil yang lebih baik

DAFTAR RUJUKAN

- Barbara B. Seels, Rita C. Richey. 1994. **Teknologi Pembelajaran**. Jakarta: IPTPI
- Borg dan Gall, (1983). **Educational Research an Introduction**. New York & London: Longman.
- Dick & Carry. 2009. **The Systematic Design Of Instruction**. USA: Omegatype. Typography, Inc.
- Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan. 2013. **Teknologi Pendidikan**. Bandung: PT. Remaja Persadakarya.
- Mistari. 2015. **Mewujudkan Penelitian Tindakan Kelas**. Pontianak: PT. Eka Daya Multi Inovasi.Spe
- Punaji, Setyosari. 2013. **Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan**. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Rusman. 2011. **Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesional Guru**. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Soedjono, dkk. 1985. **Sepakbola Teknik dan Kerjasama**. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sugiyono. 2012. **Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D**. Bandung: ALFABETA.
- Soeharto, Karti, 2003. **Teknologi Pembelajaran Pendekatan Sistem, Konsepis dan Model, SAP, Evaluasi Sumber Belajar dan Media**, (Surabaya: SIC)
- Suyono dan Hariyanto. 2014. **Belajar dan Pembelajaran: Teori dan konsep dasar**. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Thobroni. 2015. **Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik**. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.