



Pengembangan Media Pembelajaran Video Passing Sepak Bola Pada Siswa SMTK GGRI-P Merauke

Dilli Dwi Kuswoyo^{*1}, Hendra Jondry Hiskya²

^{1,2} Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Musamus

Info Artikel:

Diterima:
 12 September 2021
 Disetujui:
 20 Oktober 2021
 Dipublikasikan:
 9 November 2021

Abstrak

Teknik *Passing* dalam permainan sepakbola pada siswa SMTK GGRI-P Merauke memiliki beberapa kendala pada siswanya, seperti Siswa melakukan *passing sepak bola* dengan teknik yang tidak benar. Serta Belum ada media pembelajaran video *passing sepak bola* pada siswa SMTK GGRI-P Merauke. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video *passing* sepak bola pada siswa SMTK GGRI-P Merauke. Jenis penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), penelitian ini berorientasi pada produk yang dikembangkan seperti media pembelajaran video *passing* dalam permainan sepak bola. Berdasarkan hasil penelitian pada uji coba kecil diperoleh bahwa 7 anak (40 %) mempunyai tanggapan baik, sebanyak 9 anak (60%) mempunyai tanggapan sangat baik. Sedangkan tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* dalam permainan sepak bola pada tahap uji skala besar dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X SMTK GGRI-P Merauke sebanyak 9 anak (45 %) mempunyai tanggapan baik, sebanyak 7 siswa (35 %) mempunyai tanggapan sangat baik. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa pengembangan media pembelajaran video *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X SMTK GGRI-P Merauke adalah sangat baik. Dengan hasil tersebut maka media pembelajaran video *passing* dalam permainan sepak bola layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sepak bola.

Kata Kunci:

Motivasi, Olahraga Rekreasi, *Car Free Day*

Abstract

Passing Techniques in playing football for students at SMTK GGRI-P Merauke has several obstacles, such as students' passing with incorrect techniques, and there is not football passing video learning media for students yet. The purpose of this study was to develop a football passing video as learning media for students of SMTK GGRI-P Merauke. This research conducted is Research and Development which is oriented towards the product being developed. In this development research, the product developed is a video passing learning media in soccer games for students in the GGRI-P Merauke SMTK class. Based on the results of research on a small trial, it was found that 7 children (40%) had good responses, as many as 9 children (60%) had very good responses. Meanwhile, student responses regarding the video passing learning media in soccer games at the large-scale test stage in soccer games in class X SMTK GGRI-P Merauke as many as 9 children (45%) had good responses, as many as 7 students (35%) had good responses. very good. These results can be interpreted that the development of video passing learning media in soccer games for X grade students of SMTK GGRI-P Merauke is very good. With these results, the video passing learning media in soccer games is feasible to be used as a soccer learning media.

Email:

© Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon Maret 2021

kuswoyo_fkkip@unmus.ac.id¹

hendrahiskya@unmus.ac.id²

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani bukan hanya memberikan penawaran terhadap fisik yang baik dan sehat melainkan merubah perilaku, serta memberikan sebuah penyegaran pada prinsip hidup seseorang yang akan merubah psikologi seseorang yang mengikuti kegiatan pendidikan jasmani tersebut. Pendidikan jasmani menawarkan pada peserta didik agar dapat meluaskan wawasan, mengembangkan kemampuan yang berhubungan dengan aktivitas fisik, memelihara kebugaran, serta meningkatkan kualitas diri setiap individu (Kuswoyo & Donggoran, 2019). Dalam rangka menciptakan bangsa yang kuat, terampil, dan bermoral, sehat, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PENJASORKES) menjadi salah satu alat dan upaya yang bisa dilakukan (Kuswoyo et al., 2021). Pendidikan jasmani bukan hanya memberikan penawaran terhadap fisik yang baik dan sehat melainkan merubah perilaku, serta memberikan sebuah penyegaran pada prinsip hidup seseorang yang akan merubah psikologi seseorang yang mengikuti kegiatan pendidikan jasmani tersebut.

Pendidikan jasmani menawarkan pada peserta didik agar dapat meluaskan wawasan, mengembangkan kemampuan yang berhubungan dengan aktivitas fisik, memelihara kebugaran, serta meningkatkan kualitas diri setiap individu. berkaitan. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan, diperlukan berbagai keterampilan, diantaranya adalah keterampilan mengajar. Keterampilan mengajar juga mempermudah guru, karena dapat menyesuaikan dengan kondisi siswa saat pembelajaran. Pendidikan jasmani mencakup beragam ruang lingkup, diantaranya seperti cabang olahraga atletik dan olahraga permainan. Cabang atletik tersebut terdiri dari lempar, lompat, loncat dan cabang dari permainan antara lain sepakbola, bola basket, bola tangan, dan lain-lain. Pada cabang permainan terdiri dari permainan individu dan permainan beregu. pembelajaran penjas yang mengutamakan permainan beregu salah satunya adalah permainan sepakbola. Permainan sepakbola sangat cocok dimainkan oleh siswa disekolah, karena gerak yang dilakukan pada permainan ini dapat merangsang pertumbuhan anak (Kuswoyo, 2018).

Menurut (Sutirman, 2013) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa Media merupakan sebuah alat penyalur informasi yang dapat dibedakan menjadi beberapa jenis media, tergantung pada jenis media serta situasi pembelajaran atau keadaan pada pembelajaran tersebut. Ada beberapa media yang digunakan dalam pembelajaran antara lain, media gambar, media video, media majalah, koran, buku dan lainnya.

Sedangkan menurut (Sanjaya, 2014) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap dan menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Kemudian Sari & Maharani (2020) mengemukakan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (siswa).

Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari orang yang memberi (guru) kepada orang yang menerima pesan (siswa) baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak (Fujiyanto et al., 2016). Terdapat media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru penjasorkes untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bergerak, salah satunya adalah dengan pengembangan media pembelajaran. Kenyataan dilapangan masih banyak siswa yang kurang aktif bergerak dikarenakan bosan dengan gerakan yang sama dan hanya diulang-ulang, hal ini perlu adanya pengembangan media pembelajaran, strategi

pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan inovatif. Diharapkan media pembelajaran yang dipakai murah dan banyak manfaatnya. Jenis materi pun disesuaikan dengan tingkat pengetahuan siswa serta bisa menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan bahwa, siswa SMTK GGRI-P MERAUKE belum secara utuh memahami pelaksanaan teknik dasar passing dalam permainan sepakbola secara baik dan benar serta belum adanya media pembelajaran video *passing sepak bola* pada siswa SMTK GGRI-P Merauke.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut (Sugiyono, 2012) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Jenis penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), penelitian ini berorientasi pada produk yang dikembangkan. Pada penelitian pengembangan ini produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran video *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas SMTK GGRI-P Merauke. Media pembelajaran tersebut nantinya akan dikemas ke dalam *Compact Disc (CD)*. penelitian dan pengembangan dilaksanakan di SMTK GGRI-P Merauke yang terletak di Jl. Cikombong, Kabupaten Merauke. Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa SMTK GGRI-P Merauke tahun ajaran 2019/2020. kelas yang berjumlah 16 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang memberikan output bagi siswa SMTK GGRI-P Merauke berupa video pembelajaran *passing* sepakbola yang dikemas dalam bentuk *Compact Disc (CD)*. Standar pembuatan video pembelajaran tersebut telah melewati beberapa tahapan-tahapan dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan. Ada dua data diperoleh dari hasil penelitian ini, diantaranya data berasal dari ahli media dan Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli sepakbola. Data ini dibagi kedalam menjadi 2 kelompok. Yaitu uji kelompok kecil dan uji skal besar yang akan disajikan dalam bentuk tabel.

1. Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Sepak Bola

Hasil Produk dan kuesioner dikonsultasikan kepada ahli sepakbola untuk dikoreksi sebagai dasar dalam memberikan penilaian berdasarkan pada aspek materi pembelajaran dan isi materi. Hasil penelitian pada ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Sepak Bola

No	Aspek	Nilai	Kriteria
1	Materi Pembelajaran	94	Sangat Baik
2	Isi	100	Sangat Baik

Berdasarkan pada tabel di atas diketahui bahwa hasil media pembelajaran video *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XSMTK GGRI-P Merauke pada aspek materi pembelajaran diperoleh nilai sebesar 94% masuk dalam kategori “sangat baik”, sedangkan hasil pada aspek isi materi diperoleh nilai 100% masuk dalam kategori

“sangat baik”. Ahli sepak bola menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran “sangat baik”.

2. Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media

Hasil Produk dan kuesioner dikonsultasikan kepada ahli media untuk dikoreksi sebagai dasar dalam memberikan penilaian berdasarkan pada aspek tampilan dan pemograman. Hasil penelitian pada ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Nilai	Kriteria
1	Tampilan	98	Sangat Baik
2	Pemograman	100	Sangat Baik

Berdasarkan pada tabel di atas diketahui bahwa hasil media pembelajaran video *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X SMTK GGRI-P Merauke pada aspek tampilan diperoleh nilai sebesar 98% masuk dalam kategori “sangat baik”, sedangkan hasil pada aspek pemograman diperoleh nilai 100% masuk dalam kategori “sangat baik”.

3. Uji Coba Skala Kecil Ahli Sepakbola

Tanggapan media pembelajaran video *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X SMTK GGRI-P Merauke berdasarkan aspek frekuensi penggunaan media dapat dilihat sebagai berikut pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Deskripsi Aspek Frekuensi Media (Uji Skala Besar)

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	9	45%
60,1% - 80%	Baik	7	35%
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		16	80%

4. Uji Coba Skala Kecil Ahli Media

Tanggapan media pembelajaran video *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X SMTK GGRI-P Merauke berdasarkan lembar evaluasi instrument ahli media dapat dilihat sebagai berikut pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Lembar Evaluasi Instrument Ahli Media (UjiSkala Kecil)

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	9	60%
60,1% - 80%	Baik	7	40%
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0%
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		15	100%

Berdasarkan tabel diatas diketahui tanggapan siswa pada lembar evaluasi instrument ahli media pembelajaran video *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X SMTK GGRI-P Merauke sebanyak 7 anak (40%) menyatakan baik sedangkan sebanyak 9 anak (60 %) menyatakan sangat baik.

5. Uji Coba Skala Besar Ahli Sepakbola

Tanggapan media pembelajaran video *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X SMTK GGRI-P Merauke berdasarkan aspek frekuensi penggunaan media dapat dilihat sebagai berikut pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Deskripsi Aspek Frekuensi Media (Uji Skala Besar)

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	9	45%
60,1% - 80%	Baik	7	35%
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		16	80%

Berdasarkan tabel dan gambar diatas diketahui tanggapan siswa pada aspek frekuensi media pembelajaran video *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X SMTK GGRI-P Merauke sebanyak 7 anak (35 %) menyatakan baik sedangkan sebanyak 9 anak (45 %) menyatakann sangat baik.

6. Uji Coba Skala Besar Ahli Media

Uji coba skala besar dilakukan kepada siswa yang berjumlah 20 anak pada kelas X SMTK GGRI-P Merauke pada tanggal 10 agustus 2020. Hasil uji coba kepada siswa dapat diperoleh tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* dalam permainan sepak bola adalah sebagai berikut:

Tabel. 6 Lembar Evaluasi Instrumen Untuk Ahli Media

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	9	45%
60,1% - 80%	Baik	7	35%
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		16	80%

Berdasarkan tabel dan gambar diatas diketahui hasil pada uji coba skala besar pada lembar evaluasi instrumen untuk ahli media diketahui bahwa sebanyak 9 anak (45 %) mempunyai tanggapan baik, sebanyak 7 siswa (35 %) mempunyai tanggapan sangat baik. Berdasarkan lembar evaluasi instrument untuk ahli media dalam pembelajaran video *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X SMTK GGRI-P Merauke adalah sangat baik.

Pembahasan

Olahraga sepak bola merupakan salah satu jenis permainan bola besar yang menjadi

salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan olahraga. Seperti halnya pembelajaran sepak bola yang dilakukan di SMTK GGRI-P Merauke. Siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes materi sepak bola, peneliti melihat sebagian besar siswa kurang tertarik untuk mendengarkan penyampaian teori dan melakukan praktik. Hal tersebut menjadi perhatian seorang guru untuk mengemabangkan media pembelajaran untuk meningkatkan motiivasi dan minat anak terhadap permainan sepak bola. Dalam permainan *passing* sepak bola merupakan unsur terpenting dalam permainan sepak bola. Banyak perincian yang perlu diperhatikan, sebelum siswa mampu melakukan proses gerak yang sangat rumit dalam gerakan *passing* dalam permainan sepak bola. Video termasuk dalam kategori bahan ajar audio-visual atau bahan ajar pandang dengar. Bahan ajar audio visual merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan dua materi yaitu materi visual dan materi auditif. Materi auditif ditujukan untuk merangsang indra pendengaran sedangkan materi visual untuk merangsang indra penglihatan. Dengan kombinasi dua materi ini, pendidikan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil penelitian pada uji coba kecil diperoleh bahwa 7 anak (40 %) mempunyai tanggapan baik, sebanyak 9 anak (60%) mempunyai tanggapan sangat baik. Sedangkan tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* dalam permainan sepak bola pada tahap uji skala besar dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X SMTK GGRI-P Merauke sebanyak 9 anak (45 %) mempunyai tanggapan baik, sebanyak 7 siswa (35 %) mempunyai tanggapan sangat baik. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa pengembangan media pembelajaran video *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X SMTK GGRI-P Merauke adalah sangat baik. Dengan hasil tersebut maka media pembelajaran video *passing* dalam permainan sepak bola layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sepak bola.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video passing dalam permainan sepakbola dapat digunakan dalam proses pemebelajaran penjas pada siswa kelas X SMTK GGRI-P MERAUKE. Terbukti dengan hasil uji skala kecil dan uji skala besar yang dilakukan menunjukkan hasil yang Baik dan sangat baik dalam penggunaan media pembelajaran video passing dalam permainan sepakbola.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti tujuan kepada pihak-pihak yang telah terlibat secara langsung ataupun tidak langsung dalam penelitian ini, diantaranya adalah: a) Seluruh jajaran universitas Musamus Merauke yang telah memfasilitasi penelitian ini, b) Rektor Universitas Musamus Merauke Yang selalu mendukung dan mensuport para penliti untuk giat produktif dengan memperbanyak tulisan-tulisan yang di publish dalam bentuk jurnal ilmiah; c) Dekan, Ketua Jurusan dan Seluruh Komunitas Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Musamus yang telah memberikan masukan dan dukungan; d) Mahasiswa yang berpartisipasi dan bekerja sama dalam mensukseskan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). *PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HUBUNGAN ANTARMAKHLUK HIDUP. 1*, 10.
- Kuswoyo, D. D. (2018). Identifikasi Tingkat Keterampilan Sepak Bola Siswa Putra Kelas V SDN Monta Kecamatan Monta Kabupaten Bima Tahun Ajaran 2018-2019. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 17(2), 6–10.

- Kuswoyo, D. D., & Donggoran, M. F. (2019). Identifikasi Tingkat Kemampuan Dasar Permainan Sepak Bola Mahasiswa Penjaskesrek. *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJ PES, 02(01)*, 28–32.
- Kuswoyo, D. D., Fadlih, A. M., & Musamus, U. (2021). *Pengembangan Permainan Sepakbola Modifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. 03(02)*, 7.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Sari, R. N., & Maharani, E. T. W. (2020). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KIMIA BERBASIS DIGITAL DALAM STORYBOARD PADA MATERI LARUTAN PENYANGGA BUFFERPEDIA” SEBAGAI SUMBER BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XII. *Prosiding Seminar Nasional Unimus, 3*, 14.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sutirman, S. (2013). *MEDIA DAN MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF* (1st ed.). Graha Ilmu.