

PENGEMBANGAN VIDEO BERBASIS MASALAH PADA MATA PELAJARAN PJOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V

Luh Putu Mina Kusuma Dewi, Desak Putu Parmiti², I Nyoman Jampel³

^{1,2,3} Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: minakusumadewi@gmail.com¹, dskpt_parmiti@yahoo.co.id³,
nyoman_jampel@yahoo.com

Abstrak

Dalam mengoptimalkan pembelajaran PJOK, khususnya senam lantai masih banyak ditemukan siswa yang kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan video pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran PJOK untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 8 Banyuning tahun pelajaran 2015/2016, untuk mengetahui kualitas media menurut *review* para ahli dan uji coba produk, dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media setelah dilakukan *review* para ahli dan uji coba produk. Model penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode dan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan adalah Observasi, wawancara, pencatatan dokumen, dan test. Penelitian ini melalui tahap desain yang menghasilkan *naskah*. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan (1) aspek ahli isi mata pelajaran termasuk kriteria sangat baik (persentase 96%), (2) aspek ahli desain pembelajaran termasuk kriteria sangat baik (persentase 90%), (3) aspek ahli media pembelajaran termasuk kriteria sangat baik (persentase 90,67%), (4) uji coba perorangan termasuk kriteria sangat baik (persentase 92,56%), (5) uji coba kelompok kecil termasuk kriteria sangat baik (persentase 91,89%), dan (6) uji coba lapangan termasuk kriteria sangat baik (persentase 93,9%). Secara umum media ini tidak perlu direvisi dan dinyatakan valid. Uji keefektifan menunjukkan bahwa t hitung 12,031 dan lebih besar dari t table yaitu 2,024, sehingga dapat disimpulkan media video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran untuk pelajaran PJOK di kelas V SD Negeri 8 Banyuning tahun pelajaran 2015/2016.

Kata kunci: Pengembangan, Media Video Pembelajaran, PJOK.

Abstrak

In optimizing learning PJOK, especially gymnastics floors are still widely found students difficulty in understanding the material presented. This study aimed to describe the design of the development of problem-based learning videos on subjects PJOK to improve student learning outcomes Elementary School fifth grade 8 Banyuning the academic year 2015/2016, to determine the quality of the media according to the review experts and product trials, and to determine the effectiveness of use media after review experts and product trials. Model study is a development model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Methods and instruments used to collect data in research is the development of observation, interviews, recording documents, and test. This study through the design stage that generates a script. Analysis of data using qualitative descriptive analysis, quantitative and inferential statistical analysis. The results showed (1) the aspect of content expert subjects including criteria very well (percentage

96%), (2) the aspect expert instructional design criteria included excellent (percentage 90%), (3) aspect expert instructional media including criteria very well (percentage of 90.67%), (4) individual testing criteria included excellent (percentage 92.56%), (5) small group trial including criteria very well (percentage 91.89%), and (6) test field includes excellent criteria (percentage of 93.9%). In general, the media does not need to be revised and declared valid. Test shows that the effectiveness of 12.031 t and greater than t table is 2.024, so it can be concluded instructional video media can be used as a medium of learning support for PJOK lessons in class V SD Negeri 8 Banyuning the academic year 2015/2016

Key words: development, Video Media learning, PJOK.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terus berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter. Sehingga sumber daya manusia yang dihasilkan dapat menghadapi perkembangan yang terjadi karena sumber daya manusia adalah salah satu aspek yang sangat besar peranannya dalam kemajuan suatu bangsa. Semakin berkualitas sumber daya manusia yang dimiliki, maka semakin maju bangsa tersebut. Usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yang paling utama adalah melalui pembelajaran.

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas, kreatifitas, dan kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Dalam hal ini, guru harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat ketika peserta didik belum dapat membentuk kompetensi dasar, apakah kegiatan pembelajaran dihentikan, diubah metodenya, atau mengulang dulu pembelajaran yang lalu. Guru harus menguasai prinsip-prinsip pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, pemilihan dan penggunaan metode mengajar, keterampilan menilai hasil

belajar, serta memilih dan menggunakan strategi dan pendekatan pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat dua kegiatan yang sinergik, yakni guru mengajar dan siswa belajar. Guru mengajarkan bagaimana siswa harus belajar. Sementara siswa belajar bagaimana seharusnya belajar melalui berbagai pengalaman belajar sehingga terjadi perubahan dalam dirinya dari aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan yang efektif dan akan lebih mampu mengelola proses belajar mengajar sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat yang optimal.

Menurut Sadiman (2006:11) "proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan prosedur media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru. Proses belajar mengajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya memiliki berbagai komponen yang saling bekerja sama dan terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran yang setiap tahun mengalami perkembangan menuntut para guru untuk memanfaatkan media. Karena peserta didik biasanya cepat merasa bosan dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah saja.

Metode pembelajaran seperti ini kurang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi siswa. Kegiatan belajar mengajar seharusnya mampu mengoptimalkan semua potensi siswa untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Penyampaian materi ajar yang tidak bervariasi dapat menjadi salah satu penyebab tidak maksimal pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sampai saat ini masih banyak yang menitik beratkan buku sebagai sumber belajar, padahal masih banyak sumber belajar yang dapat digunakan salah satunya yaitu media pembelajaran yang dapat lebih menarik hasil belajar siswa. Menggunakan media pembelajaran yang baik dan berorientasi pada siswa dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas, kreatifitas, dan kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Dalam hal ini, guru harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat ketika peserta didik belum dapat membentuk kompetensi dasar, apakah kegiatan pembelajaran dihentikan, diubah metodenya, atau mengulang dulu pembelajaran yang lalu. Guru harus menguasai prinsip-prinsip pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, pemilihan dan penggunaan metode mengajar, keterampilan menilai hasil

belajar, serta memilih dan menggunakan strategi dan pendekatan pembelajaran.

Hal ini dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad 2011:19) "bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan hasil yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar". PJOK merupakan salah satu pelajaran yang didapat siswa di sekolah. Di SD Negeri 8 Banyuning siswa mendapat pelajaran PJOK dua kali dalam seminggu yang berlangsung 3 jam di lapangan (praktik) dan 1 jam di dalam kelas (materi). Berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi, tidak sedikit siswa yang bosan dengan pelajaran PJOK terutama ketika pembelajaran berlangsung di dalam kelas. PJOK tidak hanya tentang praktik tetapi juga teori. Sebelum praktik siswa juga dituntut untuk mampu menguasai materinya sehingga ketika praktik siswa dapat melakukan gerakannya dengan baik dan benar karena pelajaran PJOK ini merupakan gerakan fisik jika melakukan gerakan dengan teknik yang salah maka dapat menimbulkan cedera.

Fasilitas olahraga yang dimiliki SDN 8 Banyuning juga terbatas dan keterbatasan guru yang juga tidak dapat mencontohkan gerakannya secara langsung karena faktor fisik dan usia beliau. Sehingga banyak hasil belajar siswa juga tidak maksimal bahkan ada yang di bawah KKM. Rata-rata nilai siswa adalah 65 sedangkan KKM yang ditentukan adalah 75 bahkan 60% siswa mendapat nilai 60. Rendahnya nilai siswa diakibatkan proses pembelajaran yang kurang berkualitas. Dalam mengoptimalkan pembelajaran PJOK, khususnya senam lantai masih banyak ditemukan siswa yang kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Karena pelajaran

PJOK menjelaskan tentang gerakan seringkali siswa hanya membayangkan apa yang disampaikan oleh guru. Ini disebabkan kurangnya media yang mendukung untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, guru sebagai pengelola pembelajaran harus mengemas pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran akan memiliki makna, jika pembelajaran yang dikemas guru dapat dinikmati oleh siswa dan dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari keadaan yang terjadi maka dikembangkan media visualisasi yang dirancang menjadi video pembelajaran. Video pembelajaran adalah media yang cocok untuk dapat mendukung proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dikarenakan siswa dapat menyaksikan langsung materi yang disampaikan oleh guru dalam bentuk video pembelajaran karena terdapat unsur visual dan ditambahkan dengan audio sebagai pelengkap.

Melalui penggunaan media video pembelajaran, diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan waktu yang lebih singkat. Pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan karena adanya visualisasi secara nyata dibandingkan dengan hanya membaca buku dan mendengarkan ceramah guru. Dengan media video, siswa juga dapat secara langsung melaksanakan pengamatan, mengamati proses terjadinya sesuatu, berpikir kritis, serta mampu menarik kesimpulan. Ini bukan berarti siswa tidak perlu melakukan pengamatan lagi. Justru dengan adanya sumber lain dalam belajar, diharapkan siswa termotivasi untuk dapat membuktikan kebenarannya secara langsung baik dalam

kegiatan praktik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, pengajaran IPA yang selama ini kurang mendapat perhatian optimal dari siswa, nantinya akan lebih dipedulikan sehingga tujuan pembelajaran IPA akan tercapai secara optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka media yang dipilih adalah media video pembelajaran karena akan lebih mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media yang dikembangkan berjudul "Pengembangan Video Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran PJOK Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Tahun Pelajaran 2015/2016 Di SD Negeri 8 Banyuning"

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka rumusan masalah, sebagai berikut. (1) bagaimanakah rancangan media video pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar PJOK? (2) bagaimanakah validitas media video pembelajaran berbasis masalah ditinjau dari ahli desain pembelajaran, ahli isi, dan ahli media ? (3) bagaimanakah efektivitas media video pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka adapun tujuan penelitiannya adalah (1) mengetahui rancangan media video pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar PJOK. (2) mengetahui validitas media video pembelajaran berbasis masalah ditinjau dari ahli desain pembelajaran, ahli isi dan ahli media. (3) Mengetahui efektivitas media video pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 8 Banyuning Tahun Pelajaran 2015/2016. Sesuai langkah dalam model pengembangan ADDIE adapun beberapa tahapan yang dilakukan dalam penerapannya, yaitu:

Pertama, tahap analisis (*analysis*), Tahap analisis (*analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut: (1) melakukan analisis kompetensi yang dituntut pada peserta didik, (2) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajar, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait, (3) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi,

Kedua, tahap perancangan (*design*), Tahap perancangan dilakukan dengan kerangka sebagai berikut. (1) untuk siapa pembelajaran dirancang? (peserta didik); (2) kemampuan apa yang diinginkan untuk dipelajari? (kompetensi); (3) bagaimana materi pelajaran atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik (strategi pembelajaran); (4) bagaimana anda harus menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai? (asesmen dan evaluasi). Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka dalam merancang pembelajaran difokuskan pada tiga bagian, yakni pemilihan materi sesuai karakteristik siswa atau peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran, bentuk dan metode asesmen dan evaluasi

Ketiga, tahap pengembangan (*development*) meliputi Tahap ketiga adalah kegiatan pengembangan yang meliputi kegiatan pengumpulan materi/bahan

video pembelajaran, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, dan lain-lain. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembuatan video pembelajaran dengan bantuan *software, Photoshop CS3, Adobe Premiere CS3, Adobe After Effect CS 3* dan lain-lain.

Keempat, Kegiatan tahap keempat adalah implementasi. Hasil pengembangan yang diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan produk, kemenarikan produk dan efisiensi produk dalam pembelajaran, dan

Kelima, tahap evaluasi (*evaluation*), yakni tahap terakhir yaitu melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

Validasi produk dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas : 1) desain uji coba, 2) subyek uji coba, 3) jenis data, 4) instrumen pengumpulan data, dan 5) teknik analisis data. Hasil dari penelitian pengembangan ini diuji tingkat validitas dan keefektifannya. Tingkat validitas diketahui melalui hasil analisis uji coba yang dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu (1) tinjauan ahli isi mata pelajaran, (2) tinjauan ahli media, (3) tinjauan ahli desain pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (6) uji coba kelompok kecil, dan (7) uji coba lapangan.

Untuk ahli isi mata pelajaran, ahli media dan ahli desain pembelajaran adalah seorang teknolog pembelajaran dengan spesifikasi minimal Sarjana (S1). Pelaksanaan tahap *review* para ahli ini dilakukan dengan maksud

memperoleh masukan dari beberapa ahli mengenai media pembelajaran yang sedang dikembangkan dari beberapa aspek tertentu yang dituangkan dalam bentuk instrumen. Subjek uji coba perorangan pada tahap ini adalah tiga orang siswa, subjek uji coba kelompok kecil yang digunakan pada tahap ini adalah dua belas orang siswa, dan subjek uji coba lapangan yang digunakan pada tahap ini adalah 20 orang siswa. Subjek uji coba terdiri dari siswa yang berprestasi belajar tinggi, berprestasi belajar sedang, dan berprestasi belajar rendah.

Dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran ini metode pengumpulan data yang digunakan ada 3 metode, yaitu: 1) wawancara, 2) pencatatan dokumen, 3) tes.

Sedangkan Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam pengembangan ini, yaitu: 1) laporan pencatatan dokumen, 2) lembar kuesioner/angket, dan 3) tes obyektif. Laporan pencatatan dokumen digunakan untuk mengumpulkan data tentang desain pengembangan produk. Lembar kuesioner /angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa saat uji perorangan, kelompok kecil dan tes obyektif digunakan untuk mengumpulkan data nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran.

Kualitas instrumen harus memenuhi persyaratan penting yaitu: 1) validitas butir tes, tes

obyektif yang digunakan bersifat valid. 2) reliabilitas tes, ketepatan/keajegan alat ukur. 3) daya pembeda tes, kemampuan item atau butir dalam membedakan antara siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dengan siswa yang mempunyai kemampuan rendah. dan 4) tingkat kesukaran butir tes, menentukan apakah butir tes tergolong mudah, sedang, atau sukar bagi siswa yang akan diukur sehingga tes benar-benar dapat menggambarkan kemampuan yang dimiliki siswa.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif, analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik inferensial (uji t). Teknik Analisis Deskriptif Kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah

$$Persentase = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subyek coba digunakan rumus:

$$F: N \times 100\%$$

$$Presentase = F : N$$

Untuk dapat memebrikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan konversi tingkkat pencaapaian dengan skala lima yaitu sebagai berikut

Tabel 12. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

| Tingkat Pencapaian | Kualifikasi | Keterangan |
|--------------------|---------------|-----------------------|
| 90%-100% | Sangat baik | Tidak perlu direvisi |
| 75%-89% | Baik | Direvisi Seperlunya |
| 65%-74% | Cukup | Cukup Banyak Direvisi |
| 55%- 64% | Kurang | Banyak Direvisi |
| 0-54% | Sangat Kurang | Direvisi Total |

Sumber : Tegeh, dkk (2014:83)

Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil uji coba ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain produk pembelajaran, ahli media pembelajaran, siswa dan guru mata pelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Teknik analisis statistik inferensial (uji t). Pada penelitian pengembangan pengujian signifikansi ini dilakukan untuk melihat perbedaan nilai siswa sebelum pembelajaran menggunakan video pembelajaran dengan setelah menggunakan video pembelajaran. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas). Teknik analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik analisis uji t berkorelasi atau dependen. Pengujian signifikansi ini dilakukan dengan rumus.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Hasil uji coba dibandingkan ttabel dengan taraf signifikan 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan pengembangan media video pembelajaran telah dilakukan dengan metode pencatatan dokumen. Pencatatan dokumen dilakukan dengan mencatat tahap-tahap yang telah dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan produk.

Berdasarkan pencatatan dokumen yang telah dilakukan, menghasilkan laporan pengembangan produk. Pada tahap desain atau rancangan telah dibuat naskah media video pembelajaran. Naskah merupakan perwujudan tertulis dari program yang dibuat atau pedoman untuk rekaman. Produk akhir dari pengembangan ini adalah pembelajaran tentang Pengembangan Video Berbasis

Masalah Pada Mata Pelajaran PJOK Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Tahun Pelajaran 2015/2016 Di SD Negeri 8 Banyuning. Produk pengembangan ini diserahkan kepada Ibu Suharti, S.Pd yaitu guru mata pelajaran PJOK.

Pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Sesuai dengan penerapan model pengembangan ADDIE adapun beberapa tahapan yang dilakukan diantaranya, (1) tahap analisis (*analysis*), meliputi menentukan dan memilih *user* atau pengguna produk, pengetahuan mengoperasikan media, serta menentukan dan memilih isi/konten, (2) tahap desain (*design*), meliputi merancang naskah video pembelajaran, dan menyusun jadwal pengembangan produk (*timeline*), (3) tahap pengembangan (*development*) meliputi pencarian lokasi *shooting, setting* lokasi, pemilihan pemain/*talent* yaitu presenter/narator, dan siswa model, pengambilan gambar atau *shooting* di lokasi yang telah dipilih, perekaman suara narator, dan *editing* video, (4) tahap implementasi (*implemetation*), yakni menerapkan produk yang telah dikembangkan dengan menayangkan video pembelajaran, dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*), yakni melakukan evaluasi berupa uji validitas produk yang di *review* oleh para ahli dan uji coba kepada siswa.;

Berdasarkan penilaian ahli isi mata pelajaran PJOK, media video pembelajaran ini memperoleh tingkat pencapaian 96% berada pada kualifikasi sangat baik sehingga dari segi isi/substansi materi tidak perlu direvisi. Berdasarkan penilaian ahli desain pembelajaran, media video pembelajaran ini memperoleh tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat baik sehingga dari segi desain pembelajaran tidak perlu direvisi. Berdasarkan penilaian ahli

media pembelajaran, media video pembelajaran ini memperoleh tingkat pencapaian 90,67% berada pada kualifikasi sangat baik sehingga dari segi media pembelajaran tidak perlu direvisi. Berdasarkan penilaian uji coba perorangan, video pembelajaran jenis-jenis senam lantai memperoleh persentase 92,56% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Berdasarkan penilaian uji coba kelompok kecil, video pembelajaran jenis-jenis senam lantai memperoleh persentase 91,89% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Berdasarkan penilaian uji coba lapangan, video pembelajaran jenis-jenis senam lantai memperoleh persentase 93,9% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga tidak perlu dilakukan revisi.

Media video pembelajaran ini dikatakan sangat baik dari hasil uji coba karena media video pembelajaran yang dibuat mempunyai struktur media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar pada umumnya menyukai animasi.

Media pembelajaran ini pengguna dapat membantu siswa lebih memahami materi PJOK khususnya senam lantai dan dapat terhindar dari cedera dalam melakukan gerakannya karena video pembelajaran ini berbasis masalah. Selain itu media video pembelajaran ini dilengkapi juga dengan narasi, yang dapat menuntun siswa untuk belajar. (Mahadewi, 2006) Video pembelajaran yang dirancang harus berperan untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan teori tentang peranan video pembelajaran, diantaranya (1) dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) memperjelas makna bahan pengajaran sehingga mudah

dipahami siswa, (3) metode pengajaran lebih bervariasi, dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar (Mahadewi, 2006). Atas dasar penilaian dari uji coba ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dipakai sebagai fasilitas belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

Pertama, Pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Sesuai dengan penerapan model pengembangan ADDIE adapun beberapa tahapan yang dilakukan diantaranya, (1) tahap analisis (*analysis*), meliputi menentukan *user* atau pengguna produk, pengetahuan mengoperasikan media, serta menentukan dan memilih isi/konten, (2) tahap desain (*design*), meliputi merancang naskah video pembelajaran, dan menyusun jadwal pengembangan produk (*timeline*), (3) tahap pengembangan (*development*) meliputi pencarian lokasi *shooting, setting* lokasi, pemilihan pemain/*talent* yaitu presenter/narator, dan siswa model, pengambilan gambar atau *shooting* di lokasi yang telah dipilih, perekaman suara narator, dan *editing* video, (4) tahap implementasi (*implemetation*), yakni menerapkan produk yang telah dikembangkan dengan menayangkan video pembelajaran, dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*), yakni melakukan evaluasi berupa uji validitas produk yang di *review* oleh para ahli dan uji coba kepada siswa.

Kedua, berdasarkan hasil validasi terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan menurut *review* para ahli dan uji coba produk, yakni (1) menurut ahli isi mata pelajaran produk berada

pada kategori sangat baik dengan persentase 96%, (2) menurut ahli desain pembelajaran produk berada pada kategori sangat baik dengan persentase 90%, dan (3) menurut ahli media pembelajaran produk berada pada kategori sangat baik dengan persentase 90,67% sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Namun untuk menjadikan media yang dikembangkan lebih maksimal maka diberikan masukan, saran dan komentar yang diberikan, (4) hasil uji coba perorangan produk mencapai tingkat persentase 92,56% dengan kategori sangat baik, (5) hasil uji coba kelompok kecil produk mencapai tingkat persentase 91,89% dengan kategori sangat baik, dan (6) hasil uji coba lapangan produk mencapai tingkat 93,9% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka produk yang dikembangkan layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran PJOK di SD Negeri 8 Banyuning.

Ketiga, efektivitas produk pengembangan media video pada pembelajaran di ukur dengan melakukan tahap pra eksperimen dengan menggunakan skor *pretest* dan *posttest* terhadap 20 orang siswa kelas V di SD Negeri 8 Banyuning. Rata-rata nilai *pretest* adalah 54,00 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 85,5. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil thitung sebesar 12,031. Kemudian harga thitung dibandingkan dengan harga pada tabel dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 20 + 20 - 2 = 38$. Harga tabel untuk db 38 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2,024. Dengan demikian, harga thitung lebih besar daripada harga tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dilihat dari konversi hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 8 Banyuning tahun 2015/2016, nilai rata-rata *posttest* siswa yaitu 91

berada pada kualifikasi sangat baik. Penilaian unjuk kerja dilakukan untuk mengukur ranah psikomotor. Tes unjuk kerja diberikan kepada 4 orang siswa sebagai sampel untuk mempraktikkan gerakan jenis-jenis senam lantai. Berdasarkan perolehan skor dari keempat siswa yang mempraktikkan gerakan jenis-jenis senam lantai, masing-masing memperoleh skor di atas 85%. Hal ini berarti keempat mahasiswa tersebut menguasai gerakan jenis-jenis senam lantai. Ini berarti, media Video Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran PJOK Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Tahun Pelajaran 2015/2016 di SD Negeri 8 Banyuning efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK di SD Negeri 8 Banyuning tahun pelajaran 2015/2016..

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Kepala SD Negeri 8 Banyuning atas ijin yang diberikan untuk mengambil data di sekolah yang dipimpinnya. Terimakasih juga penulis ucapkan kepada Dr. Desak Putu Parmiti, M.S selaku pembimbing I, Dr. I Nyoman

Jampel.,M.Pd selaku pembimbing II dan Dewa Gede Agus Putra Prabawa yang telah banyak memberikan arahan serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian artikel penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. Gede. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini, dkk. 2006. *Media Video Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha Press.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tegeh, I M., I Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.