

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SEPAKTAKRAW PADA ANAK REMAJA AWAL

DEVELOPMENT OF VIDEO MEDIA FOR LEARNING BASIC SEPAKTAKRAW TECHNIQUES FOR EARLY ADOLESCENTS

¹Vivin Mahdiana S. Husain, ²Rahmat Usman, ³Juwita Agustina,
⁴Rahmayanti Paputungan, ⁵Dayu Aprianty Gaib

kontak koresponden: pinhusain04@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media produk media video pembelajaran teknik dasar sepak takraw untuk anak remaja awal dengan usia 11-14 tahun. Penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model desain pembelajaran ADDIE (*Analyze-Design-Development-Implement-Evaluate*). Subjek dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu, kelompok kecil pada 10 siswa SDN 2 Talaga Jaya dan kelompok besar pada 30 siswa SDN 1 Talaga Jaya serta tanggapan guru mata pelajaran pjok. Media ini dinilai kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan angket. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket yang diisi oleh siswa sebagai subjek penelitian serta dokumentasi penelitian. Hasil data berupa data kualitatif yang dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian diperoleh dari produk media video teknik dasar sepak takraw berbentuk aplikasi berkapasitas 14MB. Hasil presentase kelayakan secara keseluruhan yang didapatkan dari ahli materi, ahli media, kelompok kecil, kelompok besar, serta tanggapan guru mata pelajaran pjok menunjukkan bahwa media video pembelajaran teknik dasar sepak takraw “sangat layak” dan dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran.

Kata kunci: ADDIE, media video, teknik dasar sepak takraw

ABSTRACT

This study aims to produce a media product of video learning basic sepaktakraw techniques for early adolescents aged 11-14 years. This study is a Research and Development (R&D) using the ADDIE learning design model (Analyze-Design-Development-Implement-Evaluate). The subjects in this study were divided into two, namely, a small group of 10 students of SDN 2 Talaga Jaya and a large group of 30 students of SDN 1 Talaga Jaya and the responses of physical education subject teachers. This media was assessed for its feasibility by material experts and media experts using a questionnaire. The data collection technique in this study used a questionnaire filled out by students as research subjects and research documentation. The results of the data in the form of qualitative data were analyzed using qualitative descriptive data analysis techniques and descriptive statistical analysis. The results of the study were obtained from the video media product of basic sepaktakraw techniques in the form of an application with a capacity of 14MB. The overall feasibility percentage results obtained from material experts, media experts, small groups, large groups, and responses from physical education subject teachers show that the video media for learning basic sepaktakraw techniques is "very feasible" and can be used as a reference in learning.

Keywords: ADDIE, video media, basic sepaktakraw techniques

Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia. Peningkatan pendidikan dapat dilakukan dengan melalui lembaga-lembaga atau instansi-institusi pendidikan, salah satu lembaga pendidikan formal yaitu sekolah (Pristiwanti, 2022).

Teknologi informasi bidang olahraga saat ini menjadi pusat peradaban di era modernisasi saat ini, oleh karena itu membangun olahraga melalui teknologi informasi mejadi keniscayaan. Teknologi informasi salah satu arahnya adalah memberikan proses pelatihan dan peningkatan peralatan olahraga, khususnya olahraga berteknologi tinggi (Dharmadi, 2022). Pada era globalisasi ini, seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan olahraga juga mengalami kemajuan yang pesat. Olahraga berkembang tergantung pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dengan meningkatnya prestasi olahraga.

Sepaktakraw menurut (Abdul Gaffar, 2021) sepaktakraw merupakan olahraga kombinasi permainan sepak bola dan bola voli. Permainan ini dilakukan oleh dua regu dengan tujuan memainkan bola serta mengembalikannya ke lapangan lawan. Sedangkan menurut (Bagas Wahyu Nugroho, 2021) Sepaktakraw merupakan olahraga yang pada umumnya dimainkan menggunakan seluruh bagian tubuh seperti kaki, kepala kecuali bagian lengan. Olahraga Sepaktakraw juga mempunyai gerakan-gerakan dasar dalam penerapannya misalkan sepakan yang terdiri dari berbagai jenis macam, (Masa & Haryanto, 2022). Untuk dapat bermain sepaktakraw seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan berupa kemampuan dasar yang terdiri dari menyepak dengan menggunakan bagian bagian kaki, memainkan bola dengan kepala, paha antara satu dan lainnya merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan. Tanpa menguasai kemampuan dasar atau teknik dasar, sepaktakraw tidak dapat dimainkan dengan baik (Hanafi, 2020).

Survei literatur yang digunakan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Teknik Dasar Sepak Bola Untuk Anak Usia Dini” oleh (Galih, 2019) dapat disimpulkan bahwa media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini dinyatakan layak atau dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses penyampaian materi. Kelayakan media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini diperoleh melalui tiga tahap yaitu: validasi ahli materi, validasi ahli media, dan respon guru pjok dan penelitian yang berjudul “Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda” oleh (Rustandi, 2021) menyimpulkan bahwa Media pembelajaran berbasis desktop dikembangkan dengan menggunakan PPT VBA dan Parkol Videoscribe dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, design, development, implementation and evaluation*.

Cabang olahraga sepakakraw merupakan salah satu cabang olahraga yang berkembang dengan pesat di Gorontalo dan juga olahraga ini sudah banyak dikenal oleh masyarakat sekitar. Berkembangnya olahraga ini akan menimbulkan persaingan yang kuat dari pembina di Gorontalo terutama mengembangkan dan memperbanyak wadah pembinaan mulai dari kalangan remaja awal melalui media pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di beberapa SD yang ada di kabupaten Gorontalo terungkap permasalahan mengenai pembelajaran sepakakraw di sekolah dasar yaitu guru PJOK lebih sering mengajarkan permainan kasti dan bulu tangkis sebagai pembelajaran permainan bola kecil, permainan kasti dan bulu tangkis di anggap mudah diajarkan guru PJOK dan dilakukan oleh anak, sehingga materi permainan bola kecil yang diajarkan dari semester pertama dan kedua hanya mengalami pengulangan permainan, sebagian guru PJOK memiliki persepsi bahwa permainan sepakakraw merupakan permainan yang sulit untuk dilakukan dan diajarkan. Berdasarkan cara pandang dan pendapat tersebut, maka dapat dikatakan bahwa sebagian guru PJOK belum bisa bermain sepakakraw sehingga kurang percaya diri dalam mengajarkan permainan sepakakraw. Guru PJOK takut memberikan contoh yang salah dalam bermain sepakakraw kepada siswa.

Kemajuan dan peran teknologi sudah sedemikian menonjol, sehingga penggunaan alat-alat bantu mengajar, alat-alat bantu peraga pendidikan, audio, visual, dan audiovisual serta perlengkapan sekolah lainnya di sesuaikan dengan perkembangan tersebut dan di sesuaikan dengan tuntutan kurikulum, materi, metode, dan tingkat kemampuan siswa, untuk mencapai tujuan pembelajaran (Moto, 2019).

Artikel pengembangan media video pembelajaran teknik dasar sepakakraw pada anak remaja awal ini bertujuan untuk menghasilkan produk media video teknik dasar sepakakraw sebagai media informasi dan pembelajaran yang bisa digunakan untuk media belajar pada anak remaja awal.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan produk. Penelitian dan Pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu dan menyempurnakan atau mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya serta menguji keefektifan sebuah produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2022).

Pengembangan model bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Desain Pembelajaran ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) yang dipadukan Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan yang direkomendasikan oleh Borg dan Gall dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut

cocok untuk mengembangkan produk model instruksional/pembelajaran yang tepat sasaran, efektif dan dinamis dan sangat membantu dalam pengembangan pembelajaran bagi guru (Hardiyansah, 22).

Subjek uji coba penelitian pengembangan ini menggolongkan uji coba menjadi dua, yaitu: (1) subjek uji coba ahli materi dan ahli media, (2) subjek uji coba produk uji coba terbatas dan uji coba luas dilakukan pada kelompok kecil yang berjumlah 10 anak sekolah dasar SD Negeri 2 Talaga jaya dan uji coba kelompok besar yang berjumlah 30 anak sekolah dasar SD Negeri 1 Talaga jaya sebagai pengguna produk Menurut Arikunto dalam (Annisa, 2023) subjek uji coba untuk kelompok kecil melibatkan antara 4 hingga 14 responden, sedangkan untuk kelompok besar berkisar antara 15 hingga 50 responden serta tanggapan guru olahraga. Tempat penelitian uji coba terbatas dilaksanakan di SD Negeri 2 Talaga Jaya dan uji coba luas dilaksanakan di SD Negeri 1 Talaga Jaya

Teknik dan instrument pengumpulan data merupakan faktor yang penting dalam penelitian karena dengan adanya data dapat dilakukan analisis dan selanjutnya ditarik suatu simpulan. Untuk memperoleh data digunakan suatu teknik dan instrumen yang tepat agar simpulan yang diambil dapat akurat. Teknik dan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisisioner yang terdiri: (1) Observasi, merupakan proses pengamatan sistematis dari aktivitas manusia dan pengaturan fisik dimana kegiatan tersebut berlangsung secara terus menerus dari lokus aktivitas bersifat alami untuk menghasilkan fakta (Hasanah, 2016), (2) Wawancara, merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan Tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap narasumber/sumber data (Trivaika & Senubekti, 2022), (3) Kuisisioner (Angket), merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian (Anggy Giri Prawiyogi, 2021), (4) Dokumentasi, merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life style), cerita, biografi, peraturan, kebijakan (Galih, 2019)

Hasil

Tabel 1. Penilaian Kelompok Kecil

| Responden | Skor Harapan | Skor Observasi | Presentase | Kategori |
|-----------|--------------|----------------|------------|-------------|
| 1 | 36 | 25 | 69% | Baik |
| 2 | 36 | 30 | 83% | Sangat Baik |
| 3 | 36 | 30 | 83% | Sangat Baik |
| 4 | 36 | 32 | 89% | Sangat Baik |
| 5 | 36 | 32 | 89% | Sangat Baik |
| 6 | 36 | 27 | 75% | Baik |

| | | | | |
|---------------|----|----|-----|-------------|
| 7 | 36 | 26 | 72% | Baik |
| 8 | 36 | 26 | 72% | Baik |
| 9 | 36 | 28 | 78% | Sangat Baik |
| 10 | 36 | 27 | 75% | Baik |
| JUMLAH | | | 78% | Sangat Baik |

Tabel 2. Penilaian Kelompok Besar

| Responden | Skor Harapan | Skor Observasi | Presentase | Kategori |
|---------------|--------------|----------------|------------|-------------|
| 1 | 36 | 27 | 75% | Baik |
| 2 | 36 | 25 | 69% | Baik |
| 3 | 36 | 27 | 75% | Baik |
| 4 | 36 | 25 | 69% | Baik |
| 5 | 36 | 36 | 100% | Sangat Baik |
| 6 | 36 | 31 | 86% | Sangat Baik |
| 7 | 36 | 33 | 91% | Sangat Baik |
| 8 | 36 | 31 | 86% | Sangat Baik |
| 9 | 36 | 32 | 89% | Sangat Baik |
| 10 | 36 | 32 | 89% | Sangat Baik |
| 11 | 36 | 33 | 91% | Sangat Baik |
| 12 | 36 | 33 | 91% | Sangat Baik |
| 13 | 36 | 30 | 83% | Sangat Baik |
| 14 | 36 | 30 | 83% | Sangat Baik |
| 15 | 36 | 30 | 83% | Sangat Baik |
| 16 | 36 | 35 | 97% | Sangat Baik |
| 17 | 36 | 36 | 100% | Sangat Baik |
| 18 | 36 | 27 | 75% | Baik |
| 19 | 36 | 30 | 83% | Sangat Baik |
| 20 | 36 | 35 | 97% | Sangat Baik |
| 21 | 36 | 35 | 97% | Sangat Baik |
| 22 | 36 | 36 | 100% | Sangat Baik |
| 23 | 36 | 26 | 72% | Baik |
| 24 | 36 | 24 | 67% | Baik |
| 25 | 36 | 29 | 80% | Sangat Baik |
| 26 | 36 | 26 | 72% | Baik |
| 27 | 36 | 25 | 69% | Baik |
| 28 | 36 | 33 | 92% | Sangat Baik |
| 29 | 36 | 35 | 97% | Sangat Baik |
| 30 | | 35 | 97% | Sangat Baik |
| JUMLAH | | | 85% | Sangat Baik |

Pembahasan

Produk media video yang dihasilkan dalam bentuk video mengenai teknik dasar sepaktakraw ditujukan untuk mata pelajaran olahraga pada permainan net atau bola kecil khususnya bagi anak remaja awal. Dalam video ini terdapat 5 materi penting yang disajikan, yaitu pengertian sepaktakraw, serta teknik dasar sepaktakraw seperti, sepak sila, sepak kura, memaha, dan *heading*. Media ini rancang dalam bentuk aplikasi sehingga dapat dengan mudah diakses menggunakan ponsel. Media video yang dikembangkan melalui aplikasi ini memiliki ukuran 14MB sangat mudah diakses dengan spesifikasi rendah. Dalam pokok bahasan mengenai teknik dasar sepaktakraw ditampilkan langkah langkah dalam melakukan teknik dasar tersebut, selain itu dalam video dilengkapi dengan narasi yang dibuat oleh peneliti sebagai penjelas materi sehingga lebih mudah dipahami.

Kelayakan media video dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan telah divalidasi oleh para ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakannya. Proses ini melibatkan beberapa tahap, mulai dari uji coba pada kelompok kecil, dilanjutkan dengan uji coba pada kelompok besar, serta tanggapan dari guru mata pelajaran. Hasil persentase kelayakan yang diperoleh dari validasi ahli materi mencapai 97%, yang termasuk dalam klasifikasi “Sangat Baik”, sementara itu validasi ahli media mencatat persentase sebesar 86%, tergolong dalam klasifikasi “Sangat Baik”. Respon dari uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil sebesar 78%, yang termasuk dalam klasifikasi “Sangat Baik”, sementara untuk kelompok besar menunjukkan hasil sebesar 85% termasuk dalam klasifikasi “Sangat Baik”, serta tanggapan dari guru mata pelajaran menunjukkan hasil sebesar 93% yang juga termasuk dalam klasifikasi “Sangat Baik”. Secara keseluruhan, data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan tanggapan guru mata pelajaran menunjukkan bahwa media video pembelajaran sangat layak dan dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Rancangan media pebelajaran melalui 4 tahap yaitu: a) perancangan *prototype*, b) membentuk tim produksi, c) persiapan alat, dan d) editing video. Aplikasi media video pada teknik dasar sepaktakraw untuk anak remaja awal sebesar 14 MB dan dilengkapi dengan backsound serta narator. Kelayakan media video teknik dasar sepaktakraw untuk anak remaja awal diperoleh melalui lima tahap yaitu ahli materi, ahli media, kelompok kecil, kelompok besar, dan tanggapan guru mata pelajaran pjok. Ratarata total penilaian media video sebesar 87% dengan klasifikasi “sangat baik”. Dengan tersajinya data tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran teknik dasar sepaktakraw untuk anak remaja awal dinyatakan layak atau dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses penyampaian materi.

Referensi:

- Abdul Gaffar, M. dan I. K. W. 3. (2021). Abdul Gaffar¹, Maulidin² dan Intan Kusuma Wardani³. *Cahaya Mandalika*, 2(3), 130–134.
- Anggy Giri Prawiyogi. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.
- Annisa, H. S. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.
- Bagas Wahyu Nugroho, S. (2021). Indonesian Journal for Pengembangan Media Pembelajaran Sepaktakraw Berbasis Android Bagi. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(2), 504–509.
- Dharmadi, M. A. (2022). BeFind : Start-Up Sports Training Untuk Meningkatkan Industri Olahraga Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(2), 333–339.
- Hanafi, M. (2020). Efek Metode Passing Dengan Tembok Terhadap Peningkatan Receive Dalam Permainan Sepak Takraw. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 44–49.
- Hasanah, H. (2016). Teknik-teknik observasi. *Jurnal At-Taqaddum*, 8, 21–46.
- Masa, S., & Haryanto, A. I. (2022). Perbedaan pengaruh metode dril terhadap teknik dasar sepak takraw. *Jambura Sports Coaching Academic Journal*, 4(1), 10–16.
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Pristiwanti, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling Volume*, 4, 7911–7915.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Jurnal Nuansa Informatika*, 16, 33–40.

Buku Teks:

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Skripsi/Tesis/Desertasi:

- Galih Dwi Nur Pasha. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Untuk Anak Usia Dini. Skripsi, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hardiyansah Bahar. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Permainan Bola Basket Di SMA Negeri 2 Sinjai. Skripsi, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Makassar.