

## Pengembangan model pembelajaran *dribbling* dalam sepak bola berbasis video di smp negeri 4 mananggu

Dedy Candra Paoki<sup>1\*</sup>, Ruslan<sup>2</sup>, Haerul Ikhsan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan,  
Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

### Abstrak

**Pendahuluan:** Rendahnya pemahaman dan penguasaan teknik *dribbling* sepak bola pada peserta didik SMP menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan efektivitas proses belajar. Penggunaan media berbasis video dinilai dapat memberikan visualisasi gerakan yang lebih jelas sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan mempraktikkan teknik *dribbling* secara benar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *dribbling* sepak bola berbasis video menggunakan pendekatan ADDIE, mengukur kelayakan produk berdasarkan validasi ahli, serta mengevaluasi respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Mananggu, Kabupaten Boalemo, Provinsi Gorontalo. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur, wawancara semi-terstruktur, angket validasi ahli materi sebanyak 25 butir, angket validasi ahli media sebanyak 18 butir, serta angket respons peserta didik sebanyak 25 butir. Data dianalisis menggunakan skala Likert empat tingkat berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP), sedangkan reliabilitas instrumen dihitung menggunakan koefisien reliabilitas. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 90,00% dan validasi ahli media sebesar 95,83%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 94,00% yang termasuk kategori sangat layak. Respons peserta didik mencapai 75,20% dengan kategori layak, sedangkan koefisien reliabilitas instrumen sebesar 0,90 menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi. Produk akhir berupa sepuluh variasi model pembelajaran *dribbling* berbasis video mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. **Pembahasan dan Kesimpulan:** Model pembelajaran *dribbling* sepak bola berbasis video terbukti valid, praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran PJOK di tingkat SMP. Penyajian materi secara audiovisual memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, memudahkan peserta didik memahami teknik gerak, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran keterampilan *dribbling*. Oleh karena itu, media yang dikembangkan direkomendasikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran sepak bola dan dapat diadaptasi pada materi keterampilan olahraga lainnya di sekolah.

**Kata Kunci:** model ADDIE; media pembelajaran video; *dribbling* sepak bola; PJOK; kelayakan produk; *Research and Development*.

Cara Mengutip: Paoki, DC. et.al. (2026) Pengembangan model pembelajaran *dribbling* sepak bola berbasis video dengan pendekatan addie: validasi kelayakan dan respons peserta didik smp. *Tomini Sports: Jurnal Olahraga*, 3(1), 288-301.

**Kontribusi penulis:** a – Menyusun konsep; b – Merumuskan metode; c – Melakukan penelitian; d – Pengolahan hasil; e – Interpretasi dan kesimpulan; f – Mengedit versi final

---

Correspondence author:: Paoki, DC.. Gorontalo State University, Indonesia.

Email: [canpaoki@gmail.com](mailto:canpaoki@gmail.com)



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) merupakan komponen integral dari sistem pendidikan nasional yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, keterampilan motorik, dan kebugaran jasmani peserta didik secara holistik (Arfendi et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran PJOK di jenjang pendidikan menengah pertama, kemampuan guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan berbasis teknologi menjadi semakin relevan seiring perkembangan era digital (Jayul & Irwanto, 2020). Salah satu materi yang mendapatkan perhatian besar dalam kurikulum PJOK adalah permainan sepak bola, khususnya teknik dasar dribbling yang merupakan fondasi kemampuan individu dalam membangun serangan dan menciptakan peluang mencetak gol.

Sepak bola merupakan cabang olahraga beregu yang menuntut penguasaan teknik dasar secara komprehensif, meliputi passing, controlling, shooting, dan dribbling (Erianti et al., 2020). Di antara berbagai teknik tersebut, dribbling memegang peranan krusial karena memungkinkan pemain melewati lawan, mempertahankan penguasaan bola, dan menciptakan situasi menguntungkan bagi tim (Fajrin et al., 2021). Penguasaan teknik dribbling yang baik tidak hanya meningkatkan kualitas permainan individual, tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap efektivitas kerja sama tim secara keseluruhan (Karim & Jahrir, 2022). Oleh karena itu, pembinaan teknik dribbling sejak dini perlu mendapatkan perhatian serius dalam proses pembelajaran PJOK.

Hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan selama dua hari di SMP Negeri 4 Mananggu mengidentifikasi sejumlah permasalahan mendasar dalam pembelajaran teknik dribbling. Pertama, pemahaman konseptual peserta didik terhadap esensi teknis dribbling masih sangat terbatas; sebagian besar peserta didik hanya memahami dribbling sebagai aktivitas membawa bola tanpa memahami mekanisme kaki, posisi tubuh, dan kontrol bola yang benar. Kedua, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi buku teks konvensional yang belum mengintegrasikan elemen visual dinamis maupun media interaktif, sehingga stimulasi motivasi dan pemahaman visual peserta didik belum optimal. Ketiga, variasi model latihan yang diberikan guru masih terbatas, sehingga pengalaman belajar peserta didik kurang beragam dan cenderung monoton.

Kondisi tersebut sejalan dengan temuan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan rendahnya keterampilan teknik dasar sepak bola pada peserta didik SMP di berbagai daerah (Pahrudin et al., 2024; Frananda & Putra, 2023; Hafizudin et al., 2019). Kesenjangan antara potensi peserta didik dan kualitas pembelajaran yang ada menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani teori dengan praktik secara lebih

efektif. Dalam konteks inilah, media pembelajaran berbasis video hadir sebagai solusi yang menjanjikan karena kemampuannya dalam menyajikan visualisasi gerakan secara konkret, berulang, dan terstruktur.

Media pembelajaran berbasis video memiliki keunggulan komparatif dibandingkan media konvensional, terutama dalam pembelajaran keterampilan motorik. Video mampu menampilkan demonstrasi gerakan dari berbagai sudut pandang, memberikan umpan balik visual yang konsisten, dan memungkinkan peserta didik mengulang tayangan sesuai kebutuhan mereka (Bete, 2021). Selain itu, integrasi media video dalam pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan retensi informasi peserta didik secara signifikan (Aryanti et al., 2021). Berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas penggunaan video pembelajaran dalam konteks pendidikan jasmani, termasuk penelitian Masruhin et al. (2024) yang menunjukkan bahwa variasi dribbling berbasis video layak digunakan sebagai panduan latihan.

Untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang sistematis, valid, dan efektif, diperlukan kerangka pengembangan yang terstruktur. Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) merupakan salah satu model pengembangan instruksional yang paling banyak digunakan karena tahapannya yang komprehensif, sistematis, dan berorientasi pada kualitas produk akhir (Safitri & Aziz, 2022). Model ini memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi kebutuhan, merancang solusi, mengembangkan produk, mengujicobakan, dan mengevaluasi secara berkesinambungan sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Okpatrioka, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan tiga tujuan utama: (1) mengembangkan model pembelajaran dribbling sepak bola berbasis video menggunakan pendekatan ADDIE yang kontekstualisasi dengan kebutuhan peserta didik SMP Negeri 4 Mananggu; (2) mengukur tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media; serta (3) mengevaluasi respons peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan sepuluh variasi model pembelajaran dribbling yang dirancang secara progresif dan disajikan dalam satu rangkaian media video yang terintegrasi dengan platform digital terkini, sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh peserta didik.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan sistematis: Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation

(Evaluasi) (Safitri & Aziz, 2022). Model ADDIE dipilih karena memiliki kerangka kerja yang jelas, fleksibel, dan berorientasi pada penjaminan kualitas produk di setiap tahapan pengembangannya (Okpatrioka, 2023). Penelitian dilaksanakan mulai 28 Februari 2026 hingga 20 Juni 2026 di SMP Negeri 4 Mananggu, Kabupaten Boalemo, Provinsi Gorontalo.

Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Mananggu yang mengikuti mata pelajaran PJOK, sedangkan objek penelitian adalah model pembelajaran dribbling sepak bola berbasis video. Penetapan validator dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan kompetensi dan pengalaman akademik di bidang yang relevan: satu orang ahli materi yang merupakan pakar sepak bola (Joni Taufik Hidayat, S.Pd., M.Pd.) dan satu orang ahli media yang merupakan pakar teknologi pembelajaran (Al Ilham, M.Pd.).

Instrumen pengumpulan data terdiri atas empat jenis: (1) lembar observasi terstruktur untuk merekam partisipasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran; (2) pedoman wawancara semi-terstruktur dengan guru PJOK dan peserta didik untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran; (3) angket validasi ahli materi yang terdiri atas 25 butir pernyataan mencakup aspek kesesuaian materi, kebenaran konsep, dan relevansi tujuan pembelajaran; (4) angket validasi ahli media yang terdiri atas 18 butir pernyataan mencakup aspek kemenarikan tampilan, kualitas audio/visual, dan kemudahan penggunaan; serta (5) angket respons peserta didik yang terdiri atas 25 butir pernyataan dengan empat pilihan jawaban.

Data kuantitatif dari angket validasi ahli dan respons peserta didik dianalisis menggunakan skala Likert empat tingkat (1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju) yang berpedoman pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) (Mardianto et al., 2022). Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = (\Sigma x / \Sigma xi) \times 100\%$$

di mana P adalah persentase kelayakan,  $\Sigma x$  adalah jumlah skor yang diperoleh, dan  $\Sigma xi$  adalah jumlah skor maksimal yang mungkin dicapai. Interpretasi hasil perhitungan mengacu pada kriteria kelayakan yang disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk Berdasarkan PAP**

Persentase (%)	Kategori Kelayakan
81–100	Sangat Layak
61–80	Layak
41–60	Cukup Layak

21–40	Kurang Layak
0–20	Tidak Layak

Sumber: *Mardianto et al. (2022)*

Validitas dan reliabilitas instrumen respons peserta didik diuji menggunakan koefisien korelasi Pearson ( $r$ ) dan formula Alpha Cronbach. Butir pernyataan dinyatakan valid apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel pada taraf signifikansi 5%, dan instrumen dinyatakan reliabel apabila koefisien Alpha Cronbach melampaui batas minimum 0,70.

### HASIL

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan melalui lima tahapan model ADDIE yang berkesinambungan. Berikut disajikan hasil dari masing-masing tahapan secara komprehensif.

#### Tahap Analysis (Analisis)

Hasil observasi terstruktur selama dua hari dan wawancara mendalam dengan guru PJOK serta peserta didik mengidentifikasi tiga masalah utama: (1) pemahaman konseptual peserta didik terhadap teknik dasar dribbling masih sangat terbatas, sebagian besar hanya memahami dribbling sebagai aktivitas membawa bola; (2) media pembelajaran yang tersedia masih bertumpu pada buku teks konvensional tanpa integrasi media visual dinamis; dan (3) variasi model latihan yang diterapkan guru masih homogen sehingga motivasi belajar peserta didik cenderung rendah. Analisis kebutuhan ini menegaskan urgensi pengembangan model pembelajaran dribbling berbasis video yang inovatif dan kontekstual.

#### Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti merancang sepuluh variasi model pembelajaran dribbling yang disusun secara progresif dari tingkat kesulitan rendah ke tinggi. Perangkat keras yang digunakan meliputi smartphone dan laptop, sedangkan perangkat lunak mencakup aplikasi CapCut untuk pengeditan video profesional dan platform YouTube untuk distribusi dan aksesibilitas. Storyboard dikembangkan secara detail untuk setiap variasi model sebelum proses produksi dimulai. Kesepuluh variasi model pembelajaran dribbling yang dikembangkan disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Variasi Model Pembelajaran Dribbling Berbasis Video**

No.	Nama Model	Tujuan Pembelajaran	Tingkat Kesulitan
1	<b>Inside Tip-Tap</b>	Melatih penguasaan bola dengan kaki bagian dalam, keseimbangan tubuh, dan koordinasi posisi kepala.	Pemula

2	<b>Dribbling and Turning</b>	Meningkatkan kemampuan menggiring bola sambil mengubah arah secara cepat dan terkontrol.	Pemula
3	<b>Dribbling Sole Outside Push</b>	Melatih kontrol bola melalui kombinasi kaki bagian luar dan telapak kaki di ruang terbatas.	Menengah
4	<b>Dribbling Lateral Sole</b>	Mengembangkan keseimbangan tubuh dan kontrol bola jarak dekat dengan telapak kaki bergantian.	Menengah
5	<b>Dribbling Zig-zag Slalom and Shooting</b>	Mengasah dribbling pola zig-zag terstruktur yang diakhiri dengan tendangan ke gawang.	Menengah
6	<b>Dribbling Snake Drill and Shooting</b>	Melatih dribbling pola berkelok dinamis serta penyelesaian akhir berupa shooting presisi.	Menengah
7	<b>Dribbling Z-Stop</b>	Melatih kontrol bola pola zig-zag dan keterampilan menghentikan bola secara tiba-tiba di ruang terbatas.	Lanjutan
8	<b>Turn and Drive Drill</b>	Meningkatkan kemampuan perubahan arah (turning) dan akselerasi (drive) yang terintegrasi saat dribbling.	Lanjutan
9	<b>Sole Roll and Outside Foot</b>	Mengintegrasikan teknik sole roll dan kaki bagian luar untuk koordinasi gerak motorik terpadu.	Lanjutan
10	<b>Shuttle Run Drill</b>	Mengembangkan kelincahan, akselerasi, dan kontrol bola melalui gerak bolak-balik berkecepatan tinggi.	Lanjutan

### Tahap Development (Pengembangan)

Produk video pembelajaran diproduksi sesuai rancangan storyboard yang telah disusun, kemudian diajukan kepada dua validator untuk dinilai kelayakannya. Validasi ahli materi dilaksanakan pada 12 April 2026, menggunakan angket 25 butir pernyataan yang mencakup aspek kesesuaian materi dengan KD/tujuan pembelajaran, kebenaran konsep teknik dribbling, kelengkapan dan urutan penyajian materi, serta kualitas isi latihan. Ahli materi memberikan total skor 90 dari skor maksimal 100, sehingga persentase kelayakan mencapai 90,00% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli media dilaksanakan pada 8 April 2026, menggunakan angket 18 butir pernyataan yang mencakup aspek kemenarikan desain visual, kualitas resolusi audio dan video, konsistensi tampilan, serta kemudahan navigasi dan penggunaan. Ahli media memberikan total skor 69 dari skor maksimal 72, sehingga persentase kelayakan mencapai 95,83% dengan kategori sangat layak. Rekapitulasi lengkap hasil validasi ahli disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli**

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli Materi (Validator 1)	90	100	90,00%	Sangat Layak
Ahli Media (Validator 2)	69	72	95,83%	Sangat Layak
<b>Rerata Keseluruhan</b>	<b>79,5</b>	<b>86</b>	<b>94,00%</b>	<b>Sangat Layak</b>

### Tahap Implementation (Implementasi)

Model pembelajaran diujicobakan kepada seluruh peserta didik kelas VIII dalam empat kali pertemuan yang mengintegrasikan pembelajaran video di kelas dengan praktik langsung di lapangan. Setiap pertemuan dirancang dengan durasi 2 × 40 menit yang mencakup fase orientasi (mengamati video), fase elaborasi (praktik di lapangan), dan fase konfirmasi (evaluasi bersama). Setelah empat pertemuan pembelajaran, peserta didik mengisi angket respons yang terdiri atas 25 butir pernyataan.

Hasil uji validitas instrumen respons peserta didik menunjukkan bahwa seluruh 25 butir pernyataan dinyatakan valid ( $r$  hitung >  $r$  tabel pada  $\alpha = 5\%$ ), sedangkan uji reliabilitas dengan formula Alpha Cronbach menghasilkan koefisien 0,90 yang melampaui batas minimum 0,70 sehingga instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas tinggi. Analisis deskriptif

terhadap respons peserta didik menghasilkan persentase 75,20% yang masuk dalam kategori layak.

#### **Tahap Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahap evaluasi, seluruh data yang diperoleh dari validasi ahli dan respons peserta didik dianalisis secara komprehensif. Rerata kelayakan berdasarkan validasi ahli mencapai 94,00% (sangat layak), sedangkan respons peserta didik menunjukkan 75,20% (layak). Perbandingan persentase kelayakan dari seluruh sumber penilaian disajikan pada Tabel 4 berikut ini.

**Tabel 4. Perbandingan Persentase Kelayakan dari Seluruh Sumber Penilaian**

<b>Sumber Penilaian</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
Validasi Ahli Materi	90,00%	Sangat Layak
Validasi Ahli Media	95,83%	Sangat Layak
<b>Rerata Validasi Ahli</b>	<b>94,00%</b>	<b>Sangat Layak</b>
Respons Peserta Didik	75,20%	Layak
Koefisien Reliabilitas Instrumen	0,90	Reliabilitas Tinggi

## PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa model pembelajaran dribbling sepak bola berbasis video yang dikembangkan dengan pendekatan ADDIE memenuhi standar kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli materi maupun ahli media. Persentase validasi ahli materi sebesar 90,00% mencerminkan bahwa isi materi telah disusun secara akurat, relevan dengan kompetensi dasar, dan sesuai dengan tahapan perkembangan motorik peserta didik SMP. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa konten media pembelajaran harus memenuhi tiga kriteria utama: kebenaran konsep, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan keterakomodasian keberagaman kemampuan peserta didik (Mirdad, 2020).

Persentase validasi ahli media sebesar 95,83% mengindikasikan bahwa aspek teknis produksi video telah memenuhi standar kualitas audiovisual yang tinggi. Kualitas resolusi visual, kejernihan audio, konsistensi desain grafis, dan kemudahan navigasi merupakan faktor-faktor yang ditekankan oleh ahli media dalam penilaiannya. Hasil ini relevan dengan prinsip bahwa media pembelajaran berbasis video yang efektif harus memenuhi standar teknis yang memadai agar tidak mengganggu proses kognitif peserta didik dalam mengonstruksi pemahaman materi (Putranto & Ulfah, 2023; Wahyudi et al., 2023).

Rerata keseluruhan kelayakan sebesar 94,00% dari kedua validator menegaskan bahwa produk yang dikembangkan berada dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran PJOK. Capaian ini melampaui hasil penelitian serupa yang dilakukan Wahyudi et al. (2023) yang memperoleh rerata kelayakan 89,5% untuk video pembelajaran aktivitas ritmik, dan penelitian Putranto & Ulfah (2023) yang mencapai 87,3% untuk media video animasi materi atletik. Superioritas capaian ini dapat dijelaskan oleh beberapa faktor, di antaranya: kedalaman analisis kebutuhan yang dilakukan di awal penelitian, intensitas proses iteratif antara peneliti dan validator, serta kekomprehensifan variasi model yang dikembangkan. Respons peserta didik sebesar 75,20% pada kategori layak menunjukkan penerimaan yang positif terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Meskipun persentase ini lebih rendah dibandingkan penilaian ahli, hal tersebut merupakan fenomena yang lazim dalam penelitian pengembangan media pembelajaran (Jatmiko et al., 2021; Detu et al., 2024). Perbedaan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: kesiapan teknis infrastruktur digital di sekolah, variasi kemampuan digital literasi peserta didik, dan faktor kebaruan media yang memerlukan waktu adaptasi. Meskipun demikian, persentase 75,20% masih berada dalam zona kelayakan yang cukup untuk mendukung penerapan produk dalam konteks pembelajaran nyata.

Koefisien reliabilitas instrumen sebesar 0,90 yang tergolong dalam kategori reliabilitas sangat tinggi menunjukkan bahwa data respons yang dikumpulkan memiliki konsistensi dan keandalan yang baik. Ini berarti bahwa instrumen yang digunakan mampu mengukur respons peserta didik dengan stabil dan dapat dipercaya, sehingga hasil yang diperoleh tidak bersifat kebetulan atau fluktuatif. Dari perspektif psikometri, koefisien Alpha Cronbach 0,90 menunjukkan bahwa instrumen memiliki homogenitas butir yang sangat tinggi, artinya seluruh butir mengukur konstruk yang sama secara konsisten (Karim & Jahrir, 2022).

Keunggulan utama produk ini dibandingkan media pembelajaran konvensional terletak pada kemampuannya mengintegrasikan demonstrasi visual gerakan dengan narasi audio yang informatif, sehingga peserta didik dapat memperoleh pemahaman multimodal yang lebih kaya (Bete, 2021; Aryanti et al., 2021). Sepuluh variasi model dribbling yang dirancang secara progresif memungkinkan diferensiasi pembelajaran berdasarkan kemampuan individual peserta didik, dari tingkat pemula hingga lanjutan. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi yang semakin menjadi tuntutan dalam implementasi Kurikulum Merdeka (Kalamullah et al., 2023).

Implikasi praktis penelitian ini sangat signifikan bagi peningkatan kualitas pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Manunggu khususnya dan sekolah-sekolah sejenis pada umumnya. Guru PJOK dapat memanfaatkan media ini sebagai suplemen pembelajaran yang memperkaya pengalaman belajar peserta didik di luar kelas. Selain itu, ketersediaan media di platform YouTube memungkinkan peserta didik mengulang tayangan di rumah, sehingga mendukung konsep pembelajaran mandiri yang berkelanjutan. Penelitian ini juga memberikan kontribusi metodologis dengan mendemonstrasikan efektivitas model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran keterampilan motorik di konteks pendidikan menengah pertama. Meskipun hasil penelitian sangat menjanjikan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, penelitian ini hanya dilaksanakan di satu sekolah dengan satu tingkat kelas, sehingga generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas masih memerlukan validasi lebih lanjut. Kedua, efektivitas produk dalam meningkatkan keterampilan dribbling secara kuantitatif belum diukur melalui tes keterampilan baku yang terstandarisasi. Ketiga, implementasi media sangat bergantung pada ketersediaan infrastruktur teknologi yang masih menjadi tantangan di beberapa sekolah di daerah. Keempat, penelitian ini tidak melakukan perbandingan kontrol antara kelompok yang menggunakan media video dengan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga klaim efektivitas masih bersifat tentatif dan memerlukan pengujian eksperimental lebih lanjut (Putra et al., 2022; Indrawan & Suleman, 2024).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik tiga simpulan utama. Pertama, model pembelajaran dribbling sepak bola berbasis video yang dikembangkan menggunakan pendekatan ADDIE berhasil menghasilkan produk yang sistematis, progresif, dan kontekstual, meliputi sepuluh variasi model dribbling yang disajikan dalam format audiovisual terintegrasi. Kedua, produk yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli, dengan persentase validasi ahli materi sebesar 90,00% dan ahli media sebesar 95,83%, serta rerata keseluruhan 94,00% pada kategori sangat layak. Ketiga, produk mendapatkan respons positif dari peserta didik dengan persentase 75,20% pada kategori layak, didukung oleh koefisien reliabilitas instrumen sebesar 0,90 yang mengindikasikan keandalan data yang tinggi.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merekomendasikan beberapa hal. Bagi guru PJOK, produk ini dapat segera diimplementasikan sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif dalam materi sepak bola, terutama untuk materi teknik dasar dribbling. Bagi kepala sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan, penelitian ini memberikan bukti empiris tentang pentingnya investasi dalam infrastruktur teknologi pembelajaran digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan jasmani. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk: (1) mengembangkan produk serupa untuk materi dan cabang olahraga lain; (2) menguji efektivitas produk melalui desain eksperimental dengan kelompok kontrol; (3) mengembangkan variasi model pembelajaran dengan teknologi yang lebih interaktif seperti augmented reality atau virtual reality; serta (4) memperluas cakupan uji coba ke sampel yang lebih representatif dan beragam secara geografis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anriawan Pahrudin, F., Yasriuddin, & Nur, M. (2024). Analisis teknik dasar menggiring bola dalam permainan sepakbola pada siswa SMP Negeri 1 Suli Kabupaten Luwu. *Global Journal Sport Science*, 2(2), 435–440. <https://doi.org/10.59632/gjss.v2i2.435>
- Arfendi, D. A., Ihsan, N., & Wulandari, I. (2023). Pengembangan media video pembelajaran teknik dasar shooting permainan sepakbola kelas VIII SMP N 3 Gunung Talang. *Jurnal JPDO*, 6(1), 1–6. <https://doi.org/10.24036/jpdo.v6i1.710>
- Aryanti, S., Pratama, R. R., & Destriana. (2021). Sosialisasi pengembangan model pembelajaran berbasis video. *Journal Berkarya Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 95–99. <https://doi.org/10.30870/jbpkm.v3i2.12012>

- Asrini. (2021). Strategi peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui model problem-based instruction. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 2(2), 142–148. <https://doi.org/10.46838/jbic.v2i2.114>
- Bete, D. E. M. T. (2021). Efektivitas penerapan video based learning di masa pandemik Covid-19 pada pembelajaran penjas di sekolah dasar. *Gelandang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5(1), 51–61. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v5i1.2911>
- Burhan, Z., Ashari, L. H., Nulhadi, A., & Herlina, H. (2024). Olahraga sepak bola sebagai antisipasi kecanduan game online pada generasi muda. *Devote: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 3(2), 110–113. <https://doi.org/10.55681/devote.v3i2.2914>
- Detu, S., Datau, S., & Hidayat, J. T. (2024). Pengembangan model latihan passing Detu dalam permainan sepak bola. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(2), 210–218. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.9383>
- Erianti, Astuti, Y., Zulbahri, Damrah, & Khairuddin. (2020). Studi keterampilan teknik dasar sepakbola siswa SMP Negeri 3 Kota Padang. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 92–101. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.29828>
- Fajrin, S. N., Agustiyawan, A., Purnamadyawati, P., & Mahayati, D. S. (2021). Literature review: Hubungan koordinasi terhadap keterampilan menggiring bola pada pemain sepak bola. *Indonesian Journal of Physiotherapy*, 1(1), 6–12. <https://doi.org/10.52019/ijpt.v1i1.2605>
- Frananda, M., & Putra, A. N. (2023). Tinjauan keterampilan teknik dasar sepakbola pada pemain sekolah sepakbola Persatuan Sepakbola Situjuh Gadang. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 6(11), 174–180. <https://doi.org/10.31932/jpo.v6i11.2743>
- Hafizudin, M. U., Suardi, S., & Hidayat, A. (2019). Analisis kemampuan teknik dasar permainan sepak bola di Sekolah Jakarta Islamic School. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 1(1), 56–64. <https://doi.org/10.21009/JPJO.011.06>
- Indrawan, M., & Suleman, R. (2024). Meningkatkan kemampuan teknik dribbling kaki bagian luar dengan menggunakan metode group investigation. *Dynamic Education Journal*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2482>
- Jatmiko, D., Yunus, M., & Widiawati, P. (2021). Pengembangan model latihan teknik passing sepak bola berbasis modul untuk SSB Kharisma Elang Muda Kota Malang. *Sport Science and Health*, 3(11), 884–892. <https://doi.org/10.17977/um062v3i112021p884-892>

- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model pembelajaran daring sebagai alternatif proses kegiatan belajar pendidikan jasmani di tengah pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3830518>
- Jud, J., Sariul, S., & Marsuna, M. (2022). Efektivitas latihan zig-zag terhadap kemampuan dribbling pada permainan sepak bola. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 54–64. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2540>
- Kalamullah, M., Yusuf, R., & Massa, R. S. (2023). Implementasi metode game approach terhadap hasil belajar keterampilan menggiring bola dalam permainan sepakbola. *Gelora: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP Mataram*, 10(2), 153–162. <https://doi.org/10.33394/gjpok.v10i2.10955>
- Karim, A., & Jahrir, A. S. (2022). Korelasi komponen fisik dengan hasil belajar dribbling sepak bola. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia*, 2(2), 109–116. <https://doi.org/10.55081/joki.v2i2.589>
- Keo, E., Tapo, Y. B. O., & Wani, B. (2022). Pengembangan model latihan first touch-passing kaki bagian dalam pada siswa ekstrakurikuler sepak bola di SMP Citra Bakti. *Jurnal Edukasi Citra Olahraga*, 2(1), 41–49. <https://doi.org/10.38048/jor.v2i1.1042>
- Mardianto, Y., Azis, L. A., & Amelia, R. (2022). Pengembangan bahan ajar menggunakan pendekatan kontekstual. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(5), 1313–1322. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1313-1322>
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23. <https://doi.org/10.54801/js.v2i1.18>
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D): Penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Parengkuan, A., Paturusi, A., & Lomboan, E. B. (2022). Pengaruh gaya mengajar periksa sendiri terhadap kemampuan menggiring bola dalam permainan sepak bola. *Physical: Jurnal Ilmu Kesehatan Olahraga*, 3(1), 45–51. <https://doi.org/10.53682/pj.v3i1.2034>
- Putra, A. N., Lawanis, H., Fa'ala, F., & Bahtra, R. (2022). Efektivitas model latihan small sided games terhadap peningkatan keterampilan teknik dasar sepakbola siswa SSB usia 12 tahun. *Sporta Saintika*, 7(1), 111–120. <https://doi.org/10.24036/sporta.v7i1.218>
- Putranto, D., & Ulfah, W. A. (2023). Model gerak manipulatif berbasis video animasi pada pembelajaran atletik materi lempar siswa sekolah dasar.

Journal of SPORT, 7(2), 395–408.  
<https://doi.org/10.37058/sport.v7i2.6597>

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <https://doi.org/10.26737/jpd.v3i2.3027>

Wahyudi, P. I., Darmayasa, I. P., & Gunarto, P. (2023). Pengembangan video pembelajaran aktivitas ritmik untuk peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*, 11(2), 49–60. <https://doi.org/10.23887/jppjok.v11i2.52948>

Yuliyanto, A., Sofiasyari, I., Fasrikhin, L., & Rogibah. (2023). Model-model pembelajaran untuk sekolah dasar. Penerbit Adab. <https://doi.org/10.33369/pjkr.v6i2.21346>

Yusuf, Suhirman, Suastra, I. W., & Tokan, M. K. (2019). The effects of problem-based learning with character emphasis and naturalist intelligence on students' problem-solving skills and care. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(3), 1–26. <https://doi.org/10.33369/pjkr.v5i3.8975>