

Pengembangan Video Pembelajaran Olahraga Permainan Kecil Pada Siswa Sekolah Dasar

Sukendro, Suminah, Zurweni, Ely Yuliawan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

sukendrodasar@yahoo.co.id, suminahbungsu@gmail.com, zurweni@unja.ac.id,

elyyuliawan.fik@unja.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat hasil kelayakan permainan kecil yang dikembangkan berupa video, mengetahui respon siswa terhadap model pengembangan video permainan kecil serta mengetahui proses pengembangan video pembelajaran olahraga Permainan Kecil pada Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang meliputi 5 tahapan penelitian. Lima tahapan tersebut meliputi *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluation*. Produk hasil dari pengembangan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yang selanjutnya diujicobakan pada kelompok kecil. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon ahli materi dan ahli media terhadap media video pembelajaran permainan kecil dinyatakan "Sangat Layak" Berdasarkan respon siswa terhadap video pembelajaran permainan kecil memperoleh persentase 93 % dengan kategori "Sangat Baik", Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa video pembelajaran permainan kecil sudah layak digunakan sebagai bahan ajar dan direspon baik oleh siswa.

Kata Kunci: Pengembangan Video, Permainan Kecil

Development of Small Game Sports Learning Videos in Elementary School Students

Abstract: *The purpose of this study is to look at the feasibility results of small games developed in the form of videos, find out students' responses to small video game development models and know the process of developing Small Game sports learning videos in Elementary School Students. This research is a development research that includes 5 stages of research. The five stages include Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluation. Products resulting from the development are validated by material experts and media experts who are further tested on small groups. The data analysis technique used is qualitative data analysis. The results showed that the response of material experts and media experts to the video media of small game promotion was declared "Very Feasible" Based on students' responses to small game learning videos obtained a percentage of 93% with the category "very good", from the results of the study it was concluded that small game prediction videos were worthy of use as teaching materials and responded well by students.*

Keywords : *Video Development, Small Games*

PENDAHULUAN

Kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah dasar menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memberikan materi pembelajaran. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu model pembelajaran yang baru atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang semenarik mungkin, sehingga siswa antusias dan merasa senang mengikuti pelajaran penjas yang diberikan. Banyak hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani. Salah satunya dengan mengembangkan video pembelajaran dalam bentuk permainan kecil ke dalam suatu pembelajaran.

Modifikasi permainan khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama di lingkungan sekolah dasar sangatlah penting.

Melihat karakteristik dari siswa saat ini pada usia sekolah dasar yang memiliki kecenderungan menggunakan *handphone* maka video pembelajaran dalam bentuk permainan kecil dapat menjadi suatu alternatif yang mempermudah penyampaian materi dari guru kepada siswanya. Jika siswa merasa jenuh dengan suatu pembelajaran, akan sulit bagi mereka untuk menangkap materi yang di sampaikan oleh guru. maka penyampaian materi pembelajaran pendidikan jasmani kepada siswa sekolah dasar disampaikan dalam bentuk permainan.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Aktivitas bermain diharapkan mampu mengembangkan siswa didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Karena dalam bermain tidak hanya mengutamakan aktivitas fisik saja, tapi juga terdapat nilai-nilai yang harus dipatuhi dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada waktu siswa-siswa bermain mereka akan melakukan permainan itu dengan rasa gembira dan rasa senang.

Salah satu strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut pentingnya permainan kecil dalam kurikulum, maka di SD dikembangkan materi permainan kecil agar siswa dapat melakukan gerak sebanyak mungkin. Dalam beberapa kali pertemuan penulis melihat pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Adhyaksa 1 Kota Jambi telah memberikan modifikasi permainan kecil. Guru harus mampu untuk mengajar dengan baik dan tentunya dengan metode mengajar yang baik pula, sehingga dapat menampilkan prinsip dalam pelaksanaan pengajaran, agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, di samping itu guru harus bisa mengembangkan peraturan-peraturan yang mudah dimengerti siswa sehingga dapat memberi motivasi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran pendidikan jasmani berupa permainan dan berolahraga yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa, dengan bermain dapat membuat siswa lebih mudah untuk saling bersosialisasi. Selain itu dalam proses pembelajaran penjas kes pada materi permainan tradisional membutuhkan model permainan yang dapat membuat siswa lebih tertarik, sehingga membuat saya tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Olahraga Permainan Kecil Pada Siswa SD Adhyaksa 1 Kota Jambi"

Pembelajaran Menurut Oemar Hamalik (2003:54) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan sehingga dapat dikuasai dengan baik. Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, sebab berhasil tidaknya pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar seseorang terjadi setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Sedangkan mengajar pada hakekatnya adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru yang menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik di sekolah.

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah salah satu bidang studi yang diajarkan pada sekolah dasar. Pendidikan jasmani pada jenjang sekolah dasar pada hakekatnya mempunyai arti, peran dan fungsi yang penting dan strategis dalam upaya menciptakan lingkungan dan masyarakat yang sehat. Pendidikan jasmani bisa dikatakan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan gerak baik permainan dan olahraga. Pendidikan Jasmani adalah Proses pendidikan yang mengutamakan aktifitas fisik yang titik perhatiannya pada peningkatan gerak manusia baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Husdarta, 2011). Sedangkan menurut Rusli (2000) Pendidikan Jasmani adalah bagian integral dari pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, intelektual dan emosional. Husdarta berpendapat bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada hakikatnya memperlakukan siswa sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pendidikan jasmani dari waktu ke waktu juga mengalami sebuah inovasi atau perubahan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SD/MI, pada dasarnya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini sangat dibutuhkan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis

guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan, motorik, keterampilan berpikir, emosional, sosial dan moral (Rosdiani, 2015).

Pada dasarnya siswa usia sekolah dasar memiliki rasa ingin bermain yang tinggi dan sehingga guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat mengembangkan dan memanfaatkan tersebut. Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan perlu dilakukan pendekatan bermain, karena melalui bermain akan meningkatkan ketertarikan serta minat siswa. Namun dalam hal ini seorang guru atau pendidik harus mampu melakukan inovasi atau pengembangan pada permainan agar sesuai dengankarakter dan minat siswa. Selain itu apabila seorang pendidik mengharapkan hasil yang memuaskan maka pendidik harus menyiapkan perangkat pembelajaran dengan baik dan tepat. Modifikasi permainan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar.

Kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan spontan untuk mendapatkan kepuasan dan kegembiraan merupakan salah satu ciri kegiatan bermain. Bermain dengan imajinasi dan fantasi, memungkinkan siswa mengeksplorasi dunianya sendiri. Pertama melalui perasaannya dan kemudian menggunakan pikiran dan logikanya. Melalui eksperimentasi, siswa-siswa menemukan dan merancang sesuatu yang baru dan berbeda sehingga menimbulkan kepuasan. Selanjutnya, siswa dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain (Zellawati, 2011).

Graham mendefinisikan bermain merupakan perilaku motivasi intrinsik yang dipilih secara bebas dan berorientasi pada proses yang disukai. Sementara Sukintaka menyatakan dengan bermain siswa-siswa dapat mewujudkan potensi dalam bentuk gerakan, sikap, dan perilaku. Dari berbagai teori dan pandangan dapat diidentifikasi bahwa bermain adalah kemajuan siswa untuk aktivitas fisik, secara sukarela untuk mengekspresikan dan memperoleh kekuatan dan kesegaran (Hardiyono, 2013).

Permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan yang baku, baik mengenai peraturan permainannya, pemimpin permainan, media yang digunakan, ukuran lapangan, maupun durasi permainannya. Permainan dapat disesuaikan dengan keadaan, situasi, dan kondisi yang ada pada saat berlangsungnya kegiatan bermain. Selain itu, permainan kecil juga tidak mempunyai induk organisasi resmi baik yang bersifat nasional maupun internasional (Nurhasan, dkk., 2005:101; Hartati, dkk., 2012:27-28)

Menurut Ade dan Hayudi (2018) Permainan kecil merupakan sebuah permainan dalam bentuk olahraga yang sudah dimodifikasi dan juga bisa diambil dalam permainan - permainan tradisional yang tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan kepuasan, meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran penjas, dan untuk meningkatkan kebugaran siswa dengan cara bermain.

Permainan kecil memiliki tujuan seperti yang diungkap Kurnia dan Septiana (2020) Tujuan dari permainan kecil dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani bagi siswa adalah untuk menumbuh kembangkan peserta didik agar tetap bugar dan sehat sehingga akan mendukung siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah

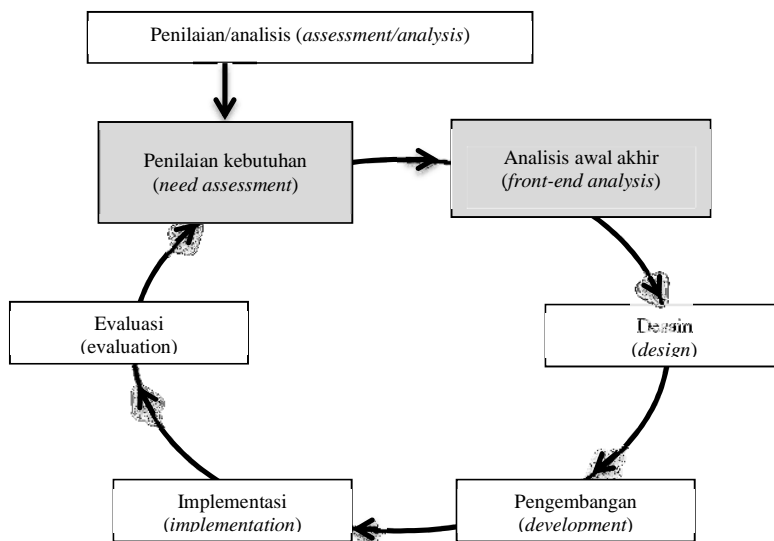
Menurut Cheppy (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono, 2003). Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada disk plastic bukan pada pita magnetic (Arsyad, 2004).

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan pada SD Adhyaksa 1 Kota Jambi bahwa masih banyak siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Kekurangan tersebut diduga ada beberapa faktor, diantaranya kurangnya variasi dalam bentuk permainan kecil yang dilakukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan, keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya referensi dalam bentuk video permainan kecil.

METODE

Menurut Ardhana (2002) setiap pengembangan tentu dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi peneliti dengan mempertimbangkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) yang dikemukakan oleh Lee & Owens. Alasan pemilihan model ini karena model ini merupakan model yang dikhususkan untuk mengembangkan multimedia (Lee & Owens, 2004).

Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan yang meliputi 5 langkah penelitian. Hal ini disebabkan karena langkah-langkah yang diambil disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan.



Gambar 1. Model Prosedur Pengembangan (Lee & Owens, 2004)

Adapun prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam pengembangan video permainan kreatif. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Tahap Pertama

Tahap pertama adalah tahap penilaian dan analisis (*assessment/analysis*) yang dibagi menjadi dua bagian yaitu penilaian kebutuhan (*need assessment*) dan analisis awal akhir (*front-end analysis*) (Lee & Owens, 2004).

2. Tahap Kedua

Tahap kedua adalah tahap desain. Tahap desain mencakup serangkaian kegiatan seperti membuat jadwal dalam pengembangan multimedia. Pada tahap ini juga meliputi kegiatan merancang spesifikasi media yang akan dikembangkan dan merancang struktur materi yang akan dikembangkan dalam multimedia. Pengembangan juga menyiapkan perangkat yang diperlukan dalam proses validasi ahli dan uji coba audiens.

3. Tahap Ketiga

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan produk yaitu menerjemahkan spesifikasi produk ke dalam wujud fisik, yaitu software multimedia interaktif. Tahap pengembangan ini meliputi pembuatan storyboard. Storyboard tersebut berfungsi sebagai pedoman bagi pengembang dalam input materi, mengembangkan desain interface yang akan digunakan dalam produk multimedia interaktif. Mengembangkan penyajian konten yang disajikan dalam multimedia interaktif, melakukan review atau perbaikan yang diperlukan sehingga produk dinilai layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan yang terakhir pengemasan produk dalam bentuk CD (*compact disk*).

4. Tahap Keempat

Tahap keempat adalah implementasi. Pada tahap ini, dilakukan validasi ahli media dan validasi ahli materi. Setelah produk dinyatakan layak oleh ahli, selanjutnya diujicobakan kepada siswa. Tahap

implementasi ini mencakup serangkaian kegiatan uji coba audiens yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Kegiatan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melibatkan siswa sebagai subjek uji coba. Uji coba kelompok kecil melibatkan beberapa sampel siswa yang diambil berdasarkan tingkat pemahaman materi atau hasil belajar yang dicapai melalui data nilai dari guru kelas. Uji coba kelompok besar melibatkan siswa satu kelas, namun siswa yang telah mengikuti uji coba kelompok kecil tidak di ikut sertakan pada uji coba kelompok besar.

5. Tahap Kelima

Tahap kelima adalah tahap evaluasi, pengembang melakukan evaluasi terhadap produk multimedia interaktif. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah evaluasi yang berorientasi pada kevalidan multimedia yang dikembangkan melalui validasi ahli media, ahli materi serta hasil uji coba produk. Tahap evaluasi ini berkaitan dengan tahap sebelumnya, yaitu tahap keempat. Tahap evaluasi dilakukan setelah masing-masing serangkaian kegiatan di tahap keempat (validasi ahli dan uji coba produk) dilakukan. Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dan Penelitian dilakukan di kelas V SD Adhyakasa 1 Kota Jambi. Penelitian tersebut menghasilkan produk Pengembangan Video Pembelajaran Olahraga Permainan Kecil Pada Siswa Sekolah Dasar. Produk dikemas dalam bentuk video permainan kecil yang diberikan kepada siswa dan dapat digunakan sebagai panduan untuk belajar di dalam kelas maupun belajar secara mandiri dengan bantuan perangkat komputer atau *smartphone*.

Pengembangan dan penelitian ini menggunakan Metode Research & Development (R&D) dan menggunakan Model Pengembangan ADDIE (Lee and Owens, 2004: 3).

Pada analisis terdapat 2 tahapan yaitu *Needs Assessment* dan *Front-end Analysis*. *Needs Assessment* (Analisis Kebutuhan) berupa analisis keadaan lapangan dan peserta serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pengembangan media. Kegiatan analisis lapangan dilakukan dengan pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran di SD Adhyakasa 1 Kota Jambi kelas V. Hasil informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa dan pengembangan video pembelajaran yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan saat melaksanakan kegiatan pembelajaran Permainan Kecil pada Kelas V SD Adhyakasa 1 Kota Jambi. Hasil dari observasi yang telah dilakukan yaitu pada sekolah dasar Adhyakasa 1 Kota Jambi yaitu: (1) Kurang semangatnya siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjaskes, (2) Minimnya permainan kecil yang diberikan sehingga membuat jenuh para siswa, (3) Keterbatasan referensi dalam bentuk video permainan kecil.

Berdasarkan dari hasil kegiatan observasi, diadakan pengembangan media video pembelajaran sebagai sarana belajar siswa Kelas V SD Adhyakasa 1 Kota Jambi. Kegiatan selanjutnya *Front-end Analysis* dengan cara mengumpulkan referensi berupa kurikulum, silabus mata pelajaran PJOK kelas V, serta buku-buku yang berkaitan dengan materi dan lain-lain yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran.

Tahap desain merupakan tahapan perancangan media pembelajaran interaktif yang meliputi rumusan tujuan pembuatan media video pembelajaran Permainan Kecil sesuai dengan kebutuhan siswa, pembuatan *flowchart* untuk alur media pembelajaran, pembuatan *storyboard* sebagai rancangan awal pembuatan media pembelajaran, pengumpulan objek rancangan sesuai dengan materi terdapat pada media pembelajaran, dan penyusunan instrument untuk menguji kelayakan media video pembelajaran sebagai sumber belajar siswa.

Instrumen dibuat dalam bentuk angket yang disajikan kepada ahli media, ahli materi dan responden menggunakan tipe jawaban berupa check list (√).

Tabel 1. Persentase Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Ahli Materi	84	90	93%

Tabel 2. Persentase Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I

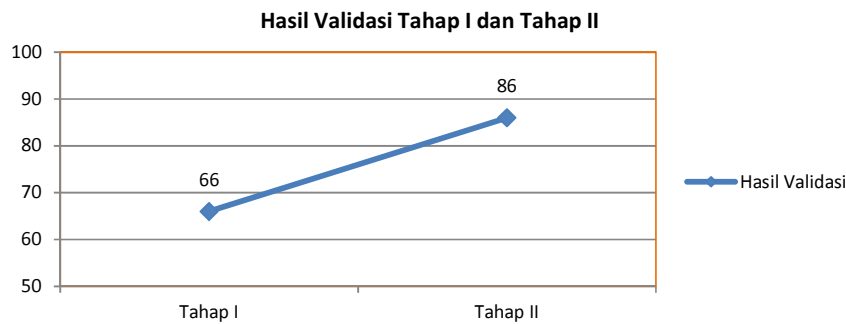
No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Media	99	150	66%

Berdasarkan penilaian diatas diketahui bahwa materi yang digunakan dalam pengembangan video Permainan Kecil dapat digunakan, namun pengembangan media video permainan kecil belum perlu direvisi kembali.

Tabel 3. Persentase Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)
1	Media	129	150	86%

Setelah produk media video melalui proses revisi maka diajukan kembali kepada ahli untuk dilakukan penilaian. Hasilnya media video dapat digunakan. Adapun diagram skor total validasi ahli media pada setiap tahap validasi dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik hasil validasi tahap I dan tahap II

Dapat dilihat dari gambar 3 grafik hasil validasi ke I dan hasil validasi ke II telah terjadi perubahan yang cukup signifikan yaitu sebesar 20%, dari hasil revisi I pada pengembangan video yang dibuat pertama hanya memperoleh 66%, selanjutnya pengembang melakukan perbaikan dan dilakukan revisi kedua dari hasil revisi tersebut memperoleh 86%.



Gambar 3. Implementasi Produk

Uji coba produk video Permainan Kecil melibatkan sebanyak 5 responden untuk uji coba kelompok kecil dan 19 responden untuk uji coba kelompok besar. Seluruh siswa tersebut ditunjuk untuk menjadi responden guna memberikan tanggapan dan respon terhadap media video yang telah

dibuat, kemudian responden mengisi angket melalui instrument tanggapan dan respon siswa untuk mengetahui tanggapan dan respon terhadap video permainan kecil yang telah dibuat.

Tabel 4. Hasil angket uji coba kelompok kecil

No	Aspek yang dinilai	Skore yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Tanggapan dan Respon Siswa	368	400	92	Sangat Baik

Hasil angket yang dibagikan kepada 5 siswa mengenai pengembangan media pembelajaran video permainan kecil yang terdiri 16 pernyataan menunjukkan bahwa penilaian dari responden dan tanggapan siswa sebesar 92% sehingga dapat dikategorikan sangat baik.

Tabel 5. Hasil angket uji coba kelompok besar

No	Aspek yang dinilai	Skore yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Tanggapan dan Respon Siswa	1414	1520	93	Sangat Baik

Hasil angket yang dibagikan kepada 19 siswa mengenai pengembangan media pembelajaran video Permainan Kecil yang terdiri 16 pernyataan menunjukkan bahwa penilaian dari respon dan tanggapan siswa sebesar 93% sehingga dapat dikategorikan sangat baik.

Selanjutnya tahap evaluasi yakni proses untuk melihat apakah produk yang sedang dikembangkan sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan agar diperoleh multimedia interaktif berbasis android berorientasi kemampuan berpikir kreatif yang baik dan dapat mengatasi permasalahan pada siswa. Hasil evaluasi yang dilakukan pada tahap analisis bahwa masalah yang diidentifikasi dan solusi yang ditawarkan telah sesuai dengan data didapatkan dari instrumen wawancara guru dan penyebaran angket kuisisioner siswa. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tim ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil bahwa produk yang dikembangkan sudah layak untuk diuji cobakan di sekolah. Dilihat dari hasil data hasil penilaian ahli materi dan media diperoleh bahwa produk video yang dikembangkan sudah layak dan mempersilahkan peneliti untuk ujicoba produk kepada siswa kelas V di SD Adhyaksa 1 Jambi. Dari data angket respon siswa, sebagian besar siswa tertarik dan menyukai video permainan kecil di yang dikembangkan dan memberikan respon yang sangat baik yaitu sebesar 93 %. Pengembangan video permainan kecil yang sudah dievaluasi disebut sebagai produk akhir dari media video permainan kecil.

Pengembangan dari multimedia video permainan kecil dikembangkan dengan menggunakan kerangka pengembangan Lee & Owens. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh (Rusdi, 2018) pada bab sebelumnya peneliti telah menyampaikan alasan peneliti menggunakan model pengembangan Lee & Owens ini karena model pengembangan ini memiliki tahap-tahapan yang sistematis dan memiliki langkah-langkah yang tersusun jelas. Dimana model pengembangan ini dirancang secara khusus untuk mengembangkan suatu multimedia.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melakukan perencanaan dan pembuatan produk yang dikembangkan untuk memberikan solusi dari permasalahan yang sudah didapatkan. Dengan melakukan perencanaan peneliti dapat menentukan hal apa yang akan dibutuhkan dalam pembuatan produk yang akan dikembangkan. Setelah itu menentukan perencanaan, struktur materi dan spesifikasi media yang akan dibuat dalam sebuah diagram alur yakni *flowchart*. Dan untuk rancangan awal dalam pembuatan media yang akan dikembangkan, terlebih dahulu dibuat *storyboard* untuk memudahkan pengembangan nantinya dalam merancang media.

Langkah kedua adalah membuat suatu format produk yang akan dibuat peneliti, ini bertujuan agar dapat menjelaskan komponen apa saja yang akan dibuat dan modelnya dapat dilihat seperti apa. Dalam pembuatan media pembelajaran berupa video pembelajaran tidaklah serumit apa yang dibayangkan. Peneliti berpikir bahwa video dapat diputar dimana saja, kapan saja dan siswa tidak ada batasannya dalam belajar. Media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam belajar mandiri. Sehingga hal yang dilakukan pertama adalah peneliti

mencari dan merangkum materi yang nantinya akan mudah dipahami oleh siswa. Setelah itu didesain agar saat siswa belajar menggunakan video tersebut tidak akan cepat bosan dan menarik untuk dilihat.

Dalam penggunaan teknologi pada proses pembelajaran akan menimbulkan rasa senang karena siswa berinteraksi dengan gambar, video, maupun animasi. Kondisi rasa senang inilah yang menjadi faktor penting dalam efektivitas belajar. Selain itu dilengkapi juga audio yang menjelaskan materi tersebut, sehingga siswa mudah memahami materi yang ada dalam video. Video yang digunakan sebagai bahan ajar non cetak yang kaya akan informasi dan tuntas karena dapat tersampaikan pada siswa secara langsung. Daryanto (2020) menjelaskan bahwa video juga memberikan suatu dimensi yang baru untuk memberikan pemahaman yang kuat pada anak. Video pembelajaran permainan kecil yang telah dibuat berisi pesan-pesan yang baik untuk pembelajaran, selain itu juga memiliki berbagai manfaat untuk pembelajaran siswa, diantaranya adalah membantu pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran, merangsang minat belajar siswa, siswa dapat lebih berkonsentrasi saat proses belajar mengajar.

Langkah ketiga adalah dengan melakukan validasi media yang bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan penilaian yang dilakukan oleh validator terhadap media yang sudah dikembangkan. Suryabrata (dalam Widodo, 2006) menyatakan bahwa validitas tes bertujuan untuk menunjukkan kepada derajat pengukuran suatu tes. Sugiono (2016) juga mengatakan bahwa validitas yaitu menunjukkan suatu derajat ketepatan data sesungguhnya yang terdapat pada objek dengan data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti guna mencari validitas suatu item, dan kemudian mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut. Dalam hal ini peneliti menggunakan dua validator, yaitu validator isi pembelajaran atau materi dan validator media. Peneliti menggunakan dua validator karena dapat mengetahui tingkat kevalidan suatu media yang sudah dikembangkan. Berdasarkan hasil yang sudah di validasi oleh validator maka peneliti wajib memperbaiki sesuai dengan apa yang sudah disarankan oleh validator.

SIMPULAN

Proses penelitian yang dilakukan peneliti menghasilkan kesimpulan yaitu video permainan kecil pada pembelajaran PJOK dinyatakan sangat layak digunakan dimana video permainan kecil pada pembelajaran PJOK tersebut telah divalidasi oleh beberapa ahli. Ahli media memperoleh presentase 86% dengan kategori “Sangat Layak” ahli materi memperoleh presentase 93% dengan kategori “Sangat Layak”.

Uji coba dilakukan dengan uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 5 siswa dengan memperoleh presentase 92%, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan kepada 19 siswa dengan memperoleh presentase 93%, dengan kategori sangat menarik. Sehingga video permainan kecil pada pembelajaran PJOK dinyatakan sangat dibutuhkan dan sangat berkontribusi sebagai penunjang pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A Lee, W. W. & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design*. California: Pfeiffer.
- Ardhana, I.W., (2002). *Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Lokakarya Nasional Angkatan II Metodologi Penelitian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran: Malang.
- Azhar Arsyad. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dini Rosdiani. (2015). *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. (2014). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hardiyono, B. (2013). *The Game is Played and Basic Fitness for Student*. International Seminar on Physical Education, Sport, and Health, (pp. 118-125). Sport Science Faculty, Semarang State University, Semarang, Indonesia.
- Hartati, S.C.Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2012). *Permainan Kecil: Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial, dan Emosional*. Cetakan 1. Malang: Wineka Cipta.
- Hayudi, H. & Kurniawan, A. (2018). *Pengembangan Buku Ajar Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Olahraga Permainan Kecil*. Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga), 3(2), 178-187.
- H.J.S Husdarta. (2011). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- H.J.S Husdarta & Nurlan Kusmaedi (2010). *Pertumbuhan dan Perkembangan (Olahraga dan Kesehatan)*. Bandung: Alfabeta
- Kurnia, D., dan Septiana, R. A. (2020). *Implementasi Permainan Kecil Sebagai Bentuk Pemanasan Terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Physical Activity Journal (PAJU), 2(1), 90-99.
- Pupuh Faturrohman & Sobry Sutikno (2010). *Strategi Belajar Mengajar: Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama
- Rusli Lutan. (2000). *Strategi Belajar Penjas*. Direktorat Jendral Olahraga: Depdiknas
- Sungkono (2003). *Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY