

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PASSING ATAS DALAM PERMAINAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS XI SMA

DEVELOPMENT OF VIDEO LEARNING MEDIA OF SET UP IN VOLLEYBALL GAMES ON XI GRADE SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

Oleh : Yogi Ardi Setiawan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, yogiardisetiawan@gmail.com

Abstrak

Dilatar belakangi masih kurangnya media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA. Penelitian ini merupakan penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Subjek dalam ujicoba ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mertoyudan yang berjumlah 13 anak pada ujicoba kecil dan 32 anak pada ujicoba besar dan belum pernah mendapatkan materi dengan media ini. Instrumen menggunakan kuisisioner dan produk media pembelajaran. Untuk menganalisis data digunakan statistik deskriptif dengan persentase. Pada uji coba kecil diperoleh bahwa sebanyak 3 anak (23,07%) mempunyai tanggapan baik, sebanyak 10 siswa (76,92%) mempunyai tanggapan sangat baik. Sedangkan pada ujicoba besar tanggapan siswa sebanyak 1 anak (7,69%) menyatakan baik sedangkan sebanyak 31 anak (96,87%) menyatakan sangat baik. Dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk proses pembelajaran disekolah.

Kata kunci : Media Pembelajaran, media pembelajaran, Passing Atas, Bolavoli, Siswa, Sekolah Menengah Atas

Abstract

Because still few of video learning media of set up on volleyball games on eleventh grade Senior High School students, this research aims to develop video learning media of set up on volleyball games on XI grade Senior High School students. This research is Research and Development Research. The subject on this trials is eleventh grade students of SMA Negeri 1 Mertoyudan which amounts 13 students in small trials and 32 in large trials and that students are never get the material with this media. The instruments using questionnaires and learning media product. To analyze the data using descriptive statistics on the percentage. In small trials obtained that 3 students (23,07%) have good response, 10 students (76,92%) have very good response. While in large trials the response of students 1 student (7,69%) declare good response while 31 students (96,87%) declare very good response. Concluded that development of video learning media of set up on volleyball games on eleventh grade senior high school students is very good. So it can be concluded that learning media product that developed was fit used in the learning process at school.

Keywords : Learning Media, learning media, Set Up, Volleyball, Students, Senior High School

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu guna mempermudah dalam pembelajaran didalam kelas. Menurut Azhar Arsyad (2002: 148) mengatakan, media pembelajaran dapat menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak. Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru penjasorkes untuk meningkatkan keterterarikan siswa dalam bergerak. Pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran dapat menjadi salah satu variasi yang mempermudah penyampaian materi dari guru kepada siswanya. Menurut Rayandra Ashar (2012: 73) mengatakan, “media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Jika siswa merasa jenuh dengan suatu pembelajaran, maka akan sulit bagi mereka menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Siswa lebih tertarik melihat video dalam pembelajaran praktik karena siswa cenderung tidak memperhatikan ketika dijelaskan oleh guru tanpa adanya contoh gerakan langsung.

Keteratarikan penulis untuk melakukan penelitian ini berawal dari pengamatan di lapangan saat peneliti melakukan Praktik Pengalaman Lapangan di SMA Negeri 1 Mertoyudan, dimana nilai praktik permainan bolavoli merupakan nilai yang mempunyai rata-rata nilai terendah dibanding nilai praktik yang lainnya. Dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes materi bolavoli, peneliti melihat sebagian besar siswa SMA Negeri 1 Mertoyudan kurang tertarik untuk mendengarkan penyampaian teori dan melakukan praktek permainan bolavoli. Ada yang menganggap permainan ini sudah sering mereka lakukan sehingga tidak perlu lagi

mendengarkan materi yang disampaikan guru. Sebagian lagi yang biasa didominasi siswa perempuan menganggap permainan ini sulit dilakukan. Selain itu mereka juga takut dengan bolavoli yang digunakan karena sakit jika terkena badan. Sehingga dibutuhkan inovasi dan modifikasi untuk membuat siswa lebih tertarik untuk mendengarkan dan menyimak materi yang disampaikan guru.

Saat peneliti mengamati jalannya proses belajar mengajar terlihat sikap acuh pada siswa yang menganggap bahwa permainan bolavoli sudah sering mereka lakukan sehingga mereka tidak berminat mendengarkan penjelasan guru lagi. Cara melakukan *passing* pun sering sekali tidak menggunakan teknik dasar yang benar, mereka hanya sekedar ingin melambungkan bola setinggi-tingginya agar terlihat lebih perkasa. Lebih lanjut lagi, siswa enggan untuk melakukannya karena kurangnya pengertian dan penjelasan langkah-langkah melakukan *passing* atas sehingga siswa menganggap sulit untuk dilakukan. Ditambah lagi pandangan yang telah berubah yakni pembelajaran pejasorkes yang berkembang sekarang yang penting anak sudah mau bergerak dan gembira. Seringkali guru tidak menyadari bahwa siswa kurang memahami teknik *passing* atas apabila hanya melalui penjelasan tanpa adanya contoh gerakan dari guru selain itu juga keterbatasan dari guru sendiri dan kurangnya media sebagai penunjang proses pembelajaran. Hal itu memberikan ide kepada penulis untuk memodifikasi media pembelajaran permainan bolavoli agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan serius mendengarkan penjelasan guru sehingga saat melakukan

praktik mereka bisa dengan benar melakukannya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Menurut Gay (dalam Rahajeng Kartika Sari, 2010), media penelitian pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif berupa material pembelajaran, media, strategi, atau material lainnya dalam pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan ini mengadopsi beberapa langkah seagai berikut:



Pengumpulan bahan/informasi yang merupakan permasalahan penelitian dengan melakukan *survey* dan studi lapangan di SMA Negeri 1 Mertoyudan.

Peneliti merancang *draft* desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ada, peneliti juga melakukan analisis materi yang akan dibahas. Analisis ini mencakup analisis struktur isi, materi yang dibahas disesuaikan dengan kebutuhan

peserta didik. Hasil analisis yang telah diperoleh digunakan sebagai acuan untuk menentukan desain produk. Kerangka materi yang nantinya akan dibahas yaitu pokok-pokok materi berdasarkan teknik-teknik dasar *passing* atas yang akan diajarkan atau dilatihkan kepada peserta didik. peneliti juga mengumpulkan materi dengan melakukan kajian dan mencari referensi dari buku-buku. Selain itu pengumpulan materi juga dilakukan melalui internet.

Proses pembuatan desain yang meliputi gambar, video, suara, *background*, jenis dan warna teks. Pembuatan produk yang berupa video *passing* atas dalam permainan bolavoli. Setelah dibuat kemudian video *diedit* dahulu untuk memunculkan suara dan tulisan. Kemudian, pada tahap pembuatan tampilan video *passing* atas dalam permainan bolavoli menggunakan *software adobe flash cs6* dan memasukan file video ke dalam *flash*. Setelah itu dikemas ke dalam sebuah CD (*Compact Disk*).Penilaian kelayakan diperoleh dari dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media.

Instrumen Penelitian dan Data Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa kuisisioner dan wawancara. Instrumen berupa kuisisioner disusun dengan maksud untuk mengevaluasi kualitas video pembelajaran *passing* atas bolavoli pembelajaran dan instrumen berupa pedoman wawancara dipakai sebagai alat pengumpulan data dari para ahli dan siswa terkait dengan saran, kritik, dan masukan-masukan yang bermanfaat bagi perbaikan kualitas produk sehingga dihasilkan produk yang berkualitas.

Kuisisioner yang digunakan mengadopsi dari kuisisioner Nur Rohmah Muktiani (2008)

Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap yaitu 1) Penilaian yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian (Sugiyono, 2009: 93-94) dan 2) Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam menjalankan CD (*Compact Disk*) media pembelajaran ini siswa berinteraksi langsung dengan media untuk memindah *slide* satu ke *slide* yang lain. Interaksi ini berupa mengklik tombol yang sesuai pada media pembelajaran ini. Dalam pembuatan video *passing* atas dalam permainan bolavoli ini dibuat dengan *software adobe flash cs6*. Berikut tampilan produk awal sebelum direvisi dan setelah direvisi oleh ahli materi dan ahli media. Untuk jelasnya dapat dilihat pada gambar



Gambar 1. Tampilan Awal, Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 2. Tampilan Materi



Gambar 3. Tampilan Video



Gambar 4. Latihan Soal



Gambar 5. Tampilan Profil

Data Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi

Ahli Materi Tahap I

Ahli materi memberikan penilaian tahap I berdasarkan pada aspek materi pembelajaran dan isi materi. Hasil penelitian pada ahli materi pada tahap I pada aspek materi pembelajaran diperoleh nilai sebesar 83,08 % masuk dalam

kategori “sangat baik”, sedangkan hasil pada aspek isi materi diperoleh nilai sebesar 75% masuk dalam kategori “baik”. hasil tersebut dapat diartikan bahwa produk dan kuisioner telah baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran, akan tetapi masih ada catatan dari ahli materi untuk diperbaiki yaitu “lebih rasio menggunakan petunjuk *passing* atas dengan buku Suharno HP (1981), sikap permulaan, sikap pelaksanaan, sikap akhir dalam melaksanakan *passing* atas lebih jelas”. Oleh karena itu peneliti melakukan uji materi pada tahap ke dua.

Ahli materi menyarankan ada beberapa hal yang perlu di revisi antara lain:

- (1) Pada bagian materi pelaksanaan *passing* atas yang awalnya menggunakan buku Barbara L. Viera dkk, diganti dengan buku Suharno HP (1981) karena penjelasan langkah-langkah *passing* atas lebih jelas.



Gambar 6. Tampilan Materi *Passing* Atas Sebelum Direvisi



Gambar 7. Tampilan Materi *Passing* Atas Setelah Direvisi

Ahli Materi Tahap II

hasil media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA pada aspek materi pembelajaran diperoleh nilai sebesar 87,69 % masuk dalam kategori “sangat baik”, sedangkan hasil pada aspek isi materi diperoleh nilai 85 % masuk dalam kategori “sangat baik”. Ahli Materi menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran “sangat baik” tanpa adanya revisi dengan komentar yaitu “sudah sesuai dengan koreksi yang terdahulu”, media pembelajaran ini sangat baik untuk proses pembelajaran khususnya untuk belajar mandiri siswa. Dan media pembelajaran ini layak untuk digunakan uji coba tanpa adanya revisi.

Data Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media

Ahli Media Tahap I

Hasil penilaian dari ahli media pada tahap media pada aspek tampilan memperoleh nilai sebesar 55% masuk dalam kategori “cukup baik”, sedangkan hasil pada aspek pemrograman diperoleh nilai sebesar 58% masuk dalam kategori “cukup baik”.

Hasil tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA masih perlu adanya perbaikan. Catatan yang diberikan oleh ahli materi yaitu “perlu adanya perbaikan untuk tampilan video, musik yang digunakan harus tepat dan sesuai”. Maka dari itu peneliti melanjutkan untuk melakukan uji media pada tahap ke dua.

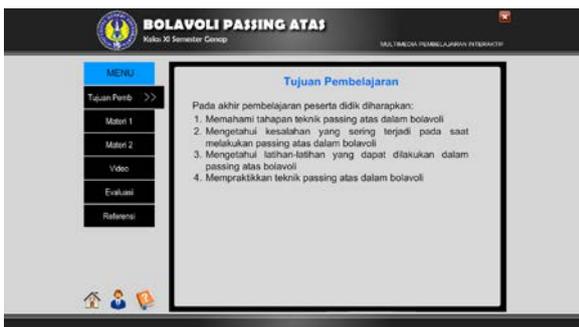
Ahli media menyarankan ada beberapa hal yang perlu direvisi terkait dengan

aspek materi. Beberapa hal yang perlu direvisi antara lain:

- (1) Pada KI dan KD diganti dengan tujuan pembelajaran, karena KI dan KD itu untuk guru bukan untuk siswa. Berikut adalah gambar tampilan KI dan KD sebelum dan sesudah direvisi:



Gambar 8. Tampilan KI dan KD Sebelum Direvisi



Gambar 9. Tampilan KI dan KD Setelah Direvisi

- (2) Gambar pada kesalahan yang sering terjadi pada saat melakukan *passing* atas diberi keterangan disamping gambar. Berikut tampilan gambar sebelum dan sesudah direvisi:



Gambar 10. Tampilan Gambar Sebelum Direvisi



Gambar 11. Tampilan Gambar Setelah Direvisi

- (3) Musik pengantar di dalam video masih kurang baik, dan video diberi keterangan pemeran dan sumber. Berikut adalah tampilan video sebelum dan sesudah direvisi:



Gambar 12. Tampilan Video Sebelum Direvisi



Gambar 13. Tampilan Video Setelah Direvisi



Gambar 14. Tampilan Gambar Sebelum Direvisi

Ahli Media Tahap II

Hasil penilaian ahli media pada tahap ke dua pada aspek tampilan diperoleh nilai sebesar 70 % masuk dalam kategori “baik”, sedangkan hasil pada aspek pemrograman diperoleh nilai sebesar 72 % masuk dalam kategori “baik”. Media pembelajaran video telah mengalami perbaikan dan mendapat penilaian yang lebih baik dibandingkan pada tahap I. Untuk menyempurnakan media pembelajaran video *passing* atas peneliti melakukan uji media pada tahap III.

Ahli media memberikan masukan dan penambahan untuk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada tahap II ahli media memberikan masukan dan revisi yaitu :

- (1) Gambar pada langkah-langkah diganti dengan gambar yang lebih sederhana. Berikut adalah gambar tampilan sebelum dan sesudah direvisi:



Gambar 15. Tampilan Gambar Setelah Direvisi

Ahli Media Tahap III

Hasil penilaian ahli media pada tahap ke tiga pada aspek tampilan diperoleh nilai sebesar 93% masuk dalam kategori “sangat baik”, sedangkan berdasarkan aspek pemrograman diperoleh nilai sebesar 88% masuk dalam kategori “sangat baik”. berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa produk dan kuisioner telah sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dan media pembelajaran ini layak untuk digunakan uji coba tanpa adanya revisi. Adanya sarana belajar mandiri ini diharapkan akan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Tanggapan Siswa

Setelah dilakukan uji ahli media dan ahli materi, maka kuisioner dan media pembelajaran diujicobakan kepada siswa untuk digunakan pada pembelajaran.

Uji Coba Kecil

Uji coba kepada siswa dalam skala kecil dilakukan kepada siswa sebanyak 13 anak. Hasil uji coba media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Deskripsi Tanggapan siswa Uji Coba Kecil

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	10	76,92
60,1% - 80%	Baik	3	23,07
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		13	100

Berdasarkan tabel dan gambar diatas diketahui hasil pada uji coba kecil diketahui bahwa sebanyak 3 anak (23,07 %) mempunyai tanggapan baik, sebanyak 10 siswa (76,92 %) mempunyai tanggapan sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian pada uji coba kecil dapat diartikan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA adalah sangat baik.

Angket tanggapan siswa pada media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA dinilai berdasarkan pada tiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek isi dan aspek pembelajaran. Hasil penelitian pada ketiga aspek tersebut adalah sebagai berikut:

Aspek Tampilan Uji Coba Kecil

Tanggapan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA berdasarkan aspek tampilan dapat dilihat sebagai berikut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Deskripsi Aspek Tampilan Uji Coba Kecil

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	8	61,52
60,1% - 80%	Baik	5	38,46
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		13	100

Berdasarkan tabel diatas diketahui tanggapan siswa pada media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA sebanyak 5 anak (38,46 %) menyatakan baik sedangkan sebanyak 8 anak (61,52 %) menyatakann sangat baik.

Aspek Isi Uji Coba Kecil

Hasil penelitian media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI pada aspek isi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Deskripsi Aspek Isi Uji Coba Kecil

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	7	53,85
60,1% - 80%	Baik	6	46,15
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		13	100

Berdasarkan tabel diatas diketahui tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA diperoleh sebanyak 6 anak (46,15 %) menyatakan baik, sedangkan sebanyak 7 anak (53,85 %) menyatakan sangat baik.

Aspek Pembelajaran Uji Coba Kecil

Hasil penelitian tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA pada aspek

pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Deskripsi Aspek Pembelajaran Uji Coba Kecil

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	9	69,23
60,1% - 80%	Baik	4	30,76
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		13	100

tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA berdasarkan sebanyak 4 anak (30,76 %) menyatakan baik, sedangkan sebanyak 9 anak (69,23 %).

Uji Coba Besar

Uji Coba besar dilakukan kepada siswa yang berjumlah 32 anak. Hasil uji coba kepada siswa dapat diperoleh tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Deskripsi Hasil Uji Coba Besar

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	31	96,87
60,1% - 80%	Baik	1	7,69
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel diatas diketahui tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA sebanyak 1 anak (7,69 %) menyatakan baik sedangkan sebanyak 31 anak (96,87 %) menyatakan sangat baik.

Agket tanggapan siswa pada pengembangan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli

pada siswa kelas XI SMA didasarkan pada tiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek isi dan aspek pembelajaran. Hasil penelitian pada ketiga aspek tersebut adalah sebagai berikut:

Aspek Tampilan (Uji Coba Besar)

Hasil tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA pada aspek tampilan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Deskripsi Hasil Aspek Tampilan (Uji Coba Besar)

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	27	84,37
60,1% - 80%	Baik	5	15,62
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel diatas diketahui tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA berdasarkan sebanyak 5 anak (15,62 %) menyatakan baik sedangkan sebanyak 27 anak (84,37 %) menyatakan sangat baik.

Aspek Isi Uji Coba Besar

Hasil penelitian media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA pada aspek isi materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Deskripsi Hasil pada Aspek Isi Materi (Uji Coba Besar)

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	24	75
60,1% - 80%	Baik	8	25
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel diatas diketahui tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA sebanyak 8 anak (25%) menyatakan baik, sedangkan sebanyak 24 anak (75%) menyatakan sangat baik.

Aspek Pembelajaran Uji Coba Besar

Hasil penelitian media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA pada aspek pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Deskripsi Hasil Aspek Pembelajaran (Uji Coba Besar)

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
80,1% - 100%	Sangat Baik	30	93,75
60,1% - 80%	Baik	2	6,25
40,1% - 60%	Cukup Baik	0	0
20,1% - 40%	Kurang	0	0
0% - 20%	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel diatas diketahui pengembangan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA sebanyak 2 anak (6,25%) menyatakan baik sedangkan sebanyak 30 anak (93,75%) menyatkan sangat baik.

Produk Media Pembelajaran Video *Passing* Atas Bolavoli

Setelah melalui lima kali revisi berdasarkan evaluasi ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar maka dapat diperoleh media pembelajaran video *passing* atas bolavoli yang dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk media belajar siswa sekolah menengah atas, khususnya kelas XI.

Pembahasan

Olahraga bolavoli merupakan salah satu jenis permainan bola besar yang menjadi salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan olahraga. Seperti halnya pembelajaran bolavoli yang dilakukan di SMA Negeri 1 Mertoyudan. Siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes materi bolavoli, peneliti melihat sebagian besar siswa kurang tertarik untuk mendengarkan penyampaian teori dan melakukan praktik. Hal tersebut menjadi perhatian seorang guru untuk mengemabangkan media pembelajaran untuk meningkatkan motiivasi dan minat anak agar terhadap permainan bolavoli. Dalam permainan bolavoli *passing* atas merupakan unsur terpenting dalam permainan bolavoli. Banyak perincian yang perlu diperhatikan, sebelum siswa mampu melakukan proses gerak yang sangat rumit dalam *passing* atas.

Video termasuk dalam kategori bahan ajar audio-visual atau bahan ajar pandang dengar. Bahan ajar audio visual merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan dua materi yaitu materi visual dan materi auditif. Materi auditif ditujukan untuk merangsang indra pendengaran sedangkan materi visual untuk merangsang indra penglihatan. Dengan kombinasi dua materi ini, pendidikan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil penelitian pada uji coba kecil diperoleh bahawa sebanyak 3 anak (23,07 %) mempunyai tanggapan baik, sebanyak 10 siswa (76,92 %) mempunyai tanggapan sangat baik. Sedangkan tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video *passing* atas

dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA sebanyak 1 anak (7,69 %) menyatakan baik sedangkan sebanyak 31 anak (96,87 %) menyatakan sangat baik.

Hasil tersebut dapat diartikan bahwa pengembangan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA adalah sangat baik. Dengan hasil tersebut maka media pembelajaran video *passing* atas layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bolavoli.

Dengan media pembelajaran video *passing* atas peserta didik cenderung akan lebih mudah mengingat dan memahami suatu pelajaran, mereka tidak hanya menggunakan satu jenis indra saja, apalagi jika hanya indra pendengaran. Seperti kata *Confucius* yaitu apa yang saya dengar saya akan lupa, apa yang saya lihat saya akan ingat, apa yang saya lakukan saya akan paham. Saat ini penggunaan video adalah media paling menarik karena isi didalamnya tidak monoton, siswa dengan karakteristiknya menyukai media yang bersifat tontonan yang lebih menyenangkan.

Tanggapan yang sangat baik dari anak terhadap media pembelajaran video *passing* atas dikarenakan selama ini siswa dalam mengikuti pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan komando. Metode ceramah guru hanya menjelaskan secara teori kepada peserta didiknya mengenai materi pembelajaran, hal tersebut menjadikan anak sering tidak mendengarkan materi yang disampaikan sehingga materi menjadi susah dipahami oleh siswa. Metode komando guru hanya memberi contoh dan memberi perintah kepada anak untuk melakukan gerakan *passing* atas, hal tersebut menjadi tidak efektif dikarenakan keterbatasan sarana dan

prasarana, dikarenakan dalam melakukan gerakan *passing* atas dilakukan secara bergantian.

Dengan media pembelajaran video *passing* atas yang dibuat menjadikan anak lebih tertarik, dan anak mudah memahami materi, dikarenakan video yang dibuat menampilkan contoh gerakan secara detail dan rinci, sehingga siswa mampu mencontoh gerakan dengan baik. Selain itu tampilan video yang menarik juga akan meningkatkan perhatian anak dalam pembelajaran.

Apa bila dikaji lebih lanjut mengenai media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA berdasarkan aspek tampilan, aspek isi materi dan aspek pembelajaran adalah sebagai berikut.

Aspek Tampilan

Berdasarkan aspek tampilan menggunakan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli hasilnya adalah sangat baik. Dari hasil aspek tampilan tersebut diartikan siswa menjadi lebih tertarik dan lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan sikap tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut, menjadikan anak akan memperhatikan sepenuhnya materi yang ditampilkan, maka perhatian siswa menjadi meningkat.

Aspek Isi Materi

Berdasarkan aspek isi materi, dapat diketahui bahwa materi yang disampaikan kepada siswa menjadi lebih rinci. Dalam hal ini siswa lebih memahami secara detail gerakan *passing* atas dalam permainan bola voli. Dikarenakan dengan media video gerakan dapat dibuat perlahan sehingga secara rinci siswa dapat

memperhatikan gerakan secara keseluruhan. Selain gerakan passing atas siswa juga ditampilkan berbagai macam gerakan passing atas dalam permainan.

Aspek Pembelajaran

Berdasarkan pada aspek pembelajaran, anak dalam mengikuti pembelajaran lebih kondusif. Hal tersebut diartikan semua anak mengikuti pembelajaran dengan baik, dengan melihat video pembelajaran siswa dapat mengamati dengan baik mengenai gerakan *passing* yang benar. Sehingga guru dalam hal ini tidak perlu memberi contoh dan menerangkan secara teoritis. Sehingga anak tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran *passing* atas bolavoli.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas diperoleh pada uji coba kecil diperoleh bahwa sebanyak 3 anak (23,07 %) mempunyai tanggapan baik, sebanyak 10 siswa (76,92 %) mempunyai tanggapan sangat baik. Sedangkan pada uji coba besar tanggapan siswa sebanyak 1 anak (7,69 %) menyatakan baik sedangkan sebanyak 31 anak (96,87 %) menyatakan sangat baik. Dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi guru hendaknya lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran, salah satunya dengan

media pembelajaran video *passing* atas dalam permainan bolavoli

2. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya digunakan dengan sampel yang berbeda dan populasi yang lebih luas, sehingga diharapkan media pembelajaran video dalam permainan bolavoli dapat teridentifikasi secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Nur Rohmah Muktiani. (2008). *Pengembangan untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA*. Tesis. PPs-UNY.
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Rahajeng Kartika Sari. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Blog*. Skripsi. Diambil dari <http://scribd.com/doc/53576607/Bab-i-Sampai-Bab-III-Skripsi-Revisi-Ok>. Pada tanggal 23 Desember 2014, jam 20.00 WIB.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.