

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN PERMAINAN BOLA VOLI KELAS VII  
SMP NEGERI 5 BANJARMASIN**

Wartinah<sup>1</sup>, Adrie Satrio<sup>2</sup>, Agus Hadi Utama<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Lambung Mangkurat

<sup>1</sup>wartinahh02@gmail.com, <sup>2</sup>adrie.satrio@ulm.ac.id, <sup>3</sup>agus.utama@ulm.ac.id

**Abstrak**

Penelitian ini untuk membantu guru dalam menyelesaikan masalah dengan mengembangkan video pembelajaran pada mata pelajaran PJOK materi untuk meningkatkan keterampilan bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Banjarmasin. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) serta penyebarluasan (*disseminate*). Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan angket. Analisis keefektifan dilakukan dengan *pretest* dan *posttest*. Data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala likert untuk para ahli. Sedangkan respon peningkatan keterampilan menggunakan uji N-gain. Hasil penelitian ini dari ahli materi skor rata-rata 96,4%. Menurut validator ahli media skor rata-rata 92,8%. Analisis validator ahli naskah bahasa skor rata-rata 88,5%. Dapat dihitung keseluruhan validasi oleh ahli materi, media, dan naskah bahasa mendapatkan rata-rata 80% atau sama dengan "Sangat baik". Hasil Penelitian video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dengan rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata N-gain dengan nilai 0,42 kategori sedang, Sehingga pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan permainan bola voli ini sudah layak untuk digunakan.

**Kata kunci:** PJOK, Keterampilan, Permainan Bola Voli.

**Abstract**

*This research is to assist teachers in solving problems by developing learning videos on PJOK material subjects to improve skills for grade VII students at SMP Negeri 5 Banjarmasin. This research method uses a 4D development model: define, design, develop and disseminate. Data collection is carried out by means of observation, interviews, and questionnaires. Analysis of effectiveness is carried out by pretest and posttest. The data in this study were analyzed descriptively and quantitatively using a Likert scale for experts. Meanwhile, the skill improvement response uses the N-gain test. The results of this study from material experts scored an average of 96.4%. According to expert media validators, the average score is 92.8%. Expert validator analysis of linguistic manuscripts averaged 88.5%. It can be calculated that overall validation by material experts, media, and language scripts gets an average of 80% or equal to "Excellent". The results of the learning video research to improve skills with a normalized average of the initial test and the final test obtained an average score of N-gain with a value of 0.42 medium category, So that the development of learning videos to improve the skills of this volleyball game is worthy of use.*

**Keywords:** Sports Courses, Volleyball, Game Skills.

## Pendahuluan

Kementerian Pendidikan Indonesia dengan mengeluarkan surat edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan dan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) dengan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah dengan menggunakan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sistem dalam jaringan (daring) di rumah.

Adanya pembatasan interaksi, Kementerian Pendidikan di Indonesia juga mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring). Dengan seiring berjalannya waktu penurunan covid – 19, pembelajaran dalam jaringan berubah menjadi pembelajaran tatap muka terbatas, pembelajaran tersebut tidak membuat para siswa untuk belajar secara tatap muka disekolah

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian untuk mengungkap bagaimana proses pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang telah dilakukan di Sekolah Menengah Pertama, di SMP Negeri 5 Banjarmasin, siswa dapat belajar secara tatap muka disekolah maupun di rumah, peneliti menemukan permasalahan di sekolah kurang maksimalnya penyampaian materi dari guru, kemudian kesulitan dalam pengembangan video pembelajaran dan peserta didik tidak sepenuhnya memberikan respon terhadap pembelajaran yang baik terhadap guru sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai dengan baik.

Media video pembelajaran memiliki kelebihan dalam kegiatan pembelajaran beberapa kelebihannya, dalam proses pembelajaran, video mempunyai kelebihan maupun

kekurangan, kelebihan video dapat dipakai dalam jangka waktu yang panjang dan kapan pun jika materi yang terdapat dalam video ini masih relevan dengan materi yang ada, video merupakan media pembelajaran yang menyenangkan, video mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan membantu guru dalam proses pembelajaran, video pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru dan mudah diakses dan menjelaskan suatu keadaan nyata dari suatu proses, kombinasi audio video lebih efektif dan cepat dalam menyampaikan pesan dibanding media teks ambar, cocok untuk mengerjakan materi dalam ranah perilaku atau psikomotorik, kombinasi audio video lebih efektif dan cepat dalam menyampaikan pesan dibanding media teks menunjukkan dengan jelas suatu langkah procedural, belajar dengan video dianggap lebih mudah dibandingkan dengan teks sehingga peserta didik kurang untuk lebih aktif.

Hal ini yang membuat penyampaian materi dalam permainan bola voli tanpa disertai praktek secara langsung terjun kelapangan, peserta didik kurang memahami teknik gerakan dalam permainan bola voli maka dari itu peneliti Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Untuk Meningkatkan Keterampilan Permainan Bola Voli Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Banjarmasin, mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran PJOK untuk meningkatkan keterampilan permainan bola voli dengan adanya media pembelajaran berupa video, peserta didik dapat melihat dan memahami materi yang disampaikan melalui video pembelajaran, khususnya materi pembelajaran permainan bola voli, sangat diperlukan alat peraga/media pembelajaran yang bisa membantu siswa untuk memahami dan mengetahui bagaimana teknik-teknik gerakan yang

terkait dengan materi pembelajaran yang di sampaikan. untuk mengatasi permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan video pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi media yang membantu guru dalam memberikan peragaan yang efektif. Sehingga penelitian ini akan dilakukan dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Untuk Meningkatkan Keterampilan Permainan Bola Voli Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Banjarmasin.

Teknologi pendidikan adalah kajian dan praktik untuk membantu proses belajar dan meningkatkan kinerja dengan membuat, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang memadai. Dalam arti sempit teknologi pendidikan adalah media pendidikan, yakni teknologi yang digunakan sebagai alat bantu dalam pendidikan supaya lebih efektif, efisien dan berhasil guna. Pemanfaatan teknologi digital adalah pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif (Nandang & Husnul , 2019, p.10-11).

Selain itu pembelajaran juga akan lebih interaktif masa perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi saat ini, teknologi digital sangat erat dengan peserta didik. Kemudahan akses internet lewat telepon genggam merupakan salah satu alasan teknologi digital adalah hal yang dekat dan erat dengan peserta didik. Setiap detik peserta didik dapat mengakses berbagai informasi dalam berbagai media.

Definisi AECT (2018) Teknologi Pendidikan adalah studi dan penerapan etis dan teori, penelitian dan praktik terbaik untuk memajukan pengetahuan serta memediasi dan meningkatkan pembelajaran dan kinerja melalui desain strategis, pengelolaan dan

implimentasi proses belajar (Syafri dkk, 2018, p.10).

Definisi yang dikemukakan oleh Reiser dan Dempsey tersebut adalah suatu gagasan dapat memancing diskusi dikalangan pada masa sebelumnya sebelum AECT membuat rumusan baru secara resmi pada tahun 2018 tentang definisi pendidikan.

Definisi TP sampai dengan definisi terbaru 2018 tampak bahwa perubahan tidak menghilangkan eksistensi konsep TP sebelumnya. TP pada masa lalu diperluas dan melalui para pakar yang aktif dalam AECT-Annual Convention. Mem perluas dengan menggunakan teknologi Pendidikan dan mempersempit menggunakan istilah pelajaran kemudian memperluas dengan menggunakan istilah pembelajaran, kemudian menyepakati menggunakan istilah pembelajaran, demikian seterusnya berganti-ganti sampai tahun 2018.

Model pembelajaran maupun penemu terbaru yang berkontribusi terhadap kemajuan teknologi pendidikan dan ditandai dengan penggunaan teori dan praktek dalam mendayagunakan hasil penelitian dengan pembelajaran agar dapat memberikan efek yang jelas bagi perkembangan Kawasan desain, pengembangan, penggunaan dan pengelolaan pembelajaran.

Dalam definisi tersebut terkandung pengertian bahwa teknologi pembelajaran menyangkut studi dan praktek pembelajaran dalam lima kawasan – desain, pengembangan, penggunaan, manajemen, dan evaluasi. Definisi ini memberikan indikasi bahwa para ahli dan praktisi teknologi pembelajaran memberikan perhatian pada pengembangan teori dan praktek dalam berbagai kawasan pembelajaran yaitu kawasan desain, pengembangan, penggunaan, dan evaluasi agar dapat

menciptakan proses dan sumber belajar untuk meningkatkan hasil belajar.

Kawasan pengembangan berarti proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia (Seels & Richey, 2000, p.10).

Penggunaan media video sebagai media tambahan dalam proses pembelajaran pada Sekolah Menengah didasarkan atas hasil penelitian. Siswa yang kurang paham materi sehingga media ini sangat bagus dan sesuai jika digunakan. Alasan ketiga dipilihnya media video adalah berkaitan dengan fungsi media pembelajaran yaitu fungsi fiksatif, menurut Gerlach dan Ely dalam Ibrahim, et.al (dalam Daryanto, 2012, p.08)

Peneliti mengambil media berbasis audio-visual disebut dengan media video pembelajaran merupakan penggabungan penggunaan suara dengan pengerjaannya dilakukan beberapa tahapan secara khusus. Video merupakan teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak, Media pembelajaran sangat populer karena video pembelajaran mencakup semua aspek dari jenis-jenis media mulai dari media pembelajaran berbasis manusia hingga media pembelajaran berbasis visual (Utama, A, H & Salim, A., 2021, p.73-82).

Dalam pengembangan video pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan membantu guru dalam proses pembelajaran, dengan adanya video pembelajaran peserta didik dapat mengulang video pembelajaran saat dirumah, Media video pembelajaran ini dikembangkan bertujuan untuk

membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran yang ada di sekolah SMP Negeri 5 Banjarmasin.

Karena beberapa permasalahan di atas, maka peneliti melakukan pengembangan video pembelajaran yang di laksanakan pada kelas VII F SMP Negeri 5 Banjarmasin, Penelitian ini yang berjudul “ Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk meningkatkan keterampilan permainan bola voli”. Penelitian ini dilakukan agar mempermudah peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dengan adanya media video pembelajaran ini dapat belajar kapanpun dan dimana saja. Pada penelitian ini, penelitibertujuan untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran dan mengetahui peningkatan keterampilan permainan bola voli siswa kelas VII F SMP Negeri 5 Banjarmasin.

Kegunaan hasil penelitian ini dapat mempermudah peserta didik memahami materi yang di sampaikan dan guru dapat memanfaatkan video pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, Media video disini dapat memvisualisasikan materi pelajaran/pesan-pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media video disini sangat bagus jika digunakan sebagai media tambahan, dengan adanya video pembelajaran siswa mampu menarik perhatian dan juga lebih dipahami siswa dalam proses pembelajaran.

Metode yang digunakan ialah dengan pendekatan deskriptif kuantitatif karena data yang terkumpul dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan hasil angket validasi ahli menggunakan perhitungan skala likert dan analisis peningkatan keterampilan siswa menggunakan uji N-gain. dimana seorang peneliti mengembangkan video

pembelajaran untuk mengatasi permasalahan terhadap peserta didik dan guru khususnya pada siswa kelas VII F SMP Negeri 5 Banjarmasin.

Kegiatan penelitian di sekolah pada suatu titik waktu dan menganalisisnya secara rinci dan mendalam pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan kuesioner. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas VII f berjumlah 31 orang. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Banjarmasin, Jl. Belitung Darat No. 132, Belitung Utara, Kec. Banjarmasin Bar., Kota Banjarmasin Kalimantan Selatan 70116. Waktu penelitian dimulai dari bulan Maret 2022 sampai bulan September 2022.

Penelitian ini mengkaji dua variabel, (Arikunto 2002, p.96) menyatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini terdapat yaitu variabel (*Independen*) bebas dan variabel (*Dependen*) terkait. adapun kedudukan definisi operasional dalam suatu penelitian sangat penting karena dengan adanya definisi akan mempermudah para pembaca dan menulis dalam memberikan gambaran atau batasan tentang masing-masing variabel. Pertama menggunakan media video (Variabel Bebas). Penggunaan media video adalah proses penyampaian materi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, materi permainan bola voli kelas VII F SMP dengan menyajikan informasi, gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan dan animasi yang menyertainya yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan dapat membantu tercapainya tujuan Pendidikan, Media video dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena memungkinkan siswa lebih aktif dan

memahami mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Kedua, Keterampilan belajar (Variabel Terikat). Keterampilan belajar merupakan variabel terkait yang mengarah kepada keterampilan siswa pada saat diperlakukannya proses pembelajaran setelah menggunakan video pembelajaran. Dimana keterampilan belajar siswa tersebut dapat dilihat setelah guru memberikan tes berupa angket dan praktek dilapangan untuk mengetahui seberapa besar keterampilan siswa.

Dengan adanya video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan permainan bola voli diharapkan dapat meningkatkan keterampilan, Dalam proses pelaksanaan pembelajaran siswa tidak hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi, akan tetapi berpikir aktif kemudian dapat mempraktekkan keterampilan permainan bola voli yang sudah di pelajari.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini penelitian dan pengembangan (*reseach and development*) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif menggunakan metode penelitian kuantitatif. penelitian ini dapat dianalisis dengan menggunakan analisis hasil angket validasi ahli menggunakan perhitungan skala likert dan analisis meningkatkan keterampilan siswa menggunakan uji N-gain.

Subjek uji coba penelitian ini, yaitu siswa kelas VII f SMP Negeri 5 Banjarmasin, Dengan jumlah 31 siswa, Penelitian ini dilaksanakan pada bulan maret 2022 tahun pelajaran 2021/2022. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (*Four-D model*) dari Thiagarajan, Sammel, dan Sammel (Trianto, 2009, p.189). Merupakan model pengembangan perangkat

pembelajaran, terdiri atas 4 tahapan, yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). dalam penelitian pengembangan video pembelajaran terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi.

Penelitian dilakukan di SMPN 5 Banjarmasin sasarannya kepada siswa kelas VII pada mata pelajaran PJOK materi permainan bola voli, Teknik pengumpulan dan pengambilan data melalui observasi, wawancara dan kuesioner (Sugiyono, 2013, p.137). Teknik analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif deskriptif.

Penelitian ini akan menggunakan instrument observasi, teks wawancara serta angket atau kuesioner untuk ahli media, ahli materi dan ahli naskah Bahasa, Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian (Arikunto, 2010,p.160).

#### 1. Analisis Kelayakan Media

Hasil dari instrument validasi ahli media. Ahli materi dan ahli naskah Bahasa kemudia peserta didik dan keterampilan bola voli dapat dikelompokan dalam kriteria skor prestasi menurut skala likert sehingga akan dapat diperoleh kesimpulan dan kelayakan media, skala likert dapat mengukur dan digunakan dengan ketentuan presentasi skor menurut skala likert sebagai berikut.

Tabel 1. Skor Presentasi

Indeks <g>	Kriteria
(<g>) 0,70	Tinggi
0,30(<g>) <0,70	Sedang
(<g>) < 030	Rendah

#### 2. Analisis Peningkatan Keterampilan Belajar

Setelah melakukan analisis media dan nilai kelayakan dilakukan

maka akan dilakukan data keterampilan untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran yang sudah dikembangkan dengan peningkatan keterampilan belajar peserta didik diperoleh dari nilai *pretes* dan *posttest* yang diberikan sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan video pembelajaran, Dalam menguji instrument penelitian ini yang digunakan sebagai alat pengumpulan data, maka dilakukan uji coba kepada kelas dalam populasi dan sampel penelitian, Kegiatan penelitian diawali dengan tes awal (*pretest*) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang dilakukan setelah itu pada materi video.

Pembelajaran permainan bola voli untuk meningkatkan keterampilan siwa, Kegiatan penelitian diakhiri dengan tes akhir (*post-test*) dengan melakukan praktek keterampilan permainan bola voli, Instrumen ini terdiri dari 15 butir soal pernyataan keterampilan, baik positif maupun negatif dengan lima pilihan Jawaban, menggunakan media video pembelajaran. Hasil keterampilan awal dan keterampilan akhir ini nantinya akan di analisis menggunakan uji N-Gain yang akan dikembangkan oleh hake (1999) dan ditentukan berdasarkan rata-rata skor gain yang akan dinormalisasi (g).

Tabel 2 . Kriteria Interpretasi N-Gain

No	Tingkat pencapaian	Kualifikasi
1	0%-19.99%	Sangat Kurang Baik
2	20%-39.99%	Kurang Baik
3	40%-59.99%	Cukup Baik
4	60%-79.99%	Baik
5	80%-100%	Sangat Baik

#### Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Untuk

### Meningkatkan Keterampilan Permainan Bola Voli

Pada tahapan pertama *Define* (Pendefinisian) Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Pada tahapan ini peneliti melakukan beberapa tahapan yang pertama menganalisis peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran. Hasil yang didapatkan dari tahapan pendefinisian ini ditemukan sebuah permasalahan yang ada dilapangan yang ada dilapangan yang membutuhkan media pembelajaran. Karena itu kurangnya pemahaman materi yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Harapan video pembelajaran yang akan dikembangkan menjadi media yang memudahkan siswa dalam memahami materi, sebagai penyelesaian masalah yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan media yang akan dikembangkan.

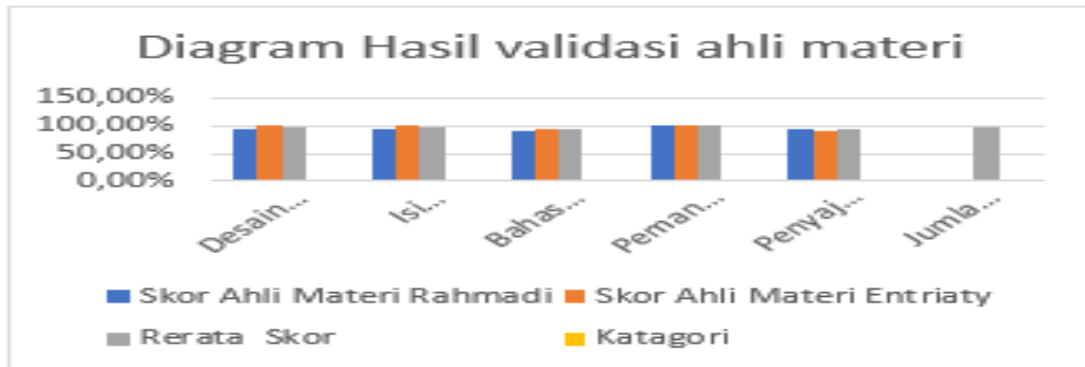
Pada tahapan kedua yaitu *design* (perencanaan) ada beberapa tahapan kecil didalamnya, yaitu pemilihan media, pemilihan format, serta rancangan awal media. peneliti telah menyusun tes yang sesuai dengan praktik dilapangan bola voli, guru akan menilai gerakan yang sudah dipelajari dari media pembelajaran yang sudah ditayangkan didepan kelas. Penyusunan praktik yang dilakukan dilapangan dapat digunakan untuk mengetahui keterampilan siswa dan keefektifan suatu multimedia pembelajaran. Pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Dari tahapan perancangan penelitian telah menentukan tes yang sesuai dengan kompetensi dasar, konsep penyajian, bentuk gambaran video pembelajaran *storyboard*.

Tahapan ketiga yaitu *Development* (pengembangan) yang mana tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan media yang berupa video pembelajaran PJOK materi permainan bola voli. Juga pada tahap ini merupakan kegiatan dalam membuat rancangan menjadi produk kemudian dilakukan pengujian validitas produk sampai dihasilkan produk yang sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan melalui proses perbaikan atau revisi yang diperoleh dari validasi oleh para ahli materi, ahli media, dan ahli naskah. Bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media yang dikembangkan. Teknik analisis data pada penelitian ini berupa teknik analisis validasi ahli. Setelah media telah tervalidasi oleh para ahli selanjutnya media masuk ketahap uji coba lapangan, pada tahap *dissemination* (penyebarluasan).

Tahapan keempat *Dissemination* (penyebarluasan) sebelum media digunakan secara luas sebelumnya media di uji coba lapangan dengan model pendekatan menggunakan model 4D. Uji coba lapangan dilakukan dengan guru dan siswa kelas VII F dengan 31 siswa di SMP Negeri 5 Banjarmasin.

### 2. Kelayakan Video Pembelajaran Pjok Untuk Meningkatkan Keterampilan Permainan Bola Voli

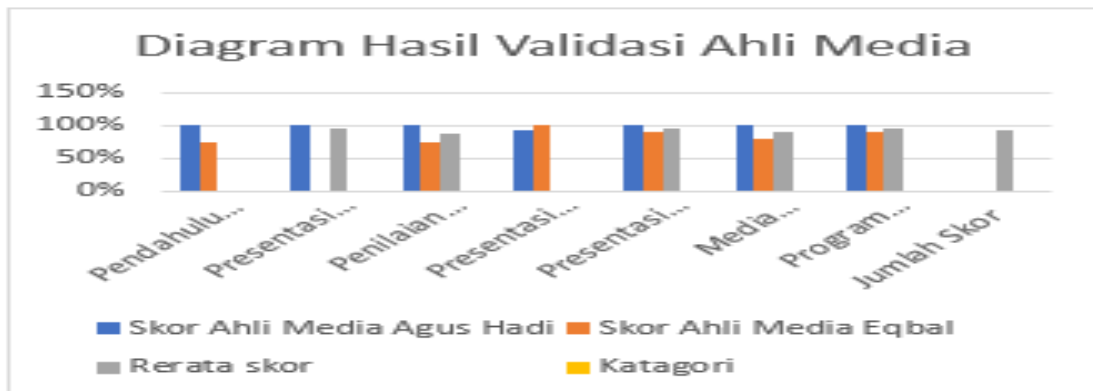
Hasil pengembangan sebelumnya dilakukan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, media dan naskah bahasa. Uji validasi dilakukan pada juni hingga Juli 2022 dengan memberi angket validasi kepada para ahli. hasil dari validasi ahli materi memperoleh presentase 93%, 97% dapat diakumulasikan bahwa hasil keseluruhan validasi memperoleh presentase 95% dengan katagori "Sangat Baik". Lebih jelasnya lihat gambar diagram dibawah ini;



Gambar 1. Diagram Ahli Materi

Sedangkan pada penilaian oleh ahli media pembelajaran memperoleh nilai dengan presentase 99%, 89% dari penilaian tersebut bahwa dapat diakumulasikan hasil

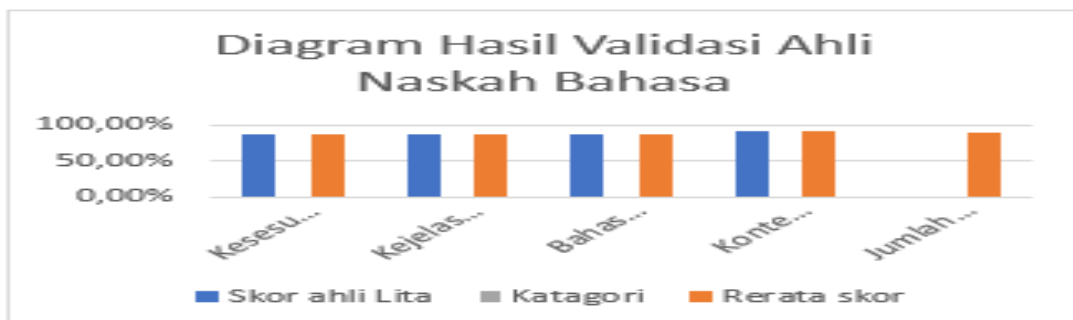
dari validasi media memperoleh presentase 92% dengan katagori “Sangat baik”. Lebih jelasnya lihat gambar grafik dibawah ini;



Gambar 2. Diagram Ahli Maedia

Hasil analisis data dari satu orang Validator ahli naskah memperoleh hasil dengan presentase 88% berdasarkan hasil tersebut hasil keseluruhan penilaian oleh ahli naskah bahasa memperoleh hasil dengan persentase

88% termasuk kedalam katagori “Sangat Baik“. Lebih jelasnya lihat gambar grafik dibawah ini;



Gambar 3. Diagram Ahli Naskah Bahasa



Disimpulkan bahwa media video pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan materi keterampilan gerak spesifik permainan bola voli. sudah baik digunakan dengan akumulasi nilai rata-rata 91% menyatakan bahwa media yang telah dikembangkan telah siap digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Banjarmasin.

### 3. Uji Peningkatan Tes Hasil Keterampilan Permainan Bola Voli

Berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) dan hasil tes akhir (*posttest*) didapatkan nilai rata-rata hasil tes awal 75,8 dari nilai maksimal 100. Pada hasil

tes akhir (*posttes*) didapatkan nilai ratarata 85,9 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata keterampilan awal sebelum melakukan praktik dan keterampilan sesudah melakukan praktik akhir di normalisasikan menggunakan rumus  $n\text{-gain}$  dan di interpretasikan kedalam nilai gain. Berdasarkan hasil rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,42 yang termasuk kedalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir tersebut maka peningkatan keterampilan belajar peserta didik setelah menggunakan video pelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diterapkan pada kelas VII F SMP Negeri 5 Banjarmasin termasuk dalam kategori peningkatan sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa video pembelajaran PJOK materi permainan bola voli ini dapat meningkatkan keterampilan belajar peserta didik dalam kategori sedang.

Tabel 3. Nilai Rata-rata *pretest*, *Posttest*, & *N-Gain*

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-gain</i>	Kategori
37,55	52,55	0,23	Rendah
75,87	85,97	0,42	Sedang

Berdasarkan pada Tabel 3 diketahui awal dari melakukan keterampilan permainan bola voli tanpa praktek nilai rata-rata *pretest* untuk kelas VII f yaitu 37,55 dan *post-test* yaitu 52,55 peningkatan keterampilan sebesar 23% dengan kategori rendah. Kemudian melakukan uji coba akhir memperaktekkan keterampilan permainan bola voli dengan nilai rata-rata *pretest* 75,87 dan *post-test* yaitu 85,97 dengan peningkatan keterampilan sebesar 52% kategori sedang.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan setelah video pembelajaran dikembangkan melalui validasi oleh ahli materi, media, dan naskah ini telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dengan rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata *N-gain* dengan nilai 0,42 kategori sedang, pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan permainan bola voli ini sudah layak digunakan bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Banjarmasin.

Pengembangan video pembelajaran ini telah dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan 4D (four-d) dengan dilakukannya empat tahapan pengembangan. Tahap pengembangan penelitian ini meliputi dari tahap pendefinisian atau analisis, tahap perencanaan pengembangan atau sering disebut desain pengembangan, tahap pengembangan dengan adanya proses uji validasi terhadap media yang dikembangkan oleh ahli materi, media dan naskah bahasa. Tahap akhir dari pengembangan media ini dengan dilakukannya penyebaran produk.

Hasil uji kelayakan video pembelajaran termasuk kriteria “Baik” dengan rata-rata presentase didapatkan

dari hasil validasi guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sebagai validasi ahli materi, dosen sebagai validasi ahli media, dan naskah bahasa. Berdasarkan analisis oleh guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan telah dinyatakan layak oleh validasi ahli materi, media dan naskah, ahli materi dengan skor presentase 96,4%. ahli media dengan skor presentase 92,8%. Sedangkan analisis dosen sebagai validator ahli naskah bahasa dengan skor presentase 88,5%. Dapat dihitung keseluruhan validasi mendapatkan rata-rata 80% atau sama dengan “Sangat baik”.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Nandang & Husnul. (2009) “Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran” dalam *jurnal Pendidikan dan pengajaran guru sekolah dasar 2*”, No. 1 ( pp.10-11).
- Syafril, S Eldarni,E,& Rahmi, U. (2018). *Teknologi Pendidikan Peningkatan Kualitas dan Akses Pendidikan* Jakarta: Prenada Media Grup.
- eels, Barbara B., and Rita C. Richey. (2000). *Instructional technology: the definition and domains of the field*. Washington DC: AECT
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasar, Dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Fauziyyah, Z. (2019). *Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III SDN Merjosari 2 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Arikunto, S. 2002. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D* Bandung: Alfabeta.
- Hake, R, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Reach Association’s Division.D, *Measurement and Research Methodology*.
- Utama, A. H., & Salim, A. (2021). Program Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, Vol.1, No. 2, (pp.73-82).