



Pengembangan Video Pembelajaran Materi Atletik Lempar Cakram Pada Peserta Didik Menengah Pertama

Putu Chantika Candra Dewi^{1*}, Made Agus Wijaya², Hendra Mashuri³

^{1,2,3} Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Ganesha, Buleleng, Indonesia

*Corresponding author: chantika@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Instrumen pada penelitian ini berupa lembar validasi produk dari ahli materi pembelajaran, ahli desain/media pembelajaran, dan praktisi PJOK, serta uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskripsi presentase. Hasil penelitian menunjukkan 1) media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) sangat dibutuhkan oleh guru PJOK dan peserta didik, 2) rancangan tugas gerak disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dengan tiga tingkatan yaitu mudah, sedang dan sulit, 3) pengembangan dilakukan perekaman video, perekaman audio narasi, proses editing, uji ahli isi/materi pembelajaran dengan presentase 96,67% pada kategori sangat baik, ahli desain/media dan praktisi PJOK dengan presentase 93% pada kategori sangat baik dan uji praktisi PJOK dengan presentase 96% pada kategori sangat baik, 4) ditahap implementasi dilaksanakan uji kelompok kecil dengan presentase 97,33% dan uji kelompok besar 97,1% yang tergolong kedalam kategori sangat baik. 5) tahap evaluasi dapat dinyatakan bahwa produk media pembelajaran berupa video tutorial dan tugas gerak ini dapat digunakan dalam memfasilitasi peserta didik kelas VIII SMP untuk mempelajari materi lempar cakram. Disarankan kepada guru PJOK dapat mengimplementasikan video pembelajaran materi lempar cakram pada peserta didik SMP.

Kata kunci: media pembelajaran, video, atletik, lempar cakram

Abstract

This study aims to develop video media for junior high school students learning athletics material (discus throw). This development research uses the ADDIE model. The instruments in this study were product validation sheets from learning material experts, learning design/media experts, and PJOK practitioners, as well as small-group and large-group trials. This study uses quantitative descriptive analysis techniques to process data obtained through questionnaires in the form of percentage descriptions. The results of the survey showed 1) video media for learning athletics material (discus throw) is very much needed by PJOK teachers and students, 2) the design of movement tasks is adjusted to learning objectives with three levels, namely easy, medium, and difficult, 3) development is carried out by video recording, the audio recording of the narration, editing process, expert testing of content/learning materials with a percentage of 96.67% in the very good category, design/media experts and PJOK practitioners with a percentage of 93% in the very good category and PJOK practitioner tests with a percentage of 96% in the very good category, 4) at the implementation stage, small group tests were carried out with a percentage of 97.33% and large group tests of 97.1% which were included in the very good category. 5) the evaluation stage can be stated that the learning media product in the form of video tutorials and movement tasks can be used to facilitate grade VIII junior high school students to learn discus throw material. It is recommended that PJOK teachers implement video learning of discus throw material for junior high school students.

Keywords: learning media, video, athletics, discus throw

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan,

History:

Received : 24 Januari 2023
Revised : 2 Maret 2023
Accepted : 17 April 2023
Published : 30 Mei 2023

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



keterampilan, pemahaman, atau sikap baru melalui pengalaman, studi, latihan, atau interaksi dengan lingkungan atau sumber-sumber pembelajaran. Proses pembelajaran dapat terjadi di berbagai konteks, termasuk dalam pendidikan formal di sekolah atau perguruan tinggi, dalam pelatihan profesional, atau bahkan dalam pengalaman sehari-hari.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah mata pelajaran yang berfokus pada pengembangan fisik, kesehatan, dan keterampilan motorik peserta didik. Pembelajaran PJOK biasanya melibatkan berbagai kegiatan, seperti pelajaran teori, sesi latihan fisik, dan partisipasi dalam berbagai jenis olahraga dan permainan. Guru PJOK memiliki peran penting dalam memberikan panduan, memberikan umpan balik, dan membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang menyeluruh tentang kebugaran fisik dan kesehatan secara keseluruhan. Mata pelajaran ini dirancang untuk membantu peserta didik mencapai kebugaran tubuh, memahami pentingnya gaya hidup sehat, dan mengembangkan keterampilan olahraga dan aktivitas fisik lainnya. Salah satunya adalah pembelajaran materi atletik.

Menurut Sukirno, (2010: 22) menyatakan bahwa atletik adalah olahraga yang paling tua dan merupakan induk dari semua cabang olahraga, oleh sebab itu atletik sering disebut sebagai *The Mother Of Sport*. Atletik yang meliputi gerakan jalan, lari, lempar, dan lompat adalah cabang olahraga yang paling tua di dunia. Hal ini karena umur olahraga atletik ini sama tuanya dengan mulai adanya manusia-manusia yang pertama di dunia. Aktivitas jalan, lari, lempar dan lompat merupakan bentuk-bentuk keterampilan gerak dasar paling asli dan paling wajar dari manusia, serta merupakan gerakan-gerakan yang amat penting dan tidak ternilai artinya bagi kehidupan manusia (Khomsin, 2011:1).

Pada hasil wawancara di SMP Negeri 1 Amlapura, menyatakan bahwa sekolah belum terdapat media video pembelajaran yang mendukung pembelajaran PJOK materi atletik dalam cabang lempar cakram. Masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan sehingga belum menguasai materi yang dijelaskan dan juga belum terdapat media pembelajaran tentang lempar cakram untuk menunjang dalam proses pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Ada beberapa peserta didik dengan hasil belajar yang rendah karena kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi yang didapat. Sangat disayangkan apabila hal ini terus bersinambung dimana sebetulnya minat peserta didik masih dapat ditingkatkan apabila pembelajaran didukung oleh media pembelajaran video. Dengan begitu peserta didik bisa meresap materi pendidikan. Tidak hanya itu pula media bisa digunakan diluar jam pembelajaran sebab keterbatasan jam. Salah satu pemanfaatan media pembelajaran ini supaya peserta didik sanggup menghasilkan hasil belajar yang efektif serta efisien. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Beberapa peserta didik lebih responsif terhadap audio visual, sedangkan yang lain lebih suka belajar melalui demonstrasi. Dengan mengembangkan media berbasis video tutorial pada peserta didik SMP, guru dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik dan membuat pembelajaran lebih inklusif. Disini terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi rendah serta kurangnya motivasi yang mencuat dari peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran teknik lempar cakram dengan awalan pada peserta didik, yaitu a) Kebosanan, Peserta didik dapat dengan cepat merasa bosan jika pembelajaran hanya terdiri dari ceramah panjang. Kebosanan dapat meredam motivasi belajar. b) Masih banyak peserta didik tidak mengamati uraian apa yang telah dipaparkan tentang teknik melempar cakram dengan awalan menyamping. c) peserta didik tidak mendengarkan dengan baik materi yang dipaparkan karena pada saat melakukannya peserta didik melakukan belum berdasarkan teknik dasar tersebut.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik mengembangkan tentang media pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Video

Pembelajaran Materi Atletik (Lempar Cakram) Pada Peserta Didik SMP”.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menciptakan media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan dalam upaya pemecahan masalah belajar (Tegeh, 2014). Model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu; analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis (*analyze*) dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pembelajaran. Tahap desain (*design*) dilakukan kegiatan penentuan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan, membuat rancang bangun produk atau media yang dikembangkan dalam bentuk flowchart dan storyboard, menyusun tujuan pembelajaran, menyiapkan alat dan bahan, merancang tahapan tugas gerak dan mendesain video pembelajaran. Pada tahap pengembangan (*development*) yaitu tahap perekaman video, perekaman audio narasi, proses editing, uji ahli isi, uji ahli desain/media dan praktisi PJOK menggunakan instrumen penilaian yang sudah disiapkan. Pada tahap implementasi (*implementation*), produk atau media yang dikembangkan akan diimplementasikan dan diuji cobakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dilakukannya tahap ini adalah untuk mengetahui tanggapan atau respon peserta didik dan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk bertujuan untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Tahap evaluasi dan validasi final video tutorial dan tugas gerak diakhiri dengan revisi.

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, praktisi PJOK, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Produk atau media yang dikembangkan terlebih dahulu direview dan dinilai oleh ahli isi/materi pembelajaran dengan latar belakang di bidang Pendidikan olahraga, ahli desain/media pembelajaran dengan latar belakang di bidang teknologi pendidikan, dan praktisi PJOK dilakukan oleh salah satu guru PJOK kelas di SMP Negeri 1 Amlapura. Komentar, masukan, dan saran dari para ahli digunakan sebagai perbaikan produk atau media yang dikembangkan. Setelah melaksanakan perbaikan berdasarkan dari komentar, masukan, dan saran dari para ahli, produk selanjutnya diuji cobakan kepada peserta didik melalui uji coba kelompok kecil oleh 15 orang peserta didik, dan uji coba kelompok besar melibatkan salah satu kelas VIII SMP Negeri 1 Amlapura dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 orang.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode angket atau kuesioner. Metode angket atau kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dan hasil penilaian dari ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain/media pembelajaran, praktisi PJOK, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil data yang diperoleh dari teknik analisis deskriptif kualitatif pada penelitian ini adalah berupa komentar, masukan, dan saran dari uji validitas dan uji coba produk yang dilakukan, sehingga dapat dilakukan perbaikan produk. Analisis deskriptif kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengolah data hasil uji validitas

produk. Data yang diperoleh dari angket/kuesioner uji validitas dikonversi ke dalam bentuk skor dengan menggunakan pengukuran skala 5.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Nilai Angka	Kualifikasi	Predikat
5	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
4	Baik	Sedikit direvisi
3	Cukup	Direvisi secukupnya
2	Kurang	Banyak hal yang direvisi
1	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

(Tegeh dan Jampel, 2017)

Untuk memperoleh tingkat kelayakan atau validitas produk, skor yang diperoleh dari angket diubah menjadi persentase. Untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

(Tegeh & Kirna, 2010)

Keterangan:

Σ = Jumlah

n = Jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan subjek menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = (F : N) \times 100\%$$

(Tegeh & Kirna, 2010)

Keterangan:

F = Jumlah persentase keseluruhan subjek

N = Banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan menggunakan ketetapan sebagai berikut:

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Nilai Angka	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100%	5	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
80 – 89 %	4	Baik	Sedikit direvisi
65 – 79%	3	Cukup	Direvisi secukupnya
55 – 64%	2	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0 – 54%	1	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

(Agung, 2010)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP. Hasil penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahapan awal sebelum dilakukan pengembangan produk/media pada model pengembangan ADDIE adalah melakukan analisis (*analyze*). Pada tahap analisis dilakukan Analisa kebutuhan mencangkup analisa kebutuhan media pembelajaran. Pada tahap analisis

kebutuhan media pembelajaran mendapatkan responden oleh peserta didik, bahwa peserta didik sangat membutuhkan media video tugas gerak tersebut. berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK, diperoleh bahwa pembelajaran PJOK khususnya materi atletik lempar cakram sudah dilengkapi menggunakan video pembelajaran, akan tetapi belum berisi tahapan tugas gerak.

Setelah melakukan analisis terhadap produk/media yang dikembangkan, tahap selanjutnya dilakukan perencanaan dan desain (*design*). Kegiatan yang dilakukan pada tahap *design* adalah menyusun tujuan pembelajaran, menyiapkan alat dan bahan, merancang tahapan tugas gerak dan mendesain video pembelajaran. Kegiatan kedua pada tahap desain yaitu menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran. Adapun alat dan bahan yang digunakan yaitu: selang air yang dibentuk lingkaran berdiameter 18 cm berjumlah 2 buah, cone berjumlah 14 buah, 2 buah cakram asli dengan berat 1 kg dan kemudian alat untuk pembuatan video seperti kamera dan HP. Tahap desain yaitu merancang tugas gerak yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Tugas gerak materi lempar cakram untuk peserta didik SMP dirancang pada 3 (tiga) tingkat kesulitan yaitu : tugas gerak mudah, tugas gerak sedang dan tugas gerak sulit.

Tahapan ketiga yang dilakukan adalah tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah tahapan pengembangan terdiri dari tahap perekaman video, perekaman audio narasi, proses editing, uji ahli isi dan ahli desain/media dan praktisi PJOK. Setelah media video pembelajaran selesai dibuat, produk atau media yang dikembangkan berupa video tutorial dan tugas gerak diuji atau divalidasi terlebih dahulu kelayakannya oleh pakar atau ahli pembelajaran menggunakan angket/kuesioner yang sudah disiapkan. Orang yang digunakan sebagai pakar atau ahli pembelajaran adalah dosen dan guru mata pelajaran PJOK yang memiliki keahlian sesuai dengan bidang atau keahlian yang dimiliki. Para pakar atau ahli tersebut adalah Bapak Dr. I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Pd., sebagai ahli materi/isi pembelajaran, Bapak Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd., sebagai ahli desain/media pembelajaran, dan Bapak Wayan Sariarta, S.Pd., M.Pd., yang merupakan guru mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 1 Amlapura sebagai praktisi PJOK. Selain memberikan penilaian terhadap produk atau media yang dikembangkan, para pakar atau ahli pembelajaran juga memberikan masukan dan saran perbaikan sebagai acuan untuk memperbaiki produk atau media yang dikembangkan agar menjadi lebih baik. Media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP yang sudah diperbaiki berdasarkan masukan dan saran dari masing-masing pakar atau ahli pembelajaran dapat diakses dengan mengakses link berikut: <https://drive.google.com/file/d/1Nw5hpIqtLQqpCGaMtLNiI5qHlnzXql-g/view?usp=sharing>

Pada tahap keempat, media video pembelajaran yang sudah selesai diperbaiki berdasarkan masukan dan saran dari para ahli pembelajaran, selanjutnya dilakukan kegiatan implementasi (*implementation*) melalui uji coba produk kepada peserta didik dan coba diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Implementasi dan uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan tanggapan peserta didik terhadap media video pembelajaran jika digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran. Uji coba produk dilakukan dengan menggunakan angket/kuesioner dan dilakukan oleh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Amlapura melalui uji coba kelompok kecil oleh 15 orang peserta didik, dan uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh salah satu kelas VIII SMP Negeri 1 Amlapura dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 orang.

Tahapan kelima atau terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah melakukan evaluasi (*evaluation*). Kegiatan evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana

produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Tahap evaluasi dan validasi final video tutorial dan tugas gerak diakhiri dengan revisi. Evaluasi yang digunakan pada penelitian ini adalah evaluasi formatif, yaitu menilai atau mengukur produk yang dikembangkan ketika tahapan masih berlangsung, meliputi validasi ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli praktisi lapangan, serta uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Berdasarkan pengembangan media videopembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP yang mengacu pada model pengembangan ADDIE, dihasilkan rancang bangun berupa flowchart dan storyboard. Dari flowchart dan storyboard yang sudah disusun, digunakan sebagai kerangka awal atau dasar untuk menghasilkan produk atau media berupa media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP. Berdasarkan hasil analisis data yang mengacu pada hasil uji validitas produk yang dikembangkan, hasil review dan penilaian dari masing-masing subjek penelitian dipaparkan secara rinci dan berurutan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Persentase Uji Kelayakan Bahan Ajar

No	Subjek Penelitian	Hasil Kelayakan Produk/Media (%)	Keterangan
1	Ahli Isi/Materi Pembelajaran	96,67	Sangat Baik
2	Ahli Desain/Media Pembelajaran	93	Sangat Baik
3	Praktisi PJOK	96	Sangat Baik
4	Uji Coba Kelompok Kecil	97,33	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Besar	97,1	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji validitas atau uji kelayakan produk dari masing-masing subjek penelitian, dapat disimpulkan bahwa produk atau media yang dikembangkan berupa media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP sangat layak digunakan sebagai bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PJOK materi atletik.

Pembahasan

Produk atau media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP. Rancang media video pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil uji validitas produk yang dilakukan oleh ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain/media pembelajaran dan praktisi PJOK berkualifikasi sangat baik. Untuk hasil penilaian uji coba produk melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar berkualifikasi sangat baik. Dari hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan layak atau dapat digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran PJOK pada peserta didik SMP, khususnya materi atletik (lempar cakram). Tanggapan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Amlapura sebagai subjek penelitian terhadap produk atau media yang dikembangkan, sangat antusias dan tertarik untuk menggunakannya sebagai bahan ajar atau media pembelajaran dalam proses pembelajaran PJOK.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan di kelas VIII SMP Negeri 1 Amlapura, belum adanya media video pembelajaran dalam menyampaikan materi lempar cakram SMP, kurang aktifnya peserta didik dalam menggali informasi dengan cara mencari referensi melalui media lain, mengenai materi atletik teknik lempar cakram sehingga hasil belajarnya kurang maksimal dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP, sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dan sumber

belajar tambahan bagi guru dan peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran PJOK di sekolah, khususnya materi atletik (lempar cakram).

Media video pembelajaran adalah sebuah bentuk media yang menggunakan elemen visual dan audio untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Media ini biasanya digunakan untuk memberikan materi pelajaran atau konsep secara lebih menarik dan interaktif kepada peserta didik. Video memungkinkan penyajian informasi dalam bentuk visual, memudahkan pemahaman konsep-konsep yang kompleks. Ini dapat mencakup animasi, grafik, diagram, dan demonstrasi praktis. Penggunaan suara dalam video dapat membantu menjelaskan konsep atau memberikan instruksi dengan lebih baik. Suara dapat menyertai visualisasi untuk memberikan penjelasan tambahan atau mengarahkan perhatian pada poin-poin penting. Video dapat diakses dan ditonton kapan saja, sehingga peserta didik atau peserta pelatihan dapat belajar sesuai dengan waktu dan kecepatan masing-masing. Ini juga memungkinkan pengulangan materi jika diperlukan. Beberapa video pembelajaran dapat mencakup elemen interaktif, seperti kuis atau tugas yang dapat diselesaikan oleh pemirsa. Ini dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi.

Menurut Cheppy Riyana (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.

Dengan kemajuan teknologi, produksi video telah menjadi lebih terjangkau dan dapat diakses oleh banyak orang. Selain itu, distribusi video melalui platform online memungkinkan akses yang lebih luas. Penggunaan media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP memerlukan peralatan atau perangkat penunjang seperti smartphone, laptop, dan komputer yang terhubung akses internet untuk dapat digunakan sehingga lebih memudahkan guru dalam membagikan informasi atau materi kepada peserta didik. Penggunaan media videopembelajaran materi atletik (lempar cakram) membuat peserta didik dapat melaksanakan kegiatan belajar secara mandiri sehingga peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji validitas penelitian pengembangan media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP yang dilakukan oleh masing-masing pakar/ahli dan peserta didik, memperoleh kualifikasi sangat baik. Dari hasil penelitian yang dilakukan, didapat hasil bahwa validitas isi/materi pembelajaran 96,67 %, validitas desain/media pembelajaran 93% dan praktisi PJOK 96% semua validitas yang telah diujikan memiliki presentase sangat baik. Dari uji coba kelompok kecil menghasilkan 97,33% dan uji coba kelompok besar 97,1% yang termasuk presentase sangat baik.

4. SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah rancang bangun produk atau media pengembangan berupa media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP yang mengacu pada model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* sehingga menghasilkan flowchart dan storyboard sebagai kerangka dasar untuk membuat media video pembelajaran. Pengembangan dimulai dari tahap (a) analisis kebutuhan, (b) desain (c) pengembangan (d) implementasi dan (e) evaluasi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap guru PJOK. Hasil validasi pengembangan media video pembelajaran yang dilakukan oleh (a) ahli isi mata pelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase 96,67%, (b) ahli desain/media pembelajaran pada kategori

sangat baik dengan persentase 93%, (c) praktisi PJOK berada pada kategori sangat baik dengan persentase 96%. Hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, pengembangan media video pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik menggunakan instrument yang disediakan yaitu uji coba kelompok kecil pada kategori sangat baik dengan persentase 97,33%, dan uji coba kelompok besar pada kategori sangat baik dengan persentase 97,1%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP sangat layak untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan akses penelitian ke lembaga pendidikan. Terima kasih kepada SMP Negeri 1 Amlapura telah memberikan izin untuk penelitian. Terima kasih kepada guru PJOK SMP Negeri 1 Amlapura yang membantu penelitian.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik menggunakan model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 62-78.
- Ariawan, I. K. R., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Menggunakan Model Addie Pada Materi Passing Control Sepak Bola. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(3).
- Artika, I. K. W., Darmayasa, I. P., & Dartini, N. P. D. S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Materi Teknik Dasar Shooting Bola Basket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(2), 156-161.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Carolin, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Materi Teknik Dasar TendanganPencak Silat Kelas VIISMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020.*Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)*, 5(2), 12– 18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>
- Crystallography, X. D. (2016). *Sejarah Lempar Cakram*. 1–23.
- Giri, K. T. P. U., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2016). Pengembangan media video pembelajaran pencak silat pada mata pelajaran penjaskes kelas VIII semester genap di smp negeri 1 Seririt tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edutech Undiksha*, 4(2).
- Gumelar, L., & Sudarwanto, T. (2020). Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Materi Shelving (Rak) Kelas Xi Bdp Smk Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(2), 764–770.
- Hendriyani, Y., Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2018). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(2), 85-88.
- Irmansyah, J., Sakti, N. W. P., Syarifoeiddin, E. W., Lubis, M. R., & Mujriah, M. (2020). Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah dasar: deskripsi permasalahan, urgensi, dan pemahaman dari perspektif guru. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 115–131. <https://doi.org/10.21831/jpji.v16i2.31083>

- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Munasifah. (2008). *Atletik Cabang Lempar*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Pranata, K. M. A., Wahjoedi, H., & Lesmana, K. Y. P. (2021). Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bolabasket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 82-90.
- Purnomo, E. (2020). *Atletik*. Kemendikbud, 8–27.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sadiman, S A. Et al. 2012. *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan Pemanfaatnya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.
- Sokheh, M., Wahjoedi, S. P., & Suwiwa, I. G. (2017). Pengembangan media video pembelajaran dengan model addie materi passing bola basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 5(2).
- Suandi, I. N., Agung, A. A. G. A., Candiasa, I. M., Suastra, I. W., Tika, I. N., Pageh, I. M., & Dantes, G. R. (2016). *Pedoman Penelitian Karya Ilmiah Untuk Program Diploma , Sarjana , Dan Pascasarjana*. Universitas Pendidikan Ganesha, 141.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Cv
- Sukirno. 2018. *Dasar-Dasar Atletik dan Latihan Fisik Menuju Prestasi Tinggi*. Palembang: Unsri Press.
- Suwiwa, I. G., Santyasa, I. W., & Kirna, I. M. (2016). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran pada mata kuliah teori dan praktik pencak silat. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 6(1).
- Tegeh, I Made dan I Made Karin. 2017. *Metode Penelitian Pengembangan Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha*
- Tegeh, I. M., dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wati, N. K. W. T. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pjok Berbasis Video Tutorial pada Materi Aktivitas Pengembangan untuk Peserta Didik Kelas IX SMP Lab Undiksha (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha)*.
- Wiarso, G. (2016). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.
- Wijaya, M. A. (2015). Developing Fundamental Movement Based Cooperative Learning Model In Primary School. *Indonesian Journal of Educational Review*, 2(1), 13-24.
- Zakky. 2020. *Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara umum*. Tersedia pada <http://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/>