

## **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SEPAK BOLA DENGAN KONSEP QUANTUM LEARNING**

Rudi Kurniawan<sup>1</sup>, Prof. Dr. A.A. Gede Agung, M.Pd.<sup>2</sup>, Dr. I Made Tegeh, M.Pd.<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Jurusan Teknologi Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: rudisinggat@gmail.com<sup>1</sup>, agung2056@yahoo.com<sup>2</sup>,  
im-tegeh@undiksha.ac.id<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar PJOK siswa. Hal ini diduga karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran PJOK oleh guru. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun video pembelajaran teknik dasar sepak bola (2) mendeskripsikan validitas produk video pembelajaran teknik dasar sepak bola (3) mengetahui efektivitas media video pembelajaran teknik dasar sepak bola dalam mata pelajaran PJOK. Model pengembangan yang digunakan adalah Hannafin & Peck, dan video pembelajaran ini menggunakan konsep Quantum Learning. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode pencatatan dokumen, kuisisioner, dan tes. Data yang didapatkan dari pencatatan dokumen dianalisis secara deskriptif kualitatif, data dari metode kuisisioner dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, sedangkan data yang didapat dari metode tes dianalisis secara statistik inferensial. Hasil penelitian adalah sebagai berikut. (1) rancang bangun video pembelajaran teknik dasar sepak bola dengan model Hannafin & Peck meliputi tiga tahapan yaitu, analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. (2) video Pembelajaran teknik dasar sepak bola yang dikembangkan valid dengan: (a) hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan video pembelajaran berpredikat sangat baik (92.73%), (b) hasil review ahli media pembelajaran menunjukkan produk berpredikat baik (88.00%), (c) hasil review ahli desain pembelajaran menunjukkan video pembelajaran berpredikat sangat baik (93.33%), (d) hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan menunjukkan video pembelajaran berpredikat sangat baik (90,00%), (91,94%) dan (92,05%). (3) efektivitas pengembangan menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar PJOK ( $t_{hitung} = 14,628 > t_{tabel} = 1,990$  pada taraf signifikansi 5%). Dengan demikian, harga  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada harga  $t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum menggunakan video pembelajaran dan sesudah menggunakan video.

**Kata kunci:** pengembangan, video pembelajaran, quantum learning

### **Abstract**

Research development is motivated by the low learning outcomes PJOK students. This is allegedly due to the lack of utilization of relevant instructional media in learning PJOK by teachers. Therefore, this study aims to (1) describe the design of learning video basic soccer technique (2) to describe the validity of instructional video product of basic technique of soccer (3) to know the effectiveness of learning media of basic soccer technique in PJOK subject. The development model used is Hannafin & Peck, and this learning video uses the concept of Quantum Learning. Data collection in this study was done by document recording method, questionnaire, and test. Data obtained from document recording were analyzed descriptively qualitative, data from questionnaire method were analyzed descriptively qualitative and descriptive quantitative, while data obtained from test method was analyzed inferential statistically. The results of the study are as follows. (1) the design of learning video basic soccer technique with model of Hannafin & Peck covering three stages namely, requirement analysis, design, development and implementation. (2) the

basic soccer learning technique developed by: (a) the result of the expert review of the content of the subject shows the excellent predicate learning video (92.73%); (b) the result of the review of the instructional media indicates the good predicate product (88.00%). , (c) the results of the study design review indicate excellent predicated learning videos (93.33%), (d) individual trial results, small group trials and field trials show excellent predicated learning videos (90.00%), 91.94%) and (92.05%). (3) development effectiveness indicates that instructional videos developed effectively improve learning outcomes of PJOK ( $t_{count} = 14,628 > t_{tabel} = 1.990$  at 5% significance level). Thus, the  $t_{count}$  price is greater than the  $t_{table}$  price, so  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. That is, there are significant differences in student learning outcomes before using video learning and after using video.

**Keywords:** development, learning video, quantum learning

## PENDAHULUAN

Dalam proses menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mengetahui hakikat dari pembelajaran itu sendiri, yaitu bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang nantinya diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa dalam menyerap materi yang diajarkan.

Skinner (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2010), berpandangan bahwa, "belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun".

Pembelajaran merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dan terhadap situasi tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan dapat mempengaruhi tingkah laku dan sikap siswa dalam menerima informasi. Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas, kreativitas, dan kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Dalam hal ini, guru harus dapat mengambil suatu keputusan ketika peserta didik belum dapat membentuk kompetensi dasar, tentang kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan, metodenya diubah, atau mengulang kembali pembelajaran yang telah berlalu.

Sebagai seorang teknolog pembelajaran kita dituntut untuk dapat membantu guru dalam mensukseskan

pembelajaran. Baik dari segi konten, media, maupun sumber belajar. Terutama yang paling penting adalah media pembelajaran. Seorang teknolog pembelajaran diharapkan mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran yang benar-benar mampu memudahkan baik guru ataupun peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD No 1 Baktiseraga pada tanggal 5 Mei 2017, telah terdapat fasilitas-fasilitas pendukung pembelajaran seperti computer, LCD, dan proyektor. Namun kenyataan dilapangan fasilitas tersebut belum dapat dipergunakan secara maksimal oleh guru sehingga proses pembelajaran kurang memberikan motivasi dan kesan berbeda bagi siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PJOK, ditemukan bahwa pencapaian hasil belajar penjas kes siswa kelas V di SD No 1 Baktiseraga baru mencapai 65% dari KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70 (terlampir). Hal ini disebabkan karena padatnya materi pelajaran dengan waktu efektif yang diberikan sekolah terbatas. Disamping itu, hal lain yang menjadi masalah yaitu kompetensi guru yang belum mampu dalam memanfaatkan media pembelajaran, padahal mata pelajaran penjas kes khususnya materi sepak bola memerlukan sebuah media yang mampu memberikan informasi dan contoh yang nyata kepada siswa. Dengan demikian materi ajar dapat tersampaikan, dan siswa tidak hanya dapat memahami, namun siswa juga mampu mempraktekkannya secara langsung.

Sebagai seorang teknolog pembelajaran kita dituntut untuk

bagaimana menciptakan/membuat sebuah media yang bisa membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Media yang diproduksi tidak bisa asal-asalan, tetapi harus memperhatikan unsur-unsur yang membantu proses belajar mengajar.

Gambaran diatas menunjukkan betapa besar pengaruh media dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan ini belum dirasa maksimal dilakukan di SD No 1 Baktiseraga. Padahal apabila pembelajaran dibantu dengan penggunaan media, pembelajaran yang terjadi akan lebih bervariasi sehingga mendorong terbentuknya aktivitas belajar yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan materi ajar yang akan dikembangkan yaitu mengenai sepak bola. Dimana materi ini memerlukan media yang mampu memberikan contoh secara langsung gerakan visual dan audio, seperti misalnya sebuah video pembelajaran. Mengapa video pembelajaran yang dikembangkan, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu pembelajaran, sedangkan untuk teknik dasar sepak bola itu sendiri memiliki berbagai teknik yang tidak sedikit. Tentu dengan waktu yang sedikit ini guru tidak memungkinkan untuk menjelaskan ataupun mempraktekkan semua teknik yang ada dengan demonstrasi dilapangan. Sehingga dengan menggunakan video pembelajaran siswa akan dimudahkan dalam pemahaman materi dan dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam belajar dan penciptaan suasana belajar yang kondusif. Apalagi dengan memadukan konsep Quantum Learning, pembelajaran akan dibuat menjadi asik dan menyenangkan. Quantum learning sendiri merupakan kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat.

Penelitian-penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk, desain, dan proses seperti ini di identifikasikan sebagai suatu penelitian pengembangan.

Soenarto (dalam Tegeh dkk, 2014:12) menyatakan, "pengembangan

sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran".

Ada beberapa macam model yang dapat digunakan untuk penelitian pengembangan, yaitu model Dick & Carey, Model Borg & Gall, Model ADDIE, model Hannafin dan Peck, serta masih banyak yang lainnya.

Model Dick & Carey dalam Tegeh dkk (2014:31) menyatakan bahwa, "Model Dick & Carey adalah salah satu dari model prosedural, yaitu model yang menyarankan agar penerapan prinsip desain Instruksional disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus ditempuh secara berurutan". Model yang dikembangkan oleh Dick & Carey terdiri dari sepuluh langkah, yaitu: a) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, b) analisis instruksional, c) analisis siswa dan konteks, d) menentukan kompetensi dasar e) mengembangkan instrumen penilaian, f) mengembangkan strategi pembelajaran, g) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, h) merancang dan melakukan evaluasi, i) perbaikan/revisi pembelajaran, j) merancang dan melakukan evaluasi sumatif.

Model Borg & Gall dalam Tegeh dkk (2014:7), "merupakan model penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk pengembangan". Terdapat 10 tahap penelitian pengembangan, yaitu (1) assesneed to identify goal, (2) contact instructional analysis, (3) analyze learner and context, (4) write performance objectives, (5) development assessment instruments, (6) develop assessment instrument, (7) develop and select instructional materials, (8) design and conduct formative evaluational instruction, (9) revise instrument, (10) design and conduct summative evaluation.

Model ADDIE, merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (desain), (3) Pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) Evaluasi (evaluation).

Model Hannafin dan Peck dalam Tegeh dkk (2014:1) adalah “model yang sederhana namun elegan. Model ini terdiri dari tiga fase, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi”.

Pengembangan video pembelajaran ini menggunakan model hannafin & Peck. Pemilihan model Hannafin dan Peck didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini berorientasi produk pembelajaran, biasanya produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran, seperti video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul. Berdasarkan hal-hal tersebut, maka peneliti mengembangkan media yaitu video pembelajaran pada mata pelajaran PJOK kelas v semester ganjil di SD No 1 Baktiseraga tahun pelajaran 2017/2018.

Sejalan dengan paparan di atas rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana proses rancang bangun pengembangan video pembelajaran teknik dasar sepak bola dengan konsep quantum learning pada mata pelajaran pjok untuk siswa kelas v semester ganjil di SD No 1 Baktiseraga tahun pelajaran 2017/2018?. (2) Bagaimanakah validitas video pembelajaran teknik dasar sepak bola dengan konsep quantum learning untuk siswa kelas v semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018 di SD No 1 Baktiseraga?. (3) Bagaimana efektivitas video pembelajaran teknik dasar sepak bola dengan konsep quantum learning untuk siswa kelas v semester ganjil di SD No 1 Baktiseraga tahun pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: (1) Untuk mendeskripsikan proses rancang bangun pengembangan video pembelajaran teknik dasar sepak bola dengan konsep quantum learning untuk siswa kelas v semester ganjil di SD No 1 Baktiseraga tahun pelajaran 2017/2018. (2) Untuk mendeskripsikan validitas video pembelajaran teknik dasar sepak bola dengan konsep quantum learning untuk siswa kelas v semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018 di SD No 1

Baktiseraga. (3) Untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran teknik dasar sepak bola dengan konsep quantum learning untuk siswa kelas v semester ganjil di SD No 1 Baktiseraga tahun pelajaran 2017/2018.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini digunakan model penelitian pengembangan Hannafin dan Peck yang bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran pada mata pelajaran PJOK kelas v semester ganjil di SD No 1 Baktiseraga tahun pelajaran 2017/2018.

Model pengembangan Hannafin dan Peck ada 3 fase, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain atau perancangan, dan fase pengembangan dan implementasi. (1) Analisis kebutuhan, pada tahap ini dilakukan pengamatan untuk menentukan mata pelajaran, mengidentifikasi mata pelajaran, merumuskan kompetensi dasar berdasarkan silabus serta menetapkan indikator. (2) Desain/Perancangan, pada fase ini dilakukan kegiatan berupa merancang storyboard, naskah dan jadwal pengerjaan produk media video pembelajaran. (3) Pengembangan & Implementasi, kegiatan pada fase ini dibagi menjadi dua, yaitu produksi dan pasca produksi. Kegiatan produksi adalah pengambilan gambar, berupa perekaman gambar dengan menggunakan kamera video. Kegiatan pada tahap pasca produksi, yaitu editing, mixing, preview, uji coba, dan revisi.

Dalam penelitian ini, menggunakan 3 metoda untuk mengumpulkan data yaitu (1) lembar pencatatan dokumen, (2) lembar kuesioner/angket, dan (3) perangkat soal. Menurut Agung (2014), “metode pencatatan dokumen merupakan cara memperoleh data dengan jalan mengumpulkan segala macam dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis”.

Menurut Agung (2012), menyatakan bahwa, “metode kuesioner/angket merupakan cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar

pertanyaan / pernyataan - pernyataan kepada responden/subjek penelitian.

Instrumen yang digunakan untuk metode kuesioner dalam penelitian pengembangan ini adalah kuesioner. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi bidang studi atau ahli mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media, siswa saat uji coba perorangan, kelompok kecil dan saat uji lapangan.

Menurut Agung (2012), “metode tes tertulis merupakan cara untuk mengetahui pengetahuan, keterampilan, intelegensi atau kemampuan yang dimiliki oleh siswa dengan menggunakan serentetan pertanyaan yang berupa tes objektif”. Tes objektif atau pilihan ganda ini digunakan pada uji efektivitas produk hasil belajar siswa.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deksriptif kualitatif, teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan teknik analisis statistik inferensial (uji-t). Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum X}{\text{SMI}} \times 100\%$$

Keterangan

$\sum x$  = jumlah skor  
 SMI = skor maksimal ideal

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian %	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Direvisi Seperbanyak
65-74	Cukup	Cukup Banyak Direvisi
55-64	Kurang	Banyak Direvisi
0-54	Sangat Kurang	Direvisi Total

(Sumber: Tegeh, 2014:83)

Statistik inferensial adalah “statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya akan digeneralisasikan atau inferensikan kepada populasi dimana sampel tersebut diambil (Koyan, 2012:4)”. Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat keefektivan produk terhadap hasil belajar

PJOK pada siswa kelas V di SD No 1 Baktiseraga, sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan video pembelajaran.

Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan pretest dan post-test terhadap materi pokok yang diuji cobakan. Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas).

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan rumus Liliefors. Menurut Koyan (2012:108) adapun cara yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas suatu data dengan teknik liliefors, yaitu sebagai berikut:

$$x^2 = \sum \left[ \frac{(fo - fe)^2}{fe} \right]$$

(Sumber : Koyan, 2012:90)

Keterangan:

$\chi^2$  = chi-kuadrat

fo = frekuensi observasi

fe = frekuensi harapan

Kriteria pengujian: data berdistribusi normal jika pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan k-1.

Uji homogenitas dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompokkelompok terpisah dari satu populasi. Uji homogenitas untuk uji-t dilakukan dengan uji Fisher dengan rumus sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Variansterbesar}}{\text{Variansterkecil}}$$

(Koyan, 2012:34)

Kriteria pengujian  $H=0$  diterima jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yang berarti sampel homogen. Uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang  $n1 - 1$  dan derajat kebebasan untuk penyebut  $n2 - 1$ . Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Rumus untuk menghitung uji

hipotesis (uji-t berkorelasi) adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}} \quad (\text{Koyan, 2012:34})$$

### Keputusan:

Bila  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Bila  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dibahas empat hal pokok, yaitu 1) penyajian data uji coba, 2) hasil analisis data, 3) revisi produk, dan 4) efektivitas produk.

Penyajian data uji validitas menjelaskan tentang rancang bangun video pembelajaran dan validitas video pembelajaran.

Rancang bangun pengembangan video pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck ada 3 fase, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain atau perancangan, dan fase pengembangan dan implementasi.

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan pengamatan untuk menentukan mata pelajaran yang memerlukan media adalah PJOK di kelas V SD No 1 Baktiseraga yang memuat materi tentang sepak bola. Siswa diharapkan untuk lebih memahami KD tersebut, maka dari itu memerlukan suatu media yang relevan dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mengatasi keterbatasan media di sekolah tersebut. Pada tahapan analisis kebutuhan, guru-guru sudah dapat mengoprasikan televisi atau laptop dan VCD/DVD player. Di sekolah juga sudah ada sarana dan prasarana yang mendukung.

Pada fase desain dilakukan kegiatan berupa merancang naskah dan jadwal pengerjaan produk media video pembelajaran. Naskah sangat diperlukan dalam pembuatan video pembelajaran. Selain itu pada tahap ini dilakukan penyusunan garis besar isi media video, penyusunan jabaran materi, dan penulisan

naskah. Selain penulisan naskah, dilakukan juga menyusun jadwal pengerjaan produk agar dalam pengerjaan produk bisa selesai tepat dengan waktu yang telah ditargetkan.

Kegiatan pada fase pengembangan & implementasi dibagi menjadi dua, yaitu produksi dan pasca produksi. Kegiatan produksi adalah pengambilan gambar, berupa perekaman gambar dengan menggunakan kamera video. Kegiatan pada tahap pasca produksi, yaitu editing, mixing, preview, uji coba, dan revisi.

Uji coba produk multimedia interaktif ini meliputi; 1) uji coba ahli isi mata pelajaran, 2) uji coba ahli media, 3) uji coba ahli desain pembelajaran, 4) uji coba perorangan, 5) uji coba kelompok kecil, dan 6) uji coba lapangan.

Ahli yang mengevaluasi media adalah ahli isi, ahli desain pembelajaran, serta ahli media pembelajaran. Uji coba produk akan dilaksanakan dalam 3 (tiga) tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Ahli isi yang dilibatkan dalam mereview video pembelajaran ini adalah seorang guru PJOK kelas V di SD No 1 Baktiseraga bernama Luh Seri Yudarmini, S.Pd. Instrumen yang digunakan untuk uji coba ahli isi mata pelajaran ini adalah angket/kuesioner. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuesioner. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 92,73% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga dari segi isi/substansi materi yang disajikan dalam video pembelajaran ini tidak perlu direvisi.

Setelah melewati uji ahli isi mata pelajaran, media yang dikembangkan kemudian dilanjutkan dengan tahap uji ahli media pembelajaran. Produk yang berupa video pembelajaran ini diserahkan kepada Luh Putu Putrini Mahadewi, S.Pd., M.S. untuk mendapat penilaian/masukan. Berdasarkan hasil penilai dari ahli desain pembelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi persentase tingkat pencapaiannya sebesar 88,00% maka tingkat validitas video adalah baik dengan

revisi seperlunya. Adapun masukkan, komentar, atau saran yang diberikan ahli desain pembelajaran yaitu: (1) nama pemain / presenter disajikan pada saat yang tepat (00:30 – 00.47) nama Aprik dan Rudy dihilangkan, (2) video dari youtube di menit 01:08 diganti dengan video yang dikembangkan sendiri. Oleh karena itu dilakukan revisi sesuai masukkan yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran guna penyempurnaan produk video ke arah yang lebih baik.

Uji ahli desain pembelajaran untuk video teknik dasar sepak bola ini diserahkan kepada Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd. untuk mendapat penilaian/masukan. Instrumen yang digunakan untuk uji coba ahli isi mata pelajaran ini adalah angket/kuesioner. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuesioner. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 93,33% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga materi yang disajikan dalam video pembelajaran ini tidak perlu direvisi, namun ada beberapa masukan dan saran ahli yaitu: (1) suara presenter agar lebih jelas (2) yang lainnya sudah baik.

Produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan penilaian/masukan dari ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain produk pembelajaran, selanjutnya dilakukan uji coba perorangan. Sebagai subyek dari uji coba perorangan ini adalah siswa kelas VI SD No. 1 Baktiseraga sejumlah tiga orang. Ketiga orang tersebut terdiri dari satu orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, satu orang dengan prestasi belajar sedang dan satu orang dengan prestasi belajar rendah. Rerata persentase =  $271,67\% : 3 = 90,56\%$ . Rerata persentase sebesar 90,56% berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak ada revisi.

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh enam orang siswa kelas VI SD No. 1 Baktiseraga. Siswa yang dipilih adalah siswa yang dianggap mempunyai kemampuan yang berbeda. Keenam orang tersebut terdiri dari dua orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, dua orang

dengan prestasi belajar sedang dan dua orang dengan prestasi belajar rendah. Rerata persentase =  $551,67\% : 6 = 91,94\%$ . Rerata persentase sebesar 92% berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Selanjutnya dilaksanakan uji coba lapangan. Sebagai subyek coba dalam uji coba kelas ini adalah siswa kelas VI SD No. 1 Baktiseraga sebanyak 26 orang. Keseluruhan siswa tersebut sudah termasuk siswa yang memiliki prestasi belajar tinggi, sedang dan rendah. Rerata persentase =  $2393,33\% : 26 = 92,05\%$ . Rerata persentase sebesar 92,05% berada pada kualifikasi sangat baik dan sedikit direvisi. Tidak ada masukkan, komentar, atau saran dari hasil uji lapangan.

Efektivitas pengembangan video pembelajaran dilakukan dengan metode tes. Soal tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Pada tahap ini menggunakan seluruh siswa kelas kelas V semester ganjil di SD No 1 Baktiseraga. Agar dapat mengetahui tingkat efektivitas penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar, dilakukan dengan cara menggunakan uji-t untuk sampel berkorelasi. Instrumen tes hasil belajar tersebut terlebih dahulu dianalisis dengan menggunakan (1) uji validitas tes, (2) reliabilitas tes, (3) taraf kesukaran tes, dan (4) daya beda tes.

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan melalui validasi ahli isi, serta uji coba kepada siswa kelas VI sebanyak 35 orang. Selanjutnya dilakuka perhitungan taraf kesukaran tes. Dari 20 butir tes yang berkualifikasi sedang sebanyak 13 soal dan 7 butir soal berkualifikasi mudah. Sesuai dengan perhitungan maka taraf kesukaran butir tes adalah 0,67 sehingga sesuai dengan kriteria maka butir ters berada pada kualifikasi sedang. Daya pembeda tes yang baik adalah antara 20% - 80% atau antara 30% - 70%. Dari 20 butir soal untuk butir tes dengan kategori kurang baik sebanyak 7 butir, kategori cukup baik 6 butir dan butir tes dengan kategori baik sebanyak 7 butir. Setelah dilakukan perhitungan maka didapatkan hasil daya

beda sebesar 0,28 berdasarkan kriteria daya pembeda maka daya beda uji coba hasil belajar pada kualifikasi cukup baik.

Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas). Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Distribusi normal artinya data penelitian membentuk kurva norma (lonceng), sehingga perbedaan yang terjadi memang akibat perlakuan bukan perbedaan yang ada pada sampel. Uji Homogenitas ini dimaksudkan untuk mencari bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Homogenitas data dianalisis dengan uji-F, dengan kriteria data homogen jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , dan data tidak homogen jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ . Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, maka dilanjutkan dengan uji efektivitas. Pada hasil uji efektivitas, rata-rata nilai pretest adalah 56,63 dan rata-rata nilai posttest adalah 84,13.

Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 14,63. Kemudian harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 40 + 40 - 2 = 78$ . Harga t tabel untuk db 78 dan dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 1,990. Dengan demikian, harga t hitung lebih besar dari pada harga t tabel, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. itu artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum menggunakan video pembelajaran untuk mata pelajaran PJOK kelas V tahun pelajaran 2017/2018 di SD No. 1 Baktiseraga dan sesudah menggunakan video pembelajaran untuk mata pelajaran PJOK kelas V tahun pelajaran 2017/2018 di SD No 1 Baktiseraga. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zulmi (2014) yang menunjukkan bahwa media video pembelajaran dengan model Hannafin and Peck dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP.

Terdapat beberapa hal yang menyebabkan video pembelajaran ini efektif yaitu menurut Mahadewi (2012) bahwa "media video pembelajaran berisi

bahan yang telah disusun dalam satu format sajian dengan unsur visual yang dilengkapi dengan unsur audio". Selain itu video pembelajaran 1) mampu menyajikan unsur warna, bunyi, gerakan, dan suatu proses dengan jelas, 2) dapat mengkoordinasikan penggunaan berbagai media yang lain dengan baik seperti film, foto, slide, dan gambar, sehingga dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas makna bahan pengajaran sehingga mudah dipahami siswa, metode pengajaran lebih bervariasi, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Dapat disimpulkan bahwa, dengan menggunakan video pembelajaran dapat memberikan warna baru dalam proses pembelajaran di kelas, serta dengan video dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dapat lebih maksimal diterima oleh siswa, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut.

Pertama, rancang bangun pengembangan media video pembelajaran teknik dasar sepak bola dengan konsep quantum learning pada mata pelajaran pjok berhasil dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck. Sesuai dengan penerapan model pengembangan Hannafin dan Peck adapun beberapa tahapan yang dilakukan, antara lain yaitu: (1) fase analisis kebutuhan, (2) fase desain, dan (3) fase pengembangan dan implementasi. Rancang bangun video pembelajaran berupa naskah dan jadwal pengerjaan produk video pembelajaran.

Kedua, kelayakan dan hasil validasi pengembangan video pembelajaran yang dilakukan oleh (a) ahli isi mata pelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase 92,73%, (b) ahli desain pembelajaran pada kategori sangat baik dengan persentase 93,33%, (c) ahli media pada kategori baik dengan persentase 88,00%, (d) uji coba perorangan pada kategori sangat baik dengan persentase

90,56%, (e) uji coba kelompok kecil pada kategori sangat baik dengan persentase 91,94%, dan (f) uji coba lapangan pada kategori sangat baik dengan persentase 92,05%.

Ketiga, video pembelajaran terbukti efektif. Hasil uji efektivitas yang dianalisis dengan teknik analisis statistik inferensial (uji-t) menemukan bahwa rata-rata nilai pretest adalah 56,63 dan rata-rata nilai posttest adalah 84,13. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil  $t$  hitung sebesar 14,63. Kemudian harga  $t$  hitung dibandingkan dengan harga  $t$  pada tabel dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 40 + 40 - 2 = 78$ . Harga  $t$  tabel untuk  $db = 78$  dan dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 1,990. Dengan demikian, harga  $t$  hitung lebih besar dari pada harga  $t$  tabel, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. itu artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum menggunakan video pembelajaran untuk mata pelajaran PJOK kelas V tahun pelajaran 2017/2018 di SD No. 1 Baktiseraga dan sesudah menggunakan video pembelajaran untuk mata pelajaran PJOK kelas V tahun pelajaran 2017/2018 di SD No 1 Baktiseraga.

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan multimedia interaktif ini dikelompokkan menjadi empat, yaitu:

Kepada siswa, siswa disarankan dengan adanya video pembelajaran ini siswa dapat terus belajar dengan efektif, karena dengan adanya video pembelajaran siswa dapat mudah menyerap materi pelajaran dan dapat memperkaya sumber belajar.

Kepada guru, disarankan agar menjadikan pembelajaran lebih kreatif, inovatif dengan menggunakan video pembelajaran. Karena dengan video pembelajaran yang didalamnya terdapat konten edukasi termasuk video dengan contoh nyata dan komponen teks pendukung, panduan suara narator, dan lain-lain.

Kepada kepala sekolah, disarankan agar menjadikan video pembelajaran teknik dasar sepak bola dengan konsep quantum learning ini sebagai salah satu alternatif sumber

belajar yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi, serta dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Bagi peneliti lain, diharapkan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi, acuan dasar, dan literatur tambahan dalam melakukan penelitian pengembangan agar lebih baik ke depannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Anak Agung Gede. 2014. Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- B. Seels, Barbara. dan C. Richey, Rita. Teknologi Pembelajaran (Definisi dan Kawasannya). Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2010. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Pt. Rineka Cipta.
- DePorter, Bobbi. & Hernacki, Mike. 2006. Quantum Learning. Bandung: Kaifa. Hidayat. Keefektifan Pendekatan Quantum Learning Dalam Peningkatan Nilai Mata Kuliah Nahwu I. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Vol 1. No 2. 2010. Tersedia pada: [http://file.upi.edu/Direktori/jurnal/sa\\_ungguru/vol.\\_1\\_no.\\_2/hidayat\\_keefektifan\\_pendekatan\\_quantum\\_learning\\_dalam\\_peningkatan\\_nilai\\_mata\\_kuliah\\_nahwu\\_i.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/jurnal/sa_ungguru/vol._1_no._2/hidayat_keefektifan_pendekatan_quantum_learning_dalam_peningkatan_nilai_mata_kuliah_nahwu_i.pdf) (Diakses Pada 4 Desember 2016.)
- Jaya, I Wayan Kusuma. dkk. 2016. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Passing Bola Voli. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 1, No 2, 2016. Tersedia pada: <http://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/kejaora/article/download/45/32> (Diakses pada 13 Januari 2016.)
- Koyan, I Wayan. 2012. Statistik Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Mahadewi, Luh Putu Putri. Dkk. 2012. Media Video Pembelajaran. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

- Paturusi, Ahmad. 2012. Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Jakarta: PT Rineka Cipta. Putra, I Gusti Ngurah Agung Dharma.
- Tegeh, I Made. & Sudarma, I Komang. 2012. Pengembangan Video Pembelajaran: Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran IPA. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 1, No 2, 2013. Tersedia pada: <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJTP/article/download/741/614> (Diakses Pada 4 Desember 2016.)
- Pramudito, Arya. 2013. Pengembangan media pembelajaran video tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut Di SMK Muhammadiyah 1 Playen. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Tersedia pada: <http://eprints.uny.ac.id/10156/1/JURNAL.pdf> (Diakses Pada 4 Desember 2016.)
- Santayasa, I Wayan. 2006. Metodologi Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sutrisno, Valiant Lukad Perdana. dan Siswanto, Budi Tri. 2016. FaktorFaktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Tersedia pada: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/viewFile/8118/6872> (Diakses Pada 13 Januari 2016.)
- Tegeh, I Made. dan Kirna, I Made. 2010. Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I Made. dkk. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu. Turnip, Jaidun. & Panjaitan, Keysar. Penerapan Model Quantum Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Autocad Teknik Gambar Bangunan. Medan: Universitas Negeri Medan. Vol 7. No 2. 2014. Tersedia pada: <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/article/download/1856/1502> (Diakses Pada 4 Desember 2016.)
- Sudarma, dkk. 2015. Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image. Yogyakarta: Garaha Ilmu.
- Zulmi. 2014. Pengembangan Media Video Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Hannafin dan Peck untuk Siswa Kelas VIII SMP. Vol. 2. Singaraja. Undiksha.
- Prasetyo, Adi. 2015. Pengembangan Media Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Guling Depan Untuk SMP kelas VI. Pendidikan Olahraga. Universitas Negeri Yogyakarta.