

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BOLA BASKET DENGAN METODE *RESEARCH AND DEVELOPMENT* PADA KELAS X DI SMKN 40 JAKARTA

Abi Dzar Rabbani¹, Hamidillah Ajie,²M. Ficky Duskarnaen³

¹ Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Teknik Elektro, FT – UNJ

^{2,3} Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Teknik Elektro, FT – UNJ

¹ abidzar.rabbani11@gmail.com, ² hamidillah@unj.ac.id, ³ duskarnaen@unj.ac.id

Abstrak

Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah salah satu mata pelajaran yang ada pada kelas X di SMK Negeri 40 Jakarta. Pada mata pelajaran ini, siswa diharapkan dapat memahami semua materi yang diajarkan dan salah satunya adalah materi bola basket. Namun dengan waktu pelajaran olahraga yang hanya 2 jam dalam seminggu menyebabkan siswa kelas X tidak maksimal dalam mempelajari teknik dasar bola basket. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan materi teknik dasar bola basket dengan menggunakan Metode Penelitian *Research and Development* (R&D). Tujuan penelitian ini adalah membuat media pembelajaran berbasis video untuk kelas X agar dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian materi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada kelas X di SMK Negeri 40 Jakarta. Pengembangan Video Pembelajaran ini dilakukan melalui beberapa tahap pengujian, yaitu pengujian terhadap Ahli Materi, pengujian terhadap Ahli Media, dan pengujian terhadap Responden Siswa. Berdasarkan Hasil Uji Ahli Materi mendapatkan persentase 100% yang dimana dikategorikan sangat baik dan Hasil Uji Ahli Media mendapatkan persentase 87,69% yang dimana dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba menurut 42 siswa, tingkat pemahaman siswa terhadap video pembelajaran mendapatkan persentase 94,54% yang dimana dikategorikan sangat baik. Video Pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikatakan sangat baik atau layak digunakan dari segi pemahaman siswa maupun layakakan produk video pembelajaran dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Kata kunci : Video Pembelajaran, Teknik Dasar Bola Basket, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

1. Pendahuluan

Permainan bola basket tentunya tidak terlepas dari teknik dasar permainan, yaitu *dribbling*, *passing* dan *shooting*. Dalam permainan bola basket, *Dribble* merupakan gerakan membawa bola dengan cara memantulkannya ke lantai (Ambler Vic, 1990:10). *Dribble* adalah gerakan yang penting peranannya. Pemain yang melakukan *dribble* dengan baik merupakan ancaman yang berbahaya bagi lawan-lawannya karena pemain dapat dengan mudah melewati lawan.

Teknik dasar permainan bola basket yang selanjutnya yaitu *passing*. *Passing* merupakan gerakan mengoper bola ke teman satu tim dengan menggunakan satu atau dua tangan. Apabila sudah menguasai *Passing* tersebut, maka dapat mengendalikan irama permainan dan menguasai jalannya permainan. Sebab pemain tersebut dapat membuat lawan terkecoh atau salahantisipasi dalam perebutan bola dari situasi apapun, misalnya *dribble* dan tidak bisa melewati musuh (lawan main), maka teknik mengoper (*Passing*) dapat digunakan untuk menguasai permainan.

Dan yang terakhir adalah *Shooting*. *Shooting* adalah gerakan menembakan bola ke arah *ring* guna mencetak poin. Poin yang dihasilkan pun berbeda beda ada yang 1 poin, 2 poin dan yang terbanyak adalah 3 poin. *Shooting* merupakan gerakan terakhir dari pola permainan bola basket sebab *Shooting* merupakan tujuan utama dari permainan bola basket agar tim bisa mencetak poin guna meraih kemenangan. Pada saat melakukan *shooting* upayakan harus tepat dan akurat agar bola tidak melenceng sehingga dapat direbut oleh lawan, dimana dibutuhkan keadaan fisik yang baik. Persiapan untuk melakukan tembakan bola basket menurut antara lain meliputi posisi tangan, pandangan, keseimbangan, dan irama menembak. Sajoto (1995: 8) menyatakan bahwa kondisi fisik adalah suatu prasyarat yang sangat diperlukan dalam usaha peningkatan prestasi seorang atlet, bahkan dapat dikatakan sebagai keperluan dasar yang tidak dapat ditunda-tunda atau ditawar-tawar lagi. Sedangkan Sudjarwo (1993: 41) bahwa keterkaitan antara kemampuan fisik dan teknik tidak dapat dipisahkan. Kemampuan *shooting* bola basket dapat dilakukan dengan baik perlu didukung kemampuan fisik yang baik pula. Oleh karena itu olahraga basket dibina mulai dari sekolah-sekolah, termasuk juga di SMKN 40 Jakarta.

Available at:

<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pinter/article/view/38540>

Di SMKN 40 Jakarta, para siswa di kelas X diberi mata pelajaran olahraga. Materi yang diberikan bertujuan agar siswa mengerti olahraga khususnya mengenai permainan bola basket dan diharapkan mampu menguasai teknik dasar bola basket dengan baik dan benar. Namun Dengan waktu pelajaran olahraga yang hanya 2 jam dalam satu minggu yang dimana itu pun tidak diberikan khusus untuk materi bola basket dan memiliki kurikulum yang padat, menyebabkan para siswa siswi kelas X tidak maksimal dalam mempelajari teknik dasar bola basket. Terlebih di kelas XI jam olahraga sudah tidak efektif karena sudah fokus untuk PKL dan di kelas XII yang sudah fokus untuk Ujian Nasional sehingga sudah tidak ada jam olahraga. Maka dari itu untuk pelajaran olahraga paling efektif dilaksanakan pada kelas X. Dalam penyampaian materi yang diberikan oleh guru olahraga seringkali tidak terserap dengan baik. Ditambah lagi hal ini juga didukung dengan tidak adanya materi tambahan yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran untuk siswa melihat ulang yang berbasis multimedia seperti video, oleh karena itu apabila ada, siswa dapat melihat ulang dan memperhatikan cara yang lebih benar.

Materi olahraga bola basket lebih menitikberatkan kepada praktek, oleh sebab itu materi teoritis hanya diberikan bersama dengan praktek atau dalam jumlah yang sangat sedikit diberikan di ruang kelas. Sehingga dalam hal ini dibutuhkan peran perkembangan teknologi untuk meminimalisir hilangnya informasi yang sudah disampaikan oleh guru ke murid melalui video pembelajaran teknik dasar bola basket. Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Sekarang ini video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang dapat dikemas dalam bentuk *softcopy* dan disajikan dengan menggunakan peralatan *LCD projector* di ruang kelas. Video pembelajaran yang dirancang dengan baik akan meningkatkan pemahaman pembelajaran kepada siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dibuatlah sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Bola Basket Pada Kelas X di SMKN 40 Jakarta” sehingga video pembelajaran ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran siswa kelas X di SMKN 40 Jakarta dalam meningkatkan pemahaman teknik dasar bola basket.

2. Dasar Teori

2.1 Video Pembelajaran

Menurut Iwanto (2010: 179), Kata video berasal dari kata latin, yang berarti ‘saya lihat’. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakili gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual (Cepy Riyana, 2012: 212). Menurut Azhar Arsyad (2011: 49), menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam *frame*, dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Menurut Arifin (2010: 10), Pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik “guru” dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa. Menurut Cepy Riyana (2012: 5), Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah sebuah teknologi dari penangkapan, perekaman, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian gambar diam yang diolah menjadi sebuah gambar bergerak dalam objek yang nyata yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Video pembelajaran dalam pengaplikasiannya menggunakan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga video dapat digunakan secara efisien dan efektif.

2.2 Media

Menurut Miarso (1989), diacu dalam Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasana (2017: 3) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Sedangkan Gerlach & Ely, diacu dalam Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011: 7), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang mendukung kondisi.

2.3 Pembelajaran

Menurut Cepy Riyana (2009: 5), pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan sebagai sumber untuk belajar.

2.4 Media Pembelajaran

Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011: 8), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Menurut Saifuddin (2014: 142), media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara produk pengembang media dan peserta didik/pengguna. Atau dengan kata lain peran pendidik sebagai penyampai materi pembelajaran digantikan oleh media.

2.5 Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan satu mata ajar yang diberikan di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari Pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang (Depdiknas, 2006:131).

2.6 Olahraga Bola Basket

Menurut Sarlis, V., & Tjortjis, C. (2020) bola basket merupakan olahraga yang memerlukan penghitungan parameter secara lengkap agar dapat memahami permainan secara mendalam dan menganalisa strategi serta keputusan dengan meminimalkan ketidakpastian. Olahraga bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing- masing lima pemain yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukan bola ke keranjang (*ring*) lawan. Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dilangsungkan dalam sebuah tempat yang memiliki permukaan keras dengan ukuran standar panjang 92 kaki (kurang lebih 28 meter) dan lebar 49 kaki (kurang lebih 15 meter). Untuk mendukung berlangsungnya permainan bola basket diperlukan peralatan yang lain yaitu *ring*, papan *ring* dan bola basket. *ring* basket memiliki beberapa model, yang paling sering digunakan adalah *single ring* atau *double ring* dengan atau tidak adanya per dibagian belakang *ring*. Standar ukuran diameter *ring* adalah 45cm. Lalu untuk standar ukuran papan dari *ring* basket adalah 180cm untuk lebar dan 120cm untuk tinggi. Ukuran bola basket pun bervariasi namun, bola yang biasa digunakan adalah ukuran 6 untuk wanita dan 7 untuk pria. Bola basket merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu, baik putra maupun putri yang masing- masing regu terdiri dari lima orang pemain (Muhajir, 2003:32).

3. Metodologi

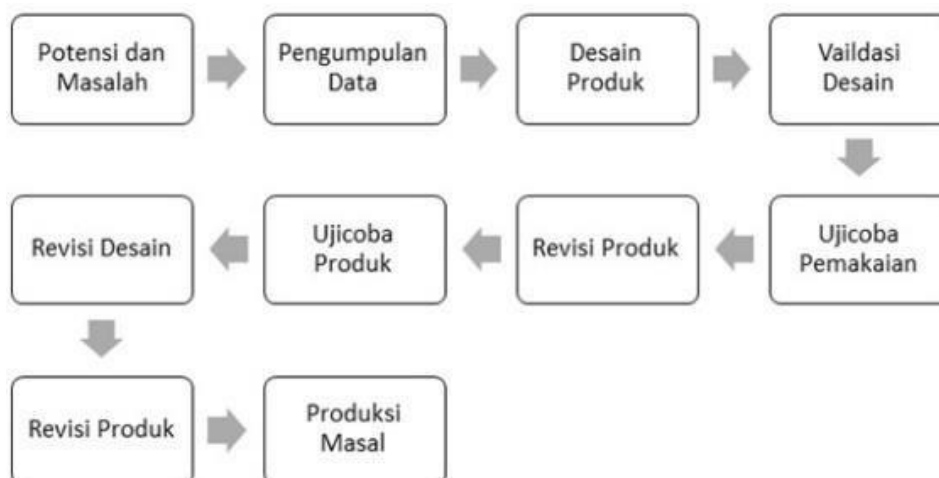
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 40 Jakarta pada kelas X yang berada di alamat Jl. Nanas II Utan Kayu, Jakarta Timur.

3.2. Metode Pengembangan Produk

Metode pengembangan yang digunakan berdasarkan pada metode penelitian *Research and Development* atau Penelitian dan Pengembangan, dengan menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono (Sugiyono 2009: 297). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Adapun langkah-langkah dari metode pengembangan *Research and Development* yang dikutip oleh Sugiyono adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur Tahapan Metode R&D

3.3. Prosedur Pengembangan

Pada tahap ini, sebelum membuat video pembelajaran diperlukan informasi dan data untuk mengetahui kebutuhan video pembelajaran tersebut apakah dapat digunakan atau tidak. Metode wawancara dan observasi adalah cara yang digunakan dalam pelaksanaannya.

1. Metode Wawancara Metode wawancara ini dilakukan kepada guru Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas X untuk mengetahui bagaimana keadaan, permasalahan, dan kendala dalam proses pembelajarannya.
2. Metode Observasi Metode observasi ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kendala apa saja yang ada di dalam kelas secara langsung ketika guru mata pelajaran tersebut sedang melakukan proses pembelajaran.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data, digunakan metode pengumpulan data berupa teknik wawancara, observasi, dan juga kuesioner. Teknik wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas X di SMK Negeri 40 Jakarta. Teknik observasi dilakukan kepada siswa dan juga guru dengan cara melihat proses pelajaran secara langsung di dalam kelas untuk mengetahui kendala dan juga permasalahan yang ada di dalam kelas selama pelajaran berlangsung. Teknik kuesioner dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kegunaan video pembelajaran yang dibuat dalam proses pembelajaran baik kepada guru atau siswa.

3.5. Teknik Analisis Data

Dalam pengukurannya, ada beberapa skala perhitungan yang digunakan. Diantaranya adalah Skala Guttman dan Skala Likert. Skala Guttman yaitu skala pengukuran untuk memperoleh/menginginkan tipe jawaban responden yang tegas, seperti: jawaban benar-salah, ya-tidak, pernah-tidak pernah, positif-negatif, tinggi- rendah, baik-buruk, dan seterusnya. Pada Skala Guttman, hanya ada dua interval, yaitu setuju dan tidak setuju (Prof. Dr. H. Djaali & Dr. Pudji Muljono, 2008: 28). Skala Likert adalah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang (Prof. Dr. H. Djaali & Dr. Pudji Muljono, 2008: 28). Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk pengujian ahli materi adalah Skala Guttman. Sedangkan instrumen yang digunakan untuk pengujian responden siswa dan ahli media adalah Skala Likert. Berdasarkan kriteria menurut Walker dan Hess pada Tabel 3.1 maka dibuat instrumen penelitian yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Untuk kisi-kisi instrumen evaluasi video pembelajaran oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.2. Kisi-kisi instrumen evaluasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.3 dan Kisi-kisi instrumen evaluasi uji responden siswa dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kriteria Dalam Penilaian Media Pembelajaran Kualitas Menurut Walker & Hess

No	Aspek	indikator
1	Kualitas Isi dan Tujuan	a. Ketepatan
		b. Kepentingan
		c. Kelengkapan
		d. Keseimbangan
		e. Minat/perhatian
		f. Keadilan
		g. Kesesuaian dengan situasi siswa
2	Kualitas Instruksional	a. Memberikan kesempatan belajar
		b. Memberikan bantuan belajar
		c. Kualitas motivasi
		d. Fleksibilitas instruksional
		e. Hubungan dengan pembelajaran lain
		f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya
		g. Kualitas tes dan penilaiannya
		h. Dapat memberi dampak bagi siswa
		i. Dapat membawa dampak bagi

No	Aspek	indikator
		guru dan pembelajarannya
3	Kualitas Teknik	a. Keterbacaan b. Mudah digunakan c. Kualitas tampilan/tayangan d. Kualitas penanganan jawaban e. Kualitas pengelolaan programnya f. Kualitas pendokumentasiannya

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator	No
Kualitas isi dan Tujuan	Ketepatan	1
	Minat/Perhatian	2
	Kesesuaian dengan situasi siswa	3
Kualitas Instruksional	Memberikan kesempatan belajar	5
	Memberikan bantuan belajar	6,7,8,9,11,12
	Dapat memberi dampak bagi siswa	10
	Dapat memberi dampak bagi guru	13

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator	No
Kualitas Instruksional	Memberikan bantuan belajar	2,4
	Dapat memberi dampak bagi siswa	1,3
	Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya	5
Kualitas Teknik	Keterbacaan	7
	Kualitas tampilan	6,8,9,10
	Kualitas pengelolaan promnya	11,12,13

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Uji Responden Siswa

Aspek	Indikator	No
Kualitas isi dan tujuan	Kepentingan	1
Kualitas instruksional	Memberikan bantuan belajar	3,4,5
	Dapat memberi dampak bagi siswa	2,6
Kualitas teknik	Keterbacaan	8,9,12
	Kualitas tampilan/penayangan	7,10,11

Penelitian menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Setelah data diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Dalam penelitian ini terdapat 2 jenis data yang ada diantaranya instrumen oleh pakar atau para ahli, dan angket/kuesioner responden mahasiswa yang telah menggunakan video pembelajaran untuk Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMK Negeri 40 Jakarta.

Angket yang digunakan untuk menguji kelayakan oleh ahli materi menggunakan Skala Guttman dengan dua pilihan jawaban, yaitu YA dengan skor 1 atau TIDAK dengan skor 0. Skala Guttman dipilih karena dibutuhkan jawaban yang tegas apakah media pembelajaran sudah layak atau tidak untuk digunakan.

Rumus yang dilakukan yaitu dengan membagi jumlah skor dari hasil penelitian dengan skor ideal atau skor maksimum.

$$\text{Persentase Kelayakan Produk} = K = \frac{F}{N \times L \times R} \times 100\% \quad (1)$$

Hasil persentase digunakan untuk memberikan jawaban atas kelayakan dari aspek- aspek yang diteliti. Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut (Arikunto, 2009:35).

Tabel 3.5 Kategori Kelayakan

No	Kategori	Persentase
1	Sangat Layak	81%-100%
2	Layak	61%-80%
3	Cukup Layak	41%-60%
4	Tidak Layak	21%-40%
5	Sangat Tidak Layak	<21%

Media menggunakan skala likert dengan rentan nilai 1 sampai 5 dimana 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = cukup setuju, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju.

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Angket Responden Skala Likert

No	Kriteria	Skor	
		Positif	Negatif
1	SS/Sangat Setuju	5	1
2	S/Setuju	4	2
3	CS/Cukup Setuju	3	3
4	TS/Tidak Setuju	2	4
5	STS/Sangat Tidak Setuju	1	5

Tabel 3.7 Skala Kategori

Tingkat Pencapaian	Kategori	Keterangan
81%-100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
61%-80%	Baik	Tidak perlu direvisi
41%-60%	Cukup Baik	Perlu revisi
21%-40%	Tidak Baik	Perlu revisi
< 21%	Sangat Tidak Baik	Revisi total

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1. Hasil Pengembangan Produk

Hasil dari pengembangan produk berupa video pembelajaran pada materi Bola Basket untuk Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pengembangan video pembelajaran ini ditujukan untuk siswa kelas X di SMK Negeri 40 Jakarta. Pengembangan video pembelajaran bertujuan untuk membantu proses pembelajaran siswa kelas X di SMKN 40 Jakarta dalam meningkatkan pemahaman teknik dasar bola basket pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

4.2. Kelayakan Produk

Sebelum diujikan kepada siswa, produk diuji kelayakannya terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah video pembelajaran sudah layak atau masih perlu dilakukan perbaikan. Uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk menentukan apakah materi yang disajikan layak untuk diujikan kepada siswa. Selain itu, video pembelajaran juga akan diujikelayakannya oleh ahli media yang bertujuan untuk menentukan apakah video pembelajaran ini layak diujikan kepada siswa. Pengujian produk oleh ahli materi menggunakan skala Guttman dengan dua pilihan jawaban, yaitu YA dengan skor 1 atau TIDAK dengan skor 0, sedangkan pengujian produk oleh ahli.

Nilai presentasi produk dari uji ahli materi adalah 100% dan pada tahap pengujian oleh ahli media adalah 87,69%. Dari hasil penilaian tersebut maka produk dinyatakan layak dan lanjut ke tahap pengujian oleh responden yaitu peserta didik kelas X SMK Negeri 40 Jakarta.

Pengujian produk kepada responden menggunakan skala likert dengan rentan nilai 1 sampai 5 dimana 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = cukup setuju, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju. Setelah diuji oleh responden hasil nilai persentase yang didapat yaitu 94,54%. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran teknik dasar bola basket layak digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada kelas X SMK Negeri 40 Jakarta.

4.3. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran kepada siswa pada materi Teknik Dasar Bola Basket pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Dalam uji cobanya, video pembelajaran diuji oleh 1 ahli media, 1 ahli materi, dan uji responden siswa. Uji ahli media dilakukan dengan Dosen dari Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dengan skala pengukuran menggunakan Skala Likert untuk memberi kebebasan penilaian terhadap produk yang telah dibuat. Dari uji coba tersebut didapatkan persentase 87,69% yang artinya dalam kategori sangat baik, namun saran yang diberikan dari uji ahli media ini adalah menggunakan kamera yang lebih baik dan *color grade* nya diatur karena cahaya di *outdoor over exposure*, pada pembawaan video pembelajaran menampilkan wajah yang semangap, dan untuk *font* lebih dirapihkan lagi karena masih banyak *font* yang tidak rapih penempatannya. Kemudian video pembelajaran diuji oleh ahli materi yaitu Guru dari Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas X di SMK Negeri 40 Jakarta. Skala pengukuran yang digunakan untuk pengujian ahli materi ini menggunakan Skala Likert, karena pada pengujiannya dibutuhkan ketegasan dalam kesesuaian materi yang diajarkan di kelas dan video pembelajaran yang telah dibuat. Dalam penilaiannya, video pembelajaran ini mendapatkan persentase 100% dari ahli materi yang artinya materi dari video pembelajaran yang telah dibuat sesuai dengan materi yang diajarkan terhadap siswa. Dan yang terakhir video pembelajaran diuji terhadap siswa kelas X di SMK Negeri 40 Jakarta. Skala pengukuran yang digunakan dalam pengujian terhadap siswa ini menggunakan Skala Likert, karena dibutuhkan kebebasan penilaian dari siswa terhadap video yang telah dibuat. Dalam pengujiannya, didapatkan hasil 94,54% yang artinya dalam kategori sangat baik. Namun dalam pengujiannya, didapatkan hasil dari siswa dimana Gambar ilustrasi yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik mendapatkan persentase yang paling kecil yang artinya gambar dalam video tersebut kurang maksimal kualitasnya sehingga kualitas gambar dalam video diperbaiki. Selama proses pengembangan dan implementasi produk terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat, diantaranya:

1. Faktor Pendukung

Faktor pendukung ialah faktor yang membuat peneliti menjadi lebih mudah pengerjaannya, seperti dukungan dari Dosen Pembimbing dan juga pihak Sekolah SMK Negeri 40 Jakarta yang telah memberikan kebebasan kepada peneliti dalam melakukan penelitian. Selain itu dukungan dari teman-teman yang telah membantu proses pembuatan video sampai uji coba produk.

2. Faktor Penghambat

Faktor penghambat dalam penelitian ini adalah adanya pandemi covid-19 yang menyebabkan tidak boleh melakukan banyak aktifitas di luar rumah selama beberapa bulan sehingga peneliti susah dalam membuat produk.

5. Kesimpulan, Implikasi, dan Saran

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran yang bisa digunakan oleh siswa kelas X pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMK Negeri 40 Jakarta untuk membantu proses pembelajaran dan juga diharapkan dapat menjadi tambahan referensi siswa untuk belajar Teknik Dasar Bola Basket. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian *Research and Development* (R&D) dan Model Pengembangan Sugiyono.

Pengujian ahli materi menggunakan Skala Guttman dan persentase hasilnya adalah 100% sedangkan pengujian ahli media menggunakan Skala Likert dan persentase hasilnya adalah 87,69%. Pada hasilnya, video pembelajaran sudah dikategorikan Sangat Layak untuk digunakan untuk proses pembelajaran kepada siswa kelas X di SMK Negeri 40 Jakarta.

Berdasarkan hasil pengujian responden siswa dengan menganalisis pemahaman siswa terhadap video pembelajaran dengan menggunakan Skala Likert mendapatkan persentase hasil 94,54% yang dimana dikategorikan dalam sangat baik untuk membantu proses pembelajaran.

5.2. Implikasi

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa video pembelajaran yang berisikan materi Teknik Dasar Bola Basket diantaranya adalah *dribble*, *passing* dan *shooting*. Dari produk yang telah dibuat didapatkan implikasi sebagai berikut:

1. Video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai materi dasar siswa dalam mempelajari Teknik Dasar Bola Basket.
2. Guru dapat memberikan tambahan referensi belajar dengan adanya video pembelajaran yang telah dibuat pada materi Teknik Dasar Bola Basket pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
3. Video Pembelajaran dapat membantu siswa agar lebih paham mengenai teknik dasar *dribble*, *passing* dan *shooting*.
4. Video Pembelajaran dengan materi Teknik Dasar Bola Basket pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan ini dapat digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran.

5.3. Saran

Dalam pembuatan video pembelajaran ini, dirasa masih banyak memiliki kekurangan. Untuk itu, disampaikan beberapa saran yang sekiranya dapat menjadi bahan untuk mengembangkan video pembelajaran di masa yang akan datang diantaranya, sebagai berikut:

1. Video pembelajaran ini dapat dikembangkan untuk beberapa materi lain pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
2. Materi Teknik Dasar Bola Basket pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dapat dikembangkan dengan variasi yang lain
3. Menggunakan kamera yang lebih baik dengan mengatur *color grade* nya karena cahaya di *outdoor over exposure*, dan untuk *font* lebih dirapihkan lagi karena masih banyak *font* yang tidak rapihpenempatannya.

Daftar Pustaka:

- Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bola Basket*. Solo: Era Intermedia.
- Alfianika, Ninit. 2016. *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ardhana, Wayan. 2002. *Konsep Penelitian Pengembangan Dalam Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*, ed.rev.Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangan*. Yogyakarta: Andi.
- Djaali & Muljono, Pudji. 2006. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Fakultas Teknik. 2015. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Kustandi, Cecep & Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mayer, Richard 2009. *Multimedia Learning: Prinsip- Prinsip Dan Aplikasi*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Muhajir. 2003. *Pendidikan Jasmani Teori dan Praktek untuk SMA Kelas X*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Riadi, Muchlisin. 2018. *Pengertian, Tujuan, Ruang lingkup dan Manfaat Pendidikan Jasmani* <https://www.kajianpustaka.com/2018/01/pengertian-tujuan-ruang-lingkup-dan-manfaat-pendidikan-jasmani.html>. Diakses pada 18 November 2019.
- Riyana, Cepy 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.

- Sarlis, V., & Tjortjis, C. (2020). *Sports analytics—Evaluation of basketball players and team performance*. *Information Systems*, 93, 101562.
- Smith, Christopher. 2019. *What Is Premiere Pro*. <https://www.agitraining.com/adobe/premiere-pro/classes/what-is-premiere-pro> Diakses pada 20 desember 2019.
- Sport MFS. 2019. *Basketball Court Dimension*. <https://www.msfsports.com.au/basketball-court-dimensions/> diakses pada 12 Januari 2020.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy & Hasanah, Hisbiyatul. (2017). *Media Pembelajaran*. Ed ke-1. Jember: CV Pustaka Abadi.