

Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk Video pada Pembelajaran PJOK materi Bolabasket SMP Islam Tirtayasa Kota Serang

Andita Febriyanto^{a,1*}

^aPendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Primagraha, Indonesia
¹febristmpd@gmail.com; ²ariestikaelsa@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received 2023-09-29
Revised 2023-10-02
Accepted 2023-12-27

Keywords

Basketball
Media
Video

Kata kunci

Bolabasket
Media
Video

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the level of effectiveness of implementing media in the form of basketball learning videos. This research method uses quasi-experiment with the design used is the one group pretest posttest design. The research sample used was 42 students of Tirtayasa Islamic Middle School, Serang City, using a random sampling technique. The instrument used in this research was an assessment sheet for student learning outcomes on basketball learning material. The results of the research show that there is a significant effect of 0.000, meaning the significance value is <0.005 and the results obtained are effectiveness in using video media in learning PJOK basketball with an average increase of 36.02%. Thus, it can be concluded that video-based learning media is effectively used by students at school and also by PJOK teachers, which is an alternative so that students do not feel bored in learning activities and can also follow the learning material optimally.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat efektivitas penerapan media berbentuk video pembelajaran bolabasket. Metode penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan desain yang digunakan adalah *the one group pretest posttest design*. Sampel penelitian yang digunakan 42 siswa SMP Islam Tirtayasa Kota Serang dengan dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian hasil belajar siswa pada materi pembelajaran bolabasket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa terdapat pengaruh yang signifikan 0.000 artinya nilai signifikansi <0.005 dan memperoleh hasil efektivitas dalam penggunaan media video dalam pembelajaran bolabasket PJOK dengan rata-rata peningkatan sebesar 36.02%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video efektif digunakan oleh siswa di sekolah dan juga guru PJOK yang menjadi alternatif agar siswa tidak merasa bosan dalam aktivitas belajar dan juga dapat mengikuti materi pembelajaran dengan optimal.

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi [CC-BY-SA](#)



PENDAHULUAN

Bolabasket ialah salah satu jenis cabang olahraga dipelajari pada mata pelajaran PJOK (Conde et al., 2021). Pada tingkat satuan pendidikan dasar dan menengah mata pelajaran yang berkaitan dengan olahraga yaitu PJOK dan mata pelajaran tersebut didasarkan pada suatu konsep yang berasal

dari kata pendidikan jasmani (Junaedi A, 2018). Meskipun yang diajarkan tidak hanya pendidikan jasmani saja, melainkan pendidikan yang menyentuh dan mencakup seluruh aspek kepribadian siswa. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, hingga Perguruan Tinggi (Gunardi & Ariestika, 2022).

Di SMP Islam Tirtayasa Kota Serang ialah rencana pembelajaran yang telah memanfaatkan Pembelajaran Kurikulum 13. Pendidikan jasmani harus dimasukkan dalam kurikulum sekolah dasar dan menengah. Pemanfaatan teknologi di Indonesia memiliki prospek yang besar bagi kemajuan sumber daya manusia (SDM) di berbagai bidang, termasuk sistem pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dikatakan berdampak karena memberikan tanggung jawab baru kepada siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam pendidikan. Guru juga dikatakan memainkan peran perancang dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern dimana siswa dapat tumbuh dan terdorong untuk dapat menggunakan internet untuk mengatasi masalah.

Melihat dengan perkembangan teknologi melalui kurikulum pembelajaran maka, masih perlu ditingkatkan seorang guru PJOK di sekolah untuk memanfaatkan teknologi. Penggunaan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah pembelajaran. Pendidikan jasmani adalah jenis pendidikan di mana siswa bergerak secara fisik untuk belajar. Dengan menggunakan TIK sebagai alat pembelajaran, guru dapat lebih mudah mengkomunikasikan kurikulum terkait gerakan kepada siswanya (Prabawa et al., 2021). Selain itu, penggunaan teknologi di dalam kelas dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa (Wijaya & Kanca, 2019). Teknologi akan membuat materi pendidikan lebih menarik secara visual karena memuat konten multimedia (teks, grafik, foto, animasi, musik, dan video). Oleh karena itu, jelas dari sudut pandang di atas bahwa konten video adalah media yang ampuh, pengganti yang berharga di kelas, dan alat untuk meningkatkan standar pembelajaran.

Pada pelajaran bolabasket ialah praktis dan dituntut penguasaan keterampilan (psikomotorik), sedangkan aspek pengetahuan (kognitif) dan sikap (afektif) mempunyai porsi yang sangat kecil (Yang et al., 2022). Meskipun yang dididik adalah pendidikan jasmani, namun bukan berarti pendidikan jasmani, melainkan pendidikan yang menyentuh dan mencakup seluruh aspek kepribadian siswa. PJOK ialah pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, hingga Perguruan Tinggi (Koekoek et al., 2019). Dengan demikian, Karena saat ini belum ada sumber belajar bolabasket yang berbasis teknologi hanya bahan ajar berbentuk cetak yang digunakan, banyak siswa yang cepat kehilangan minat dan kesulitan memahami penjelasan yang diberikan oleh guru yang hanya mengandalkan buku.

Oleh karena itu, sejalan penelitian oleh Ariestika (2021) pelaksanaan program pendidikan jasmani di Indonesia masih dalam kategori sedang. Pembelajaran berlangsung selama 6 minggu dengan

3 jam pelajaran dengan waktu pembelajaran yang hanya 6 minggu dengan 3 jam pertemuan, siswa belum mampu memahami materi bolabasket pada saat pembelajaran PJOK di sekolah. Sebab Pendidikan jasmani merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa di sekolah, dalam penerapan pembelajaran Pendidikan jasmani, siswa diajarkan untuk mampu meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Wira & Krisna, 2022). Selain itu Nurdiansyah (2018) menjelaskan bahwa PJOK adalah suatu jenis pendidikan yang memberikan bentuk, isi, dan arah kegiatan manusia—sikap, perbuatan, dan kerja untuk mengembangkan kepribadian yang kohesif dan selaras dengan nilai-nilai kemanusiaan.

Sedangkan Riskyanto (2022) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk dalam kurikulum di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan lebih banyak praktek di lapangan yang melibatkan aktivitas jasmani siswa dibandingkan di dalam kelas (Junaedi A, 2018). Profesionalisme guru sebagai pendidik harus tetap dibekali dengan kemampuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), khususnya pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), karena dengan menggunakan teknologi dapat memudahkan guru penjas dalam menyampaikan pesan dan bahan pembelajaran yang akan diajarkan (Mulyani & Haliza, 2021).

Berdasarkan paparan di atas maka penelitian ini merupakan hal penting untuk mengetahui seberapa besar tingkat efektivitas dalam penggunaan media video dalam pembelajaran bolabasket PJOK. Materi bolabasket merupakan faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan pembelajaran siswa di sekolah. Dengan adanya keterampilan pembelajaran bolabasket maka, guru PJOK dapat menerapkan media pembelajaran berbasis video sebagai inovasi pembelajaran, bahan evaluasi siswa dan adanya peningkatan keterampilan belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pre-eksperimen. Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa penelitian pre-eksperimen hasilnya merupakan variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *one-shot case study*. Dalam desain ini, peneliti hanya mengadakan *treatment* satu kali yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh. Kemudian diadakan *posttest*. Tes awal dilakukan dengan penilaian hasil belajar siswa pada materi bolabasket, kemudian penerapan video yang dilakukan selama penelitian menggunakan video animasi yang terdiri dari teknik dasar pada bolabasket. Siswa melihat secara audio visual teknik dasar pada bolabasket seperti gerakan *passing*, *dribbling*, dan *shooting* di dalam ruang kelas, kemudian siswa tetap melakukan praktek pembelajaran bolabasket di lapangan setelah melihat video pembelajaran tersebut. Setelah itu, dilanjutkan dengan observasi dan juga *posttest*.

Jumlah populasi pada penelitian ini yaitu 80 siswa, sehingga sampel yang digunakan adalah siswa SMP Islam Tirtayasa Kota Serang berjumlah 42 siswa dengan teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik *random sampling*. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar penilaian hasil belajar siswa pada materi pembelajaran bola basket. Pada teknik analisis data menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Selain itu, dilanjutkan dengan rumus persentase untuk mengetahui tingkat efektivitas. Dengan rumus di bawah ini sebagai berikut.

$$\frac{\text{posttest}-\text{pretest}}{\text{pretest}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data dalam penelitian ini merupakan hasil data kuantitatif dari seluruh sampel yang mengikuti proses penelitian sebanyak 42 siswa. Di bawah ini merupakan hasil analisis deskriptif statistik dengan pretest dan posttest sebagai berikut.

Tabel 1. Analisis Deskriptif Statistik

| Bolabasket | Min | Max | Mean | Std. Deviation |
|------------|-------|-------|-------|----------------|
| Pretest | 50.00 | 72.00 | 67.67 | 10.72 |
| Posttest | 75.00 | 94.00 | 92.05 | 9.25 |

Sumber: Data Penelitian, 2023

Pada tabel 1 di atas menunjukkan hasil analisis deskriptif statistik pada nilai pembelajaran bolabasket dengan diperoleh nilai pretest minimum yaitu 50.00, pada nilai maximum yaitu 72.00, kemudian pada nilai rerata yaitu 67.67, sedangkan nilai standar deviasi yaitu 10.72. Untuk nilai posttest diperoleh nilai minimum yaitu 75.00, pada nilai maximum yaitu 94.00, kemudian pada nilai rerata yaitu 92.05, sedangkan nilai standar deviasi yaitu 9.25. Di bawah ini merupakan hasil penelitian pada uji prasyarat adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

| Bolabasket | Statistic | df | Sig. | Keterangan |
|------------|-----------|----|-------|--------------|
| Pretest | 0.828 | 42 | 0.002 | Tidak Normal |
| Posttest | 0.813 | 42 | 0.004 | Tidak Normal |

Sumber: Data Penelitian, 2023

Berdasarkan hasil dari tabel tersebut diperoleh hasil uji normalitas tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi < 0.05. Dengan demikian data yang diperoleh tidak berdistribusi normal dilanjutkan dengan uji non parametrik menggunakan uji *wilcoxon*.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon

| Bolabasket | Mean | Ties | Sig. | Keterangan |
|-----------------|-------|------|-------|------------|
| <i>Pretest</i> | 67.67 | | | |
| <i>Posttest</i> | 92.05 | 0 | 0.000 | Signifikan |

Sumber: Data Penelitian, 2023

Pada tabel 3 di atas menunjukkan bahwa taraf signifikasni yang diperoleh yaitu 0.000 artinya nilai signifikansi < 0.005 maka hipotesis diterima. Dengan demikian penerapan media berbentuk video dalam pembelajaran bolabasket efektif dan berpengaruh. Di bawah ini merupakan hasil untuk mengetahui seberapa besar (%) tingkat efektivitasnya adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Efektivitas

| Variabel ukur | <i>pretest</i> | <i>posttest</i> | Persentase Efektivitas (%) |
|-------------------------|----------------|-----------------|----------------------------|
| Pembelajaran Bolabasket | 67.67 | 92.05 | 36.02 |

Sumber: Data Penelitian, 2023

Berdasarkan tabel 4 di atas dalam pengukuran pembelajaran bolabasket terdapat peningkatan antara nilai pretest dan posttest sebesar 36.02% dengan demikian terdapat tingkat efektivitas dalam penerapan media berbentuk video dalam pembelajaran bolabasket.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media berbentuk video dalam pembelajaran bolabasket. Penggunaan media video dapat merangsang siswa di sekolah untuk lebih fokus. Hal ini dikarenakan media video dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah sehingga siswa mengingat pelajaran yang telah disampaikan dengan lebih baik. Dengan menggunakan media pembelajaran dengan video dalam proses prakteknya, memberikan informasi kepada siswa lebih bervariasi karena media video sudah berisi teks, audio, grafik, dan video. Temuan penelitian lapangan Azzajjad et al (2021) menunjukkan bahwa peserta dalam mengikuti pembelajaran melalui media video menunjukkan hasil yang lebih baik akurasi dalam menembak bolabasket dibandingkan dengan peserta dalam kelompok intervensi tanpa media pembelajaran. Namun, baik audio dan kombinasi intervensi audio dan video meningkatkan kinerja penembakan bolabasket yang serupa (Koekoek et al., 2019). Kesimpulannya, dari sini dalam penelitiannya, model pembelajaran menggunakan media video ditemukan dapat meningkatkan performa pemain, terutama bila dikombinasikan dengan citra audio dan pemodelan video.

Penelitian Williams & Cumming (2016) pelatihan *imagery* secara signifikan meningkatkan hasil tembakan lay-up bagi siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMA N 1 Woha. Dalam sebuah penelitian Septiyanto & Suharjana (2016) hasilnya menunjukkan signifikan perbedaan latihan *imagery* internal dan eksternal pada hasil ekstrakurikuler bolabasket bebas, yaitu terbukti dari nilai sig = 0,010. Media video pembelajaran mempunyai ciri-ciri, baik kelebihan maupun kekurangan. Dikatakan bahwa media adalah suatu metode atau alat yang mempunyai kemampuan sebagai perantara atau pengalih dalam suatu siklus korespondensi antara komunikator dan komunikan. Media merupakan instrumen yang mempunyai kemampuan menyampaikan pesan. Media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan (Ben-Shalom et al., 2021). Media merupakan suatu metode atau alat yang berfungsi sebagai delegasi atau pengarah dalam siklus korespondensi antara komunikator dan komunikan (Iqroni, 2022). Media pembelajaran adalah peralatan fisik dan non-aktual yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih layak dan lancar (Prabawa et al., 2021).

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memperluas manfaat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Selwyn et al., 2017). Media pembelajaran merupakan suatu alat instruktif yang dapat dijadikan perantara dalam pengalaman pendidikan, dengan media pembelajaran siswa dapat memperoleh informasi, kemampuan atau mentalitas untuk mencapai tujuan penguasaan (Koutromanos et al., 2021). Temuan ini diperkuat dengan penemuan eksplorasi sebelumnya yang menyatakan bahwa media video pembelajaran dengan memanfaatkan model ADDIE materi passing bolabasket layak untuk digunakan dalam pengalaman berkembang dan media video cocok digunakan untuk memperoleh pengalaman (Conde et al., 2021).

Dengan demikian, kebaruan dalam penelitian ini yaitu penerapan media pembelajaran khususnya materi bolabasket membuat kondisi pembelajaran yang diharapkan menjadi menyenangkan, memiliki inovasi pembelajaran baru yang dapat digunakan oleh guru PJOK dan dapat dinikmati oleh siswa, serta dengan menggunakan sampel penelitian pada siswa SMP Islam Tirtayasa Kota Serang memiliki hasil yang optimal karena adanya peningkatan penerapan penggunaan media video dalam pembelajaran bolabasket PJOK.

KESIMPULAN

Sesuai dengan paparan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan memperoleh hasil efektivitas dalam penggunaan media video dalam pembelajaran bolabasket PJOK dengan rata-rata peningkatan sebesar 36.02%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video efektif digunakan oleh siswa di sekolah dan juga guru PJOK yang menjadi alternatif agar siswa tidak merasa bosan dalam aktivitas belajar, dan juga dapat mengikuti materi pembelajaran dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariestika, E. (2021). Implementasi Standar Pedoman Nasional Terhadap Tujuan Pendidikan Jasmani. *Jurnal Sains Olahraga dan Pendidikan Jasmani*, 21, 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/JSOPJ.55>
- Azzajjad, M. F., Tendrita, M., & Ahmar, D. S. (2021). Effect of animation and review video making (arvima) in non-classical learning model on independent learning and students' learning outcome. *Linguistics and Culture Review*, 5(S3), 967–976. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5ns3.1657>
- Ben-Shalom, U., Dvir, A., Gabay, N., Zwilling, M., Levy, M., & Orkibi, E. (2021). Can fans' social media activity before the game predict players' aggression during the game? Evidence from Israeli Basketball Premier League. *Sport in Society*, 24(2), 268–276. <https://doi.org/10.1080/17430437.2019.1637423>
- Conde, J. M., Morán, M. T. C., & Pascual, C. M. (2021). Prospective epidemiological study of basketball injuries during one competitive season in professional and amateur Spanish basketball. *The Physician and Sportsmedicine*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.1080/00913847.2021.1943721>
- Gunardi & Ariestika, E. (2022). PJOK Learning: How to Apply Animation Media Based on Contextual Approach? *JUARA : Jurnal Olahraga*, 7(3), 633–640. <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/juara.v7i3.2205> PJOK
- Iqroni, D. (2022). Media Shooting Multiguna Olahraga Bola Basket Untuk Pembelajaran Mahasiswa. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2(2), 77–82. <https://doi.org/10.55081/joki.v2i2.593>
- Junaedi A. (2018). Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sma, Smk, Dan Ma Negeri Se-Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 9 Suppl 1(Suppl 1), 5–10. <https://doi.org/10.1123/jpah.9.s1.s5>
- Koekoek, J., van der Kamp, J., Walinga, W., & van Hilvoorde, I. (2019). Exploring students' perceptions of video-guided debates in a game-based basketball setting. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 24(5), 519–533. <https://doi.org/10.1080/17408989.2019.1635107>
- Koutromanos, G., Sofos, A., & Avraamidou, L. (2021). The use of augmented reality games in education: a review of the literature. *Educational Media International*, 52(4), 253–271. <https://doi.org/10.1080/09523987.2015.1125988>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analysis of the Development of Science and Technology (Science)

- in Education. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Norlena. (2017). Keadaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Banjarnegara Kabupaten Banjarnegara Berdasarkan Peraturan Menteri Nomor 24 Tahun 2007. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(2).
- Nurdiansyah. (2018). Survei Tingkat Keterlaksanaan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri Surabaya Selatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan.*, 3(3), 25–31.
- Prabawa, I. K. R., Satyawan, I. M., & Snyanawati, N. L. P. (2021). Development of contextual based PJOK video game for grade 1 elementary school students. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 1(1), 11–26. <https://doi.org/10.54284/jopi.v1i1.3>
- Riskyanto, W. I. (2022). The Role of Cooperative Learning to Increase Affective Aspects In Sport Education Learning. *Jendela Olahraga*, 7(2), 130–140. <https://doi.org/10.26877/jo.v7i2.12070>
- Selwyn, N., Eynon, R., & Potter, J. (2017). A decade of Learning Media and Technology: looking back and looking forward. *Learning, Media and Technology*, 42(2), 127–129. <https://doi.org/10.1080/17439884.2017.1324483>
- Septiyanto, A., & Suharjana, S. (2016). Pengaruh Metode Latihan Imagery dan Konsentrasi Terhadap Ketepatan Floating Service Atlet Bola Basket DIY. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 35(3).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya, M. A., & Kanca, I. N. (2019). Media Pembelajaran Aktivitas Pengembangan PJOK untuk Pendidikan Dasar dan Menengah. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26740/jossae.v4n1.p1-6>
- Williams, S. E., & Cumming, J. (2016). Athlete imagery ability: A predictor of confidence and anxiety intensity and direction. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 14(3), 268–280. <https://doi.org/10.1080/1612197X.2015.1025809>
- Wira, Krisna, T. (2022). Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa Melalui Aktivitas Fisik Ringan dalam Pembelajaran PJOK. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5, 39–49.
- Yang, F., Ren, L., & Gu, C. (2022). A study of college students' intention to use metaverse technology for basketball learning based on UTAUT2. *Heliyon*, 8(9), e10562. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10562>