

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TEKNIK DASAR SEPAKBOLA
UNTUK USIA DINI**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Galih Dwi Nur Pasha
NIM 14604221075

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TEKNIK DASAR SEPAKBOLA
UNTUK USIA DINI**

Disusun Oleh:

Galih Dwî Nur Pasha
NIM 14604221075

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan,

Yogyakarta, 14 Januari 2019

Mengetahui

Kepala Program Studi

Disetujui,

Dosen Pembimbing,

Dr. Subagyo, M. Pd
NIP. 19561107 198203 1 002

Nurhadi Santoso, M. Pd
NIP. 19740317 200812 1 003



HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TEKNIK DASAR SEPAKBOLA UNTUK USIA DINI

Disusun Oleh:

Galih Dwi Nur Pasha
NIM 14604221075

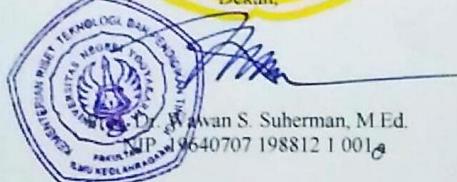
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal, Januari 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nurhadi Santoso, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		21/2 - 2019
Saryono, S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris		21/2 - 2019
Tri Ani Hastuti, M.Pd. Penguji		20/2 - 2019

Yogyakarta, Februari 2019.

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Galih Dwi Nur Pasha

NIM : 14604221075

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani

Judul Tas : Pengembangan Media Video Teknik Dasar Sepakbola
untuk Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 14 Januari 2019

Yang menyatakan,



Galih Dwi Nur Pasha
NIM. 14604221075

MOTTO

“Berdoa, Berusaha, Baik, dan Berguna”

PERSEMBAHAN

Karya ini ku persembahkan kepada orang-orang yang sangat berarti dalam hidupku diantaranya kepada:

1. Bapak dan Ibu saya tercinta, Sutrisna dan Hanik Mistiasih yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan bapak dan ibu, karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku. semua ini masih belum terbayarkan untuk kasih sayang orang tua yang tulus kepadaku selama ini, kasih ibu dan bapak sepanjang masa.
2. Kakak saya Mbak Lina dan Bulik Iyam
3. Almamater saya Universitas Negeri Yogyakarta dan Futsal UNY yang telah memberikan ilmu, pengetahuan, dan pengalaman yang begitu besar dalam hal akademik ataupun non akademik.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TEKNIK DASAR SEPAKBOLA UNTUK USIA DINI

Oleh:

**Galih Dwi Nur Pasha
NIM 14604221075**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini.

Penelitian ini merupakan *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model desain pembelajaran ADDIE (*Analyze-Design-Development-Implement-Evaluate*). Sebagai subjek dalam penelitian ini yaitu Kelompok Kerja Guru Pendidikan Jasmani Kecamatan Pleret yang berjumlah 21 guru dan objek penelitian yaitu media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini. Media dinilai kelayakanya oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan angket. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket yang diisi oleh guru olahraga sebagai subjek penelitian serta dokumentasi penelitian. Hasil data penelitian berupa data kuantitatif yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian diperoleh dari produk media video teknik dasar sepakbola berbentuk VCD atau *Softfile* dengan data mp4 yang memiliki kelengkapan animasi, narator, dan musik pengantar. Pengembangan model media bahan ajar berbasis video ini dilakukan dengan cara *observasi* dan melalui validasi dari ahli materi, ahli media, dan respon guru pendidikan jasmani selanjutkan membuat desain produk, membentuk tim produksi, persiapan alat, pengambilgambar lalu *editing*. Hasil presentase kelayakan yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan respon guru pendidikan jasmani sebesar (1) ahli materi mendapatkan penilaian sebesar 75%, (2) ahli materi mendapatkan penilaian sebesar 84%, dan (3) respon guru pendidikan jasmani mendapatkan penilaian sebesar 72%.

Kata Kunci: ADDIE, *media video, dasar sepakbola*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Teknik Dasar Sepakbola untuk Usia Dini” dengan lancar.

Dalam penyusunan skripsi ini pastilah penulis mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor UNY.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dalam melaksanakan penelitian.
3. Bapak Dr. Subagyo, M.pd., Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan, kelancaran, dan masukan dalam melaksanakan penelitian.
4. Bapak Nurhadi Santoso, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan dan motivasi selama penulisan skripsi ini
5. Bapak Dr. Muhammad Hamid ,M.Phil., selaku penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan akademik selama ini.
6. Bapak Komarudin, M.A. selaku ahli materi pada penelitian ini.
7. Bapak Saryono, M.Or. selaku ahli media pada penelitian ini.

8. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Bapak dan Ibu Staff Karyawan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan informasi dan layanan yang dibutuhkan.
10. Kepala Bapak, Ibu Guru Pendidikan Jasmani Kelompok Kerja Guru Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul yang telah memberikan izin penelitian.
11. Bapak, Ibu Guru, dan Siswa Sekolah Dasar Kauman yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
12. Teman-teman PGSD Penjas C 2014, Tim Futsal UNY terimakasih atas kebersamaannya.
13. Sahabat saya Dhany Ardian Syah, Abdillah Romadhoni, Harina Nungki Pandita, dan Dalmaji.
14. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung penulis ucapkan terimakasih.

Penulis berharap semoga hasil karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khusunya dan bagi semua pihak pada umumnya. Dan penulis berharap skripsi ini mampu menjadi salah satu bahan bacaan untuk acuan pembuatan skripsi selanjutnya agar menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 14 Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ..	iv
MOTTO ..	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Pengembangan	5
F. Manfaat Pengembangan	5
G. Asumsi Pengembangan	6
H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 8
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Media	8
2. Manfaat Media	9
3. Fungsi Media.....	10
4. Karakteristik Media.....	11
5. Pemilihan Media	12
B. Video Tutorial	14
C. Kharakteristik Anak Usia Dini	15
D. Pengertian Sepakbola	18
E. Kajian Penelitian yang Relevan	30
F. Kerangka Berpikir.....	31
G. Pertanyaan Penelitian	32

BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Model Pengembangan.....	33
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Desain Uji Coba Produk	35
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	36
E. Validasi Instrumen	40
F. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian	43
1. Analisis.....	43
2. Desain	44
3. Pengembangan	52
a. Ahli Materi.....	53
b. Ahli Media	54
4. Implementasi	55
5. Evaluasi.....	56
B. Hasil Uji Coba Media Video.....	58
C. Pembahasan.....	59
D. Keterbatasan.....	63
BAB V.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Implikasi	65
C. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	38
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	38
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen untuk Guru Pendidikan Jasmani	39
Tabel 4. Kriteria Penilaian Skala <i>Likert</i>	41
Tabel 5. Skala Persentase.....	42
Tabel 6. Storyboard Pembuatan Video Pembelajaran.....	45
Tabel 7. Penilaian Validasi Ahli Materi.....	53
Tabel 8. Penilaian Validasi Ahli Media	55
Tabel 9. Penilaian Guru Pendidikan Jasmani.....	59
Tabel 10. Hasil Rata-Rata Penilaian Media bahan ajar Berbaasis Video	62

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Lapangan Sepakbola	19
Gambar 2. Bola Sepakbola.....	20
Gambar 3. <i>Passing</i> (a) Persiapan, (b) Pelaksaan, (c) <i>Follow-Trough</i>	22
Gambar 4. <i>Control</i> (a) Persiapan, (b) pelaksaan, (c) <i>Follow-Trough</i>	24
Gambar 5. <i>Dribbling</i> (a) Persiapan, (b) pelaksaan, (c) <i>Follow-Trough</i>	26
Gambar 6. <i>Shooting</i> (a) Persiapan, (b) pelaksaan, (c) <i>Follow-Trough</i>	28
Gambar 7. Kerangka Berfikir.....	32
Gambar 8. Langkah Umum Desain Pembelajaran ADDIE	34
Gambar 9. Tampilan awal pada video pembelajaran	56
Gambar 10. Tampilan persiapam pada video pembelajaran	56
Gambar 11. Tampilan Teknik dasar yang akan dipelajari	56

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	69
Lampiran 2. Silabus	74
Lampiran 3. Validasi Ahli Materi.....	78
Lampiran 4. Validasi Ahli Media.....	85
Lampiran 5. Respon Guru PJOK.....	92
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat menuntut setiap individu, lembaga atau institusi pendidikan untuk melakukan pengembangan. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi memberikan pengaruh yang sangat besar pada setiap individu, lembaga atau institusi pendidikan. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dapat membantu dan memudahkan dalam kehidupan manusia termasuk untuk memecahkan masalah pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas di Indonesia.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Sistem pendidikan nasional di bedakan berdasarkan satuan pendidikan, jenjang pendidikan, dan jenis pendidikan. Satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Jenis pendidikan adalah kelompok yang didasarkan pada kekhususan tujuan pendidikan suatu satuan

pendidikan. Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang dikembangkan. Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Pendidikan dasar merupakan pendidikan yang sangat penting karena dapat menentukan bagaimana peserta didik di jenjang berikutnya, dengan dasar yang baik maka peserta didik akan lebih siap untuk menempuh jenjang pendidikan selanjutnya.

Sekolah Dasar Kauman merupakan salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bantul. Sekolah tersebut memiliki permasalahan yang terjadi khususnya di kelas V adalah pada pembelajaran PJOK dengan materi teknik dasar sepakbola. Masalah tersebut adalah tidak adanya media bahan ajar yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam menerima materi. Selama ini pembelajaran yang terlaksana hanya berpusat pada guru, sehingga siswa kurang optimal dalam menerima materi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Kauman kelas V pada mata pelajaran PJOK, masih belum optimal dalam penyelenggaraan pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran. Saat guru menyampaikan materi berupa teori di kelas, siswa kurang antusias. Siswa cenderung tertarik pada pembelajaran praktik di luar kelas. Pembelajaran praktik tidak dapat berjalan maksimal tanpa pemberian teori pengantar oleh guru. Sehingga pada saat pembelajaran praktik siswa kurang menguasai kompetensi yang ingin dicapai.

Kurangnya antusisme siswa dalam mengikuti pembelajaran teori di kelas dipengaruhi juga oleh guru masih dominan menggunakan metode ceramah yang tidak optimal dalam memanfaatkan teknologi. Sekolah telah menyediakan fasilitas pembelajaran berupa *LCD Projektor* dan *Viewer* untuk menunjang proses pembelajaran. Interaksi guru dan siswa masih kurang, siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan siswa kurang aktif saat mengikuti proses pembelajaran. Pada saat siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami, mereka tidak menggunakan kesempatan itu dan hanya diam. Saat pembelajaran berlangsung siswa belum dapat memusatkan perhatian pada materi yang diajarkan. Salah satu faktor masalah di atas yaitu guru belum bisa mengoptimalkan penggunaan fasilitas media bahan ajar di sekolah.

Guru telah menyampaikan materi teknik dasar sepak bola seperti, *passing*, *control*, *dribbling* dan *shooting* pada siswa kelas V. Namun masih ada siswa yang belum maksimal dalam memahami teknik dasar sepak bola. Hal ini dapat dilihat saat siswa melakukan praktik teknik dasar sepak bola seperti, *passing*, *control*, *dribbling* dan *shooting*. Sehingga perlu adanya perhatian khusus agar kompetensi tersebut tercapai.

Uraian diatas menunjukkan bahwa perlu adanya inovasi pengembangan media bahan ajar yang lebih interaktif agar siswa lebih tertarik dan aktif. Siswa akan lebih tertarik dengan media bahan ajar yang unik dan berkesan sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Media bahan ajar yang menarik sangat diperlukan guru agar proses belajar mengajar tidak membosankan bagi siswa dan memperkuat interaksi guru dengan siswa. Salah satu contoh media bahan ajar adalah media bahan ajar

yang berbentuk video tutorial yang dapat dijadikan alat pembelajaran dengan dibuat semenarik mungkin agar penyampaian materi belajar lebih mudah dipahami oleh siswa. Media bahan ajar tersebut berhasil dikembangkan jika siswa lebih mudah dalam memahami materi dan lebih aktif dalam proses pembelajaran dikelas.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan pembaruan hasil-hasil teknologi. Guru/pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat/media bahan ajar yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkan alat-alat/media bahan ajar mengikuti perkembangan teknologi. Disamping itu guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media bahan ajar yang menarik bagi siswa.

Berdasarkan pemikiran di atas, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Teknik Dasar Sepakbola untuk Usia Dini”.

B. Identifikasi Masalah

1. Anak kurang tertarik dalam mengikuti aktifitas pengantar dalam belajar sepakbola.
2. Kegiatan pengantar dalam sepakbola masih berpusat pada guru, sehingga anak pasif dalam pembelajaran praktik.
3. Kurangnya motivasi anak saat berlangsungnya penyampaian materi dari guru.
4. Belum adanya media bahan ajar berbasis video khususya teknik dasar sepakbola.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini perlu dibatasi, agar masalah yang ingin dikaji lebih fokus tidak meluas. Adapun permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada produk media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini?
2. Seberapa baik kelayakan media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Produk media video ini diharapkan dapat mempermudah anak dalam memahami materi mengenai teknik dasar sepakbola dan membantu guru dalam menyampaikan materi belajar.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi anak

- 1) Media ini dapat menambah motivasi siswa untuk belajar teknik dasar sepakbola.
- 2) Media ini dapat menambah wawasan siswa khususnya teknik dasar sepakbola.

b) Bagi guru

- 1) Menambah variasi penggunaan media bahan ajar khususnya teknik dasar sepakbola
- 2) Mendapatkan motivasi untuk terus berkreasi dalam menginovasi pembelajaran sebagai wujud *profesionalisme*.

G. Asumsi Pengembangan

1. Media video yang dikembangkan menjadi salah satu referensi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Pengembangan dilakukan atas dasar prosedur utama dalam penelitian pengembangan, yaitu melakukan analisis kebutuhan dan produk yang akan dikembangkan, merancang produk awal, validasi ahli, uji coba lapangan, serta revisi produk.
3. Setelah dilakukan pengembangan, hasil produk tersebut kemudian diuji cobakan kepada subjek uji dengan cara memberikan lembar angket kepada subjek uji mengenai media video yang telah dikembangkan.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah :

1. Video tutorial ini dapat digunakan sebagai media bahan ajar untuk anak usia dini atau anak sekolah dasar.
2. Materi yang dimuat kedalam media bahan ajar ini sesuai dengan materi teknik dasar sepakbola untuk anak usia dini.

3. Media video yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria kebenaran, keluasan dan kedalaman konsep, kesesuaian dengan standar isi, kebahasaan dan kejelasan kalimat, keterlaksanaan, serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai perangkat pembelajaran yang berkualitas baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantara’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 1997: 3). “Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar”. Berdasarkan pendapat Gerlach & Ely (Arsyad, 1997: 3) Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pengertian ini, guru, buku teks, lingkungan sekolah merupakan media. (Media bahan ajar, 1997), Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan pendapat Leslie. J. Briggs dalam Alnedral (2016: 115) menjelaskan media adalah “sarana fisik untuk menyampaikan materi/isi pengajaran, seperti buku, film, *slide*, dan sebagainya.” Sedangkan Berdasarkan Robinson dan Atwi Suparman (Alnedral, 2016: 116) “media merupakan segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi”. “Segala” yang dimaksud disini memberi makna bahwa media tidak terbatas pada jenis tertentu.

Media merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang bertujuan untuk membuat tahu siswa. Media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (dapat berupa orang atau

benda) kepada penerima pesan (Wiarto, 2016: 3). Samsudin dalam Giri Wiarto (2016: 2) menyatakan “bahwa media pendidikan jasmani secara umum juga bisa disampaikan melalui berbagai macam media, seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, film, video, OHP gambar-gambar dan sebagainya”.

Berdasarkan pendapat ahli tentang definisi media di atas, maka disimpulkan bahwa media adalah pengantar atau perantara informasi dari guru kepada siswa dalam lingungan belajar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

2. Manfaat Media

Manfaat media sangatlah baik bagi siswa. Berdasarkan pendapat Kemp & Dayton (Arsyad, 1997: 22) beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas atau sebagai cara utama pengajaran langsung sebagai berikut:

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- b. Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pengajaran yang di perlukan dapat di persingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pengajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan

- jelas.
- f. Pengajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pengajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
 - g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
 - h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Uraian di atas dapat diringkas bahwa media memiliki manfaat yang positif dalam penyampaian materi, karena dengan adanya media video penyampaian materi menjadi lebih memarik dan interaktif, penyampaian tidak membutuhkan waktu yang lama, dan peran siswa dan guru lebih banyak serta lebih baik.

3. **Fungsi Media**

Pemilihan media yang sesuai dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, berdasarkan pendapat (Arsyad, 1997: 15). “Fungsi utama media bahan ajar adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.” Pembelajaran yang memiliki iklim yang baik, kondisi mendukung melakukan pembelajaran dan lingkungan yang tersedia memiliki peran penting dalam peningkatan daya tarik siswa.

Berdasarkan Jatmika, (2005) Media bahan ajar dapat berfungsi sebagai unsur pembantu tugas guru atau berperan sebagai unsur utama sumber belajar. Tugas guru dapat terbantu dengan adanya media bahan ajar dengan memberikan media yang diminati oleh siswa dan bisa menjadi pedoman siswa untuk belajar.

Dalam kaitannya dengan fungsi media bahan ajar Hamalik dalam (Arsyad, 1997: 15) mengemukakan bahwa “pemakaian media bahan ajar dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.”

Berdasarkan Levie & Lentz dalam (Alnedral, 2016: 119) ada 4 fungsi media bahan ajar, khususnya media bahan ajar yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau memaknai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan peneliti bahwa lambang visual atau gambar memperlancar tujuan yang terkandung dalam gambar S.
- 4) Fungsi kompensatoris media visual terlihat dari temuan-temuan peneliti bahwa media visual yang memberikan konteks untuk membantu memahmi teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca mengorganisasikan informasi dalam teks dan memngingatnya kembali.

Uraian di atas dapat di simpulkan bahwa media video memiliki fungsi yang sangat penting, karena dengan adanya media video akan menjadi alat bantu bagi guru dan meningkatkan keinginan, pengetahuan, dan minat siswa untuk belajar.

4. Karakteristik Media

Karakteristik media perlu diperhatikan dalam berlangsungnya proses penyampaian materi, kaitannya dengan media apa yang sesuai dalam proses pembelajaran tersebut, Berdasarkan Arsyad Azhar dalam Giri Wiarto (2016: 91)

Membagi karakteristik dalam media bahan ajar menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Karakteristik masing-masing kelompok tersebut berbeda dan memiliki kekhasan tersendiri dari satu dengan yang lainnya, Berdasarkan Arsyad Azhar dalam Giri Wiarto (2016: 91) :

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera pengelihatan peserta didik semata-mata, sehingga pengalaman belajar yang diterima peserta didik sangat tergantung pada kemampuan pengelihatannya seperti buku, jurnal, poster, globe bumi, peta, foto, alam sekitar dan sebagainya.
- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
- 3) Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini didapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran, multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan Komputer.

Setiap Media mempunyai karakteristik masing-masing, baik dilihat dari segi cara pembuatannya maupun cara penggunaanya. Media visual yang menggunakan indera pengelihatan, media audio dengan indera pendengaran, serta media audio-visual dan multimedia yang melibatkan dua alat indera atau lebih secara bersamaan dalam satu kegiatan belajar. Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran.

5. Pemilihan Media

Pemilihan media yang sesuai dengan yang diharapkan sangatlah perlu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, misal dari keseuaian, kejelasan sajian, kemudahan akses, keterjangkauan, ketersediaan, berorientasi anak, beberapa hal tersebut perlu di perhatikan.

Sebelum menentukan pemilihan media yang akan digunakan untuk proses pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru yaitu

(Wiarto, 2016: 41):

- 1) Kesesuaian
Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan materi yang di pelajari, serta metode atau pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik.
- 2) Kejelasan sajian
Guru harus mempertimbangkan ruang lingkup materi pelajaran. Media yang dipilih harus memiliki penyajian yang menarik, penjelasan yang singkat namun jelas dan kosa kata yang umum dipakai dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Kemudahan akses
Kemudahan akses menjadi salah satu prinsip dalam pemilihan media bahan ajar. Jika media sudah tersedia, apakah mudah diakses oleh peserta didik? Kemudahan akses juga berhubungan dengan lokasi dan kondisi media. Jika lokasi dan kondisinya sulit, guru harus memikirkan alternatif media yang lain sebagai pengganti.
- 4) Keterjangkauan
Hal ini berkaitan dengan biaya. Besar kecilnya biaya yang diperlukan untuk mendapatkan media adalah salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan. Jumlah biaya juga harus dipertimbangkan dalam hal manfaat media tersebut.
- 5) Ketersediaan
Saat kita hendak mengajar dan dalam rancangan telah disebutkan macam atau jenis media yang akan dipakai, maka kita perlu mengecek ketersediaan media tersebut. Jika media tersebut tidak tersedia, maka kita harus berfikir untuk mencari media penggantinya.
- 6) Berorientasi siswa
Pemilihan media harus berorientasi pada siswa maksudnya adalah guru perlu mempertimbangkan keuntungan dan kemudahan apa saja yang akan diperoleh peserta didik dengan media tersebut.

Dari uraian diatas dapat di ringkas bahwa seorang guru dalam memilih media untuk menyampaikan materi tidaklah sembarang, harus memperhatikan media yang di pilih tepat atau sesuai dengan materi pelajaran yang akan di ajarkan. Kesesuaian media, kejelasan media, kemudahan media yang dapat di akses oleh peserta didik, biaya yang dikeluarkan untuk manfaat media, ketersediaan media, dan mempertimbangkan keuntungan serta kemudahan apa yang akan diperoleh peserta didik sangatlah perlu di perhatikan.

B. Video Tutorial

VideoTutorial Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Wiarto (2016: 136), “video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara”.

“Video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai” (Wiarto, 2016: 136). Dengan video banyak kegiatan yang dapat di lakukan.

Kelebihan dan Kelemahan Video Berdasarkan Ronald Anderson dalam Wiarto (2016: 140) media video memiliki kelebihan, antara lain:

- 1) Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
- 2) Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
- 3) Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di setiap kelas.
- 4) Dengan video peserta dapat belajar secara mandiri.

Sedangkan keterbatasan penggunaan media video, antara lain:

- 1.) Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
- 2.) Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
- 3.) Ketika akan digunakan, peralatan video yang harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
- 4.) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan video merupakan media audio visual yang memiliki kelebihan dapat memilih tayangan yang diinginkan, dapat disajikan

dengan bersamaan, dan anak dapat belajar secara mandiri. Namun video juga memiliki kekurangan yaitu biaya produksi yang mahal dan tidak banyak orang yang dapat membuatnya.

C. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki kemampuan dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Pada usia dini perkembangan sangat pesat terjadi sehingga juga disebut usia emas (*golden age*). Perkembangan dari berbagai aspek meliputi aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek fisik. Berdasarkan Sukamti, (2001) Mengingat usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan. Perkembangan anak usia dini sifatnya holistik, yaitu dapat berkembang optimal apabila sehat badannya, cukup gizinya dan didik secara baik dan benar.

Anak di usia dini atau termasuk dalam masa usia pendidikan dasar terjadi pada anak usia 6-7 tahun yang merupakan anak dianggap sudah dapat memasuki jenjang sekolah dasar. Pada usia tersebut anak-anak sudah mulai bermain dengan teman sebaya, keadaan fisik yang memungkinkan untuk dapat melakukan kegiatan yang membutuhkan keterampilan jasmani, serta mulai melakukan kegiatan kegiatan yang yang menggabungkan dengan imajinasi dari setiap yang di kerjakan.

Berdasarkan Susanto, (2006) bermain merupakan *fundamental* bagi kehidupan yang berkontribusi pada perkembangan anak secara menyeluruh. Bermain merupakan sarana penting bagi anak untuk menjajaki, mengekspresikan berbagai macam aspek kehidupan.

Anak usia dini belajar tentang keterampilan jasmani atau fisik melalui bermain dengan teman sebaya. Kegiatan yang dilakukan bersikap bebas atau tidak dalam

aturan yang baku dan dapat dilakukan dengan bersama serta tanpa paksaan.

Anak usia dini atau sekolah dasar terbagi menjadi dua yaitu kelas rendah dengan usia 6 sampai 10 dan kelas atas pada usia 9 atau 10 sampai 12 atau 13 tahun. Usia dini kelas atas Berdasarkan Dirman dan Juarsih (2014: 59) memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Minat terhadap kehidupan sehari-hari yang konkret.
2. Amat realistik, rasa ingin tahu dan ingin belajar.
3. Menejelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal atau mata pelajaran khusus sebagai mulai menonjolnya bakat-bakat khusus.
4. Sampai usia 11 peserta didik membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Setelah usia ini pada umumnya peserta didik menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
5. Pada masa ini peserta didik memandang nilai (angka raport) sebagai ukuran tepat mengenai prestasi sekolahnya.
6. Gemar membentuk kelompok sebaya atau bermain bersama. Dalam permainan itu mereka tidak terikat lagi dengan aturan tradisional (yang sudah ada) mereka membuat peraturan sendiri.

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini atau siswa sekolah dasar dalam kehidupan sehari-hari memiliki rasa ingin tahu yang besar untuk melakukan suatu kegiatan, mulai memperlihatkan bakat-bakat khusus, dan dalam kegiatannya anak masih membutuhkan pendampingan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan serta akan menyelesaikannya sendiri dengan cara-cara yang lebih mudah.

1. Olahraga Usia Dini

Olahraga usia dini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menunjang aktivitas fisik dari anak usia dini sehingga seluruh tubuh dapat bergerak dan beraktifitas dengan keterampilan jasmani. Olahraga juga merupakan aktifitas fisik yang baik dilakukan oleh anak sehingga dapat melatih keterampilan dan sikap anak

untuk menuntun anak untuk dapat berperilaku sehat dalam kehidupan.

Anak berolahraga atau melakukan aktifitas fisik tanpa paksaan sehingga anak dapat menciptakan gerakan sendiri-sendiri. Aktifitas fisik atau olahraga yang dilakukan dapat didorong dengan meliputi beberapa hal, berdasarkan Burhaein dalam (Steve Stork dan Stephen W. Sanders, 2008: 202-206).

(a) belajar dari perkembangan keterampilan yang sesuai, (b) personil terlatih dalam praktik pembelajaran yang tepatuntuk kegiatan fisik, (c) promosilingkungan aktivitas fisik yang positif dan aman, termasuk peralatan ukuran anak-anak, dan (d) kurikulum inklusif didasarkan pada pemahaman konsep gerakan dan tema keterampilan.

2. Jenis Olahraga Usia Dini

Aktifitas fisik yang dilakukan harus sesuai dengan tumbuh kembang anak sehingga aktifitas tersebut dapat berjalan dengan lancar dan dapat menunjang kesehatan serta memfasilitasi tumbuh kembang anak dengan rentang usia 7 sampai dengan 13 tahun.

Berdasarkan Burhaein (2017), :

Periode usia 10-11 tahun ada trasisi dalam aktivitas-aktivitasnya yang diberikan dalam pelajaran-pelajaran pendidik rohani/ olahraga. Pendidikan gerak (*movement education*) seperti yang lebih ditekankan dalam periode sebelumnya mulai berubah ke aktivitas kesegaran jasmani dan keterampilan olahraga.

- a. Aktivitas dengan melibatkan otot-otot besar.
- b. Aktivitas dengan mengubah arah dan tempo lari.
- c. Pengembangan koordinasi lempar,lompat, skill cabang olahraga.
- d. Permainan dengan lawan bermain untuk menyalurkan naluri bersaing (perlu pembinaan dalam sportivitas, kerjasama dengan kepemimpinan).
- e. Pengembangan skill tentang bola sepak, permainan dengan bola voli dan basket dengan menggunakan peraturan yang sederhana.
- f. Permainan bola kecil.
- g. Pukul bola/ kok dengan raket yang lebih ringan.
- h. Mempelajari gaya renang, misalnya gaya bebas dan gaya dada.
- i. Bentuk-bentuk latihan senam ;lantai dengan alat-alat sederhana.
- j. Atletik :
 - Lari, lompat, lempar, sprint dengan jarak 40-50 meter.
 - Lompat jauh tanpa awalan.

- Belajar lompat tinggi gaya gunting.
 - Lempar bola dengan jarak.
- k. Memulai mengenal cabang olahraga sesuai minat dan bakat: atletik, sepak bola, voli, panahan, pencak silat.

Dari uraian diatas dapat di ringkas bahwa jenis olahraga atau aktifitas fisik yang diberikan untuk anak usia dini dapat dilihat dari periode usia anak. Dalam periode 10 sampai dengan 11 tahun anak mulai mengenal aktifitas aktifitas fisik yang berubah ke keterampilan olahraga.

D. Pengertian Sepakbola

Sepakbola berasal dari dua kata yaitu “sepak” dan “bola”. Sepak atau menyepak dapat diartikan menendang (menggunakan kaki) sedangkan (bola) yaitu alat permainan yang berbentuk ulat berbahan karet, kulit atau sejenisnya. Jadi secara singkat pengertian sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menendang bola kesana kemari yang dilakukan oleh pemain, dengan sasaran gawang dan bertujuan memasukkan bola ke gawang lawan. (Susnadi, 2015).

Setelah mengetahui asal mula kata sepakbola, untuk lebih jelas tentang sepakbola maka akan dijelaskan pengertian sepakbola Berdasarkan beberapa pendapat ahli.

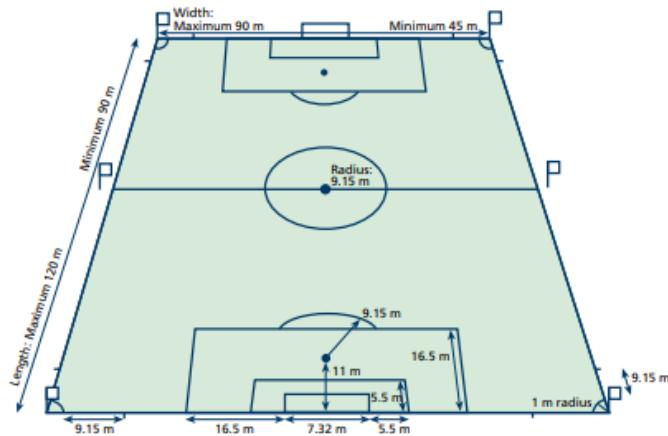
Berdasarkan Luxbacher (2012:12) “Sepakbola adalah Pertandingan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan coba menjebokan gawang lawan.” Sedangkan Berdasarkan Purwanto (2004:7), Menyatakan “suatu bentuk permainan beregu yang menggunakan bola besar, di mainkan oleh dua regu, dan tiap-tiap regu terdiri dari 11 pemain.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat didefinisikan sepakbola adalah permainan bola besar yang dimainkan oleh dua tim yang tiap-tiap timnya berjumlah 11 pemain, dalam permainan tersebut masing-masing tim berjuang untuk mencetak angka ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawang supaya tidak kebobolan.

Sepakbola usia dini sama halnya dengan sepakbola orang dewasa namun dalam sepakbola usia dini memiliki standarisasi dalam melakukan permainan sepakbola, berdasarkan Irianto (2010), standarisasi kecakapan bermain sepakbola dari “David Lee” bagi siswa SSB KU 14-15 tahun yang meliputi (1) kemampuan menggiring bola, (2) kemampuan mengontrol bola bawah, (3) kemampuan passing/shooting bola mati/diam, (4) kemampuan keeping (mengubah arah bola).

Selain kecakapan anak dalam bermain sepakbola usia dini, tempat untuk bermain atau lapangan juga memiliki ukuran yang lebih kecil serta bola yang digunakan juga bola yang lebih kecil dari bola yang digunakan dalam permainan sepakbola dewasa.

Lapangan yang digunakan untuk sepakbola anak usia dini dan orang dewasa berbeda memiliki panjang dan lebar yang berbeda. Ukuran lapangan anak usia dini berukuran antara 54,9 meter hingga 73,85 meter, dan lebar lapangan antara 42 hingga 50,77 meter dan harus berbentuk persegi panjang. Keempat sudut lapangan harus dibatasi oleh bendera sudut. Lingkaran pusat adalah istilah lain untuk garis melingkar dengan diameter 5 meter di tengah area lapangan. Kotak dibagian dalam bagian lapangan atau area penjaga gawang berukuran dengan panjang 15 dan lebar 9 meter.



Gambar 1. Lapangan Sepakbola

Sumber: (www.fifa.com, 2016)

Bola dalam permainan sepakbola menggunakan bola khusus sepakbola usia dini yang berukuran nomor 4. Bola yang digunakan terbuat dari bahan kulit atau bahan sejenisnya yang disetujui. Bola memiliki ukuran diameter lingkaran bola 20-21 cm. Bola memiliki ukuran berat bola yaitu 330-360 gram. Tekanan isi udara dalam bola berukuran sama dengan 0,6-1,1 atmosfer ($600-1100\text{g/cm}^2$).



Gambar 2. Bola Sepakbola

Sumber: (www.fifa.com, 2016)

1. Teknik Dasar Sepakbola

Teknik dasar merupakan keterampilan yang harus dimiliki setiap pemain

sepakbola, Berdasarkan Susnadi, (2015)

teknik dasar sepakbola dapat diartikan gerak dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain sepakbola. Jika seseorang ingin melakukan permainan sepakbola, pemain tersebut harus tahu dan mampu melakukan teknik dasar atau gerak dasar permainan tersebut.

Ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain sepakbola.

Macam-macam teknik dasar bermain sepakbola:

- a. Teknik dasar mengumpan (*passing*)

Passing merupakan salah satu teknik dasar sepakbola yang berupa teknik mengumpan bola kepada teman satu tim, yang di gunakan untuk melewati lawan dan dapat digunakan membuka ruang yang lebih besar guna melakukan shooting ke gawang.

Berdasarkan Miekle (2007: 19) “*passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan.”

Passing biasa dilakukan dengan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, dan kepala atau bagian tubuh (selain lengan dan telapak tangan). Untuk pemain pemula atau siswa sekolah dasar *passing* yang sering dilakukan yaitu *passing* dengan menggunakan kaki bagian dalam, hal ini diperkuat dengan pernyataan (Mulyono, 2017: 38) “Bagi pemula, *passing* bisa dilakukan dengan kaki bagian dalam.”

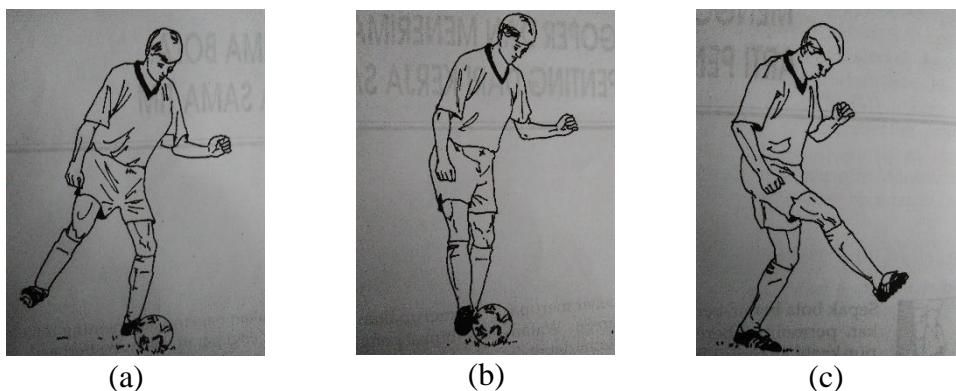
Selanjutnya ditambahkan dengan pernyataan (Hidayat, 2017: 34) “*Passing* mendasar dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam. Dimana teknik ini banyak digunakan oleh seorang pemain, mengingat pada bagian tersebut terdapat permukaan yang lebih luas guna melakukan tendangan.” Dalam melakukan *passing* dengan kaki bagian dalam juga membutuhkan keterampilan dan ketepatan yang

tinggi untuk tetap dapat menguasai bola.

Berikut langkah-langkah melakukan teknik dasar *passing* dengan kaki bagian dalam Berdasarkan (Mielke, 2007: 20):

- 1) Posisikan tubuhmu agar sebidang dengan arah *passing* yang kamu tuju.
- 2) Tariklah kaki yang akan menendang bola ke belakang.
- 3) Sentuhlah bola dengan menggunakan kaki bagian dalam.

Selanjutnya operan *inside of the foot* Berdasarkan Luxbacher dalam Sepakbola (2012: 12) :



Gambar 3. *Passing* (a) Persiapan, (b) Pelaksaan, (c) *Follow-Trough*

Sumber: (A. Luxbacher, 2012: 12)

a. Persiapan :

- 1) Berdiri menghadap target
- 2) Letakkan kaki yang menahan keseimbangan di samping bola
- 3) Arahkan kaki ketarget
- 4) Bahu dan pinggul lurus dengan target
- 5) Tekukkan sedikit lutut kaki
- 6) Ayunkan kaki yang akan menendang kebelakang
- 7) Tempatkan kaki dalam posisi menyamping
- 8) Tangan direntangkan untuk menjaga keseimbangan
- 9) Kepala tidak bergerak
- 10) Fokuskan perhatian pada bola

b. Pelaksaan :

- 1) Tubuh berada di atas bola
- 2) Ayunkan kaki yang akan menendang kedepan
- 3) Jaga kaki agar tetap lurus

- 4) Tendang bagian tengah bola dengan bagian dalam kaki
- c. Follow-Trough (gerakan lanjutan)
 - 1) Pindahkan berat badan kedepan
 - 2) Lanjutkan gerakan searah dengan bola
 - 3) Gerakan akhir dengan mulus

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cara melakukan passing kaki bagian dalam yaitu:

- 1) Tempatkan kaki tumpu di samping bola dengan kaki tumpu menghadap lurus kedepan menuju teman yang akan di *passing*.
- 2) Ayunkan kaki yang akan melakukan *passing* dari belakang lurus kedepan dengan perkenaan bola adalah kaki bagian dalam dan bersamaan dengan pergelangan kaki yang di kunci.
- 3) Pergelangan kaki yang di kunci yaitu menarik urung kaki mendekati tulang kering untuk memperkuat tekanan kepada bola.
- 4) Rentangkan kedua tangan untuk menjaga keseimbangan.
- 5) Setelah kaki bersentuhan dengan bagian tengah bola teruskan ayunan kaki dengan gerakan lanjutan kaki lurus kedepan.

b. Teknik dasar menahan bola (*control*)

Pemain sepakbola diperbolehkan menahan bola menggunakan seluruh anggota tubuh yang tidak dilarang (kecuali lengan tangan dan tangan) untuk tetap menjaga bola dalam penguasaan. Berdasarkan Miekle, (2007: 29) “Trapping (menghentikan bola) adalah ketika pemain menerima passing atau menyambut bola dan mengontrolnya sedemikian rupa sehingga pemain tersebut dapat bergerak cepat untuk melakukan dribbling, passing atau shooting.”

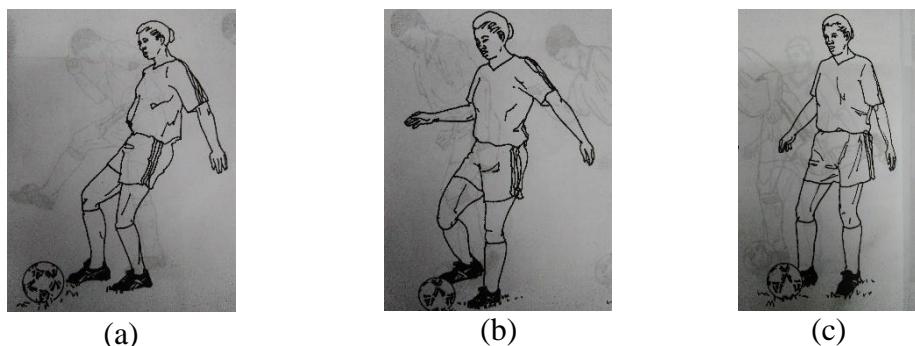
Control biasa dilakukan dengan kaki, kepala, dada dan atau bagian tubuh

(selain lengan dan telapak tangan). Untuk pemain pemula atau siswa sekolah dasar *control* yang sering dilakukan yaitu *control* dengan menggunakan kaki, bagian kaki ada beberapa yang bisa digunakan yaitu kaki bagian dalam dan punggung kaki, hal ini diperkuat dengan pernyataan (Hidayat, 2017: 41) ”cara paling sederhana melakukan *trapping* ini adalah dengan menggunakan kaki.” Untuk lebih sederhananya *control* kaki yang akan dilakukan yaitu kaki bagian dalam, diperkuat dengan pernyataan (Hidayat, 2017: 41) “Kaki bagian dalam sangat dianjurkan digunakan karena manjadikan bola tetap ada di depan pemain.” Dengan begitu perlunya siswa untuk berlatih menghentikan bola dengan kaki bagian dalam.

Berikut langkah-langkah melakukan teknik dasar menghentikan bola Berdasarkan Miekle, (2007: 30):

- 1) Perhatikan saat bola datang
- 2) Sentuhan bola menggunakan kaki bagian dalam
- 3) Ambillah posisi untuk melakukan permainan selanjutnya.

Selanjutnya penerimaan bola dengan *inside of the foot* Berdasarkan Luxbacher dalam Sepakbola (2012:16) :



Gambar 4. *Control* (a) Persiapan, (b) pelaksanaan, (c) *Follow-Trough*

Sumber: (A. Luxbacher, 2012: 16)

- a. Persiapan :

- 1) Bahu dan pinggul lurus dengan bola yang akan datang
 - 2) Bergeraklah kearah bola
 - 3) Julurkan kaki yang akan menerima bola untuk menjemputnya
 - 4) Letakkan kaki dalam posisi menyamping
 - 5) Jaga kaki agar tetap kuat
 - 6) Kepala tidak bergerak dan memperhatikan bola.
- b. Pelaksanaan :
- 1) Terima bola dengan bagian samping dalam kaki
 - 2) Tarik kaki untuk mengurangi benturan
 - 3) Arahkan bola ke ruang terbuka menjauh dari lawan yang terdekat
- c. Follow-Trough (gerakan lanjutan) :
- 1) Tegakkan kepala dan lihat ke lapangan
 - 2) Dorong bola kearah gerakan selanjutnya

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cara melakukan teknik menghentikan bola dengan kaki bagian dalam adalah:

- 1) Posisi tubuh dan kepala memperhatikan arah datangnya bola.
 - 2) Letakkan posisi kaki yang akan menerima bola menyamping dan posisi kaki yang satunya tetap kuat menahan.
 - 3) Terima bola dengan kaki bagian dalam mengenai bagian tengah bola.
 - 4) Menarik kaki kearah datangnya bola untuk mengurangi benturan bola.
 - 5) Arahkan bola ke ruang yang terbuka dan dorong bola untuk gerakan selanjutnya.
- c. Teknik dasar menggiring bola (*dribbling*)

Dribbling sangat diperlukan untuk mempertahankan bola supaya tetap berada di jangkauan pemain, dapat juga digunakan pemain untuk membuka ruang dan juga menipu lawan. Berdasarkan Miekle, (2007: 1) “*Dribbling* (Menggiring) adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan.”

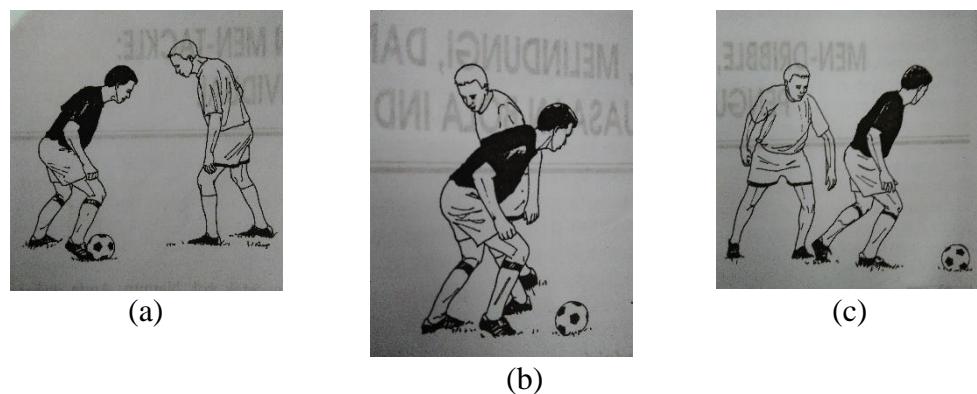
Dribbling merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap pemain

untuk menguasai bola dan membuka ruang sebelum memberikan *passing* kepada teman dan atau melakukan *shooting*. *Dribbling* ada beberapa macam yaitu dengan menggunakan kaki bagian dalam, punggung kaki, dan kaki bagian luar. Menggiring bola yang dilakukan oleh pemula yaitu dengan menggunakan kaki bagian dalam, hal ini dikemukakan oleh (Hidayat, 2017: 30) “Bagi mereka yang masih bermain tahap pemula, proses menggiring bola ini biasanya hanya dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam saja”. Dengan begitu perlunya siswa untuk berlatih menggiring bola dengan kaki bagian dalam.

Berikut langkah-langkah melakukan teknik dasar menggiring (*dribbling*) bola dengan kaki bagian dalam Berdasarkan Miekle, (2007: 2):

- 1) Sentuhan bola menggunakan sisi kaki bagian dalam
- 2) Pertahankan bola tetap dalam jarak satu langkah
- 3) Pertahankan kepala tetap tegak dan fokuskan pandangan mata ke lapangan di depanmu

Selanjutnya Berdasarkan Luxbacher dalam Sepakbola (2012:48) :



Gambar 5. *Dribbling* (a) Persiapan, (b) pelaksanaan, (c) *Follow-Trough*

Sumber: (A. Luxbacher, 2012: 48)

- a. Persiapan :
 - 1) Lutut ditekukkan
 - 2) Badan dirundukkan
 - 3) Pusat gravitasi rendah
 - 4) Tubuh di atas bola
 - 5) Kepala tegak jika mungkin
- b. Pelaksaan :
 - 1) Fokuskan perhatian pada bola
 - 2) Gunakan gerak tipu tangan dan kaki
 - 3) Kontrol bola dan bagian kaki yang tepat
 - 4) Gantilah kecepatan, arah atau keduanya
- c. Follow-Trough (gerakan lanjutan)
 - 1) Pertahankan kontrol bola yang rapat
 - 2) Bergeraklah menjauh dari lawan
 - 3) Lihat kedepan dan perhatikan lapangan

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *dribbling* adalah penguasaan bola dengan kaki yang dilakukan oleh pemain saat melakukan pergerakan di lapangan permainan, dilakukan untuk melewati lawan dan membuka ruang serta melakukan operan atau tembakan. Pemain yang dapat melakukan *dribbling* secara efektif maka peran pemain tersebut akan sangat besar. Cara melakukan teknik dasar *dribbling* bola :

- 1) Lutut sedikit ditekuk dan badan sedikit merunduk
 - 2) Fokuskan perhatian pada bola
 - 3) Kontrol kaki dengan bagian bagian dalam kaki yang kuat dan tepat
 - 4) Pertahankan kontrol bola dengan kaki pada jarak tertentu
 - 5) Lihat kedepan dan tegakkan kepala untuk melihat situasi
- d. Tenik dasar menembak (*shooting*)

Shooting merupakan tujuan akhir dari rangkaian permainan yang melibatkan *passing*, *control* bahkan *dribbling* dalam permainan sepakbola. Semua pemain dapat melakukannya, namun dibutuhkan situasi dan waktu yang tepat untuk dapat

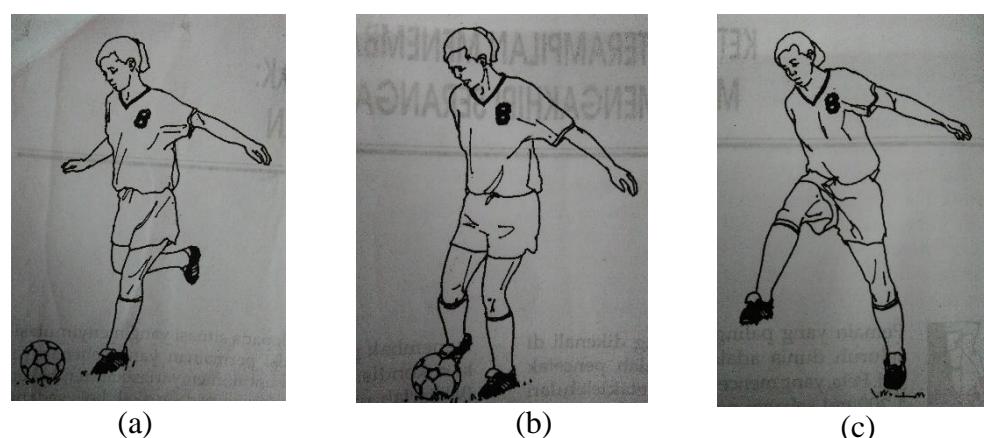
melakukan dan menjadikannya gol. Berdasarkan Andri Irawan, (2009: 33) “shooting adalah teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain, teknik ini merupakan cara untuk menciptakan gol, karena seluruh pemain mendapatkan kesempatan untuk menciptakan gol didalam memenangkan pertandingan.”

Selanjutnya Berdasarkan Miekle, (2007: 67) tujuan sepakbola adalah melakukan shooting ke gawang. Setiap pemain harus menguasai keterampilan dasar menendang bola dan selanjutnya mengembangkan sederetan teknik shooting yang memungkinkannya untuk melakukan tendangan shooting dan mencetak gol dari berbagai posisi di lapangan.

Berikut langkah-langkah melakukan teknik dasar shooting :

- 1) Dekatilah bola dari arah yang sedikit menyamping.
- 2) Tariklah kaki yang kamu gunakan untuk menendang ke belakang tubuh.
- 3) Membuat titik persentuhan.

Kemudian teknik tembakan *instep drive* Berdasarkan Joseph A. Luxbacher dalam Sepakbola (2012:106):



Gambar 6. *Shooting* (a) Persiapan, (b) pelaksanaan, (c) *Follow-Trough*

Sumber: (A. Luxbacher, 2012: 106)

- a. Persiapan :
 - 1) Dekati bola dari belakang pada sudut yang tipis
 - 2) Letakkan kaki yang menahan keseimbangan di samping bola
 - 3) Tekukkan lutut kaki tersebut
 - 4) Rentangkan tangan kesamping untuk menjaga keseimbangan
 - 5) Tarik kaki yang akan menendang ke belakang
 - 6) Luruskan kaki tersebut
 - 7) Kepala tidak bergerak
 - 8) Fokuskan perhatian pada bola
- b. Pelaksaan :
 - 1) Luruskan bahu dan pinggul dengan target
 - 2) Tubuh di atas bola
 - 3) Sentakkan kaki yang akan menendang sehingga lurus
 - 4) Jaga agar kaki tetap kuat
 - 5) Tendang bagian tengah bola dengan intep
- c. Follow-Trough (gerakan lanjutan)
 - 1) Daya gerak kedepan melalui poin kontak
 - 2) Sempurnakan gerakan akhir dari kaki yang menendang
 - 3) Kaki yang menahan keseimbangan terangkat dari permukaan lapangan

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *shooting* adalah teknik dasar yang harus di kuasai pemain sepakbola yang digunakan untuk memenangkan pertandingan dan mencetak gol kegawang lawan dari berbagai posisi. Cara melakukan teknik dasar *shooting* bola :

- 1) Posisikan badan dekat dengan bola, letakkan kaki tumpu di samping bola.
- 2) Tarik kaki terkuat yang akan menendang kebelakang dan kunci ujung kaki tetap kuat.
- 3) Setakkan kaki yang akan menendang sehingga lurus dan punggung kaki mengenai tengah bola.
- 4) Rentangkan tangan untuk menjaga keseimbangan dan fokuskan pandangan pada bola lalu arah yang akan dituju.
- 5) Kaki jangan di tahan dan ikuti gerakan selanjutnya sehingga kaki yang menahan keseimbangan terangkat dari permukaan lapangan.

E. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media bahan ajar Ekonomi Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Ipa 2 Tahun Ajaran 2016/2017 Sma Negeri 9 Yogyakarta” oleh Shilvina Widi Irsanti (2017). Hasil penelitian tersebut adalah : 1) Tahapan penelitian meliputi RnD: a) analisis; b) desain; c) pengembangan; d) implementasi; dan e) evaluasi. Penelitian RnD yang dilakukan berkolaborasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak 2 siklus. 2) Hasil kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi mendapat total rerata 3,45 dengan kategori sangat layak dan ahli media mendapat total rerata 3,27 dengan kategori sangat layak. 3) Terdapat kenaikan minat belajar dengan kenaikan hasil sebesar 12,25% dari sebelum implementasi media sebesar 13 orang atau 40,62% di kategori rendah dan 19 orang atau 59,37% di kategori tinggi kemudian mengalami peningkatan setelah menggunakan media video sebesar 23 orang atau 71,87% di kategori tinggi dan 9 orang atau 28,13% kategori sangat tinggi. 4) Peningkatan prestasi belajar pada siklus I dan siklus II diketahui sejumlah 21% dengan total 81% atau 26 siswa telah mencapai KKM.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media bahan ajar Berbasis Video Demonstrasi pada Mata Pelajaran Konstruksi Batu Kelas Xi Jurusan Teknik Konstruksi Batu Beton Smk Negeri 2 Pengasih” oleh Aan Andriawan (2015). Hasil penelitian tersebut adalah: Hasil pengembangan media bahan ajar terdiri dari tiga komponen utama yaitu (1) membuat rekaman, (2) mengedit rekaman, dan (3) produksi rekaman. Penilaian siswa terhadap media bahan ajar dapat dikategorikan dalam kriteria sangat layak dengan skor 90,66%, sehingga media hasil

pengembangan dapat digunakan sebagai media bahan ajar dan hasil belajar siswa meningkat dari nilai rata-rata (mean) 88,66 menjadi 90,93.

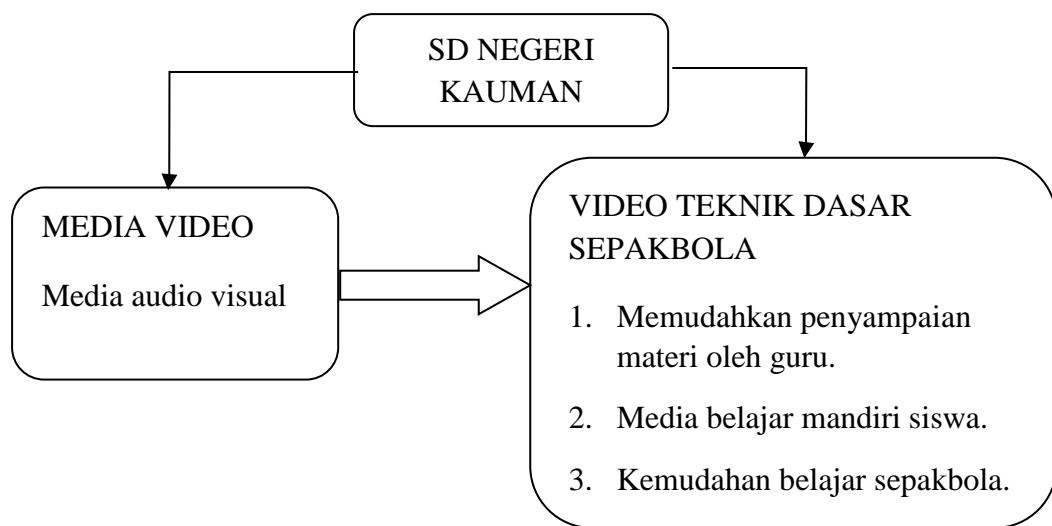
F. Kerangka Berpikir

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video tutorial teknik dasar bermain sepakbola untuk usia dini. Video tutorial ini dibuat untuk mempermudah anak atau siswa untuk berlatih teknik dasar sepakbola. Selain itu video ini juga mempermudah guru untuk menyampaikan materi, referensi sebagai bahan ajar, dan memberi pemahaman kepada siswanya.

Media video tutorial ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dengan mudah. Siswa dapat belajar secara mandiri dengan media video tutorial tersebut.

Teknik dasar bermain sepakbola adalah sebagai bekal seorang pemain sepakbola untuk melakukan permainan sepakbola dengan baik. Sehingga harapannya video teknik dasar bermain sepakbola untuk usia dini ini menjadi salah satu pedoman atau referensi pada saat pembelajaran sepakbola dan mempermudah siswa atau anak usia dini untuk belajar teknik dasar sepakbola.

Pembuatan media video ini dilakukan dengan memenuhi standar mutu penilaian yang kemudian akan menjadi tolak ukur untuk mengetahui apakah produk pembelajaran yang dikembangkan layak dipergunakan dalam berlatih sepakbola, serta bermanfaat untuk memecahkan kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa atau anak usia dini tentang teknik dasar bermain sepakbola.



Gambar 7. Kerangka Berfikir

G. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian pada deskripsi teori yang telah dikemukakan, maka pertanyaan peneliti yang diajukan adalah:

1. Bagaimana rancangan media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini?
2. Bagaimana tampilan media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini?
3. Konten apa saja yang perlu dimuat di dalam media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini?

BAB III

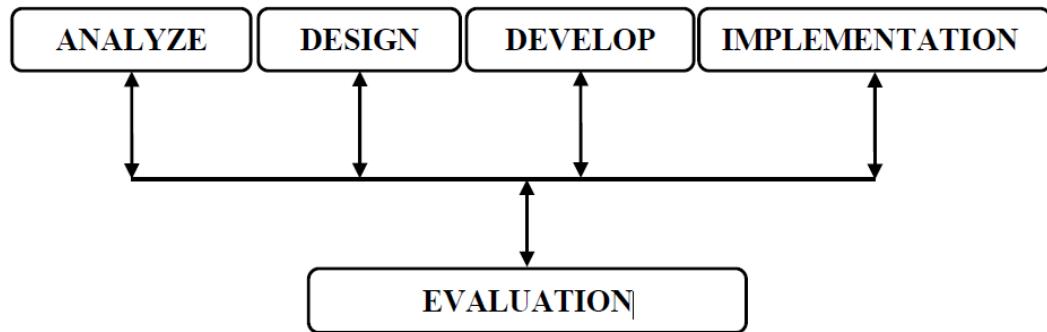
METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Pengembangan model bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Desain Pembelajaran ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) yang dipadukan Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan yang direkomendasikan oleh *Borg* dan *Gall* dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan produk model instruksional/pembelajaran yang tepat sasaran, efektif dan dinamis dan sangat membantu dalam pengembangan pembelajaran bagi guru.

Model desain instruksional ADDIE (*Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluate*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990-an) merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Sehingga membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran (Pargito, 2010: 46).

Model ADDIE ini menggunakan 5 langkah pengembangan sebagaimana gambar berikut.



Gambar 8. Langkah Umum Desain Pembelajaran ADDIE

B. Prosedur Pengembangan

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis adalah suatu proses needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan) dan melakukan analisis tugas (*task analyze*). Analisis dilakukan terhadap silabus yang terdapat pada kurikulum di SD Negeri Kauman. Silabus tersebut memuat Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar yang menuntut siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain yang sangat di perhatikan adalah tampilan video yang bertujuan supaya video yang ditampilkan lebih menarik sehingga anak usia dini dapat lebih antusias pada saat memahami materi sepakbola yang dipelajari.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini yaitu merealisasikan media berbasis video berdasarkan analisis dan desain sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan dapat digunakan secara efektif dan efisien.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini media berbasis video telah dikembangkan berdasarkan analisis dan desain dapat dijadikan referensi sebagai bahan ajar atau pengantar pada saat proses praktik olahraga yang membahas tentang teknik dasar sepakbola.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini digunakan untuk memperbaiki kekurangan yang masih terdapat pada media video. Dasar yang digunakan untuk memperbaiki merupakan data yang diperoleh dari pendapat ahli materi, ahli media maupun guru. Sehingga media tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Media bahan ajar ini dikemas dalam bentuk video tutorial untuk menarik perhatian anak supaya lebih termotivasi dalam mempelajari teknik dasar sepakbola. Video tutorial yang akan dikembangkan memuat kompetensi dasar permainan bola besar dalam permainan sepakbola. Kompetensi tersebut terdiri dari *passing*, *control*, *dribbling* dan *shooting*. Setiap kompetensi akan disajikan dengan detail di dalam video tutorial. diharapkan dengan penyajian yang detail, anak dapat memahami teknik dasar sepak bola dengan baik, sehingga anak memperoleh bekal untuk melaksanakan praktek sepakbola.

Video tutorial dirancang dengan memperhatikan karakteristik video tutorial dan konten yang menarik perhatian anak. Saat video menyajikan materi dasar-dasar sepakbola contohnya *dribbling*, dilengkapi dengan suara yang menjelaskan materi

tersebut dengan bahasa yang mudah diterima anak. Pemilihan warna gambar dan teks diperhatikan untuk menjaga minat anak agar tidak bosan.

2. Subjek Coba

Penelitian pengembangan ini menggolongkan ujicoba menjadi dua, yaitu:

a. Subjek Uji Coba Ahli Materi

Ahli materi yang disini adalah dosen, pelatih atau pakar sepak bola yang berperan menentukan apakah materi teknik dasar bermain sepak bola yang dibuat dalam video tutorial sudah sesuai dengan kebenaran materi yang digunakan atau belum. Ahli Materi dalam penelitian adalah bapak Komarudin, M.A., selaku pakar yang bisa menangani dalam hal materi sepakbola.

b. Subjek Uji Coba Ahli media

Ahli media disini adalah bapak Saryono, M.Or., selaku pakar yang biasa menangani dalam hal media video teknik dasar sepakbola dan latihan.

c. Subjek Ujicoba Produk

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh guru pjok se-kecamatan pleret. Guru pjok yang berada di kecamatan pleret berjumlah 21 guru.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini dalam bentuk angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan media video tutorial teknik dasar sepakbola berdasarkan oleh ahli media, ahli materi, dan guru olahraga. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh kondisi siswa saat menerima media video teknik dasar sepakbola.

Data yang dikumpulkan pada pengembangan media yaitu berupa data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor yang didapat dari angket yang diisi oleh ahli materi, ahli media, guru pjok.

a. Angket

Penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan informasi sebagai bahan dasar dalam mengetahui penilaian terhadap media bahan ajar pada uji validasi dan kelayakan. Instrumen yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan guru pjok sesuai dengan kriteria dalam mereview perangkat lunak media video berdasarkan kualitas.

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data. Tanpa alat tersebut, tidak mungkin data dapat diambil. Berdasarkan Gray dalam Sugiyono (2015: 156) menyatakan bahwa instrumen merupakan alat seperti kuesioner dan pedoman observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Senada dengan itu Sugiyono (2015: 156) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat ukur seperti tes, kuesioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen angket. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru pendidikan jasmani sebagai responden. Instrumen angket ini disusun dengan skala Likert yang menggunakan empat macam pilihan jawaban. Adapun kisi – kisi instrumen sebagai berikut :

1) Data dari ahli materi

Berupa kualitas produk ditinjau dari aspek isi materi pada media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini yang sedang dalam proses pengembangan.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Ke-
1	Pendahuluan	Kejelasan materi	1
		Kejelasan sasaran materi	2
		Kesesuaian materi dengan tujuan dirumuskan	3
2	Isi Materi	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa	4
		Kualitas materi	5, 6
		Kedalaman materi	7, 8
		Penyampaian materi	9, 10
		Cakupan materi	11, 12
		Kebenaran materi	13, 14
		Urutan materi	15
		Kemudahan memahami materi	16

2) Data dari ahli media

Berupa kualitas teknik penyajian, keterbacaan menyampaikan konten tertentu dalam produk yang sedang dikembangkan.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Ke-
1	Aspek Visual	Ketepatan pemilihan background media	1
		Ketepatan warna tulisan	2
		Kejelasan gambar dalam video	3
		Ketepatan pencahayaan	4
		Kecepatan gerak gambar	5
2	Aspek Audio	Kecepatan narator	6
		Kejelasan narrator	7
		Kesesuaian narrator dengan gambar dan tulisan	8, 9
		Kesesuaian <i>backsound</i>	10
3	Aspek bahasa dan tipografi	Jenis tulisan yang digunakan	11
		Ukuran tulisan	12
		Kesuaian tulisan dengan gambar	13
		Kejelasan tulisan	14
		Ketepatan letak teks	15

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Ke-
		Penggunaan Bahasa	16
4	Aspek Pemrograman	Durasi waktu	17
		Kemudahan pengoperasian media	18
		Kualitas Media	19

3) Data dari Guru Pendidikan Jasmani

Berupa kualitas aspek dari isi materi pada media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini yang di tinjau dari teknik penyajian dan keterbacaan produk yang sedang dikembangkan.

Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen untuk Guru Pendidikan Jasmani

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Ke-
1	Pendahuluan	Kejelasan sasaran meteri	1
		Kejelasan silabus dengan pengembangan media yang ada	2
2	Isi Materi	Kesesuaian materi dengan silabus	3
		Kesesuaian materi dengan tujuan dengan dirumuskan	4
		Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa	5
		Kesesuaian materi dengan materi yang dipelajari	6
		Kualitas materi	7, 8
		Kedalaman materi	9, 10
		Cakupan materi	11, 12
		Tingkat kesulitan materi	13
3	Komunikasi	Kemudahan dalam penggunaan media	14
		Penggunaan Bahasa	15,16, 17
4	Desain	Keterbacaan dan tata letak teks	18, 19
		Tampilan layer	20
		Ukuran dan jenis font	21, 22
		Warna	23
		Volume dan kejelasan suara	24, 25
		Backsound music	26
		Urutan penyajian setiap bagian	27
5	Format Sajian	Kejelasan Materi	28, 29

b. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life style), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya, foto, gambar hidup, skests dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan data dengan metode dokumentasi untuk mengetahui kondisi subjek saat diberi media video teknik dasar sepakbola.

E. Validasi Instrumen

Berdasarkan Sugiyono (2011: 137) instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini memerlukan validitas konstrak (*construct validity*) dan validitas isi (*contents validity*). Pengujian validitas konstrak dapat dilakukan dengan meminta pendapat atau mengkonsultasikan dari ahli (*judgement experts*).

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala pengukuran menggunakan skala *Likert*. Berdasarkan Sugiyono (2013: 93) skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau

kelompok tentang fenomena sosial. Kriteria penilaian jawaban setiap item instrumen dengan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, dimana memiliki bobot penilaian antara 1-4 dan alternatif jawaban berupa Tidak Baik, Sangat Tidak Baik, Baik dan Sangat Baik pada instrumen validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi untuk guru.

Tabel 4. Kriteria Penilaian Skala *Likert*

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Sugiyono (2013: 93)

Analisis data oleh pengguna diolah dengan menjumlahkan skor alternatif jawaban yang telah dipilih pada masing-masing pertanyaan yang diberikan. Data yang telah dikumpulkan pada angket uji coba oleh pengguna pada dasarnya merupakan data kualitatif dengan kategori skor 1-4 dengan penilaian Tidak Baik, Sangat Tidak Baik, Baik dan Sangat Baik. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji ahli dan uji lapangan. Berdasarkan Arikunto (1993: 207) data diskriptif kuantitatif adalah “data yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan cara dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase”. Dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100 \%$$

Kadang-kadang pencarian persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentasikan dan disajikan tetap berupa persentase.

Tabel 5. Skala Persentase

Persentase	Skala Nilai	Interpetasi
76 – 100 %	4	Sangat Baik
56 – 75 %	3	Baik
40 – 55 %	2	Cukup Baik
0 – 25 %	1	Kurang Baik

Sumber: Sugiyono (2016: 95)

Tabel 5 skala persentase di atas digunakan untuk menentukan nilai kelayakan produk yang dihasilkan. Nilai kelayakan untuk produk pengembangan media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini ditetapkan kriteria kelayakan minimal layak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research & Development*).

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media bahan ajar berupa video pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan model prosedur pengembangan ADDIE dengan tahap (1) *Analyze* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan (5) *Evaluation* (Evaluasi). Adapun deskripsi hasil penelitian yang telah disebutkan diatas dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Analisis

Tahap pertama dalam tahapan penelitian ini adalah menganalisis situasi proses pembelajaran dari lingkungan SD Negeri Kauman Pleret Bantul. Dalam mendapatkan hasil analisis, peneliti melakukan observasi di SD Negeri Kauman Pleret Bantul. Dari hasil observasi pada proses belajar mengajar (PBM) berlangsung didapat beberapa aspek yang mendukung peneliti untuk membuat media bahan ajar berbasis video, antara lain :

a. Media bahan ajar

Media bahan ajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan papan tulis serta menggunakan buku saja dan belum menggunakan *projektor*, sedangkan di beberapa kelas sudah teradap sarana tersebut.

b. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah.

c. Materi

Materi pembelajaran sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada silabus SD Kauman. Hanya saja pada saat proses belajar mengajar berlangsung masih belum menarik perhatian siswa sehingga belum ada interaksi aktif dari siswa tersebut.

d. Problematika selama PBM

Problematika pada siswa, pada saat PBM berlangsung masih banyak siswa yang belum memperhatikan penjelasan materi dari guru, sedangkan pada saat melakukan praktik, siswa masih banyak bertanya kepada guru pengampu dikarenakan siswa kurang memahami apa yang dijelaskan guru pengampu pada saat dikelas. Problematika pada guru, masih banyak guru yang belum menguasai media bahan ajar digital sehingga guru masih menggunakan media papan tulis serta buku pelajaran.

Jika ditinjau dari kompetensi dasar, pada tahap ini peneliti dapat mengembangkan media video mampu mempermudah kerja guru dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2. Desain

Desain produk merupakan langkah setelah menganalisis situasi proses pembelajaran di SD Negeri Kauman. Melihat hasil analisa untuk menunjang

keaktifan siswa dalam kegiatan belajar, maka peneliti mendesain media bahan ajar berbasis video. Dengan langkah pembuatan sebagai berikut.

a. Storyboard

Tahap desain produk dalam penelitian ini berupa pendesainan media bahan ajar yaitu media video tutorial teknik dasar sepakbola.

1) Storyboard Pembuatan Video

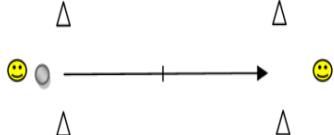
Judul : Tutorial Teknik Dasar Sepakbola

Durasi : 7'30"

Peraga : 2 orang

Tabel 6. Storyboard Pembuatan Video Pembelajaran

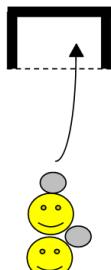
No	Topik	Narasi	Musik	Adegan	Durasi
1	Opening	a) Tanpa narasi b) Judul “Pengembangan media bahan ajar berbasis video teknik dasar sepakbola untuk siswa kelas V sekolah dasar” c) Identitas penyusun d) Tayangan video	Musik keras	Animasi a) Lembaga penanggungjawab: ditampilkan logo UNY dan tulisan Universitas Negeri Yogyakarta dengan font berwarna hitam dan background warna biru b) Judul: ditampilkan judul yang bertuliskan “Pengembangan media bahan ajar berbasis video teknik dasar sepakbola untuk sekolah dasar kelas V” dengan warna font hitam dan background warna kuning. c) Identitas mahasiswa: ditampilkan foto mahasiswa dan nama	24”

No	Topik	Narasi	Musik	Adegan	Durasi
				penyusun yang mencakup “Nama : Galih Dwi Nur Pasha, Nim: 14604221075, Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas” dengan warna font putih dan background warna kuning.	
2	Persiapan perlengkapan	Narator: “Satu persiapan perlengkapan. Sebelum memulai latihan, siswa harus menyiapkan perlengkapan sepakbola agar bisa melakukan pembelajaran sepakbola dengan baik.”	Musik lembut	a) Persiapan : ditayangkan gambar bola, sepatu sepakbola, kaos kaki, dan pelindung tulang kering. b) Ditayangkan cara memakai peralatan sepakbola.	49”
3	Latihan teknik dasar <i>passing</i>	Narator: “Dua latihan teknik dasar <i>passing</i> ”. Setelah video latihan teknik dasar <i>passing</i> ditayangkan kemudian ada adegan gerak lambat narator berkata: “Satu tempatkan kaki tumpu di samping bola dengan kaki tumpu	Musik lembut	Latihan teknik dasar <i>passing</i> : ditayangkan latihan teknik dasar <i>passing</i> yang di peragakan oleh 2 orang peraga. Dengan formasi sebagai berikut:  Kemudian ditayangkan gerak lambat teknik dasar	57”

No	Topik	Narasi	Musik	Adegan	Durasi
		<p>menghadap lurus kedepan menuju teman yang akan di <i>passing</i>.”</p> <p>“Dua ayunkan kaki yang akan melakukan <i>passing</i> dari belakang lurus kedepan dengan perkenaan bola adalah kaki bagian dalam dan bersamaan dengan pergelangan kaki yang di kunci.”</p> <p>“Tiga pergelangan kaki yang di kunci yaitu menarik urung kaki mendekati tulang kering untuk memperkuat tekanan kepada bola.”</p> <p>“Empat rentangkan kedua tangan untuk menjaga keseimbangan.”</p> <p>“Lima Setelah kaki bersentuhan dengan bagian tengah bola</p>		<p>passing yang diperagakan 2 orang. Ditayangkan posisi kaki tumpu. Ditayangkan juga gerak lambat cara ayunan kaki untuk passing. Kemudian ditayangkan cara mengunci engkel. Yang terakhir ditayangkan gerak lambat perkenaan kaki dengan bola.</p>	

No	Topik	Narasi	Musik	Adegan	Durasi
		teruskan ayunan kaki dengan gerakan lanjutan kaki lurus kedepan.”			
4	Latihan teknik dasar <i>control</i>	<p>Narator: “Tiga latihan teknik dasar control.” “Satu posisi tubuh dan kepala memperhatikan arah datangnya bola.” “Dua letakkan posisi kaki yang akan menerima bola menyamping dan posisi kaki yang satunya tetap kuat menahan.”</p> <p>“Tiga terima bola dengan kaki bagian dalam mengenai bagian tengah bola.”</p> <p>“Empat menarik kaki kearah datangnya bola untuk mengurangi benturan bola.”</p> <p>“Lima arahkan bola ke ruang yang terbuka dan</p>	Musik lembut	<p>Latihan teknik dasar control : ditayangkan latihan teknik dasar control dengan peraga 2 pemain dan formasi sebagai berikut:</p>  <p>Kemudian ditayangkan gerak lambat teknik dasar control beserta perkenaan bolanya.</p>	1'

No	Topik	Narasi	Musik	Adegan	Durasi
		dorong bola untuk gerakan selanjutnya.”			
5	Latihan teknik dasar <i>dribling</i>	<p>Narator: “Empat latihan teknik dasar dribling.”</p> <p>“Satu lutut sedikit ditekuk dan badan sedikit merunduk.”</p> <p>“Dua fokuskan perhatian pada bola.”</p> <p>“Tiga kontrol bola dengan bagian dalam kaki yang kuat dan tepat.”</p> <p>“Empat pertahankan kontrol bola dengan kaki pada jarak tertentu.”</p> <p>“Lima lihat kedepan dan tegakkan kepala untuk melihat situasi.”</p>	Musik lembut	<p>Latihan teknik dasar dribling: ditayangkan latihan teknik dasar dribling dengan 4 peraga dan formasi sebagai berikut:</p>  <p>Latihan teknik dasar dribling dengan menggunakan kaki bagian dalam dan ditayangkan gerak lambatnya.</p>	2'4"
6	Latihan teknik dasar <i>shooting</i>	<p>Narator: “Lima latihan teknik dasar shooting.”</p> <p>“Satu posisikan badan dekat dengan bola, letakkan kaki tumpu di samping bola.”</p>	Musik lembut	<p>Latihan teknik dasar shooting: ditayangkan latihan teknik dasar shooting dengan menggunakan punggung kaki. Sesi latihan ini diperagakan oleh 4 peraga, dengan</p>	1'2"

No	Topik	Narasi	Musik	Adegan	Durasi
		<p>“Dua tarik kaki terkuat yang akan menendang kebelakang dan kunci ujung kaki tetap kuat.”</p> <p>“Tiga setakkan kaki yang akan menendang sehingga lurus dan punggung kaki mengenai tengah bola.”</p> <p>“Empat rentangkan tangan untuk menjaga keseimbangan dan fokuskan pandangan pada bola lalu arah yang akan dituju.”</p> <p>“Lima kaki jangan di tahan dan ikuti gerakan selanjutnya sehingga kaki yang menahan keseimbangan terangkat dari permukaan lapangan.”</p>		<p>formasi sebagai berikut:</p>  <p>Kemudian ditayangkan gerak lambat dari posisi kaki tumpu, ayunan dan perkenaan bola hingga gerakan lanjutan kaki.</p>	
7	Closing	a) Tanpa narasi b) Ucapan terimakasih	Musik keras	a) Animasi : b) Daftar pustaka c) Ucapan terimakasih d) Tahun produksi e) Kontak person	40”

b. Membentuk Tim Produksi

Kegiatan produksi pada pengembangan media video ini berisi pengambilan gambar (shooting video) dan rekaman suara (recording audio) sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Sebelum dilakukan pengambilan gambar, terlebih dahulu dibuat tim produksi untuk menyusun perencanaan dan persiapan produksi. Berikut ini merupakan tim yang terlibat dalam tahap produksi pengembangan media video dalam penelitian ini.

Sutradara : Galih Dwi Nur Pasha

Kameramen : Dhany Ardian Syah

Talent : 1. M. Ridwan

2. Iwan Setiawan

Editor : Dhany Ardian Syah

Galih Dwi Nur Pasha

Penulis naskah : Galih Dwi Nur Pasha

Narator : Galih Dwi Nur Pasha

Setelah tim produksi terbentuk langkah selanjutnya yaitu melakukan perencanaan dan persiapan produksi meliputi:

Lokasi Shooting : Stadion Sultan Agung

Persiapan Alat : 1. Bola

2. *Cone*

3. Perangkat pengambilan gambar menggunakan kamera

DSLR Canon EOS 600D

4. Perangkat perekam suara dan edit video menggunakan laptop Lenovo ideapad320

Setelah perencanaan dan persiapan telah selesai, maka pengambilan gambar (shooting video) dapat segera dilakukan. Dalam proses produksi, hasil sajian video yang digunakan adalah *Softfile, VCD, DVD, Flashdisk.*

3. Pengembangan

Media video mempunyai banyak model. Hasil observasi yang dilakukan peneliti didapat guru pengampu masih menggunakan media papan tulis serta buku dengan metode ceramah dan sesekali menggunakan buku guru, maka peneliti mengembangkan media video untuk memudahkan penyampaian materi. Model media video ini dikembangkan sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan yang terdapat di SD Negeri Kauman.

Model media video akan menjelaskan materi mengenai teknik dasar sepakbola. Sebelum masuk pada proses belajar teknik dasar sepakbola, siswa diberi pemahaman mengenai materi teknik dasar sepakbola, sehingga siswa dapat memahami pengertian, cara melakukan teknik dasar sepakbola serta macam-macam teknik dasar sepakbola sebelum siswa mempelajari bagaimana cara melakukan teknik dasar sepakbola.

Cara melakukan teknik dasar sepakbola yang akan ditampilkan pada video pembelajaran dibuat langsung oleh peneliti dan tim produksi serta berlokasi di Stadion Sultan Agung. Pada saat peneliti membuat media video ini melalui beberapa tahap validasi, yaitu validasi dari ahli materi dan ahli media. Sehingga

materi dan media yang terdapat pada video pembelajaran dipastikan sudah dapat digunakan sebagai bahan ajar atau refensi guru untuk mengajar.

Berikut ini adalah penjelasan dari hasil validasi ahli untuk memperoleh kelayakan media video yang dikembangkan pada teknik dasar sepakbola untuk usia dini:

a. Ahli Materi

Validasi media oleh Bapak Komarudin, M.A., selaku ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk merevisi materi yang dikembangkan sebelum disajikan kepada guru pendidikan jasmani. Penilaian media bahan ajar oleh ahli materi meliputi dua aspek yaitu aspek pendahuluan dan isi materi. Kriteria penilaian dengan empat klasifikasi yaitu “sangat baik”, “baik”, “tidak baik”, dan “sangat tidak baik”.

Hasil data persentase kelayakan dari ahli materi adalah :

$$\text{Aspek pendahuluan} = \frac{9}{12} \times 100\% = 75\% \quad \text{dan aspek isi materi} = \frac{39}{52} \times 100\% = 75\%$$

Hasil persentase kelayakan yang diperoleh dari ahli materi untuk aspek pendahuluan adalah sebesar 75% termasuk pada klasifikasi “baik” dan untuk aspek isi materi adalah sebesar 75% termasuk pada klasifikasi “baik”. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table 7.

Tabel 7. Penilaian Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi			
No.	Aspek	Presentase (%)	Klasifikasi
1.	Pendahuluan	75	Baik
2.	Isi Materi	75	Baik
	Rata-rata	75	Baik

Berdasarkan data hasil validasi dari ahli materi diatas, diambil kesimpulan bahwa tingkat kelayakan media video mendapat persentase sebesar 75% dan termasuk pada klasifikasi “baik”, dan disimpulkan bahwa media video dinyatakan layak atau dapat digunakan dengan revisi seperlunya dan diujicobakan, Karena untuk mencapai klasifikasi layak minimal persentase kelayakan yang harus diperoleh adalah sebesar 51% atau dalam klasifikasi “baik”.

b. Ahli Media

Validasi media oleh bapak Saryono, M.Or., selaku ahli media dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk merevisi media yang dikembangkan sebelum disajikan kepada guru pendidikan jasmani. Penilaian media video oleh ahli media meliputi empat aspek yaitu aspek visual, aspek audio, aspek bahasa dan tipografi, dan aspek pemograman. Kriteria penilaian dengan empat klasifikasi yaitu “sangat baik”, “baik”, “tidak baik”, dan “sangat tidak baik”.

Hasil data dari persentase kelayakan dari ahli media adalah :

Aspek visual = $\frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$, aspek audio = $\frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$, aspek bahasa dan tipografi = $\frac{19}{24} \times 100\% = 79\%$, aspek pemograman = $\frac{11}{12} \times 100\% = 92\%$.

Hasil persentase kelayakan yang diperoleh dari penilaian ahli media untuk aspek visual adalah sebesar 80% termasuk dalam klasifikasi “sangat baik”, aspek audio adalah sebesar 90% termasuk dalam klasifikasi “sangat baik”, aspek bahasa dan tipografi adalah sebesar 79% termasuk dalam klasifikasi “sangat baik”, dan aspek pemograman adalah sebesar 92% termasuk dalam klasifikasi “sangat baik”.

Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table 8.

Tabel 8. Penilaian Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media			
No.	Aspek	Presentase (%)	Klasifikasi
1.	Visual	80	Sangat Baik
2.	Audio	90	Sangat Baik
3.	Bahasa dan tipografi	79	Sangat Baik
4.	Pemrograman	92	Sangat Baik
	Rata-rata	84	Sangat Baik

Berdasarkan data hasil validasi dari ahli media diatas, diambil kesimpulan bahwa tingkat kelayakan media bahan ajar mendapat persentase sebesar 84% dan termasuk pada klasifikasi “sangat baik”, dan disimpulkan bahwa media video dinyatakan layak atau dapat digunakan dengan revisi seperlunya dan diujicobakan, Karena untuk mencapai klasifikasi layak minimal persentase kelayakan yang harus diperoleh adalah sebesar 51% atau dalam klasifikasi “baik”.

4. Implementasi

Model media video ini digunakan guru sebagai referensi untuk mengajar dan sebagai bahan belajar untuk anak usia dini mengenai teknik dasar sepakbola. Media video ini menampilkan visualisasi teknik dasar sepakbola sesuai dengan materi yang disampaikan sehingga model media video ini tidak hanya tampilan yang dibuat menarik melainkan isi materi sesuai dengan silabus dan kurikulum yang diterapkan di SD Negeri Kauman, maka siswa tidak hanya aktif memperhatikan tampilan video tetapi juga siswa dapat mengetahui isi materi dengan baik.

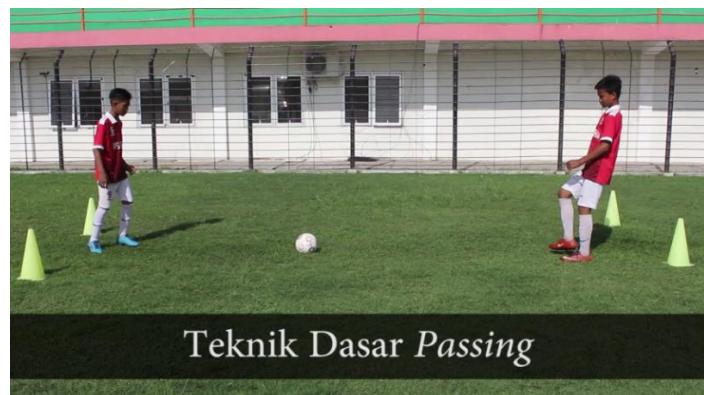
Media video pada pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi teknik dasar sepakbola, adapun tampilan video yang di implementasikan pada siswa kelas V Sekolah Dasar sebagai berikut:



Gambar 9. Tampilan awal pada video pembelajaran



Gambar 10. Tampilan persiapam pada video pembelajaran



Gambar 11. Tampilan Teknik dasar yang akan dipelajari

5. Evaluasi

Tahap evaluasi ini didapat beberapa revisi dari ahli materi dan ahli media.

Beberapa aspek yang perlu dibenahi supaya model media video ini dapat digunakan tanpa adanya perbaikan lagi.

Aspek yang perlu dibenahi Berdasarkan ahli media adalah aspek visual (Ketepatan pemilihan background media) dan aspek audio (kesesuaian backsound). Berdasarkan ahli materi adalah aspek isi materi (penyampaian materi, urutan materi).

Selain memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan, validator ahli materi, dan ahli media juga memberikan komentar untuk perbaikan media bahan ajar. Komentar tersebut ditindaklanjuti berupa perbaikan sehingga dapat menjadi penyempurna media bahan ajar agar layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun komentar dari ahli materi dan ahli media terhadap media video pada video teknik dasar sepakbola adalah sebagai berikut:

a. Ahli Materi

- 1) Komentar
 - a) Diperjelas juga terkait dengan kompetensi dasar yang ada dalam silabus
 - b) Harap diperjelas bahasa yang digunakan mudah dimengerti siswa
 - c) Diperjelas urutan penyampaian teknik dasar
- 2) Kesimpulan

Media video yang dikembangkan ini layak digunakan untuk bahan penelitian dengan perbaikan.

b. Ahli Media

- 1) Komentar
 - a) Model sebaiknya sesuai usia
 - b) Bola yang digunakan lebih sesuai dengan usia
 - c) Tempat sesuai dengan yang digunakan

- d) Pemberian teknik disesuaikan dengan kajian ilmiah
- 2) Kesimpulan

Media video yang dikembangkan ini layak digunakan untuk bahan penelitian.

B. Hasil Uji Coba Media Video

Uji coba produk ini ditujukan kepada guru pendidikan jasmani sekolah dasar di Kecamatan Pleret Bantul yang berjumlah sebanyak 21 guru. Pengambilan data menggunakan angket respon guru memiliki beberapa aspek penilaian antara lain, aspek pendahuluan, aspek isi materi, aspek komunikasi, aspek desain dan aspek format sajian. Kriteria penilaian dengan 4 klasifikasi yaitu, “sangat baik”, “baik”, “tidak baik” dan “sangat tidak baik”.

Pengambilan data dilakukan di sekolah guru masing-masing dengan cara menayangkan media video teknik dasar sepakbola kepada guru dengan laptop atau telepon genggam, kemudian setelah penayangan media selesai guru memberikan penilaian pada angket yang diberikan oleh peneliti. Selanjutnya data respon guru tersebut dianalisis untuk mendapatkan persentase kelayakan, yaitu:

Persentase kelayakan dari guru pendidikan jasmani adalah :

$$\text{Aspek pendahuluan} = \frac{132}{168} \times 100 \% = 79 \% \text{, aspek isi materi} = \frac{657}{924} \times 100 \% = 71 \% \text{, aspek komunikasi} = \frac{224}{336} \times 100 \% = 67 \% \text{, aspek desain} = \frac{624}{840} \times 100 \% = 74 \% \text{, format sajian} = \frac{125}{168} \times 100 \% = 74 \%.$$

Hasil persentase kelayakan yang diperoleh dari penilaian gurupendidikan jasmani untuk aspek pendahuluan adalah sebesar 79% termasuk dalam klasifikasi “sangat baik”, aspek isi materi adalah sebesar 71% termasuk dalam klasifikasi “baik”, aspek komunikasi adalah sebesar 67% termasuk dalam klasifikasi “baik”,

aspek desain adalah sebesar 74% termasuk dalam klasifikasi “baik”, dan aspek format sajian adalah sebesar 74% termasuk dalam klasifikasi “baik”. Hasil penilaian respon guru pendidikan jasmani seluruh aspek selengkapnya dapat dilihat pada table 9.

Tabel 9. Penilaian Guru Pendidikan Jasmani

Penilaian Guru PJOK			
No.	Aspek	Presentase (%)	Klasifikasi
1.	Pendahuluan	79	Sangat Baik
2.	Isi Materi	71	Baik
3.	Komunikasi	67	Baik
4.	Desain	74	Baik
5.	Format Sajian	74	Baik
	Rata-rata	72	Baik

Berdasarkan data hasil respon penilaian guru pendidikan jasmani di atas, diambil kesimpulan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti memiliki tingkat kelayakan sebesar 72% dan termasuk pada klasifikasi “baik”, dan media video ini dinyatakan layak atau dapat digunakan untuk referensi bahan ajar. Karena untuk mencapai klasifikasi layak minimal persentase kelayakan yang harus diperoleh adalah sebesar 51% atau dalam klasifikasi ” baik”.

C. Pembahasan

1. Bentuk Produk Media Video

Bentuk produk media teknik dasar sepakbola pada mata pelajaran olahraga dengan pokok bahasan teknik dasar sepakbola adalah media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini. Produk media ini menyuguhkan lima materi yaitu : cara memakai perlengkapan sepakbola, teknik dasar *passing*, *control*, *dribbling*, *shooting*. Media yang dibuat ini sangat praktis karena berbentuk *file mp4* sehingga

media ini dapat langsung digunakan dengan telepon genggam, komputer atau laptop.

File media video yang dikembangkan sebesar 354 MB dan sangat mudah dijalankan meski menggunakan telepon genggam, komputer atau laptop dengan spesifikasi rendah. Selain itu media bahan ajar ini juga sangat mudah digunakan, karena tidak perlu keahlian khusus untuk mengaplikasikannya. Dalam pengoperasiannya, seperti memutar atau menjalankan video pada umumnya dan menggunakan navigasi *pause* yang terdapat dalam software pemutar video untuk menghentikan video sementara.

Secara struktur, media video ini memuat tampilan pengenalan dari pembuat video, selanjutnya yang utama berisi pokok bahasan yang akan dipelajari dalam berlatih sepakbola. Pokok bahasan yang terdapat dalam media ini berupa perlengkapan yang digunakan untuk sepakbola dan cara pemakaiannya, teknik dasar *passing*, *control*, *dribbling*, dan *shooting*. Dalam pengenalan dan perlengkapan sepakbola berisi gambar serta tulisan-tulisan dengan warna dan *background* yang menarik. Pada pokok bahasan dalam tayangan teknik dasar *passing*, *control*, *dribbling*, dan *shooting* terdiri dari langkah-langkah dalam melakukan teknik dasar sepakbola. Proses latihan teknik dasar sepakbola berisikan latihan yang dilakukan oleh siswa sekolah dasar untuk menyesuaikan dengan tujuan video yang diperuntukan untuk anak usia dini atau siswa sekolah dasar. Media ini juga dilengkapi dengan narator yang dibuat langsung oleh peneliti sebagai penjelas penyampaian materi dan media diberikan *backsound* supaya siswa tidak merasa jemu atau bosan dalam memperhatikan atau mempelajari materi yang disampaikan.

Pada bagian penutup media ini terdapat informasi tentang media yang dikembangkan dan beberapa nama yang berperan dalam pembuatan video tersebut.

Penggunaan media video ini tidaklah sulit dalam mengaplikasikannya, karena tidak memerlukan *software* khusus. Media video ini apabila akan dioperasikan oleh orang awam yang belum terampil menggunakan komputer atau laptop dapat menggunakan telepon genggam, dan tidak membutuhkan waktu lama untuk belajar menggunakannya pada komputer atau laptop. Media yang sudah dijalankan, materi yang terdapat dalam video akan berjalan seperti video pada umumnya. Apabila terdapat materi yang penting dan perlu waktu untuk menjelaskan materi tersebut media dapat dihentikan dengan mudah, operator cukup memilih tombol *pause* yang terdapat pada *software* pemutar video atau menekan “spasi” pada *keyboard*. Setelah media selesai digunakan, operator cukup menekan tanda silang yang terdapat pada pojok kanan atas layar komputer atau laptop.

2. Kelayakan Media Video untuk Anak Usia Dini

Kelayakan media video pada mata pelajaran olahraga divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk dinilai kelayakan dari beberapa aspek kelayakan media bahan ajar pada mata pelajaran olahraga. Hasil revisi berdasarkan saran dan masukkan dari ahli materi dan ahli media diujicobakan pada guru olahraga pendidikan jasmani di Kecamatan Pleret Bantul yang berjumlah 21 guru untuk mendapat tanggapan atau respon terhadap media yang dikembangkan. Hasil penilaian guru olahraga di Kecamatan Pleret dijadikan acuan sebagai persetujuan guru bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai

media pembelajaran yang layak untuk membantu terlaksananya dalam belajar materi teknik dasar sepakbola.

Presentase pencapaian hasil validasi ahli materi, ahli media serta hasil respon penilaian guru olahraga terhadap media video yang dikembangkan ini kemudian dijumlahkan untuk menentukan rata-rata penilaian media bahan ajar berbasis video. Data hasil rata-rata penilaian media bahan ajar berbasis video dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Rata-Rata Penilaian Media Video

Penilaian Guru PJOK			
No.	Aspek	Presentase (%)	Klasifikasi
1.	Ahli Materi	75	Baik
2.	Ahli Media	84	Sangat Baik
3.	Respon Penilaian Guru PJOK	72	Baik
	Rata-rata	77	Sangat Baik

Hasil persentase kelayakan yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah sebesar 75% termasuk dalam klasifikasi “baik”, hasil validasi dari ahli media adalah sebesar 84% termasuk dalam klasifikasi “sangat baik”, respon penilaian guru pjok didapat hasil sebesar 72% termasuk dalam klasifikasi “baik”. Nilai tertinggi didapat dari hasil ahli media dikarenakan materi yang disajikan dengan media video ini terlihat menarik dan dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi kepada siswa pada proses pembelajaran dengan efektif. Sedangkan nilai terendah didapatkan dari respon guru pjok dikarenakan intonasi suara yang disampaikan oleh narator kurang lugas pada video pembelajaran. Data yang telah diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan guru pjok menunjukkan bahwa media

bahan ajar berbasis video masuk dalam klasifikasi sangat layak atau dapat digunakan untuk referensi dalam penyampaian materi teknik dasar sepakbola.

D. Keterbatasan

Penelitian ini telah diupayakan dengan cermat dan teliti, namun bagaimanapun juga memiliki kelemahan dan keterbatasan yaitu: Keterbatasan dalam media bahan ajar berbasis video ini tampilan gambar pencahayaan yang tidak semuanya sama sehingga di beberapa tampilan terlihat sedikit gelap namun sudah di upayakan dengan editing video penambahan cahaya, selain itu dalam pembuatan memerlukan biaya yang tidak sedikit. Video tidak terdapat fitur yang dapat langsung menuju fitur yang diinginkan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Bentuk produk media yang dikembangkan adalah media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini dengan materi teknik dasar sepakbola. Proses pengembangan media bahan ajar bebasis video ini melalui tahapan model desain pembelajaran ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Rancangan media pebelajaran melalui 4 tahap yaitu: a) pembuatan storyboard, b) membentuk tim produksi, c) persiapan alat, dan d) *editing* video. Terdapat lima pokok bahasan dalam media yang dikembangkan yaitu: a) perlengkapan sepakbola, b) teknik dasar *passing*, c) teknik dasar *control*, d) teknik dasar *dribbling*, dan e) teknik dasar *shooting*. Tampilan dalam media video ini meliputi 4 aspek yaitu: a) Aspek visual, b) aspek audio, c) aspek bahasa dan tipografi, d) aspek pemrograman. Dalam tampilan video terdapat 2 orang peraga melakukan teknik dasar sepakbola, lalu terdapat pula narator yang menjelaskan gerakan peraga, serta *subtitle* yang memperjelas isi video dan video dapat digunakan dengan mudah. File media video pada teknik dasar sepakbola untuk usia dini sebesar 354 MB dengan format *.mp4* dan dilengkapi dengan *backsound* serta narator.
2. Kelayakan media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini diperoleh melalui tiga tahap yaitu: 1) validasi ahli materi dengan aspek pendahuluan dan

isi materi diperoleh rata-rata pesentase kelayakan sebesar 75% termasuk pada klasifikasi “baik”, 2) validasi ahli media dengan aspek visual, audio, bahasa dan tipografi, serta pemrograman diperoleh rata-rata presentase kelayakan sebesar 84% termasuk klasifikasi “sangat baik”, 3) respon guru pjok dengan aspek pendahuluan, isi materi, komunikasi, disain, dan format sajian diperoleh rata-rata presentase kelayakan sebesar 72% termasuk klasifikasi “baik”. Rata-rata total penilaian media video sebesar 77% dengan klasifikasi “sangat baik”. Dengan tersajinya data tersebut dapat disimpulkan bahwa media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini dinyatakan layak atau dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses penyampaian materi.

B. Implikasi

Media video ini yang digunakan dalam mata pelajaran olahraga sekolah dasar dapat digunakan sebagai sumber informasi bagi setiap guru untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran di sekolah dasar dan layak digunakan untuk belajar di kelas maupun dirumah. Guru merasa terbantu dengan adanya media bahan ajar berbasis video ini dan memudahkan guru dalam penyampaian materi. Bagi sekolah di anjurkan untuk mengembangkan media bahan ajar berbasis video supaya dalam pembelajaran bisa bervariasi guna mendukung proses penyampaian materi di kelas serta memproduksi massal media bahan ajar berbasis video agar guru dapat mengoptimalkan sarana media pada saat proses pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video pada mata pelajaran olahraga, berikut beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan:

1. Bagi guru dan siswa dapat memanfaatkan media video yang dikembangkan ini sebagai informasi dan media penyampaian materi pelajaran.
2. Bagi sekolah yang memiliki laptop serta *projektor*, media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini ini dapat digunakan sebagai media bahan ajar untuk menyampaikan materi supaya lebih efektif.
3. Bagi sekolah dan guru sebaiknya media video ini dibuat dalam jumlah banyak sehingga semua guru atau bahkan siswa dapat memiliki media video ini dan dapat belajar secara mandiri serta mempermudah kegiatan belajar.
4. Untuk mengembangkan media video ini peneliti menyarankan agar sekolah memberikan alokasi dana yang cukup untuk memproduksi massal agar setiap guru mempunyai pegangan *file* sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan
5. Untuk sekolah diharapkan memberikan penghargaan atau apresiasi kepada guru yang bersedia membuat media sebagai bahan ajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alnedral. (2016). *Strategi Pembelajaran PJOK*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Arikunto, S. (1993). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. (1997). *Media bahan ajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Burhaein, E. (2017). Aktifitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 56.
- Depdiknas, (2003). *Standar Kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Dirman. Juarsih, C, (2014). *Karakteristik Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat, W. (2017). *Buku Pintar Sepakbola*. Jakarta Timur: Anugrah.
- Irianto, S. (2010). Standardisasi Kecakapan Bermain Sepakbola Untuk Siswa Sekolah Sepakbola (SSB) KU 14-15 Tahun Se-Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 50.
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 94.
- Luxbacher, J. (2012). *Sepakbola*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Mielke, D. (2007). *Dasar-dasar Sepakbola*. Bandung: Pakar Karya.
- Mulyono, M. A. (2017). *Buku Pintar Futsal*. Jakarta Timur: Anugrah.
- Pargito. (2010). *Penelitian dan Pengembangan Bidang Penelitian*. Universitas Lampung: Program Pasca Sarjana IPS.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.

Sukamti, E. R. (2001). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Sebagai

Dasar Menuju Prestasi Olah Raga, *staffnew.uny.ac.id*. 1

Susanto, E. (2006). Memperkenalkan Aktivitas Kebugaran Jasmani Sejak Dini.

Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 83.

Watson, S. (2016). Football Coaching Manual.*Footy4Kids*. 138.

Wiarto, G. (2016). *Media bahan ajar Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.

LAMPIRAN 1

Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 289, 291, 541

Nomor : 12.23/UN.34.16/PP/2018.

21 Desember 2018.

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.
Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Daerah Istimewa Yogyakarta.
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Galih Dwi Nur Pasha
NIM : 14604221075
Program Studi : PGSD Penjas
Dosen Pembimbing : Nurhadi Santoso, M.Pd..
NIP : 197403172008121003
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : 2 Januari s/d 28 Februari 2019
Tempat : Kelompok Kerja Guru Pendidikan Jasmani, Kec. Pleret.
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Teknik Dasar Sepakbola untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kepala SD Negeri
2. Kaprodi PGSD Penjas.
3. Pembimbing Tas.
4. Mahasiswa ybs.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233
Telepon (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 27 Desember 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/12286/Kesbangpol/2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Bupati Bantul
Up. Kepala BAPPEDA Bantul

di Bantul

Memperhatikan surat

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 12.23/UN.34.16/PP/2018
Tanggal : 21 Desember 2018
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TEKNIK DASAR SEPAKBOLA UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR" kepada

Nama : GALIH DWI NUR PASHA
NIM : 14604221075
No HP/Identitas : 0895410064659/3402132811950002
Prodi/Jurusan : PGSD Penjas/POR
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : Kelompok Kerja Guru Pendidikan Jasmani Kecamatan Pleret
Waktu Penelitian : 2 Januari 2019 s.d 28 Februari 2019

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian,
2. Tidak diberikan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud,
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan,
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth.

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Yang bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Robert Wolter Monginsidi 1 Bantul 55711. Telp. 367533, Faks. (0274) 367796
Laman: www.bappeda.bantulkab.go.id Posel: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 3653 / S1 / 2018

Dasar

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 jo Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian,
- Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 12 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Bantul
- Peraturan Bupati Bantul Nomor 108 Tahun 2017 tentang Pemberian Izin Penelitian, Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktik Kerja Lapangan (PKL)
- Surat Keputusan Kepala Bappeda Nomor 120/KPTS/BAPPEDA/2017 Tentang Prosedur Pelayanan Izin Penelitian, KKN, PKL, Survey, dan Pengabdian Kepada Masyarakat di Kabupaten Bantul.

Memperhatikan

Surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah DIY Nomor 074/12286/Kesbangpol/2018
Tanggal 27 Desember 2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul, memberikan izin kepada

- | | |
|-------------------|---------------------|
| 1. Nama | GALIH DWI NUR PASHA |
| 2. NIP/NIM/No.KTP | 3402132811950002 |
| 3. No. Telp/HP | 0895410084659 |

Untuk melaksanakan izin Penelitian dengan rincian sebagai berikut :

- | | |
|-------------------|---|
| a. Judul | PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TEKNIK DASAR SEPAKBOLA UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR |
| b. Lokasi | SD Dan MI Di Kec. Pleret |
| c. Waktu | 28 Desember 2018 s/d 28 Juni 2019 |
| d. Status izin | Baru |
| e. Jumlah anggota | - |
| f. Nama Lembaga | Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta |

Ketentuan yang harus ditaati

- Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi dengan instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
- Wajib mematuhi peraturan perundungan yang berlaku;
- Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
- Menjaga keterlibatan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan;
- Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu keterlibatan umum dan ketertiban pemerintah;
- Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *hardcopy (hardcover)* dan *softcopy (CD)* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan
- Surat ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat izin sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat izin; dan
- Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;

Dikeluarkan di : Bantul
Pada tanggal : 28 Desember 2018



Tembusan disampaikan kepada Yth.

- Bupati Bantul (sebagai laporan)
- Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
- Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kab. Bantul
- Ka. SD Muhammadiyah Pendes, Wonokromo Pleret
- Ka. MIN Jejeran
- Ka. SD Jejeran
- Ka. SD Brayan Pleret
- Ka. SD Muhammadiyah Wonokromo I
- Ka. SD Muhammadiyah Wonokromo II Pleret
- Ka. SD Kanggotan Pleret
- Ka. SD Kauman Pleret Bantul



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Robert Wolter Monginsidi 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Faks. (0274) 367796
Laman: www.bappeda.bantulkab.go.id Posel: bappeda@bantulkab.go.id

Lampiran Nomor Izin : 070 / Reg / 3653 / S1 / 2018

- 12. Ka. SD Putren Pleret
- 13. Ka. SD Pungkuran Pleret
- 14. Ka. SD Negeri Segoroyoso
- 15. Ka. SD Bawuran Pleret
- 16. Ka. SD Srumbung Pleret
- 17. Ka. SD Dahromo Pleret
- 18. Ka. SD Negeri Karanggayam
- 19. Ka. SD N Kedungpling
- 20. Ka. SD N Wonolelo
- 21. Ka. SD Cegokan Pleret
- 22. Ka. MI Qoiriyah
- 23. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNY
- 24. Yang Bersangkutan (Pemohon)

LAMPIRAN 2

Silabus

SILABUS PEMBELAJARAN						
Sekolah : SD Negeri Kauman	Kelas : V	Mata Pelajaran : Penjasorkes	Semester : I	Standar Kompetensi : 1. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	Penilaian	Alokasi waktu
Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Penbelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Instrumen	Bentuk Instrumen	Sumber Belajar
1.1. Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola kaki, serta nilai kerjasama, sepelepasan dan kejuruan	a. Permainan Rounders Melambangkan bola Menangkap bola Memukul bola Berlari b. Bermain rounders dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal atau umum permainan Rounders Melakukan gerakan buntukan tempat dalam permainan Rounders Menangkap bola Memukul bola Berlari Melakukan cara memukul bola rounders dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan melambangkan bola • Melakukan gerakan buntukan tempat dalam permainan Rounders • Melanjutkan bola • Melanjutkan bola • Melakukan cara memukul bola • Melakukan ketemuhan memukul bola 	<ul style="list-style-type: none"> Test lesan Test percangan Test bergerak Demonstrasi 	<ul style="list-style-type: none"> Test lesan Test praktik Praktikkanlah memukul bola Demonstrasi 	<ul style="list-style-type: none"> 8 x 35 menit (4 x pertemuan) • Buku Penjasorkes SD • Buku referensi permainan rounders

		<ul style="list-style-type: none"> -Lepas bola menyusut tanah • Melakukan tangkap bola -Menangkap bola melambung Menangkap bola mendatar -Menangkap bola menyusut tanah -Menghindarkan sentuhan bola 					
1.2 Mempraktikkan	a. Bermain Sepak bola	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelabu akuran lippaman sepak bola - Mengoper dan menerima Mengoper dan mengintrol Bermain sepak bola dengan permainan yang dimodifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan • Mengoper dan menerima • Mengoper dan mengintrol • Bermain sepak bola dengan permainan yang dimodifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> Test pengamatan 	<ul style="list-style-type: none"> Praktikanlah melempar bola Praktikanlah menangkap bola dengan benar 	<ul style="list-style-type: none"> 8 x 35 menit (4x pertemuan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Petiper kes SD • Buku referensi bermacam-macam

1.3 Menpraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi atletik, serta nilai semangat, seportivitas, percaya diri dan kejujuran	Atletik	<ul style="list-style-type: none"> - Start - Saat berlari - Finish 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan aba-abanya dalam start • Melakukan aba-abanya "bersedia" • Melakukan aba-abanya "sap" • Melakukan aba-abanya "ya" • Melakukan siap yang benar pada saat lari • Melakukan siap lari pada waktu memasuki garis finish 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan start • Saat berlari • Finish 	<ul style="list-style-type: none"> Test pengamatan dan test praktik 	<ul style="list-style-type: none"> Test praktik tendangan bola dan lakukan menggiring bola maupun menembak bola Lakukanlah start lari dan finish 	<ul style="list-style-type: none"> 8 x 35 menit (4 x pertemuan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Penjasot kes SD • Buku referensi bermain rounders

* Karakter siswa yang diharapkan :

- Disiplin (Discipline)
- Tekan (diligence)
- Tanggung jawab (responsibility)
- Kelitihan (carefulness)
- Ketia-sama (Cooperation)
- Toleransi (Tolerance)
- Percaya diri (Confidence)
- Keberaman (Bravery)

LAMPIRAN 3

Validasi Ahli Materi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGAAN
Alamat: Jalan Kolombo Nomor 1 Yogyakarta Telp. 513092

Hal : Pemberitahuan Ahli Materi
Lampiran : 1 Bandel Angket

Kepada : Yth. Komarudin, M.A.
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan Hormat,

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Nama : Galih Dwi Nur Pasha
Nim : 14604221075
Prodi : PGSD Penjas/POR

Dengan ini bermaksud untuk mengajukan permohonan Ahli Materi kepada bapak, pada tugas akhir skripsi saya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Teknik Dasar Sepakbola Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar"

Besar harapan saya atas terpenuhinya permohonan ini, atas permohonan dan terpenuhinya permohonan ini saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 6 November 2018

Mengetahui

Pembimbing

Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19740317 2008121 003

Hormat Saya

Galih Dwi Nur Pasha
NIM. 14604221075

LEMBAB EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

**JUDUL SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TEKNIK
DASAR SEPAKBOLA UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

PROPOSAL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Jasmani



Oleh
Galih Dwi Nur Pasha
14604221075

**PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI
EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
TEKNIK DASAR SEPAKBOLA UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

Materi : Teknik Dasar Sepakbola
Sasaran Program : Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar
Peneliti : Galih Dwi Nur Pasha
Evaluator : Komarudin, M.A.
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak atau Ibu, sebagai ahli materi pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Teknik Dasar Sepakbola Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak atau Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Teknik Dasar Sepakbola Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar yang dikembangkan. Sehubungan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak atau Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

Petunjuk:

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak atau Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Teknik Dasar Sepakbola Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Pendapat, kritik, dan saran yang Bapak atau Ibu sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Teknik Dasar Sepakbola Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar yang sedang dalam proses pengembangan. Lembar evaluasi ini terdiri dari strategi pembelajaran, isi materi, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberikan tanda "V" pada kolom yang tersedia.
Keterangan: 1: Kurang baik / kurang jelas / kurang layak
2: Cukup baik / cukup jelas / cukup layak
3: Baik / jelas / layak
4: Sangat baik / sangat jelas / sangat layak
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas ketersediaan Bapak atau Ibu untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kejelasan materi teknik dasar sepakbola			✓	
2	Kejelasan sasaran materi sesuai indikator			✓	
3	Kesesuaian materi dengan tujuan yang dirumuskan			✓	
4	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa				✓
5	Kualitas materi terhadap tujuan pembelajaran			✓	
6	Kualitas materi terhadap kompetensi			✓	
7	Kedalaman materi terhadap tujuan pembelajaran			✓	
8	Kedalaman materi terhadap kompetensi			✓	
9	Bahasa dalam suara yang digunakan dalam penyampaian materi		✓		
10	Bahasa dalam tulisan yang digunakan dalam penyampaian materi	✓			
11	Cakupan materi terhadap tujuan pembelajaran			✓	
12	Cakupan materi terhadap kompetensi			✓	
13	Kebenaran materi terhadap tujuan pembelajaran			✓	
14	Kebenaran materi terhadap kompetensi				✓
15	Urutan penyampaian materi dalam media	✓			
16	Kemudahan memahami materi media pembelajaran				✓

Komentar dan Saran Umum

- Diperjelas terkait kompetensi dasar dalam silabus
- Diperjelas bahasa yang digunakan
- Urutan penyampaian teknik dasar

Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak diproduksi tanpa direvisi
- (2) Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diproduksi

(mohon bapak atau ibu memberikan tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang telah diberikan)

Yogyakarta,

Ahli Materi



Komarudin, M.A.

NIP. 197409282003121002

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
DESAIN PRODUK VIDEO PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Komarudin, M.A.
NIP : 19740928 200312 1 002
Jurusan : Pendidikan Teknik Mesin

menyatakan bahwa desain produk video penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Galih Dwi Nur Pasha
NIM : 14604221075
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video
Teknik Dasar Sepakbola Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah
Dasar

Setelah dilakukan kajian atas desain produk video penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan suran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 November 2018

Validator,



Komarudin, M.A.
NIP. 19740928 200312 1 002

Catatan:

- Beri tanda ✓

LAMPIRAN 4

Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGA
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
Alamat: Jalan Kolombo Nomor 1 Yogyakarta Telp. 513092

Hal : Pemberitahuan Ahli Media
Lampiran : 1 Bandel Angket

Kepada : Yth. Saryono, M.Or.
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan Hormat,

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Nama : Galih Dwi Nur Pasha
Nim : 14604221075
Prodi : PGSD Penjas/POR

Dengan ini bermaksud untuk mengajukan permohonan Ahli Media kepada bapak, pada tugas akhir skripsi saya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Teknik Dasar Sepakbola Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar"

Besar harapan saya atas terpenuhinya permohonan ini, atas permohonan dan terpenuhinya permohonan ini saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 19 November 2018

Mengetahui

Pembimbing

Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19740317 200812 003

Hormat Saya

Galih Dwi Nur Pasha
NIM. 14604221075

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

JUDUL SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TEKNIK
DASAR SEPAKBOLA UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

PROPOSAL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Jasmani



Oleh
Galih Dwi Nur Pasha
14604221075

PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TEKNIK
DASAR SEPAKBOLA UNTUK SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

Materi : Teknik Dasar Sepakbola
Sasaran Program : Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar
Peneliti : Galih Dwi Nur Pasha
Evaluator : Saryono, M.Or.
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak atau Ibu, sebagai ahli media pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Teknik Dasar Sepakbola Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak atau Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Teknik Dasar Sepakbola Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar yang dikembangkan. Sehubungan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak atau Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

Petunjuk:

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak atau Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Teknik Dasar Sepakbola Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Bapak atau Ibu sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Teknik Dasar Sepakbola Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar yang sedang dalam proses pengembangan. Lembar evaluasi ini terdiri dari komunikasi, desain teknis, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan: 1: Kurang baik / kurang jelas / kurang layak

2: Cukup baik / cukup jelas / cukup layak

3: Baik / jelas / layak

4: Sangat baik / sangat jelas / sangat layak

Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

4. Atas ketersediaan Bapak atau Ibu untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Ketepatan pemilihan background media			✓	
2	Ketepatan warna teks dalam video			✓	
3	Kejelasan gambar dalam video				✓
4	Ketepatan pencahayaan			✓	
5	Kecepatan gerak gambar			✓	
6	Kecepatan penyampaian materi oleh narator				✓
7	Kejelasan penyampaian materi oleh narator			✓	
8	Ketepatan narator oleh gambar			✓	
9	Ketepatan narator oleh tulisan			✓	
10	Kesesuaian background			✓	
11	Jenis teks yang digunakan			✓	
12	Ukuran teks yang digunakan			✓	
13	Kesesuaian teks dengan gambar				✓
14	Kejelasan teks dalam media			✓	
15	Tata letak teks dalam media			✓	
16	Bahasa yang digunakan dalam media			✓	
17	Durasi waktu dalam media			✓	
18	Kemudahan dalam pengoperasian media				✓
19	Kualitas media secara keseluruhan				✓

Komentar dan Saran Umum

- Sudah benar
- Bisa diproduksi di CD atau upload ke youtube.

Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak diproduksi tanpa direvisi
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diproduksi

(mohon bapak memberikan tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang telah diberikan)

Yogyakarta, 30 November 2018

Abli media



Saryono M.Or

NIP. 198110212006041001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
DESAIN PRODUK VIDEO PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Saryono M.Or
NIP : 19811021 200604 1 001

menyatakan bahwa desain produk video penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Galih Dwi Nur Pasha
NIM : 14604221075
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Teknik
Dasar Sepakbola Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar

Setelah dilakukan kajian atas desain produk video penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

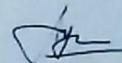
- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 November 2018

Validator,



Saryono M.Or
NIP. 198110212006041001

Catatan:

- Beri tanda ✓

LAMPIRAN 5

Respon Guru PJOK

No	NAMA	Skor																				TOTAL							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
1	BU ANI	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	4	2	3	2	3	2	2	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	79
2	PAK SEPTU	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	77	
3	PAK RONIDI	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	4	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	4	81
4	BU SARJIYEM	4	4	3	1	2	3	3	2	2	3	4	2	3	2	1	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	85
5	PAK FAJAR	2	2	3	3	4	2	3	3	2	4	4	3	2	3	3	2	2	3	4	4	3	3	2	3	3	3	85	
6	PAK SYARIF	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	2	2	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3	80	
7	PAK ENDRAS	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	4	3	2	3	3	81
8	PAK MUJIRAN	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	83	
9	BU SISWIYATI	3	3	4	3	3	4	3	3	2	2	2	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	89	
10	PAK KAMADI	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	1	2	1	2	3	2	2	1	4	3	2	2	3	3	3	71	
11	PAK AJI	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	2	2	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	90	
12	PAK ANDRI	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	3	92	
13	PAK ADI	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	80	
14	PAK IWAN	3	4	3	2	3	3	4	2	3	4	3	2	4	3	3	2	4	4	3	3	4	2	3	4	2	3	89	
15	PAK ANWAR	4	4	4	3	2	2	3	2	4	3	2	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	87	
16	PAK RADIN	4	3	4	2	3	4	2	3	3	4	4	2	4	1	2	3	4	4	3	3	2	2	3	4	2	2	3	87
17	BU ERIN	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4	3	2	3	2	1	3	4	4	4	3	3	2	2	2	3	3	91	
18	BU MARLINA	3	4	4	3	3	4	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	4	92	
19	PAK SUTOPO	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	4	2	2	3	2	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	77		
20	PAK CATUR	3	4	3	3	4	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	4	4	3	3	4	3	4	4	2	2	86	
21	PAK GANDA	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2	2	3	4	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	80		
	TOTAL PERTPOINT	65	67	65	61	61	57	56	56	59	61	60	73	47	53	51	60	63	66	63	59	72	67	55	56	60	65	1762	
	total																											83.9048	
	rata-rata																											1762	
	total pencapaian																											2436	
	skor yang diharapkan																											72%	
	presentase																												

LAMPIRAN 6

Dokumentasi Penelitian



Bapak Ibu Guru pendidikan jasmani sedang mengisi angket.

