

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BOLA VOLI UNTUK  
MENINGKATKAN PENGETAHUAN PESERTA DIDIK  
KELAS VII SMP NEGERI 2 NGAGLIK**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
Nurizcha Afri  
NIM 18601244060

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN  
REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2022**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BOLA VOLI UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 2 NGAGLIK**


Disusun Oleh:  
Nurizcha Afri  
NIM 18601244060


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

Yogyakarta, 25 Oktober 2022

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,

  
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.  
NIM 197702182008011002

  
Dr. Guntur, M.Pd.  
NIM 198109262006041001

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurizcha Afri

NIM : 18601244060

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekresasi

Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Bola Voli  
untuk Meningkatkan Pengetahuan Peserta Didik  
Kelas VII SMP Negeri 2 Ngaglik

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 kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 26 Oktober 2022  
Yang Menyatakan,



Nurizcha Afri  
NIM 18601244060

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BOLA VOLI UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 2 NGAGLIK**

Disusun Oleh:

Nurizcha Afri  
NIM 18601244060

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 1 November 2022

#### **TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji Dr. Guntur, M.Pd.		8/11/2022
Sekretaris Penguji Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or.		8/11/2022
Penguji Utama Dr. Yudanto, M.Pd.		8/11/2022

Yogyakarta, 15 November 2022

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.  
NIP. 196407071988121001

## **MOTTO**

Menjadi diri sendiri dengan penuh tanggung jawab.-Nurizcha Afri

.

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Karya ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang punya makna sangat istimewa bagi kehidupan penulis, diantaranya:

1. Kedua orang tua Bapak Sawali dan Ibu Sriyanti yang senantiasa memberikan dukungan baik berupa semangat dan doa yang tiada henti sehingga akhirnya terselesaikannya skripsi ini.
2. Kakak-kakakku yang selalu memberikan semangat dan nasihat.

Semoga Allah senantiasa memberikan rahmat dan berkahnya untuk kita semua, sehingga dapat menjalani kehidupan dengan lebih dari sekedar baik dan semoga suatu saat nanti semua dapat dipersatukan kembali dalam surga Allah Swt.

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BOLA VOLI UNTUK  
MENINGKATKAN PENGETAHUAN PESERTA DIDIK  
KELAS VII SMP NEGERI 2 NGAGLIK**

**Oleh:**

Nurizcha Afri  
NIM 18601244060

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh video pembelajaran bola voli terhadap pengetahuan peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Ngaglik.

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*RnD*) dengan menggunakan metode Borg&Gall dengan penyesuaian. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Ngaglik. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ngaglik berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan skala linkert dan uji N-Gain.

Hasil dari pengembangan media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi materi mendapatkan skor rata-rata 4 dengan kategori “baik” dan validasi media mendapatkan skor rata-rata 4 dengan kategori “baik”. Uji coba lapangan terbatas mendapat skor rata-rata 4,83 dari respon guru dengan kategori “sangat baik” dan skor rata-rata 4,18 dari respon siswa dengan kategori “baik”. Dan dengan hasil nilai uji N-Gain berada pada kategori sedang yaitu dengan skor 0,52.

Kata kunci: *Pengembangan media, video pembelajaran*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan Dengan Judul “Pengembangan Video Pembelajaran Bola Voli Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Ngaglik” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Guntur, M.Pd, selaku Pembimbing Tugas Akhir dan Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Rekreasi yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik.
2. Bapak Danang Pujo Broto, S.P.Jas., M.Or, selaku dosen penguji utama dalam sidang akhir skripsi yang telah memberikan persetujuan dan masukan atas tugas akhir.
3. Bapak Dr. Yudanto, M.Pd, selaku dosen sekertaris penguji dalam sidang akhir skripsi yang telah memberikan persetujuan dan masukan atas tugas akhir.
4. Bapak Dr. Sujarwo, S.Pd.Jas, selaku dosen ahli materi yang telah memvalidasi media pembelajaran dari segi materi.
5. Bapak Saryono, S.P.Jas., M.Or, selaku dosen ahli media yang telah memvalidasi media pembelajaran dari segi media.
6. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.



7. Pembimbing Akademik yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik selama ini.
8. Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Ngaglik, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Guru dan dan peserta didik SMP Negeri 2 Ngaglik yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian.
10. Untuk sahabat saya yang selalu memberi semangat kepada saya dan selalu menjadi pendengar yang baik dalam keadaan suka maupun duka.
11. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 26 Oktober 2022

Penulis,



Nurizcha Afri

NIM 18601244060

## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
G. Spesifikasi Media.....	5
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	6

<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Teori.....	7
1. Pengertian Pembelajaran Penjas.....	7
2. Pengertian Video Pembelajaran.....	8
3. Pengertian Hasil Belajar.....	9
4. Pengertian Bola Voli.....	10

B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	23
C. Kerangka Berpikir .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Model Pengembangan .....	27
B. Prosedur Pengembangan.....	28
C. Uji Coba Media .....	31
1. Desain Uji Coba .....	31
2. Subyek Uji Coba .....	32
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	32
4. Instrumen Penelitian.....	33
5. Teknik Analisis Data.....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>39</b>
A. Hasil Pengembangan .....	39
B. Hasil Uji Coba Media .....	42
C. Revisi Media.....	46
D. Kajian Media Akhir .....	47
E. Keterbatasan penelitian.....	48
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>50</b>
A. Simpulan.....	50
B. Implikasi .....	50
C. Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Teknik Servis Tangan Bawah .....	13
Gambar 2. Teknik Servis Mengambang.....	15
Gambar 3. Teknik Pasing Bawah.....	16
Gambar 4. Teknik Pasing Bawah Persiapan .....	17
Gambar 5. Teknik Pasing Bawah Pelaksanaan .....	18
Gambar 6. Teknik Pasing Bawah Lanjutan.....	18
Gambar 7. Teknik Pasing Atas.....	19
Gambar 8. Teknik Pasing Atas Persiapan .....	20
Gambar 9. Teknik Pasing Atas Pelaksanaan.....	20
Gambar 10. Teknik Pasing Atas Lanjutan .....	21
Gambar 11. Teknik Smes.....	21
Gambar 12. Block .....	22
Gambar 13. Diagram Kerangka Berpikir .....	26
Gambar 14. Prosedur Pengembangan .....	31

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media sebagai Sumber Belajar PJOK untuk Ahli Materi.....	34
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media sebagai Sumber Belajar PJOK untuk Ahli Media .....	34
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media sebagai Sumber Belajar PJOK untuk Guru PJOK SMP.....	34
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Siswa .....	35
Tabel 5. Kriteria Penilaian Total.....	36
Tabel 6. Kriteria Penilaian Total.....	37
Tabel 7. Penilaian Uji N-Gain.....	38
Tabel 8. Hasil Validasi Materi .....	41
Tabel 9. Hasil Validasi Media.....	42
Tabel 10. Hasil Respon Guru .....	43
Tabel 11. Respon Tanggapan Siswa Secara Kumulatif .....	44
Tabel 12. Hasil Pretest dan Posttest .....	44
Tabel 13. Hasil Penilaian Media .....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Validasi Materi.....	56
Lampiran 2. Surat Validasi Media .....	58
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	60
Lampiran 4. Surat Keterangan dari Sekolah .....	61
Lampiran 5. Angket Guru .....	62
Lampiran 6. Angket Peserta Didik.....	64
Lampiran 7. Soal <i>Pre-test</i> .....	65
Lampiran 8. <i>Link</i> Video Produk.....	68
Lampiran 9. Media Pembelajaran .....	69
Lampiran 10. Dokumentasi Uji Coba .....	75

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003) pendidikan yaitu 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. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan sumber daya manusia menjadi lebih baik.

Adanya pandemi COVID-19 yang melanda Indonesia, Mendikbud RI mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease-19 (COVID-19), tahun 2020. Surat edaran tersebut menjelaskan bahwa proses kegiatan belajar mengajar dilakukan di rumah melalui pembelajaran jarak jauh atau daring. Hal itu dimaksudkan pemerintah untuk memutus rantai penyebaran COVID-19 yang ada. Namun, pembelajaran daring mengakibatkan banyak dampak terhadap kegiatan belajar dan mengajar terutama mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dampak yang dirasakan pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah peserta didik yang sukar memahami materi apabila hanya dilakukan dengan menekankan teoritis daripada praktek langsung. Sementara itu pada umumnya mata pelajaran ini didominasi aktivitas fisik dan

dilaksanakan di ruang terbuka. Saat pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan sebelum adanya pandemi COVID-19, mata pelajaran ini dilaksanakan dengan tatap muka yang membuat peserta didik dapat mengamati demonstrasi suatu gerakan oleh guru maupun teman sebaya dan dapat langsung dipraktekkan gerakan tersebut oleh peserta didik . Kegiatan ini memberikan manfaat saat terjadi kesalahan gerakan dapat langsung diperbaiki oleh guru maupun teman sebaya. Namun, dengan adanya pandemi ini peserta didik tidak dapat memahami materi seperti saat pembelajaran tatap muka.

SMP N 2 Ngaglik merupakan salah satu SMP Negeri yang ada di Kabupaten Sleman dengan akreditasi A. Sekolah ini setiap tahun menciptakan lulusan terbaik dengan daya saing yang tinggi untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Hal ini dibuktikan dengan tingkat kelulusan tahun 2020 pada SMP N 2 Ngaglik mencapai 100%. Adanya pandemi virus corona yang melanda Indonesia, pada pelaksanaan pendidikan di SMP 2 Ngaglik juga mengalami perubahan yang sangat signifikan. Siswa siswi SMP N 2 Ngaglik harus melaksanakan proses belajar mengajar di rumah masing-masing. Pelaksanaan pembelajaran ini tentu memberikan dampak positif dan negatif bagi peserta didik. Dampak positif yang diterima peserta didik adalah peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dimana saja dengan pengawasan dari orang tua, waktu yang dimiliki oleh peserta didik dalam mengakses sumber belajar menjadi lebih fleksibel. Sedangkan dampak negatif yang dimiliki peserta didik dengan pembelajaran daring ini adalah tingkat pemahaman peserta didik mengenai suatu materi menjadi berkurang.



Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SMP N 2 Ngaglik pada saat pelaksanaan praktik kependidikan, peserta didik kelas VII memiliki tingkat pemahaman yang rendah pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan saat pembelajaran jarak jauh. Selain itu guru pendidikan jasmani dan kesehatan dalam memberi materi belum secara khusus menampilkan media berupa video. Dikarenakan mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan banyak berisi gerak maka peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang hanya diberikan dalam bentuk narasi tanpa ada penjelasan yang lebih detail dan mendalam.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis menawarkan penelitian yang dituangkan dalam skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Bola Voli untuk Meningkatkan Pengetahuan Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Ngaglik”. Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan tingkat pemahaman materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kepada peserta didik menjadi lebih baik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman peserta didik terhadap materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan rendah
2. Kurangnya pembelajaran video
3. Hasil belajar peserta didik kurang
4. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dirasa dibutuhkan pembatasan masalah dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini memiliki batasan masalah pada pengembangan media pembelajaran dengan materi bola voli pada tingkat kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Ngaglik.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut  
“ Bagaimana menghasilkan video pembelajaran yang layak untuk menyampaikan materi permainan bola voli terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Ngaglik?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh video pembelajaran bola voli terhadap pengetahuan peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Ngaglik.

### **F. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberiksn manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan bagi mahasiswa dalam penelitian dan pengembangan sumber belajar PJOK selanjutnya.
  - b) Dapat memperkaya khasanah keilmuan, terutama inovasi dalam sumber belajar pendidikan PJOK.
2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Melatih peneliti dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih baik dan mudah digunakan berbasis video

b) Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan media ini sebagai sarana dalam membantu memahami materi pembelajaran permainan bola voli. Siswa dapat menggunakan media ini sebagai acuan untuk berlatih gerakan teknik dasar pembelajaran permainan bola voli.

c) Bagi Guru

Sebagai contoh dan acuan dalam mengembangkan media, terutama yang berbasis video.

### **G. Spesifikasi Media**

Secara umum media yang ingin dihasilkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi antara lain:

- a. Media dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran PJOK kelas VII SMP dengan KD 3.1 “Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional”.
- b. Media dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar PJOK yang dapat digunakan secara mandiri dan fleksibel dengan berbasis video.
- c. Media yang dikembangkan mudah diakses kapan pun dan di mana pun dengan syarat terdapat koneksi internet ataupun data offline yang tersedia.
- d. Media dikembangkan dengan materi yang mudah dipahami serta menarik yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri

- e. Media dilengkapi dengan gambar visual dan audio yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.
- f. Sasaran pengguna yaitu siswa kelas VII.

#### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

##### **1. Asumsi Pengembangan**

- a. Sebagian besar sekolah sudah memiliki fasilitas berupa proyektor minimal satu buah.
- b. Sebagian besar siswa dan guru memiliki Smartphone ataupun alat pemutar video.
- c. Sebagian besar siswa memiliki kemudahan mengakses internet dan memiliki perlengkapan yang diperlukan.

##### **2. Keterbatasan Pengembangan**

- a. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga materi dalam penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada gerak dasar permainan bola voli.
- b. Uji coba yang terbatas akibat pandemi yang menyebabkan ujicoba dilakukan secara terbatas pada beberapa siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ngaglik.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Pembelajaran Penjas**

Dalam kurikulum pendidikan terdapat salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah yaitu pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, berfikir kritis, sosial, emosional, pola hidup sehat dan perilaku hidup bersih dan sehat. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan satu mata ajar yang diberikan di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang (PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA NOMOR 22 TAHUN 2006 TENTANG STANDAR ISI UNTUK SATUAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH, 2006)ded. Menurut Kristiyandaru (2010) pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang. Sedangkan menurut Samsudin, (2008), pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Rosyidi (1983) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia yang berupa sikap tindak dan karya untuk diberi bentuk,

isi, arah menuju kebulatan kepribadiannya sesuai dengan cita-cita kemanusiaan. Bukan hanya pendidikan jasmani saja yang dipentingkan, akan tetapi pendidikan menuju arah sportivitas harus dijaga dan ditanamkan pada anak. Dapat juga diuraikan bahwa arti pendidikan jasmani itu meliputi :

- 1) Gerak badan, gerak badan ialah menggerakkan anggota tubuh baik sengaja atau tidak, biasanya untuk menyegarkan badan.
- 2) Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ialah pendidikan yang bertitik tolak atau bertitik pangkal pada jasmani. Dan manusia keseluruhan menjadi tujuan.
- 3) Pendidikan Olahraga, pendidikan olahraga ialah mengolahragakan melalui cabang olahraga.

Menurut pendapat Bandi (2011) pendidikan jasmani adalah bagian yang tidak bisa terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan yang tidak dapat dipisahkan yang mengutamakan aktivitas fisik untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, menambah pengetahuan, bersikap sportif, dan memiliki kecerdasan emosi.

## **2. Pengertian Video Pembelajaran**

Hasil akhir dalam pengembangan ini adalah menghasilkan video pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menjelaskan materi bola voli dalam pembelajaran jasmani. Menurut Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-

pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran.

Video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Video pembelajaran dapat menampilkan pengalaman yang berbeda kepada peserta didik. Video merupakan media paling baik dalam menyampaikan materi yang memerlukan visualisasi mendemonstrasikan sesuatu seperti gerakan motorik, ekspresi wajah, suasana lingkungan. Contohnya metamorfosis katak yang awalnya dari kecebong hingga berubah menjadi katak dapat divisualisasikan secara detail (Kustandi & Sutjipto, 2013).

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan bila diperuntukan dalam mata pelajaran PJOK terutama pada materi bola voli. Adanya video pembelajaran, peserta didik dapat melihat gerak teknik dasar bola voli secara keseluruhan dan dapat mengulang-ulang video tersebut hingga jelas.

### **3. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar salah satu bagian terpenting dalam pembelajaran. Dimiyati & Mudjiono (2006) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar kepada siswa dalam waktu tertentu. Hasil belajar merupakan hasil akhir setelah mengalami proses

belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur (Arikunto, 1990). Sedangkan menurut Mulyasa (2008) hasil belajar ialah prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.

Menurut Taksonomi Bloom dalam Ats-tsauro *et al.*, (2020) menjelaskan dalam pendidikan terdapat tiga ranah yaitu 1) ranah kognitif, yang mencakup ingatan atau pengenalan fakta-fakta tertentu, pola-pola prosedural, dan konsep-konsep yang memungkinkan berkembangnya kemampuan dan skill intelektual, 2) ranah afektif, ranah yang berkaitan perkembangan perasaan, sikap, nilai dan emosi, 3) ranah psikomotor, ranah yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan manipulatif atau keterampilan motorik. Maka dalam penelitian ini memfokuskan pada ranah kognitif peserta didik.

Dari pengertian hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi setelah terjadinya proses belajar yang dapat diamati dan dinilai.

#### **4. Pengertian Bola Voli**

Permainan bola voli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam setiap lapangan dengan dipisahkan oleh sebuah net. Terdapat versi yang berbeda untuk digunakan pada keadaan khusus dan pada akhirnya adalah untuk menyebar luaskan kemahiran bermain kepada setiap orang. Tujuan dari permainan bola voli adalah melewatkan bola di atas net agar dapat jatuh menyentuh lantai lapangan lawan



untuk mencegah usaha yang sama dari lawan. Setiap tim diberikan kesempatan tiga kali pantulan untuk mengembalikan bola (di luar perkenaan blok). Permainan dimulai setelah bola berhasil dipukul melewati atas net menuju daerah lawan. Dalam permainan bola voli tim yang memenangkan reli memperoleh satu point angka (*rally point system*). Tim yang memperoleh point berhak melakukan servis berikutnya, serta pemain dari tim yang memperoleh point melakukan pergeseran posisi searah jarum jam. Setiap tim berusaha mengumpulkan 25 point untuk memenangkan satu set pertandingan (PP PVSII Tentang Peraturan Permainan Bola Voli, 2005).

Menurut Muhajir (2007) permainan bola voli adalah memperagakan teknik dan taktik memainkan bola dilapangan untuk meraih kemenangan dalam setiap pertandingan. Untuk mendukung pernyataan di atas, Dewan dan Bidang Perwasitan PP PBVSI permainan bola voli merupakan olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam setiap lapangan dengan dipisahkan oleh sebuah net (PP PVSII Tentang Peraturan Permainan Bola Voli, 2005). Tujuan dari permainan bola voli ini adalah melewatkan bola di atas net agar jatuh menyentuh lantai lapangan lawan untuk mencegah usaha yang sama dari lawan. Sukinata (1983) berpendapat bahwa permainan voli adalah memainkan bola dengan mem-voli dan menjatuhkan bola di dalam lapangan permainan lawan, dengan melewati bola di atas net dan mempertahankan agar bola tidak jatuh dalam lapangan permainan sendiri. Di dalam permainan bola voli terdapat beberapa teknik seperti: passing atas, passing bawah, service, block, dan smash. Ahmadi (2007) menegaskan bahwa, permainan bola voli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah untuk dilakukan

oleh setiap orang, diperlukan pengetahuan tentang teknik-teknik dasar dan teknik-teknik lanjutan untuk dapat bermain bola voli secara efektif.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bola voli adalah salah satu cabang olahraga bola besar yang dimainkan oleh 2 tim yang beranggotakan 6 orang dan berusaha untuk menjatuhkan bola ke area lawan untuk mendapatkan point sejumlah 25 point (selisih 2 poin ketika *duece*). Permainan bola voli sendiri di Indonesia cukup berkembang dan merupakan salah satu olahraga populer dimasyarakat setelah sepak bola dan bulu tangkis.

Menurut Ahmadi (2007) dalam permainan bola voli ada beberapa bentuk teknik dasar yang harus dikuasai. Teknik-teknik dalam permainan bola voli terdiri atas servis (*service*), passing atas/passing bawah (*passing*), blok (*block*), dan smes (*smash*).

a. Servis (*Service*)

*Service* adalah salah satu teknik dasar dalam bola voli yang digunakan untuk memulai suatu set atau pertandingan. Awalnya servis digunakan untuk melayani lawan, tetapi seiring dengan berkembangnya olahraga bola voli, servis mulai digunakan untuk menyerang lawan, servis yang baik adalah servis yang dapat mengacaukan pertahanan lawan dan menyulitkan lawan untuk melakukan serangan bahkan untuk menguasai bola. Menurut Ahmadi (2007), terdapat beberapa teknik dalam melakukan *service* antara lain *underhand service* (servis tangan bawah), *side hand service* (servis tangan samping), *over hand service* (servis atas kepala), *service top spin*, *floating service* (servis mengambang), dan *jump service* (servis lompat).

Berikut ini adalah pembahasan dari *underhand service* (servis tangan bawah), dan *floating service* (servis mengambang):

1) *Underhand service* (servis tangan bawah)

Pada posisi awal *underhand service*, dimulai dengan berdiri dengan posisi melangkah, dengan kaki depan berlawanan dengan tangan yang akan memukul bola. Tangan yang akan memukul bola harus lurus dan kencang, sikut tidak bengkok sampai bola terpukul. Hal ini juga berguna untuk melatih perkenaan-perkenaan bola pada tangan agar tepat dan benar.

Berikut ini adalah tahap-tahap dalam melakukan servis menurut Rosyid (2016), adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Teknik Servis Tangan Bawah

Sumber: Rosyid (2016)

Tahap-tahap melakukan servis tangan bawah terbagi menjadi beberapa fase (Ahmadi, 2007), yaitu:

a) Persiapan

- (1) Kaki dalam posisi melangkah dengan santai
- (2) Berat badan terbagi dengan seimbang
- (3) Bahu sejajar dengan net
- (4) Pegang bola di depan tubuh setinggi pinggang atau lebih rendah
- (5) Pandangan ke arah bola

b) Pelaksanaan

- (1) Ayunkan tangan ke belakang
- (2) Pindahkan berat badan ke kaki belakang
- (3) Ayunkan lengan ke depan
- (4) Pindahkan berat badan ke kaki depan
- (5) Konsentrasi pada bola
- (6) Pukul bola pada posisi setinggi pinggang

c) Gerak Lanjutan

Setelah melakukan servis, kemudian bergerak ke dalam lapangan dan mengambil posisi siap

2) *Floating service* (servis mengambang)

Servis ini disebut servis mengambang, dikarenakan bola yang dihasilkan dari pukulan servis ini tidak mengandung putaran. Kelebihan servis mengambang adalah bola sulit diterima oleh pemain lawan karena bola tidak bergerak dalam satu lintasan turun dan kecepatan bola tidak teratur. Disamping itu gerakan-gerakan bola melayang dapat membuat bola bergerak ke kanan, ke kiri, dan ke atas, serta ke bawah dan apabila daya dorong dari pukulan habis maka bola akan jatuh secara tiba-tiba sehingga gerakan bola tidak dengan mudah diprediksi oleh pemain lawan. Namun servis mengambang ini juga memiliki kelemahan yaitu tidak bertenaga dan terkadang bola bergerak terlalu mengarah ke atas sehingga membuat bola tersebut biasa saja jatuh keluar lapangan.

Berikut ini adalah tahap-tahap dalam melakukan servis menurut Rosyid (2016), adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Teknik Servis Mengambang

Sumber: Rosyid (2016)

Menurut Ahmadi (2007) tahap-tahap melakukan servis mengambang dalam beberapa fase:

a) Persiapan

- (1) Berdiri di luar garis belakang dengan kaki kiri di depan atau bisa sejajar dengan kaki kanan
- (2) Tangan kiri memegang bola dan tangan kanan dengan telapak tangan terbuka siap untuk memukul bola minimal setinggi kepala
- (3) Pandangan mata ke arah bola

b) Pelaksanaan

- (1) Bola dilambungkan dengan tangan kiri lebih tinggi dari kepala
- (2) Pukul bola di depan atas kepala
- (3) Pukul bola tanpa putaran atau spin, yaitu dengan cara pukul di tengah bola dengan telapak tangan yang terbuka
- (4) Jatuhkan lengan pemukul dengan perlahan sebagai gerak lanjutan

c) Gerak lanjutan

- (1) Langkahkan kaki belakang (kanan) ke depan
- (2) Jatuhkan lengan pemukul dengan perlahan
- (3) Bergerak ke dalam lapangan

b. Pasing (*Passing*)

Menurut Ahmadi (2007), pasing adalah suatu upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri. Pasing sendiri dibedakan menjadi dua yaitu pasing bawah dan pasing atas.

Berikut ini tahap-tahap melakukan pasing bawah dan pasing atas menurut Barbara (2004), yaitu:

1) Pasing Bawah

Memainkan bola dengan sisi dalam lengan bawah merupakan teknik bermain bola voli yang sangat penting. Pasing bawah digunakan untuk menerima servis, menerima smes atau serangan lawan, pengambilan setelah terjadi blok atau pantulan dari net, dan menyelamatkan bola yang jauh terpental jauh di luar lapangan permainan.

Adapun tahapan cara melakukan teknik pasing bawah menurut Barbara (2004: 25), adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Teknik Pasing Bawah

Sumber: Barbara (2004)

a) Persiapan

(1) Bergerak ke arah datangnya bola dan atur posisi tubuh

- (2) Genggam jemari tangan dan kedua tangan saling berdekatan di depan badan
- (3) Kaki dibuka selebar bahu dengan salah satu posisi kaki sedikit di depan
- (4) Tekuk lutut dan tahan tubuh dalam posisi rendah
- (5) Bentuk landasan dengan lengan bagian dalam dan siku lurus terkunci
- (6) Punggung lurus dan pandangan fokus ke arah bola



Gambar 4. Teknik Pasing Bawah Persiapan

Sumber: Barbara (2004)

b) Pelaksanaan

- (1) Pastikan menerima bola di depan badan
- (2) Tidak mengayunkan lengan
- (3) Lutut diluruskan bersamaan menerima bola
- (4) Berat badan dialihkan ke depan
- (5) Gerakkan landasan / lengan ke sasaran
- (6) Perhatikan saat bola menyentuh lengan

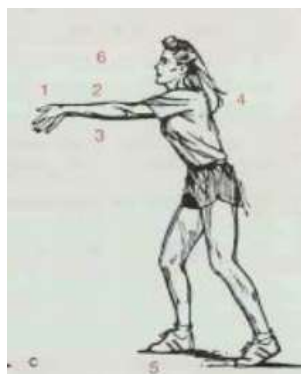


Gambar 5. Teknik Pasing Bawah Pelaksanaan

Sumber: Barbara (2004)

c) Gerakan lanjutan

- (1) Jari tangan tetap di genggam dan siku tetap terkunci
- (2) Posisi tangan sejajar bahu
- (3) Pindahkan berat badan ke arah sasaran
- (4) Perhatikan bola bergerak ke arah sasaran



Gambar 6. Teknik Pasing Bawah Lanjutan

Sumber: Barbara (2004)

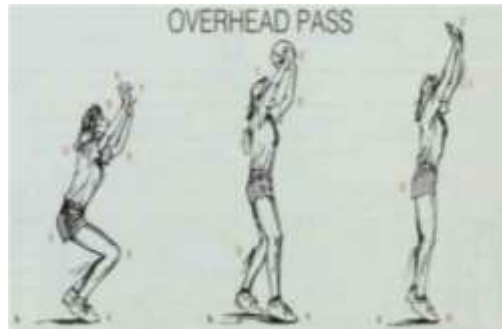
2) Pasing Atas

Dalam melakukan teknik pasing atas dengan cara membuka jari-jari tangan dan kedua tangan membentuk mangkuk hampir saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola, lutut sudah dalam keadaan posisi ditekuk dan posisi tangan siap berada di



depan muka. Bola disentuh dengan seluruh kedua jari tangan. Pasing atas dapat digunakan untuk menerima bola-bola tinggi, mengumpan, dan menerima servis.

Adapun tahapan cara melakukan teknik passing atas menurut Barbara (2004: 40), adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Teknik Pasing Atas

Sumber: Barbara (2004)

a) Persiapan

- (1) Bergerak ke arah datangnya bola
- (2) Bahu menghadap sejajar sasaran
- (3) Kaki dibuka selebar bahu
- (4) Bengkokan sedikit siku, kaki, dan pinggul
- (5) Tahan tangan 15–20 cm di depan pelipis dan melihat bola melalui celah yang di bentuk tangan
- (6) Ikuti bola ke arah sasaran



Gambar 8. Teknik Pasing Atas Persiapan

Sumber: Barbara (2004)

b) Pelaksanaan

- (1) Terima bola pada bagian belakang bawah
- (2) Terima dengan dua ruas jari teratas dari jari dan ibu jari
- (3) Luruskan siku tangan dan lutut ke arah sasaran
- (4) Pindahkan berat badan ke arah sasaran
- (5) Arahkan bola sesuai ketinggian dan sasaran yang diinginkan



Gambar 9. Teknik Pasing Atas Pelaksanaan

Sumber: Barbara (2004)

c) Gerak Lanjutan

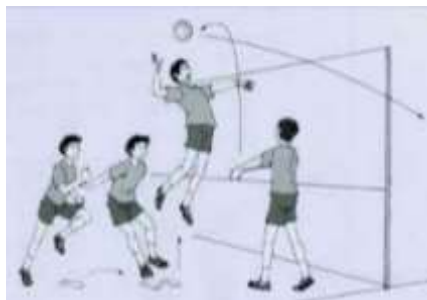
- (1) Luruskan tangan sepenuhnya
- (2) Arahkan bola ke sasaran
- (3) Pindahkan berat badan ke arah sasaran
- (4) Bergerak ke arah sasaran/umpan



Gambar 10. Teknik Pasing Atas Lanjutan

Sumber: Barbara (2004)

c. Smes (*smash*)

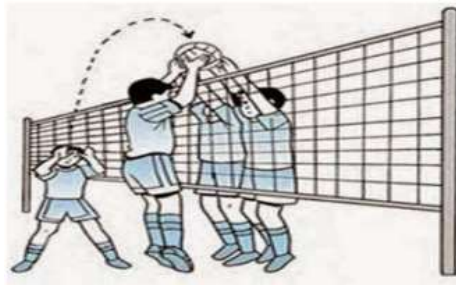


Gambar 11. Teknik Smes

Sumber: Ipank (2013) dalam Wibowo (2015)

Smes adalah pukulan yang utama dalam penyerangan dalam usaha mencapai kemenangan (Yunus, 1992). Sedangkan menurut Ahmadi (2007) *smash* atau *spike* adalah pukulan bola yang keras dari atas kebawah, jalannya menukik. Dari pendapat di atas smes merupakan bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatu tim karena pukulan yang sulit diantisipasi lawan.

d. Blok (*block*)



Gambar 12. Block

Sumber: Purnama, (2014)

Blok merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan (Yunus, 1992). Menang atau kalah pada pertandingan voli sesungguhnya tergantung pada baik tidaknya *basic skill* atau kemampuan dasar pemain itu sendiri. *Basic skill block* merupakan inti dari seluruh sistem pertahanan. Hanya dengan pertahanan yang kuat pemain dapat melindungi pukulan-pukulan *smash* lawan.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

1. Dwi Rahmad Julianto (2022) dalam penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI TEGALPANGGUNG YOGYAKARTA” menyatakan video pembelajaran yang dihasilkan layak dengan hasil validasi materi mendapatkan skor rata-rata 4 dengan kategori “baik” dan validasi media mendapatkan skor rata-rata 4 dengan kategori “baik”. Uji coba lapangan terbatas mendapat skor rata-rata 4,56 dari respon siswa dengan kategori “sangat baik” dan skor rata-rata 4,67 dari respon guru dengan kategori “sangat baik”. Tetapi, media harus di tingkatkan kembali karena hasil nilai uji N-Gain berada pada kategori rendah yaitu 0,23.
2. Moni Patmiarsih (2020) dengan penelitian yang berjudul “IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PJOK PADA MASA PANDEMI CORONA VIRUS DISEASE-19 DI SD NEGERI SE KECAMATAN SENTOLO KABUPATEN KULON PROGO” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa 24 responden (100%) di SD Negeri Se Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo tetap melaksanakan pembelajaran PJOK. Metode pembelajaran yang digunakan selama pandemi COVID-19 adalah pembelajaran daring sebanyak 14 responden (58,3%). Pembelajaran PJOK dilaksanakan sesuai dengan RPP namun tidak runtut sebanyak 18 responden (75%). Media pembelajaran yang digunakan selama pandemi COVID-19 adalah Whatsapp Group sebanyak 24 responden (100%). Peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK daring antusias dan berpartisipasi dengan baik sebanyak 12 responden (50%). Guru

berkerjasama dengan orang tua peserta didik agar proses pembelajaran tetap berlangsung sebanyak 22 responden (91,7%). Sebagian pelaksanaan pembelajaran PJOK daring sesuai dengan RPP sebanyak 18 responden (75%). Kesesuaian pengumpulan tugas dan ujian dilakukan dalam sistem dan penilaian pembelajaran PJOK dengan 18 responden (75%). Sebanyak 16 responden (66,7%) dari keseluruhan guru telah melakukan penilaian terhadap peserta didik dalam pembelajaran PJOK daring namun penilaian ini kurang efektif. Sebanyak 11 responden (45,8%) mengalami kesulitan dalam mengakses internet selama pembelajaran daring.

3. Randi Revo Firdian (2022) dengan penelitiannya yang berjudul “MODEL MEDIA KOMIK TEKNIK DASAR BOLA VOLI” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik dapat memberikan pemahaman mengenai cara melakukan teknik dasar bola voli dengan kategori kelayakan sangat baik. Hasil tersebut diperoleh dari hasil validasi: a) ahli materi 1 sebesar 95% atau sangat baik; b) ahli materi 2 sebesar 85% atau sangat baik; c) ahli media sebesar 76% atau baik; d) uji coba kelompok kecil sebesar 94% atau sangat baik; dan e) uji coba kelompok besar sebesar 89% atau sangat baik. Dengan demikian, kesimpulan bahwa media komik dinyatakan layak digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran teknik dasar bola voli untuk atlet pemula.
4. Yogi Ardi Setiawan (2016) dengan penelitiannya yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PASSING ATAS DALAM PERMAINAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS XI SMA”

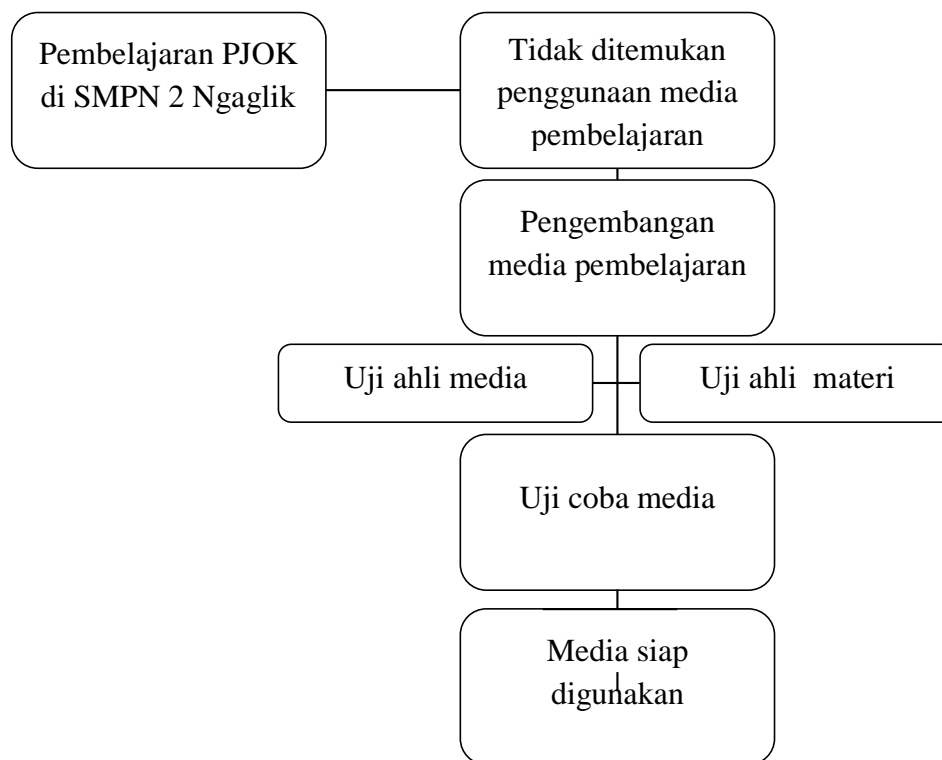
dengan sebanyak 3 anak (23,07%) mempunyai tanggapan baik, sebanyak 10 siswa (76,92%) mempunyai tanggapan sangat baik. Sedangkan pada ujicoba besar tanggapan siswa sebanyak 1 anak (7,69%) menyatakan baik sedangkan sebanyak 31 anak (96,87%) menyatakan sangat baik. Dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran video passing atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk proses pembelajaran disekolah.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran jasmani yang pada umumnya didominasi aktivitas fisik dan dilaksanakan di ruang terbuka. Maka proses pembelajarannya dilaksanakan praktek langsung, namun akibat pandemi COVID-19 tidak dapat melaksanakan pembelajaran secara langsung. Maka perlu adanya kreativitas dalam pembelajaran jasmani yaitu dengan menggunakan media video pembelajaran. Sehingga diharapkan dapat mencukupi pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran jasmani walaupun proses pembelajarannya dilakukan tidak secara langsung.

Penggunaan media video pembelajaran dalam pembelajaran jasmani sangat cocok digunakan saat kondisi pembelajaran yang dilaksanakan secara tidak langsung ini. Video pembelajaran dapat menjelaskam secara detail materi yang diberikan dan selain itu peserta didik dapat menggulang-ulang video tersebut.

Penggunaan media video pembelajaran dalam materi bola voli diharapkan dapat membantu peserta didik mengamati gerakan-gerakan secara jelas. Video pembelajaran bola voli ini memperagakan gerak dasar bola voli. Tak hanya nama gerakan yang ditampilkan dalam video ini tetapi video ini menampilkan bagaimana langkah-langkah melakukan gerakan dasar tersebut. Peserta didik dapat memutar video secara berulang-ulang untuk mengamati dan memahami gerakan-gerakan dalam permainan bola voli.



Gambar 13. Diagram Kerangka Berpikir



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Model Pengembangan**

Melalui rumusan masalah yang telah disusun susun pada bagian sebelumnya peneliti mengambil keputusan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD “Research and Development” yang didalam dalam Bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Keputusan peneliti berdasar pada pendapat Arifin (2011) bahwa media yang dihasilkan dari penelitian pengembangan berupa perangkat keras, seperti modul, buku teks, video, dan film pembelajaran atau perangkat keras yang sejenisnya. Selain itu, media yang dikembangkan juga dapat berupa perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur, dan proses pembelajaran dan lain- lain. Sehingga, sesuai dengan tujuan penelitian ini sendiri yaitu suatu upaya dalam melakukan pengembangan suatu media yang dapat digunakan untuk memperbaiki suatu keadaan. Media yang dihasilkan dari penelitian ini berupa seri video pembelajaran bola voli.

Salim & Haidir (2019) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah- langkah untuk mengembangkan suatu media yang baru atau menyempurnakan media yang telah ada, dimana media tersebut dapat dipertanggung jawabkan. Pendapat serupa telah dinyatakan oleh (Sugiyono, 2016) bahwa metode penelitian dan pengembangan sebagai cara ilmiah untuk

menghasilkan media tertentu, dan menguji keefektifan media yang telah dikembangkan.

Dasar dari prosedur penelitian ini didasarkan pada model penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (1989) dalam Sukmadinata (2011). langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan media meliputi: tahap pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf media, ujicoba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji coba lapangan, penyempurnaan media, uji pelaksanaan lapangan, penyempurnaan media akhir. diseminasi dan implementasi.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Langkah-langkah pengembangan yang dipilih peneliti mengacu pada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (1989) dalam Sukmadinata (2011):

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*).  
Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
2. Perencanaan (*planning*). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
3. Pengembangan draf media (*develop preliminary from of product*).  
Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.

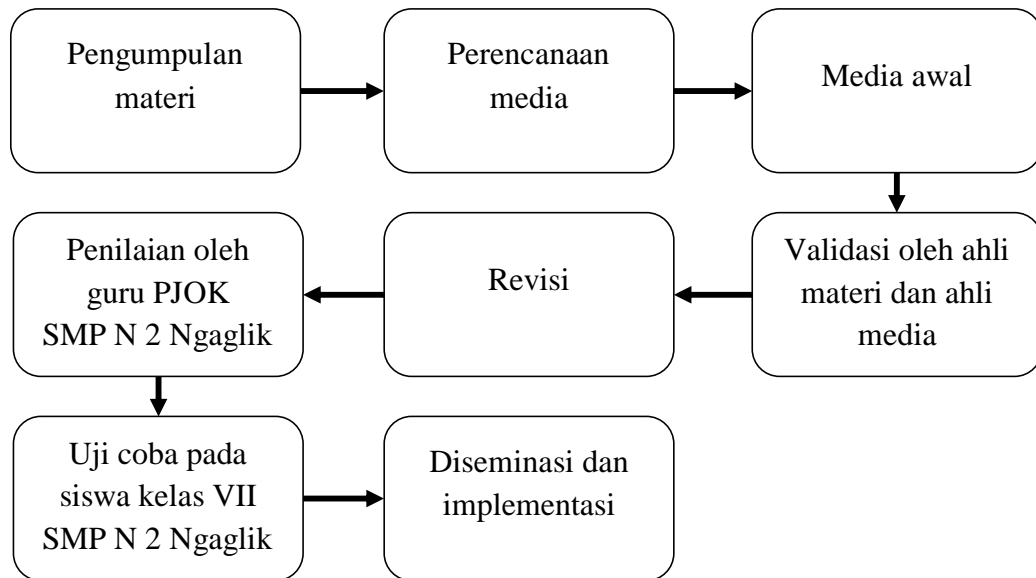
4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba dilapangan pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 sampai dengan 12 subjek uji coba (guru). Selama ujicoba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.
5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.
6. Uji coba lapangan (*main field testing*). Melakukan uji coba yang luas pada 5 sampai dengan 15 sekolah dengan 30 sampai dengan 100 orang subjek uji coba. Data kuantitatif penampilan guru sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan dikumpulkan. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembandingan.
7. Penyempurnaan media hasil uji lapangan (*operational product revision*). Menyempurnakan media hasil uji lapangan.
8. Uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*). Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 sampai dengan 200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya.
9. Penyempurnaan media akhir (*final product revision*). Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.
10. Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*). Melaporkan hasilnya dalam pertemuan profesional dan dalam jurnal. Bekerjasama dengan penerbit untuk penerbitan. Memonitor penyebaran untuk pengontrolan kualitas.

Dari kesepuluh tahapan tersebut, peneliti melakukan penyederhanaan tahapan. Penyederhanaan tahapan ini didasarkan pada pendapat Borg & Gall (1989) dalam

Emzir (2011) yang menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil dan termasuk kemungkinan untuk membatasi langkah penelitian. Penyederhanaan tahapan penelitian dilakukan oleh peneliti dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti. Tahapan-tahapan tersebut dipadukan dengan tahapan pembuatan video sebagai berikut:

1. Tahap penelitian dan pengumpulan data, meliputi:
  - a. Penentuan gagasan dan tujuan pembuatan media yaitu video sebagai media pembelajaran materi permainan bola voli.
  - b. Pengumpulan materi mengenai pembelajaran bola voli pada kurikulum 2013 kelas VII KD 3.1.
2. Tahap perencanaan, meliputi:
  - a. Pembuatan ide konsep materi pembelajaran bola voli. konsep dituangkan dalam skrip video.
  - b. penyiapan bahan utama pendukung media.
3. Tahap pengembangan media, meliputi:
  - a. Pembuatan konsep visual video.
  - b. Pembuatan konsep audio video.
  - c. Penyatuan seluruh elemen video.
4. Tahap validasi meliputi tahap validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.
5. Revisi.
6. Tahap Uji Coba Lapangan
7. Diseminasi dan Implementasi

Prosedur pengembangan media sebagai sumber belajar PJOK dengan materi pembelajaran bola voli dapat digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 14. Prosedur Pengembangan

### C. Uji Coba Media

#### 1. Desain Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan, desain uji coba sangat perlu dilakukan untuk mengetahui kualitas dari media yang telah dikembangkan. Media tersebut diuji kelayakannya untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Dapat dikelompokkan menjadi 2 bagian antara lain:

##### a. Validasi ahli

Pada bagian ini media akan divalidasi dan di uji untuk mendapatkan penilaian keyakan media yang dilakukan masing-masing oleh seorang ahli materi serta

seorang ahli media. Setelah melalui uji validasi media, media akan melalui revisi tahap I

b. Ujicoba lapangan

Pada tahap ini dilakukan penilaian oleh guru pada segi kemudahan penggunaan. Subjek pada penelitian ini ditujukan kepada kelas VII di SMP Negeri 2 Ngaglik. Pada tahap akhir dilakukan revisi akhir dan dihasilkan media yang layak sebagai media pembelajaran PJOK.

## **2. Subyek Uji Coba**

Subjek uji coba pada penelitian ini pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Ngaglik. Sadiman *et al.*, (2009) menyatakan bahwa uji coba lapangan dilakukan terhadap 9-20 siswa. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti memilih 32 siswa sebagai sampel acak dari kelas VII di SMP Negeri 2 Ngaglik dalam uji coba lapangan.

## **3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket sebagai teknik utama dalam pengumpulan data. Hal ini sesuai dengan kelebihan angket yang bersifat mudah menghimpun data individu secara efektif dan bersifat lebih obyektif. Dalam penelitian ini, angket yang digunakan dibagi menjadi 2 bagian yaitu:

a. Skala Penilaian Ahli

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Skala dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua yaitu, 1) instrumen uji kelayakan ahli media dan 2) instrumen uji kelayakan ahli materi.

b. Angket Respon

Angket pada penelitian ini dilakukan dengan menyebar kuisioner kepada sejumlah responden untuk memperoleh informasi yang sifatnya individu. Responden dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Ngaglik. Tujuan dari angket ini untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan.

Keseluruhan angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala linkert dengan skala 5. hal ini dilakukan dalam rangka merinci data yang didapatkan.

#### **4. Instrumen Penelitian**

Penelitian ini pada seluruh instrumen yang digunkanan menggunakan skala likert yang dikelompokkan menjadi empat yaitu, 1) instrumen uji kelayakan ahli media, 2) instrumen uji kelayakan ahli materi, 3) anket respon guru dan 4) anket respon siswa. Hasil data dari skala tersebut berupa rerata yang diklasifikasikan berdasarkan tingkat kelayakan. Instrumen pada skala ini dibuat dalam bentuk skala 5. Skala penilaian dalam penelitian ini diberikan kepada ahli materi, ahli media,

guru dan siswa dengan data yang dihimpun yaitu: 1) kelayakan isi, 2) kelayakan tampilan, kemudahan penggunaan, dan 4) tanggapan siswa.

Berikut merupakan perincian kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media sebagai Sumber Belajar PJOK untuk Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah
1	Pembelajaran media	Kesesuaian materi dengan pembelajaran	1	1
		Penggunaan dalam pembelajaran	2	1
2	Kurikulum	Kesesuaian kurikulum	3	1
		Kesesuaian tujuan pembelajaran	4	1
3	Isi materi	Kebenaran konsep	5	1
4	Interaksi umpan balik	Kemudahan penyampaian	6	1
Total				6

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media sebagai Sumber Belajar PJOK untuk Ahli Media

No	Validitas	Variabel	Nomor instrument	Jumlah
1	Tampilan	Visual	1,2,3,4,5	5
		Audio	6	1
2	Teknis	Penggunaan	7	1
Total				7

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media sebagai Sumber Belajar PJOK untuk Guru PJOK SMP

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor instrumen	Jumlah
1	Pembelajaran media	Kesesuaian materi dengan pembelajaran	1	1
		Penggunaan dalam pembelajaran	2	1
2	Kurikulum	Kesesuaian kurikulum	3	1
		Kesesuaian tujuan pembelajaran	4	1



3	Isi materi	Kebenaran konsep	5	1
4	Interaksi umpan balik	Kemudahan penyampaian	6	1
Total				6

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Siswa

No	Validitas	Varibel	Nomor instrument	Jumlah
1	Tampilan	Visual	1,2,3,4,5	5
		Audio	6	1
2	Teknis	Penggunaan	7	1
		Tanggapan	8	1
Total				8

## 5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis angket yang telah diisi oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Data tersebut kemudian dijelaskan secara deskriptif yang menggunakan acuan tabel.

### a. Teknik analisis kelayakan media

Penilaian terhadap media ini berpedoman pada kriteria penilaian data kualitatif yang diperoleh dari hasil konversi data kuantitatif ke kualitatif menggunakan skala likert. Data kuantitatif diperoleh dari angket instrumen validasi. Selain data kualitatif dalam penelitian ini juga diperoleh data kualitatif berupa komentar dan saran selama proses pengembangan terhadap media yang sedang dikembangkan.

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial. Dengan skala likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian

indikator dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item yang menggunakan skala likert memiliki tingkatan dari sangat positif (sangat baik) sampai tingkatan sangat negatif (sangat kurang) (Sugiyono, 2016). Jika dalam keperluan kuantitatif, jawaban tersebut diberi skor 1-5. Skor yang dihasilkan dari penilaian kemudian dikonversikan menggunakan acuan konversi menurut Widoyoko (2010) Berikut rumus konversi yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Kriteria Penilaian Total

Rumus	Rerata	Klasifikasi
$x > \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	>4,2	Sangat baik
$\bar{x}_i + 0,6 \times sb_i < x \leq \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	>3,4-4,2	Baik
$\bar{x}_i - 0,6 \times sb_i < x \leq \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	>2,6-3,4	Cukup
$\bar{x}_i - 0,8 \times sb_i < x \leq \bar{x}_i - 0,6 \times sb_i$	>1,8-2,6	Kurang
$x \leq \bar{x}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat kurang

Sumber: Widoyoko (2009)

Keterangan:

$$\bar{x}_i(\text{Rerata Ideal}) = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

$$sb_i(\text{Simpangan Baku Ideal}) = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

$$x = \text{Skor empiris}$$

$$\text{Skor maksimal ideal} = \Sigma \text{ butir kriteria} \times \text{skor tertinggi}$$

$$\text{Skor minimal ideal} = \Sigma \text{ butir kriteria} \times \text{skor terendah}$$

Berdasarkan data yang sudah dikonversi, data yang diperoleh menghasilkan kualifikasi sebagai berikut:

Tabel 6. Kriteria Penilaian Total

Data kuantitatif	Rerata skor	Nilai	Data kualitatif
5	>4,2	A	Sangat Baik
4	>3,2-4,2	B	Baik
3	>2,2-3,2	C	Cukup
2	1,8-2,2	D	Kurang
1	≤1,8	E	Sangat Kurang

Merujuk pada tabel diatas media dapat dinyatakan layak jika mendapatkan skor minimal sebesar 3,3 atau mencapai skor dengan predikat baik.

b. Analisis efektifitas media

Media pembelajaran ini mengguna Uji N-Gain sebagai dasar dalam menentukan tingkat efektifitas dalam penggunaannya dalam pembelajaran. Hake (1998) dalam Hertavi & Kesaulya (2020) menyatakan uji N-Gain merupakan nilai yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest merupakan data yang akan dianalisis secara deskriptif persentase dengan menghitung persentase ketuntasan belajar siswa menggunakan uji N-Gain dengan rumus sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{s_{pos} - s_{pre}}{s_{mak} - s_{pre}}$$

Keterangan:

S pos = skor rata-rata Posttest

S pre = skor rata-rata Pretest

S mak = skor maksimal

Tabel 7. Penilaian Uji N-Gain

Nilai Gain	Klasifikasi
$N \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N < 0,7$	Sedang
$N < 0,3$	Rendah

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Hasil Pengembangan**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran sebagai media penunjang pembelajaran PJOK khususnya dalam materi teknik dasar bola voli. Diharapkan media ini dapat dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran baik secara daring maupun luring. Berikut hasil dari pengembangan media yang telah dilakukan.

##### **1. Tahap penelitian dan pengumpulan data**

Pada tahap ini menghasilkan suatu rumusan mengenai tujuan pembuatan media. Media ini dirumuskan pada dasarnya sebagai suatu media yang mengenalkan teknik dasar dalam permainan bola voli dengan KD 3.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional yang merupakan muatan pembelajaran PJOK.

Saat melakukan PPL dan wawancara dengan guru PJOK ditemukan kendala saat pembelajaran dilakukan secara daring peserta didik kurang paham tentang gerakan dasar teknik bola voli dan ada media lain yang dirasa kurang sesuai dengan KD.

Dengan permasalahan diatas maka peneliti langsung mengumpulkan materi yang berkaitan dengan KD pada pembelajaran PJOK kelas VII.

## **2. Tahap perencanaan**

Konsep dari media pembelajaran yang dibuat terfokus terhadap gerakan-gerakan teknik dasar permainan dalam bola voli yang terdiri dari *service*, *passing*, *service*, dan *smash* yang sesuai KD pada pembelajaran PJOK. Konsep didesain dengan merekam gerakan-gerakan teknik dasar permainan bola voli yang dilakukan oleh pelatih dari sebuah klub bola voli di daerah Sleman.

Dalam tahap perencanaan peneliti menentukan urutan gerakan yang akan disajikan. Selanjutnya peneliti menentukan informasi tambahan dalam permainan bola voli dan untuk memperjelas setiap gerakan-gerakan teknik dasar permainan bola voli berupa teks yang mudah dipahami. Setelah terbentuknya konsep awal tersebut peneliti mengumpulkan informasi lainya yang dapat membantu menyampaikan informasi yang akan disajikan dalam video.

## **3. Tahap pengembangan media**

Pada tahap pengembangan media peneliti mulai merekam gerakan-gerakan teknik dasar permainan bola voli dan dilanjutkan dengan pengeditan video berupa penggabungan video serta penambahan informasi tambahan dengan menggunakan aplikasi Filmora 9. Hasil dari proses pengembangan menghasilkan suatu video yang berbentuk file Mp4 dengan pengaturan grafis 720p berdurasi 4 menit 9 detik dengan ukuran 176 MB.

#### 4. Tahap validasi

##### a. Validasi materi

Validasi media pada bidang materi dilakukan oleh Bapak Sujarwo, S.Pd.Jas.,M.Or. pada tanggal 14 April 2022 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor soal	Skor	Keterangan
1	Pembelajaran media	Kesesuaian materi dengan pembelajaran	1	5	Sangat baik
		Penggunaan dalam pembelajaran	2	4	Baik
2	Kurikulum	Kesesuaian kurikulum	3	5	Sangat baik
		Kesesuaian tujuan pembelajaran	4	4	Baik
3	Isi materi	Kebenaran konsep	5	3	Cukup
4	Interaksi umpan balik	Kemudahan penyampaian	6	4	Baik
Jumlah				25	
Rata-rata				4	Baik

Hasil tersebut dapat dinyatakan layak karena mendapatkan rata-rata 4 yang dimana dikatakan baik. Selain memberikan nilai validator juga memberikan masukan berupa:

- 1) Tulisan bola volly menjadi bola voli.
- 2) Memperbaiki beberapa gerakan.
- 3) Mengkoreksi teknik bola yang awalnya ditulis 6 menjadi 4

##### b. Validasi media

Validasi media pada bidang media dilakukan oleh Bapak Saryono, S.Pd.Jas., M.Or. pada tanggal 14 April 2022 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor soal	Skor	Keterangan
1	Tampilan	Visual	1,2,3,4,5	19	Baik
		Audio	6	5	Sangat baik
2	Teknis	Penggunaan	7	4	Baik
Jumlah				28	
Rata-rata				4	Baik

Hasil tersebut dapat dinyatakan layak karena mendapatkan skor 28 dengan rata-rata 4 yang dimana dikatakan baik. Selain memberikan nilai validator juga memberikan masukan berupa:

- 1) Kalimat penjelas dalam gerakan teknik dasar
- 2) Menambah arah jalur gerakan tangan
- 3) Penambahan potongan-potongan video diakhir video

## 5. Tahap revisi

Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan masukan yang didapatkan saat proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Dengan menambahkan dan memperbaiki elemen-elemen dalam media sesuai masukan yang telah diterima. Setelah dilakukan revisi menghasilkan video yang berbentuk file Mp4 dengan pengaturan grafis 720p berdurasi 5 menit 11 detik dengan ukuran 188 MB.

## B. Hasil Uji Coba Media

### 1. Tahap uji coba

Tahap ini terbagi menjadi 2 bagian yang pertama berupa validasi oleh guru PJOK dan bagian kedua dilakukan oleh siswa kelas VII.



a) Tanggapan guru

Validasi yang dilakukan oleh Bapak David Nur Kuncoro S.Pd sebagai guru PJOK SMP Negeri 2 Ngaglik dilakukan pada hari Selasa 11 Oktober 2022 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Respon Guru

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor soal	Skor	Keterangan
1	Pembelajaran media	Kesesuaian materi dengan pembelajaran	1	5	Sangat Baik
		Penggunaan dalam pembelajaran	2	5	Sangat Baik
2	Kurikulum	Kesesuaian kurikulum	3	4	Baik
		Kesesuaian tujuan pembelajaran	4	5	Sangat Baik
3	Isi materi	Kebenaran konsep	5	5	Sangat Baik
4	Interaksi umpan balik	Kemudahan penyampaian	6	5	Sangat Baik
Jumlah				29	
Rata-rata				4,83	Sangat Baik

Dengan hasil uji lapangan tersebut dapat dinyatakan media layak digunakan dalam pembelajaran dengan skor 4,83 dengan kategori sangat baik.

b) Tanggapan siswa

Validasi yang dilakukan oleh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ngaglik dilakukan pada hari Selasa 11 Oktober 2022. Sebagai responden dipilih secara acak sebanyak 32 siswa. Hasil respon siswa sebagai berikut:

Tabel 11. Respon Tanggapan Siswa Secara Kumulatif

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor soal	Skor	Keterangan
1	Tampilan	Visual	1,2,3,4,5	651	Baik
		Audio	6	132	Baik
2	Teknis	Penggunaan	7	140	Sangat Baik
		Tanggapan	8	146	Sangat Baik
Jumlah				1069	
Rata-rata				4,18	Baik

Dengan hasil tersebut media yang dihasilkan memiliki skor rata-rata 4,18 dengan kategori baik sehingga media layak digunakan.

c) Efektifitas media

Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam pengetahuan siswa. Berikut dilampirkan hasil *pretest* dan *posttest*:

Tabel 12. Hasil Pretest dan Posttest

NO	Nama	Skor Pretest	Skor Posttest
1	AAH	12	14
2	ADHP	11	13
3	AAA	10	12
4	ANS	11	14
5	ASNAS	11	12
6	AAAP	12	13
7	AKB	11	12
8	BJPH	13	13
9	BPJ	13	14
10	CCS	10	12
11	ERI	11	13
12	FKE	12	13
13	FMR	13	14
14	KR	12	13
15	KFS	12	13
16	MGMS	12	14

17	MEY	13	14
18	MRG	12	14
19	NZ	11	13
20	NZDAA	7	14
21	NEL	7	12
22	NJA	11	13
23	OPN	11	15
24	RRSN	10	12
25	RSR	11	13
26	RAR	12	15
27	RCK	10	13
28	SAN	11	12
29	SW	11	14
30	SN	9	11
31	TAS	11	14
32	ZSN	13	15
TOTAL		356	423
RATA-RATA		11,13	13,22

Dari hasil *pre test* dan *post test* maka didapatkan hasil efektifitas melalui uji N-gain sebesar 0,52 yang termasuk dalam kategori sedang. Sehingga media yang dihasilkan dapat dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Tahap diseminasi dan implementasi

Media dapat dinyatakan layak sesuai dengan standar minimum awal pengembangan dimana media dinyatakan layak apabila mencapai skor rata-rata kelayakan pada setiap tes dengan skor minimal 3,3 maka media tersebut memiliki kualitas B dan membawa peningkatan hasil belajar pada siswa.

Tabel 13. Hasil Penilaian Media

No	Penilaian	Tahap	Hasil	Kategori
1	Ahli Materi	Validasi	4	Baik
2	Ahli media	Validasi	4	Baik
3	Tanggapan guru	Uji lapangan	4,83	Sangat baik

4	Tanggapan siswa	Uji lapangan	4,18	Baik
5	Uji N-gain	Uji lapangan	0,52	Sedang

Dari hasil diatas dapat disimpulakn bahwa media yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran secara luas karena pada setiap bagian penilaian telah mencapai skor diatas 3,3 atau kualitas B.

### **C. Revisi Media**

#### **1. Revisi materi**

Tahap validasi materi dilakukan oleh bapak Saryono, S.Pd.Jas., M.Or pada tanggal 14 April 2022. Tahap revisi materi dilakukan satu kali dan memperoleh skor 24 dengan rata-rata skor 4 sehingga dapat dikategorikan baik. Sehingga layak diuji coba dengan catatan sebagai berikut:

- a) Tulisan bola volly menjadi bola voli.
- b) Memperbaiki beberapa gerakan.
- c) Mengkoreksi teknik bola yang awalnya ditulis 6 menjadi 4

#### **2. Revisi media**

Tahap validasi media dilakukan oleh bapak Saryono, S.Pd.Jas., M.Or. dimulai dari tanggal 27 April 2022. Tahap revisi media dilakukan berulang kali. Hasil validasi media memperoleh skor 28 dengan rata-rata 4 sehingga masuk dalam kategori “baik”. Sehingga media layak untuk diuji cobakan dengan saran

- a) Kalimat penjelas dalam gerakan teknik dasar

Sebelum direvisi paragraf dalam kalimat gerakan teknik dasar sejajar dengan nomor urutan gerakan sehingga susah untuk dibaca. Selain itu diminta untuk memperbaiki penulisan agar mudah dipahami.

b) Menambah arah jalur gerakan tangan

Saat sedang melakukan gerakan teknik dasar permainan bola voli awalnya tidak ada tambahan apa-apa kemudian diberikan arah panah sesuai jalur tangan saat melakukan teknik dasar sehingga dapat mempermudah penjelasan mengenai kemana arah gerakan tangan.

c) Penambahan potongan-potongan video diakhir video

Diakhir video diberikan potongan-potongan video dari semua gerakan teknik dasar permainan bola voli sehingga dapat mengingat kembali gerakan-gerakan teknik dasar permainan bola voli yang sudah disampaikan.

#### **D. Kajian Media Akhir**

Pengembangan media ini berawal dari masalah yang ditemukan oleh peneliti pada pembelajaran di SMP Negeri 2 Ngaglik dimana penggunaan media pembelajaran tergolong jarang. Dengan kondisi itu peneliti termotivasi untuk mengembangkan media tentang gerakan teknik dasar permainan bola voli.

Media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikelompokkan dalam media audio visual. Dengan demikian, media ini dapat diakses oleh indra pendengaran dan indra pengelihatan sesuai dengan pendapat Sanjaya (2006) yang menyatakan media

audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

Media ini berbentuk video dengan resolusi 720p berdurasi 5 menit 11 detik dengan ukuran 188 MB. Media ini berisi materi pengenalan gerakan dasar permainan bola voli yang terdiri dari *service*, *passing*, *service*, dan *smash*. Video pembelajaran dipilih berdasarkan tahap perkembangan kognitif anak yang berlandaskan pada teori Piaget yang mengkategorikan anak berada di tahap perkembangan operasional kongkret dimana siswa berada pada tahap mulai dapat berfikir secara abstrak.

Media ini menitik beratkan pada kemudahan akses yang ditawarkan media digital yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun ditambah dengan adanya layanan berbagi video berupa Youtube menjadikan media ini mudah untuk disebarluaskan. Media ini juga mempermudah siswa sebagai acuan dalam berlatih permainan bola voli. Ditambah media ini tahan lama dan aman bagi anak karena merupakan suatu media digital.

#### **E. Keterbatasan penelitian**

Keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan alat bantu membuat video karena beratnya ukuran aplikasi Filmora 9 hingga membuat proses pembuatan media memakan banyak waktu.

2. Kurangnya pendukung tambahan dalam media yang cocok untuk mendukung isi video.
3. Media hanya memuat teknik dasar permainan bola voli tidak mencantumkan keseluruhan tentang bola voli.
4. Terbatasnya jumlah partisipan dalam ujicoba produk sehingga hasil data yang didapatkan perlu dikaji kembali.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Hasil pengembangan atas media ini dapat dinyatakan layak dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a) Hasil skor validasi materi mencapai kategori baik dengan skor rata-rata 4.
- b) Hasil skor validasi media mencapai kategori baik dengan skor rata-rata 4.
- c) Hasil skor tanggapan Guru mencapai predikat baik dengan skor rata-rata 4,83.
- d) Hasil skor tanggapan Siswa mencapai predikat baik dengan skor rata-rata 4,18.
- e) Hasil skor uji N-gain mendapat skor 0,52 dengan kategori sedang.

Maka dengan demikian media ini dapat dinyatakan layak digunakan.

#### **B. Implikasi**

Beberapa implikasi adalah sebagai berikut:

1. Menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru pendidikan jasmani dan kesehatan untuk menggunakan media pembelajaran video passing atas dalam permainan bolavoli.
2. Dengan diperolehnya hasil yang sangat baik diartikan media pembelajaran video permainan bola voli pada siswa kelas VII layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bola voli



### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran yakni sebagai berikut.

#### **1. Bagi Guru**

- a) Guru dapat menggunakan media ini dalam menyampaikan materi mengenai pembelajaran permainan bola voli baik daring maupun luring.
- b) Guru dapat menggunakan media ini sebagai dasar dalam membuat bahan ajar maupun dalam mengembangkan media baru yang lebih sempurna dan sesuai dengan karakteristik siswa secara khusus.

#### **2. Bagi Siswa**

- a) Siswa dapat menggunakan media ini sebagai sarana dalam membantu memahami materi pembelajaran permainan bola voli.
- b) Siswa dapat menggunakan media ini sebagai acuan untuk berlatih gerakan teknik dasar pembelajaran permainan bola voli.

#### **3. Bagi Peneliti lain**

- a) Peneliti lain dapat mengembangkan media ini kembali agar dapat menghasilkan media yang lebih sempurna dengan cakupan materi yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. (2007). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Era Pustaka Utama.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pengembangan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (1990). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Ats-tsauro, M. S., Maemonah, & Noviansah, A. (2020). Analisis Aspek Kognitif dalam Komunikasi Buku Tematik Kelas 3 SD / MI. *Al-Azkiya: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(2), 129–136.
- Bandi, A. M. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan JAsmeni Indonesia*, 8(1), 1–9. [https://scholar.google.com/scholar?cites=4695785154429841909&as\\_sdt=2005&sciodt=0,5&hl=en](https://scholar.google.com/scholar?cites=4695785154429841909&as_sdt=2005&sciodt=0,5&hl=en)
- Barbara, L. V. (2004). *Bola Voli Tingkat Pemula*. Raja Grafindo Persada.
- PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA NOMOR 22 TAHUN 2006 TENTANG STANDAR ISI UNTUK SATUAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH, Pub. L. No. Nomor 22 (2006).
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. PT Grafindo Persada Pusat.
- Firdian, R. R. (2022). *MODEL MEDIA KOMIK TEKNIK DASAR BOLA VOLI* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/72309>
- Hertiavi, M. A., & Kesaulya, N. (2020). Peer Teaching sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Sarjana Pendidikan Fisika. In *Pancasakti Science Education Journal* (Vol. 5, Issue April). <https://doi.org/10.24905/psej.v5i1.17>
- Julianto, D. R. (2022). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI TEGALPANGGUNG YOGYAKARTA* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/71718>
- Kristiyandaru, A. (2010). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Unesa University Press.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Ghalia Indonesia.
- Surat Edaran nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease-19 (COVID-19), Pub. L. No. Nomor 4 (2020).

- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan* (P. Erlangga (ed.)).
- Mulyasa, E. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Patmiarsih, M. (2020). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PJOK PADA MASA PANDEMI CORONA VIRUS DISEASE-19 DI SD NEGERI SE KECAMATAN SENTOLO KABUPATEN KULON PROGO* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/69514>
- PP PVSİ tentang Peraturan Permainan Bola Voli, (2005).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003).
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3AI UPI.
- Rosyid, M. H. (2016). *PENGEMBANGAN BUKU SAKU TEKNIK DASAR BOLA VOLI SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN UNTUK ATLET PEMULA* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/41700>
- Rosyidi, N. (1983). *Pedoman Olah Raga*. Tiga Serangkai.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2009). *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Salim, H., & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis* (I. S. Azhar (ed.); Edisi 1). Kencana.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar proses pendidikan*. Prenada Media.
- Setiawan, Y. A. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PASSING ATAS DALAM PERMAINAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS XI SMA* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://eprints.uny.ac.id/40215/1/SKRIPSI.pdf>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (23rd ed.). Alfabeta.
- Sukinata. (1983). *Permainan Bola Voli*. Depdikbud.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan* (Cetakan 7). PT. Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, I. C. W. (2015). *TINGKAT KETERAMPILAN DASAR BERMAIN BOLA VOLI SISWA PUTRA YANG MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER BOLA VOLI DI SMP NEGERI 3 SLEMAN TAHUN AJARAN 2015/2016*. Universitas

Negeri Yogyakarta.

Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.

Widoyoko, E. P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktik Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Pustaka Pelajar.

Yunus, M. (1992). *Bola Voli Olahraga Pilihan*. Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Validasi Materi

**LEMBAR ANGKET VALIDITAS MATERI**  
**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BOLA VOLI TERHADAP**  
**PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 2 NGAGLIK**  
**ANGKET**  
**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Penelitian	: Pengembangan Video Pembelajaran Bola Voli Terhadap Pengetahuan Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Ngaglik
Pembelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)
Kompetensi Dasar	: 3.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*)
Materi	: Bola Voli
Peneliti	: Nurizcha Afri
Ahli Materi	: Dr. Sujarwo, S.Pd.Jas., M.Or.

Dengan hormat,

Saya memohon Bapak untuk memvalidasi media yang bertujuan untuk mengetahui penilaian Bapak sebagai ahli materi terhadap kelayakan pengembangan media pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penilaian, kritik, dan saran Bapak akan sangat dibutuhkan dalam perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran yang dibuat.

**Petunjuk pengisian angket:**

1. Lembar angket diisi dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan  
Keterangan:  
1. Sangat Kurang  
2. Kurang  
3. Cukup  
4. Baik  
5. Sangat Baik
2. Setelah memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan. Dimohon untuk memberikan keterangan untuk perbaikan pada butir yang dianggap perlu secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan

Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk mengisi angket validasi ini saya mengucapkan banyak terima kasih .

1. Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
<b>A. Pembelajaran Media</b>							
1	Kesesuaian materi dengan Pembelajaran					✓	
2	Kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran				✓		
<b>B. Kurikulum</b>							
3	Kesesuaian materi dengan kurikulum					✓	
4	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				✓		
<b>C. Materi</b>							
5	Kebenaran konsep materi			✓			
<b>D. Interaksi Umpan Balik</b>							
6	Tingkat komunikatif media				✓		

2. Komentar atau saran

- a. bola voli / bola volly x  
b. sebelum bahan ada 4 di video ada 6!  
c. sebelum / setelah bahan sudah pada slide & foto ats salah!

3. Kesimpulan

Lingkari pada huruf yang sesuai dengan kesimpulan

- a. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi  
**b. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran**  
c. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 14 April 2022

Validator Ahli Materi



Dr. Sujarwo, S.Pd.Jas.,M.Or.

NIP. 198303142008011012

## Lampiran 2. Surat Validasi Media

**LEMBAR ANGKET VALIDITAS MEDIA**  
**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BOLA VOLI TERHADAP**  
**PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 2 NGAGLIK**  
**ANGKET**  
**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian	: Pengembangan Video Pembelajaran Bola Voli Terhadap Pengetahuan Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Ngaglik
Pembelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)
Kompetensi Dasar	: 3.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*)
Materi	: Bola Voli
Peneliti	: Nurizcha Afri
Ahli Media	: Saryono, S.Pd.Jas., M.Or,

Dengan hormat,

Saya memohon Bapak untuk memvalidasi media yang bertujuan untuk mengetahui penilaian Bapak sebagai ahli media terhadap kelayakan pengembangan media pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penilaian, kritik, dan saran Bapak akan sangat dibutuhkan dalam perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran yang dibuat.

**Petunjuk pengisian angket:**

1. Lembar angket diisi dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan  
Keterangan:  
1. Sangat Kurang  
2. Kurang  
3. Cukup  
4. Baik  
5. Sangat Baik
2. Setelah memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan, Dimohon untuk memberikan keterangan untuk perbaikan pada butir yang dianggap perlu secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan

Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk mengisi angket validasi ini saya mengucapkan banyak terima kasih.



### 1. Penilaian

No		Skala Penilaian					Keterangan
Butir Soal		1	2	3	4	5	
<b>A. Aspek Visual</b>							
1	Pemilihan huruf				✓		
2	Pemilihan gambar				✓		
3	Pemilihan warna				✓		
4	Tata letak				✓		
5	Kualitas grafis			✓			
<b>B Aspek Audio</b>							
6	Kualitas audio media					✓	
<b>C Aspek penggunaan</b>							
7	Kemudahan dalam penggunaan				✓		

### 2. Komentar atau saran

1. Memperbaiki... kalimat... penjelasan
2. Menambah arah gerakan tangan
3. Menambah potongan - potongan video akhir

### 3. Kesimpulan

Lingkari pada huruf yang sesuai dengan kesimpulan

- ☒ a. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
- b. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 14 April 2022

Validator Ahli Media



Saryono, S.Pd.Jas., M.Or.

NIP. 198110212006041001

### Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> <small>Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 596168, ext. 560, 557, 0274-550026, Fax 0274-513092 Laman: fkip.uny.ac.id E-mail: humas_fkip@uny.ac.id</small>	
<hr/>		
Nomor :	B/8895/NJ4.16/PT.01.04/2022	4 Oktober 2022
Lamp. :	1 Bendel Proposal	
Hal :	Izin Penelitian	
Yth :	SMP NEGERI 2 NGAGLIK	
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:		
Nama :	Nuricha Afri	
NIM :	18601244060	
Program Studi :	Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1	
Tujuan :	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)	
Judul Tugas Akhir :	PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BOLA VOLI KELAS VII SMP NEGERI 2 NGAGLIK	
Waktu Penelitian :	4 - 31 Oktober 2022	
Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperluasnya. Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.		
		 Wakil Dekan Bidang Akademik,
		
Tembusan :		Wakil Praetoyo, S.Or., M.Kes. NIP. 19820815 200501 1 002
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;		
2. Mahasiswa yang bersangkutan.		

Lampiran 4. Surat Keterangan dari Sekolah

 **PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2 NGAGLIK**  
*Diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman*  
Jalan Kaliurang Km. 10,5, Sinduharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. 55581  
Telepon (0274) 882716, Surel: [smpn2nglik@yahoo.com](mailto:smpn2nglik@yahoo.com), Laman: [www.smpn2ngaglik.sch.id](http://www.smpn2ngaglik.sch.id)

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 421.3/121 /2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 2 Ngaglik Kabupaten Sleman menerangkan bahwa :

Nama	: Nurizcha Afri
NIM	: 18601244060
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Program / Tingkat	: PJKR
Alamat	: Jl. Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281

Telah menyelesaikan Penelitian Tugas Akhir dengan judul :

**" Pengembangan Vidio Pembelajaran Bola Voli Terhadap Pengetahuan Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Ngaglik. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 1 s.d 12 Oktober 2022**

Demikian Surat Keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 22 Oktober 2022  
Kepala SMP Negeri 2 Ngaglik  
  
Iswanto S. Pd  
Kepala Muda IV/c  
NIP. 19670712 199702 1 003



## Lampiran 5. Angket Guru

<b>ANGKET LEMBAR RESPON GURU</b>	
Judul Penelitian	: Pengembangan Video Pembelajaran Bola Voli Terhadap Pengetahuan Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Ngaglik
Pembelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)
Kompetensi Dasar	: 3.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*)
Materi	: Bola Voli
Peneliti	: Nurizcha Afri
Guru	: Dayit Nur Fikro

Dengan hormat,

Saya memohon bantuan Bapak untuk memvalidasi media yang bertujuan untuk mengetahui penilaian Bapak sebagai praktisi pendidikan terhadap kelayakan pengembangan media pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penilaian, kritik, dan saran Bapak akan sangat dibutuhkan dalam perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran yang dibuat.

**Petunjuk pengisian angket:**

1. Lembar angket diisi dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan  
Keterangan:  
1. Sangat Kurang  
2. Kurang  
3. Cukup  
4. Baik  
5. Sangat Baik
2. Setelah memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan. Dimohon untuk memberikan keterangan untuk perbaikan pada butir yang dianggap perlu secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan

Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk mengisi angket validasi ini saya mengucapkan banyak terima kasih.

### 1. Penilaian

No		Kriteria Penilaian	Skala Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
<b>A. Pembelajaran Media</b>								
1	Kesesuaian materi dengan Pembelajaran						✓	
2	Kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran						✓	
<b>B Kurikulum</b>								
3	Kesesuaian materi dengan kurikulum					✓		
4	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran						✓	
<b>C Materi</b>								
5	Kebenaran konsep materi						✓	
<b>D Interaksi Umpan Balik</b>								
6	Tingkat komunikatif media						✓	

### 2. Komentar atau saran

Media Pembelajaran melalui video sudah bagus, dan (nyaji) tetap durasi terlalu cepat, kalau bisa ada penjelasan tahap-tahap agar sangat mudah untuk dipahami

Yogyakarta, 11 Oktober 2022

Guru PJOK Kelas VII



Daria Nur Kuncoro

NIP. -

## Lampiran 6. Angket Peserta Didik

**ANGKET**

**LEMBAR EVALUASI PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BOLA VOLI TERHADAP**  
**PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 2 NGAGLIK**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Kompetensi Dasar : 3.1Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional\*)

Materi : Bola Voli

Nama : Muhammad Raafi Gusyara

Kelas : 7B

**Petunjuk pengisian angket:**

- Lembar angket diisi dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan  
 Keterangan:  
 1. Sangat Kurang  
 2. Kurang  
 3. Cukup  
 4. Baik  
 5. Sangat Baik
- Setelah memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan. Dimohon untuk memberikan keterangan untuk perbaikan pada butir yang dianggap perlu secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan

**1. Penilaian**

No	Butir Soal	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
<b>A.</b>	<b>Aspek Visual</b>						
1	Pemilihan huruf						✓
2	Pemilihan gambar						✓
3	Pemilihan warna						✓
4	Tata letak						✓
5	Kualitas grafis						✓
<b>B</b>	<b>Aspek Audio</b>						
6	Kualitas audio media						✓
<b>C</b>	<b>Aspek penggunaan</b>						
7	Mudah digunakan						✓
8	Multimedia membantu belajar						✓

**2. Komentar atau saran**

Sudah sangat baik

.....

.....

Lampiran 7. Soal *Pre-test*

**DAFTAR SOAL PRETEST**

**Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, d, atau e.**

1. Dimana perkenaan bola saat passing bawah?
  - A. Bahu
  - B. Lengan
  - C. Pergelangan tangan
  - D. Di atas pergelangan tangan
2. Bagaimana sikap tangan saat passing bawah?
  - A. Diluruskan
  - B. Ditekuk 90°
  - C. Ditekuk 45°
  - D. Ditekuk 25°
3. Bagaimana sikap lutut saat passing atas?
  - A. Diluruskan
  - B. Sedikit ditekuk
  - C. Ditekuk
  - D. Dirapatakan
4. Di bawah ini adalah tehnik permainan bola voli, kecuali...
  - A. *Servis*
  - B. *Dribble*
  - C. *Passing*
  - D. *Smash*
5. Kedua kaki terbuka, lutut ditekuk, kedua lengan lurus dijulurkan ke depan bawah dan tangan satu sama lain dikaitkan atau berpegangan, tehnik ini merupakan gerakan...
  - A. Pasing bawah
  - B. Pasing atas
  - C. *Servis*
  - D. *Smash*
6. Pada waktu bola datang, bola didorong dengan jari-jari tangan dan perkenaannya melalui ruas pertama dan kedua dari jari telunjuk sampai kelingking, sedangkan ibu jari hanya pada ruas pertama saja, tehnik ini merupakan gerakan ..
  - A. Pasing atas



- B. Servis
  - C. Passing bawah
  - D. Smash
7. Gerakan lengan yang benar saat melakukan servis bawah dalam permainan bola voli adalah ...
    - A. Diluruskan ke depan ke arah bola
    - B. Dipukulkan ke depan ke arah bola
    - C. Diputar ke depan ke arah bola
    - D. Diayun kedepan ke arah bola
  8. Cara melakukan passing atas, jari-jari tangannya ...
    - A. Mengepal
    - B. Menggenggam
    - C. Agak terbuka
    - D. Dirapatkan
  9. Teknik passing dapat dibagi menjadi 2 dalam permainan bola voli yaitu ...
    - A. Depan dan belakang
    - B. Kiri dan kanan
    - C. Bawah dan atas
    - D. Luar dan dalam
  10. Sikap memblok yang benar yaitu sebagai berikut, kecuali ....
    - A. Ibu jari dan jari saling berdekatan membentuk segitiga
    - B. lompat dengan kedua tangan rapat dan lurus ke atas
    - C. Jongkok, bersiap untuk melompat
    - D. Saat mendarat hendaknya langsung menyingkir
  11. Yang tidak termasuk dalam tahapan melakukan smash adalah ...
    - A. Langkah awalan
    - B. Langkah untuk meloncat
    - C. Memukul bola
    - D. Berlari menghampiri net
  12. Berikut ini hal hal yang perlu diperhatikan saat melakukan teknik smash, kecuali ....
    - A. Tangan dirapatkan, satu dengan yang lain dirapatkan
    - B. Pada saat mendekati net kedua lengan di ayunkan ke belakang
    - C. Kedua kaki dihentakan bersusulan
    - D. Menyesuaikan dengan posisi lawan
  13. Berikut ini urutan yang benar pada saat melakukan teknik smash adalah ...
    - A. Mendarat, awalan, meloncat dan memukul



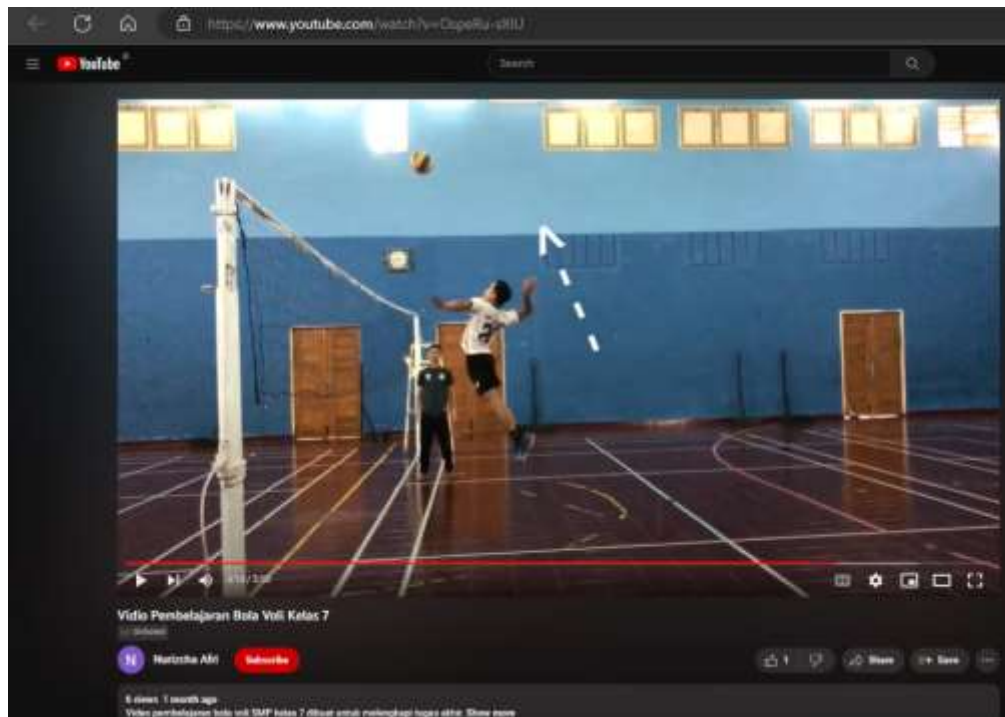
- B. Memukul, mendarat, awalan dan meloncat
- C. Meloncat, memukul, mendarat dan awalan
- D. Awalan, meloncat, memukul dan mendarat

14. Teknik dasar bola voli, meliputi ...
- A. Menendang, menggiring, dan menyundul bola
  - B. Menggiring, menangkap, dan menembak
  - C. Passing, servis, dan smash
  - D. Passing, lay-up, dan menangkap

Lanjutan Lampiran 7

15. Usaha membendung serangan lawan berupa smash agar tidak menghasilkan poin dinamakan ...
- A. Servis
  - B. Passing
  - C. Smash
  - D. Blok

## Lampiran 8. Link Video Produk



[Vidio Pembelajaran Bola Voli Kelas 7 - YouTube](https://youtu.be/OspeRu-sXIU)

<https://youtu.be/OspeRu-sXIU>

## **Aktivitas Pembelajaran Servis Bawah**

1. Berdiri dengan kaki kiri di depan, kaki kanan di belakang.
2. Pegang bola dengan tangan kiri.
3. Lambungkan bola setinggi bahu.
4. Ayunkan lengan kanan ke belakang, pukul bola menggunakan tangan kanan.
5. Perkenaan bola tepat di tangan, elapak tangan menghadap ke arah bola.



## Aktivitas Pembelajaran Servis Atas

1. Ambil sikap awal dengan meletakkan kaki kiri di depan kaki kanan.
2. Pegang bola menggunakan tangan kiri atau tangan kanan.
3. Lambungkan bola ke atas, pukul bola bagian belakang menggunakan telapak tangan lain dengan kuat hingga melewati net dan memasuki daerah lawan.



## **Aktivitas Pembelajaran Passing Bawah**

1. Berdiri dengan kedua kaki selebar bahu dan lutut ditekuk.
2. Rapatkan dan luruskan kedua lengan di depan badan hingga kedua ibu jari sejajar.
3. Ayunkan kedua lengan secara bersamaan dari bawah ke atas hingga setinggi bahu.
4. Saat bola menyentuh kedua lengan, luruskan kedua lutut.
5. Perkenaan bola yang baik berada tepat di pergelangan tangan.



## **Aktivitas Pembelajaran Passing Atas**

1. Berdiri dengan kedua kaki di buka selebar bahu, tekuk sedikit lutut, dan letakan kedua tangan di depan atas dahi.
2. Condongkan badan sedikit kedepan, pandangan berada di arah datang bola.
3. Renggangkan jari-jari kedua tangan.
4. Perkenaan bola pada ujung jari tangan.
5. Saat perkenaan mengikuti arah bola, dorong ujung jari tangan hingga bola melambung.



## Aktivitas Pembelajaran Block

1. Posisi badan berdiri, kedua kaki dibuka selebar bahu, letakkan kedua lengan di depan dada, dan keadaan sikut tertutup.
2. Lakukan tolakan dengan kedua kaki secara bersamaan, luruskan lengan ke atas dengan jari-jari tangan terbuka.
3. Posisi pergelangan tangan ke arah datangnya bola.



## **Aktivitas Pembelajaran Smash**

1. Berdiri dengan sikap melangkah menghadap net.
2. Berat badan menumpu kaki depan, awali dengan beberapa langkah kaki dan lebarkan pada langkah terakhir.
3. Tolak kedua kaki ke atas dengan menyesuaikan tinggi bola ayunkan lengan ke depan atas untuk melakukan pukulan.
4. Setelah melakukan pukulan, kedua ujung telapak kaki mendarat, diikuti dengan lutut yang dilenturkan.





Lampiran 10. Dokumentasi Uji Coba

