

Multimedia Berbasis Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Kelas X

Srinarti¹, Joko Kuswanto²

¹ Teknologi Pendidikan, Universitas Baturaja, OKU, Sum-Sel, Indonesia

² Informatika, Universitas Baturaja, OKU, Sum-Sel, Indonesia

Email: ¹123srinarti@gmail.com, ²ko.8515@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: 123srinarti@gmail.com

Abstrak– Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia berbasis video tutorial pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) kelas X. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli expert dan uji coba lapangan, berupa angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil validasi ke tiga expert memperoleh kriteria kelayakan “Baik” dengan nilai rata-rata 86,29%, dan uji coba lapangan skala besar memperoleh kriteria kelayakan “Baik Sekali” dengan rata-rata 86,01%. Hasil data ini menunjukkan produk yang dikembangkan sudah tergolong valid dan praktis. Penelitian pengembangan multimedia berbasis video tutorial ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga serta dapat bermanfaat bagi guru dan siswa

Kata Kunci: Multimedia, Pengembangan, PJOK, Video Tutorial

Abstract– This research aims to produce multimedia based on video tutorials on the subject of physical education, sports and health (PJOK) class X. Data collection techniques use expert validation sheets and field trials, in the form of questionnaires and documentation. Based on the results of the validation, the three experts obtained the "Good" eligibility criteria with an average score of 86.29%, and the large-scale field trial obtained the "Very Good" eligibility criteria with an average of 86.01%. The results of this data show that the products developed are valid and practical. This multimedia development research based on video tutorials is expected to be a learning medium for physical education and sports subjects and can be useful for teachers and students

Keywords: Multimedia, Development, PJOK, Video Tutorial

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan ICT (*Information and Communication Technology*) atau sering disebut TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), baik dalam perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), hampir sebagian besar pekerjaan manusia kini diselesaikan dengan komputer. Dengan demikian, komputer dapat dikatakan sebagai salah satu alat bantu manusia dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Pemakaian komputer sering digunakan untuk hal-hal yang berkenaan dengan pemrosesan data (*data processing*) dan pengolahan kata (*word processing*). Kemajuan TIK dimanfaatkan oleh berbagai kalangan seperti: pemerintahan, organisasi- organisasi sosial, militer, bank, pendidikan, transportasi, perdagangan, kriminalitas, industri, dan lain sebagainya. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa hampir seluruh lapisan masyarakat memerlukan komputer sebagai alat bantu dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran merupakan salah satu inovasi yang dapat dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran. Multimedia adalah menggunakan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi [1]. Hal inilah yang kemudian melatarbelakangi pemikiran perlunya diciptakan inovasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). Inovasi yang cocok untuk mengatasinya adalah dengan memanfaatkan kemajuan TIK[2].

Bahwa dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan pelajaran dapat disederhanakan dengan bantuan media, karena media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru sampaikan melalui kata-kata atau kalimat. Penggunaan multimedia ini juga merupakan implementasi dari kurikulum 2013 yang mengamanatkan pengintegrasian TIK ke dalam mata pelajaran yang lain.

Dalam pendidikan formal di Indonesia mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) termasuk kelompok B di dalam struktur kurikulum 2013, yaitu kelompok mata pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan dilengkapi dengan konten kearifan lokal yang dikembangkan oleh pemerintah daerah. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 menyebutkan bahwa bahan kajian pendidikan jasmani dan olahraga (PJOK) dimaksudkan untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas. mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga (PJOK) melibatkan aktivitas jasmani (praktik/gerak/kinestetik) yang kompleks sehingga membutuhkan pemahaman yang lebih dari peserta didik dalam proses pembelajarannya. Jika ditinjau dari segi penyampaian pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga (PJOK), penggunaan TIK sebagai media dapat membantu guru untuk lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran yang berhubungan dengan gerak. Guru

pendidikan jasmani dan olahraga (PJOK) bisa memanfaatkan TIK untuk mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik, inovatif, dan efisien.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi saat pembelajaran di dalam kelas terkhusus pada pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga (PJOK) adalah masih sedikit guru yang menggunakan multimedia pembelajaran berbasis video tutorial yang dapat membantu menjelaskan materi pelajaran. Dengan adanya multimedia berbasis video tutorial diharapkan pembelajaran di kelas tidak membosankan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa [3].

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia yang berisi materi dan video tutorial dengan menggunakan program aplikasi *Camtasia Studio* dan *Adobe Flash CS6* dengan maksud dapat menghasilkan suatu media belajar untuk meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan, metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut [4].

Model pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini berupa model prosedural. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk [5]. Langkah-langkah prosedur pengembangan meliputi: tahap perancangan, produksi, dan evaluasi [6].

Subjek dalam penelitian ini yaitu pada tahap awal dilakukan validasi oleh expert (ahli desain, media, dan materi). Kemudian dilanjutkan uji coba produk skala perorangan dengan jumlah responden 3 orang siswa. Selanjutnya uji coba kelompok kecil sebanyak 5 responden. Kemudian dilakukan uji lapangan dengan jumlah responden 28 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket digunakan untuk memperoleh informasi serta data untuk mengukur kelayakan produk yang dihasilkan [3].

Teknik analisis data ini digunakan untuk mengukur efektifitas produk yang dihasilkan pada tahap uji coba lapangan skala besar, adapun cara menganalisis data tersebut adalah:

1. Angket yang telah diisi siswa atau responden, diperiksa kelengkapan jawabannya. Kemudian disusun sesuai dengan urutan siswa atau responden.
2. Menganalisis jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
3. Membuat tabulasi data.
4. Menghitung skor ideal butir instrumen dan skor ideal program dari keseluruhan instrumen dengan rumus sebagai berikut [7].
5. Menghitung persentase dari tiap-tiap instrument dengan rumus yang telah ada dengan menggunakan rumus sebagai berikut [8].

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N=Number of case (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

p = Angka persentase

Tabel 1. Skor perhitungan untuk validasi Ahli (*Expert*) [9]

Tingkat Capaian	Kualitas	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Direvisi seperlunya
65% - 74%	Cukup	Cukup banyak revisi
55% - 64%	Kurang	Banyak revisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi total

Tabel 2. Penentuan Kriteria dengan Penghitungan Persentase untuk Skala Empat [10].

Interval persentase tingkat kepuasan	Kualitas		Keterangan
	1-4	D-A	
86-100	4	A	Baik Sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk akhir dari kegiatan pengembangan media multimedia berbasis tutorial adalah suatu program pembelajaran berupa aplikasi yang berisi materi beserta video yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam belajar. Program ini terdiri dari halaman-halaman yang saling terhubung menggunakan tombol-tombol. Program ini diawali dengan loading dan tampilan menu utama program.



Gambar 1. Halaman Loading

Halaman loading merupakan tampilan awal program saat pertama kali dibuka tampilan ini berisi hitungan 1-5 hingga program menuju halaman Login.



Gambar 2. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama berisi beberapa tombol menu yang berfungsi untuk mengakses halaman yang diinginkan. Tombol-tombol menu yang berada di halaman menu utama tersebut antara lain tombol menu petunjuk, kompetensi, materi, evaluasi, dan profil.



Gambar 3. Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk berisi informasi mengenai petunjuk umum cara pemakaian program yaitu mengenai fungsi-fungsi tombol atau tampilan yang digunakan dalam program ini.



Gambar 4. Halaman Kompetensi

Halaman kompetensi berisi informasi mengenai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang disesuaikan dengan silabus mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) kelas X.



Gambar 5. Halaman Materi

Halaman materi ini merupakan sub menu dari halaman menu utama. Pada halaman ini terdapat tombol-tombol menu untuk menghubungkan ke materi maupun video berdasarkan kompetensi dasar. Adapun dalam halaman materi di setiap kompetensi dasar terdapat menu untuk menghubungkan ke materi, baik materi berupa teori dalam bentuk tulisan ataupun dalam bentuk video tutorial.



Gambar 6. Halaman Evaluasi

Halaman evaluasi berisi tentang soal-soal evaluasi. Untuk menjawab soal, terlebih dahulu pengguna/siswa diminta untuk memasukkan nama dan kelas nya terlebih dahulu. Jika data nama dan kelas sudah dimasukkan, maka akan muncul tampilan evaluasi berupa pilihan ganda.



Gambar 7. Halaman Profil

Berdasarkan hasil rekapitulasi dan saran yang ada pada instrumen ahli media, ahli desain, dan ahli materi, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah melalui validasi ketiga expert, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba skala perorangan, skala kelompok kecil, dan uji coba lapangan (skala besar) yang dilakukan pada siswa kelas X, melalui tahap uji coba lapangan dan melihat dari hasil rekapitulasi, komentar dan saran siswa sangat baik dan produk yang peneliti kembangkan tidak ada yang harus direvisi kembali. Media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan mampu memenuhi beberapa tujuan pembuatan media pembelajaran.

Tabel 3. Skor perhitungan untuk validasi Ahli (*Expert*)

No	Uji Kelayakan Kualitas	Persentase	Keterangan
1	Ahli Media	81,07%	Baik
2	Ahli Desain	90%	Sangat Baik
3	Ahli Materi	89,23%	Baik

Tabel 4. Skor perhitungan hasil uji lapangan

No	Uji lapangan	Persentase	Keterangan
1	One two one	88,46%	Baik Sekali
2	Small group	86,07	Baik Sekali
3	Field test	86,01	Baik Sekali

4. KESIMPULAN

Produk yang dihasilkan adalah multimedia berbasis video tutorial pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) kelas X yang dirancang sesuai dengan silabus tempat dilakukannya penelitian. Multimedia berbasis video tutorial ini dibuat melalui bantuan program aplikasi Camtasia Studio dan Adobe Flash CS6. Keseluruhan produk ini terdiri dari teks, animasi gambar, suara, dan video sehingga memotivasi siswa dalam belajar. Produk ini sudah divalidasi oleh ke tiga expert untuk memperoleh kriteria kelayakan produk. Dari keseluruhan rekapitulasi ketiga expert media yang peneliti kembangkan mendapat nilai rata-rata 86,29%, memperoleh kriteria “Baik”. Sedangkan untuk keseluruhan rekapitulasi untuk uji coba lapangan memperoleh rata-rata 86,22%, kriteria kelayakan “Baik Sekali”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan multimedia berbasis video tutorial pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) kelas X, maka dapat peneliti simpulkan bahwa produk multimedia berbasis video tutorial yang peneliti kembangkan layak untuk digunakan di lapangan karena sudah di uji kelayakannya untuk digunakan dalam proses belajar mengajar disekolah.

REFERENCES

- [1] L. Suryani and I. Ishartiwi, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Mahasiswa Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta,” *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 65–83, 2014, doi: 10.21831/tp.v1i1.2460.
- [2] S. Ningsih and A. Adesti, “Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Universitas Baturaja,” *Edcomtech*, no. 2, pp. 163–172, 2019.
- [3] J. Kuswanto, “Perancangan Media Pembelajaran Model Game Mata Pelajaran Penjaskes Kelas V,” *Sitech*, vol. Vol. 2, no. 1, pp. 103–108, 2019.
- [4] J. Kuswanto, “Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII,” *J. Media Infotama*, vol. 15, no. 2, pp. 51–56, 2019, doi: 10.37676/jmi.v15i2.866.
- [5] J. Kuswanto, J. Dapiokta, C. Kurniawan, A. Fitriani, and A. Warahmah, “Development of Android-Based Learning Media Computer Graphics Courses,” *Tak. J. Educ. Teach.*, vol. 1, no. 2, pp. 13–22, 2022.
- [6] J. Kuswanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak,” *J. Ilm. Edutic Pendidik. dan Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 11–18, 2021, doi: 10.21107/edutic.v8i1.10470.
- [7] J. Kuswanto, “Modul Interaktif Mata Pelajaran Matematika Kelas VII,” *J-PiMat J. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 2, pp. 567–574, 2022.
- [8] S. Delisa, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Penyampaian Berita Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Telekomunikasi Pekanbaru*, vol. 9, 2022.
- [9] Jum Dapi Okta, Y. Yunarti, J. Kuswanto, J. Eka Wijaya, and A. Qosim, “MEDIA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI LECTORA INSPIRE MATA KULIAH PEMBELAJARAN MIKRO,” *J. Ilm. BETRIK*, vol. 14, no. 02 AGUSTUS SE-Articles, pp. 298–304, Aug. 2023, doi: 10.36050/betrik.v14i02 AGUSTUS.78.
- [10] J. Kuswanto, Y. Yunarti, N. Lastri, J. Dapiokta, and A. Adesti, “Development Learning Media Based Android for English Subjects,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1779, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1779/1/012020.