



Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Youtube untuk Materi Pembelajaran Tennis Meja

Youtube Video-Based Audio Visual Media Development for Table Tennis Learning Materials

Akhmad Olih Solihin

Program studi PJKR, STKIP Pasundan, Jalan Permana No. 32B Kota Cimahi, Jawa Barat, 40512, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media audio visual berupa video untuk mengetahui efektivitas dari video ini untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi tennis meja. Metode penelitian yang digunakan adalah ADDIE dengan tahapan 1) Analysis 2) Design 3) Development 4) Implementation 5) Evaluation, tetapi peneliti hanya menggunakan metode ini hanya batas tahap development saja. Media yang telah dikembangkan ini divalidasi oleh ahli media pembelajaran, ahli materi, dan ahli penjas dengan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut dengan kriteria kelayakan media yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli media, ahli materi, dan ahli penjas, media audio visual berbasis video youtube ini dapat dan layak digunakan untuk pembelajaran penjas di sekolah dengan kriteria ahli media pembelajaran 3,4 (Layak), kriteria ahli materi 3,46 (Layak), dan kriteria ahli penjas 3,46 (Layak). Dengan demikian media pengembangan ini layak untuk digunakan pada pembelajaran tennis meja di sekolah.

Kata kunci: Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Video Youtube, Tennis Meja

Abstract

This study aims to produce audio visual video products in the form of videos to determine the effectiveness of this video to increase student interest in learning physical education on table tennis material. The research method used is ADDIE with stages 1) Analysis 2) Design 3) Development 4) Implementation 5) Evaluation, but researchers only use this method only limits the development stage. Media that have been developed are validated by learning media experts, material experts, and physical education experts by providing an assessment of the learning media with the eligibility criteria of the developed media. Based on the results of assessments from media experts, material experts, and Physical Education experts, this YouTube video-based audio visual media can and is feasible to use for Physical Education learning in schools with learning media expert criteria 3.4 (Eligible), material expert criteria 3.46 (Eligible), and criteria for physical education experts 3.46 (Eligible). Thus this development medium is suitable for use in learning table tennis at school.

Keywords: Audio Visual Learning Media Based on Youtube Video, Table Tennis

PENDAHULUAN

Tenis meja adalah cabang olahraga yang dilakukan oleh dua orang pemain (tunggal) atau dua pasang pemain (ganda) secara berhadapan dengan menggunakan bola kecil, bet dari kayu yang dilapisi karet, dan lapangan permainan berupa meja. Tennis meja atau umumnya disebut juga dengan pingpong merupakan salah satu olahraga yang dimainkan oleh dua orang atau dua pasangan berlawanan (ruangguru.co.id, 2018). Tennis meja merupakan jenis olahraga dan permainan indoor yang populer. Permainan yang mahir bisa memberikan putaran “putaran” pada bola yang membuatnya memantul pada arah yang sulit diperkirakan, sekaligus sulit di balas (Jurnal). Dalam permainan tennis meja siswa dilatih berbagai macam teknik, dasar misalnya pukulan forehand dan backhand. Pukulan forehand dan backhand adalah teknik yang sering digunakan oleh peserta didik, sehingga sangat penting dilakukan dalam pembelajaran.

Keterampilan gerak mengembalikan bola dapat dilakukan dengan cara keterampilan stroke (pukulan) forehand dan backhand. Pukulan secara umum dapat dikelompokkan sebagai pukulan yang bersifat serangan (offensive, menghasilkan bola topspin) dan pukulan bersifat bertahan (defensive, menghasilkan bola backspin) (Tomoliyus, 2012). Secara umum pukulan forehand dan backhand yang penting dalam permainan tennis meja ada lima macam yaitu (1) pukulan drive, (2) pukulan push, (3) pukulan block, (4) pukulan chop, dan (4) pukulan service (Tomoliyus, 2012). Forehand dan backhand drive dikatakan efektif apabila hasil pukulannya tepat dengan laju bola yang cepat masuk sasaran lawan. Adapun yang dimaksud sasaran forehand dan backhand drive yang sangat efektif adalah daerah sudut lapangan tennis meja sebelah kanan dan kiri pemain lawan. Oleh karena itu, seorang pemain tennis meja hendaknya memiliki kemampuan ketepatan forehand drive dan backhand drive dengan laju bola yang cepat kearah sasaran ke sudut meja sebelah kanan dan kiri pemain lawan. Pemain tennis meja agar memiliki kemampuan ketepatan forehand drive dan backhand drive diperlukan belajar dan berlatih secara kontinyu (Tomoliyus, 2012). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di sekolah, pembelajaran tennis meja belum mampu terlaksana secara optimal disebabkan karena terbatasnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah, jumlah lapangan tennis meja yang ada hanya 3 buah, tentunya jumlah tersebut jauh dari harapan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, pembelajaran olahraga dilakukan sekali pertemuan dalam satu minggu selama 2 jam pelajaran, hal ini dapat menyebabkan tidak tercapainya standar KKM. Saat pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik yang pasif karena menunggugilirkan untuk melakukan pukulan forehand dan backhand, seharusnya

dapat dinilai dengan keseluruhannya, seperti gerakan tangan, tubuh, dan kakinya saat melakukan teknik dasar tersebut.

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar (Liansoro, n.d.). Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (A. Arsyad, 2014). Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat di terapkan untuk dapat membantu proses pembelajaran pendidikan jasmani yaitu dengan pemanfaatan media berbasis audio visual. Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audio-visual merupakan sebuah alat bantu audio-visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual dengan konten materinya berupa permainan tenis meja berupa pukulan backhand dan forehand dengan mengangkat judul "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan Forehand Dan Backhand Dalam Olahraga Tenis Meja".

METODE

Dalam suatu penelitian pasti mutlak di perlukan model yang akan digunakan. Karena dengan model, maka terdapat cara untuk menyelesaikan sebuah penelitian. Artinya melalui penggunaan model serta pemilihan sebuah model yang tepat maka akan membantu jalannya sebuah penelitian mengadaptasi model pengembangan ADDIE.

Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang nantinya dapat digunakan untuk proses pembelajaran penjas, khususnya pada media pembelajaran tenis meja. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video. Mengacu pada hal tersebut, maka dari itu jenis penelitian yang dipilih yaitu berupa penelitian pengembangan. "Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan" (Dewi, A.V., & Mulyatiningsih, 2013).

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Namun peneliti dengan menggunakan model pengembangan ADDIE ini hanya sampai tahap pengembangan (*development*).

Model pengembangan ADDIE dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu : analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Sokheh, M., Wahjoendi, S.P., & Suwiwa, 2018).

Instrumen penelitian ini menggunakan Tes Keterampilan Dasar Futsal Bagi Pemain KU 10-12 tahun (Dian Ika P.R.W., 2013). Tes yang disusun untuk mengukur keterampilan dasar bermain futsal meliputi: passing, control, dribbling, dan shooting. Keterampilan tersebut mengabaikan keterampilan khusus bagi penjaga gawang, karena diasumsikan sebagai pemain yang spesifik, bukan pemain secara umum.

Analisis atau pengelolaan data merupakan satu langkah penting dalam penelitian. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase (Sudijono, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan yang terlibat pada penelitian ini terdapat tiga expert yaitu ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran pendidikan jasmani (guru penjas), yaitu sebagai berikut:

a. Ahli Media

Dalam penelitian pengembangan media audio visual berbasis video youtube dalam pembelajaran tenis meja ini, ahli media yang dimaksud adalah dosen ahli media sebanyak tiga orang yang terlibat sebagai expert dalam pengembangan media ini. Dalam pengembangan media ini akan menentukan media yang dikembangkan, serta ahli media akan menilai kualitas produk media pembelajaran yang berkaitan dengan desain, penggunaan, keamanan, dan lain-lain.

b. Ahli Materi

Dalam penelitian pengembangan media audio visual berbasis video youtube dalam pembelajaran tenis meja ini, ahli materi yang dimaksud adalah ahli materi tenis meja sebanyak tiga orang, yaitu terdiri dari dua dosen ahli materi tenis meja dan satu ahli materi tenis meja yang terlibat sebagai expert, tujuannya yaitu agar materi pembelajaran tenis meja yang digunakan sesuai dengan pembelajaran siswa disekolah.

c. Ahli Bidang Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Guru Penjas)

Dalam penelitian pengembangan media audio visual berbasis video youtube dalam pembelajaran tenis meja ini, ahli bidang pembelajaran pendidikan jasmani (guru penjas) yang dimaksud adalah guru pendidikan jasmani (penjas) sebanyak tiga orang yang terlibat sebagai expert pada penelitian pengembangan media ini. Tujuannya yaitu untuk menilai hasil akhir produk media ini khususnya materi pembelajaran tenis meja.

Deskripsi Waktu Penelitian

Deskripsi waktu penelitian ini sudah dilakukan dengan sesuai lamanya waktu pengumpulan data dari analysis sampai development serta menunggu hasil dari masing-masing expert untuk hasil akhir produk pengembangan media, maka dari itu prosedur penelitian pada pengembangan media berbasis monopoli senam lantai terdiri atas berbagai tahapan yang terdapat pada tabel 1 yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Kegiatan Pelaksanaan Penelitian

No.	Prosedur Pengembangan	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1.	<i>Analysis</i>	a. Menganalisis Materi. b. Menganalisis Kebutuhan.	April 2020
2.	<i>Design</i>	a. Menyusun Instrumen Uji <i>Expert</i> Ahli Media dan Ahli Materi. b. Perancangan Produk. c. Pengumpulan desain media berbasis monopoli.	Mei 2020
3.	<i>Development</i>	a. Hasil Rancangan. b. Validasi hasil uji <i>expert</i> ahli media dan ahli materi.	Juni 2020

Hasil Penelitian Pengembangan

a. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah Analisis (Analysis). Pada tahap ini yang dilakukan adalah peneliti akan melakukan analisis yaitu menganalisis pembelajaran penjas untuk menentukan materi tenis meja sesuai dengan yang dipelajari di sekolah, menganalisis kebutuhan terkait media pembelajaran yang diperlukan pada materi tenis meja. Oleh karena itu maka hasil yang diperoleh pada tahap ini yaitu sebagai berikut:

1) Hasil Analisis Materi

Pada tahap ini dimana materi pembelajaran penjas di SMAN 1 Padalarang ini menyesuaikan materi pembelajaran tenis meja dari tingkat SMA yang mengarahkan peserta didik pada proses pembelajaran yang menyenangkan. Beberapa materi tenis meja di sekolah ini belum semua diajarkan, tetapi untuk materi tenis meja ini dimana keseluruhan materi yang dipilih bisa diajarkan di sekolah.

2) Menganalisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ini sejauh mana media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru penjas sebagai sarana prasarana pembelajaran tenis meja. Berdasarkan informasi yang didapat oleh peneliti terdapat dua faktor permasalahan dari analisis kebutuhan ini. Yang pertama adalah kurangnya guru memanfaatkan kreatifitas media sebagai sarana prasarana pelaksanaan pembelajaran. Yang kedua materi tenis meja sangat kurang diminati oleh siswa karena minimnya media pembelajaran sebagai sarana prasarana mengakibatkan siswa lebih kurang antusias mengikuti pembelajaran.

b. Hasil Tahap Perancangan (Design)

Tahap kedua pada penelitian ini adalah Perancangan (Design) Pada tahap ini yang dilakukan adalah peneliti akan melakukan perancangan produk media yang dikembangkan. Pada tahap ini media audio visual berbasis video youtube ini peneliti membuat suatu video yang sudah dibuat sejelas dan semenarik mungkin dan peneliti membuat instrument uji kelayakan dari expert tentang media audio visual berbasis video youtube ini. Berikut merupakan tahapan perancangan:

1) Pembuatan Instrumen Penilaian Expert Media Audio Visual Berbasis Video Youtube

Instrumen penilaian expert media audio visual berbasis video youtube ini berupa kuisisioner/angket kelayakan produk. Kuisisioner kelayakan produk ini menghasilkan data yang bersumber dari ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli penjas (guru penjas).

2) Perancangan Produk Media Audio Visual Berbasis Video Youtube

Berikut merupakan gambaran dari media audio visual berbasis youtube:



Gambar 1. Gambaran dai Media Audio Visual Berbasis Youtube

Jadi sebelum dimulai kegiatan pembelajaran tenis meja, siswa dapat menonton video ini terlebih dahulu agar setelah menonton video ini siswa lebih berantusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tenis meja.

c. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap selanjutnya yaitu tahap development. Di tahap ini rancangan produk media yang sudah dibuat di uji kelayakannya oleh para ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli penjas (guru penjas).

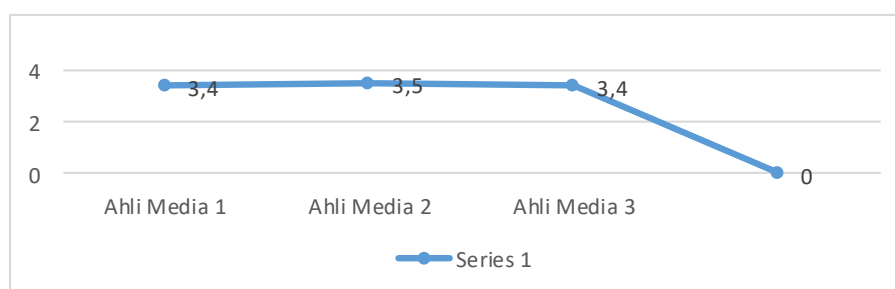
1) Pembuatan Media Audio Visual Berbasis Video Youtube

Tahap pengembangan adalah memproduksi media audio visual berbasis video youtube yang dapat dijadikan sebagai salah satu alternative media pembelajaran yang bisa digunakan pada proses pembelajaran penjas.

2) Validasi Kelayakan Produk

Data yang dikumpulkan dari penelitian pengembangan media audio visual berbasis video youtube ini adalah kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari pada validator ahli. Validasi adalah tahap penilaian media audio visual berbasis video youtube. Validasi media audio visual berbasis youtube ini dilakukan oleh 3 orang ahli media pembelajaran, 3 orang ahli pembelajaran, dan 3 orang ahli penjas (guru penjas).

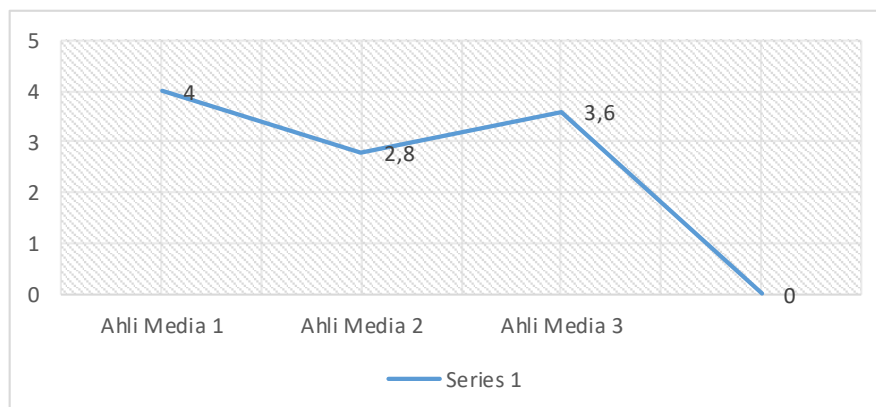
Berdasarkan data penelitian dari ketiga ahli media pembelajaran, maka hasil rekapitulasi penilaian skor rata-rata dari setiap indikator untuk kelayakan media dapat diilustrasikan pada gambar 2 yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Keseluruhan Ahli Media

Berdasarkan diagram 4.1, ahli media pembelajaran 1 memberikan skor rata-rata 3,4 terhadap penilaian media pembelajaran, ahli media pembelajaran 2 memberikan skor rata-rata 3,5 terhadap penilaian media pembelajaran, ahli media pembelajaran 3 memberikan skor rata-rata 3,4 terhadap penilaian media pembelajaran. Sehingga skor rata-rata penilaian media dari keseluruhan ketiga ahli media adalah 3,43 nilai tersebut mendapat kategori “LAYAK” oleh ahli media pembelajaran.

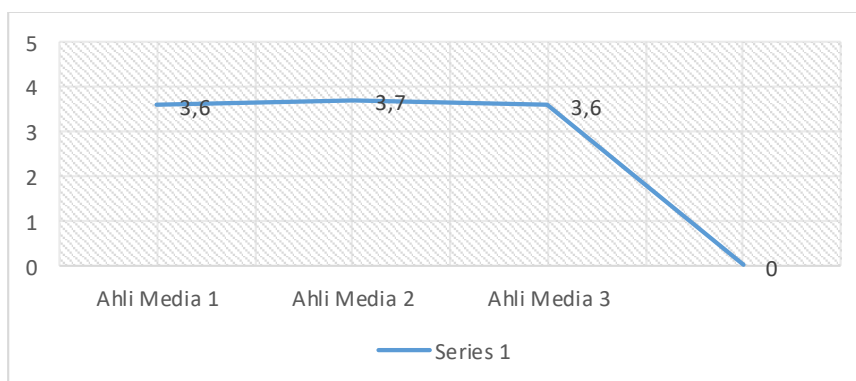
Berdasarkan data penelitian dari ketiga ahli materi, maka hasil rekapitulasi penilaian skor rata-rata dari setiap indikator untuk kelayakan media dapat diilustrasikan pada gambar 3 yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram keseluruhan Ahli Materi

Berdasarkan diagram 3, ahli materi 1 memberikan skor rata-rata 4 terhadap penilaian media pembelajaran, ahli materi 2 memberikan skor rata-rata 2,8 terhadap penilaian media pembelajaran, ahli materi 3 memberikan skor rata-rata 3,6 terhadap penilaian media pembelajaran. Sehingga skor rata-rata penilaian media dari keseluruhan ketiga ahli media adalah 3,46 nilai tersebut mendapat kategori “LAYAK” oleh ahli media pembelajaran.

Berdasarkan data penelitian dari ketiga ahli penjas, maka hasil rekapitulasi penilaian skor rata-rata dari setiap indikator untuk kelayakan media dapat diilustrasikan pada gambar 4 yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Keseluruhan Ahli Penjas

Berdasarkan diagram 1.3, ahli penjas 1 memberikan skor rata-rata 3,6 terhadap penilaian media pembelajaran, ahli penjas 2 memberikan skor rata-rata 3,7 terhadap penilaian media pembelajaran, ahli penjas 3 memberikan skor rata-rata 3,6 terhadap

penilaian media pembelajaran. Sehingga skor rata-rata penilaian media dari keseluruhan ketiga ahli media adalah 3,6 nilai tersebut mendapat kategori “LAYAK” oleh ahli penjas.

Pembahasan

Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Berbasis Video Youtube

Model pengembangan ADDIE dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu : analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Sokheh, M., Wahjoendi, S.P., & Suwiwa, 2018).

Pengembangan media audio visual berbasis video youtube ini dimulai dari tahap analisis terhadap kurikulum yang digunakan di SMAN 1 Padalarang. Observasi awal dilakukan ketika peneliti melaksanakan PPL di SMA Negeri 1 Padalarang. Selain melakukan analisis terhadap kurikulum, peneliti juga melakukan analisis terhadap kebutuhan peserta didik dan analisis mata pelajaran. Dari hasil observasi diketahui bahwa di SMA Negeri 1 Padalarang menggunakan kurikulum 2013. Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa pendidik masih sering menggunakan media pembelajaran yang sifatnya konvensional dan sudah umum digunakan didalam pembelajaran penjas tanpa adanya modifikasi media pembelajaran yang bersifat audio visual sehingga membuat peserta didik kurang memiliki minat dan motivasi untuk menjalani proses pembelajaran penjas, dalam hal ini peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang bersifat audio visual untuk dijadikan media pembelajaran alternative.

Peneliti merancang instrument yang digunakan untuk penilaian kelayakan media audio visual berbasis video youtube ini. Instrumen penilaian kelayakan media audio visual berbasis video youtube ini adalah kuisioner kelayakan.

Kemudian, peneliti merancang pembuatan media audio visual berbasis video youtube dengan menggunakan aplikasi adobe premiere pro yang dimulai dari pembuatan *script* video dari awal hingga akhir dan merancang dan mengedit video agar semenarik mungkin yang akan digunakan didalam media audio visual berbasis video youtube ini.

Tahap selanjutnya yaitu dilakukan validasi oleh para ahli. Para validator yaitu terdiri 9 (sembilan) orang *expert* yang terlibat didalam penilaian kelayakan media audio visual berbasis video youtube ini, dengan rincian 3 (tiga) orang *expert* media pembelajaran, 3 (tiga) orang *expert* materi dan 3 (tiga) orang guru pendidikan jasmani. Setelah tahap tersebut, dilaksanakan hanya sebatas tahap *development* kemudian peneliti memperoleh

hasil instrumen dari para *expert* yaitu ahli materi, ahli media, pembelajaran, dan ahli penjas untuk menilai hasil akhir kualitas produk, kriteria produk, dan kelayakan produk media.

Kelayakan Media Audio Visual Berbasis Video Youtube

Kelayakan audio visual berbasis video youtube ini diketahui melalui tahap validasi oleh para ahli. Validator yang terlibat didalam penelitian ini yaitu 3 (tiga) orang ahli media pembelajaran, 3 (tiga) orang ahli materi pembelajaran dan 3 (tiga) orang guru penjas. Instrument pengumpulan data menggunakan kuisioner kelayakan media dengan skala 1-5. Dari hasil penilaian oleh para ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran gerak penjas dan guru penjas diperoleh persentase skor sebesar **3,51** termasuk kedalam kategori “**Layak**”. Media audio visual berbasis video youtube ini dikatakan layak karena ditinjau dari beberapa indikator, diantaranya:

Kesesuaian Produk dengan Karakteristik Peserta Didik

Dalam penggunaan media pembelajaran, harus diperhatikan aspek kesesuaian dari produk dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang ada didalam mata pelajaran pendidikan jasmani, karena hal ini sangat penting agar penggunaan media pembelajaran sesuai dengan tujuan dari penjas itu sendiri. Menurut (Rohani, 2019) “Kriteria pemilihan media harus berdasarkan atas kesesuaiannya dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator”.

Media audio visual berbasis video youtube ini dikatakan layak karena sudah sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang ada didalam pembelajaran penjas. Maka dari itu media audio visual berbasis video youtube ini layak untuk diimplementasikan didalam pembelajaran penjas.

Kesesuaian Produk dengan Karakteristik Peserta Didik

Media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa, karena kesesuaian media yang digunakan dengan karakteristik siswa akan membuat siswa lebih memahami apa yang hendak diajarkan oleh guru melalui media pembelajaran yang digunakan. Menurut (Rohani, 2019) “Media pembelajaran harus familiar dengan karakteristik siswa, dalam hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari respon negative siswa, serta kesenjangan pemahaman antara pemahaman yang dimiliki peserta didik sebagai hasil belajarnya”.

Media audio visual berbasis video youtube yang digunakan dapat dikatakan layak ditinjau dari sisi kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran penjas, karena media audio visual berbasis video youtube ini menggunakan basis video yang ada di youtube. Karena youtube sudah familiar dikalangan para pelajar dimana hampir seluruh siswa pasti pernah menonton video di youtube ini sehingga dalam proses

penggunaan media audio visual berbasis video youtube ini tidak akan membuat siswa kesulitan.

Meningkatkan Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor

Dalam menggunakan media pembelajaran, harus dapat meningkatkan ketiga ranah pendidikan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut (Rohani, 2019) “Media pembelajaran yang digunakan didalam proses belajar harus memiliki tujuan untuk peningkatan aspek kognitif, afektif dan psikomotor”. Maka dari itu, didalam media audio visual berbasis video youtube ini dituangkan ketiga ranah dari pendidikan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Aspek kognitif yang terkandung didalam media audio visual berbasis video youtube ini yaitu siswa dapat mempelajari dan memahami teknik-teknik dasar yang ada didalam cabang olahraga yang sedang dipelajari, misalnya didalam cabang olahraga tenis meja, melalui media audio visual berbasis video youtube ini siswa dapat memahami teknik-teknik dasar melakukan pengenalan bola dengan bet, cara memegang bet, teknik forehand dan *backhand* dalam olahraga tenis meja.

Aspek afektif yang terkandung didalam media audio visual berbasis video youtube ini adalah siswa dapat menerima atau memperhatikan video dengan baik. Sehingga dapat membuat minat siswa untuk lebih memahami tentang arti dalam video tersebut.

Aspek psikomotor yang terkandung didalam media audio visual berbasis video youtube ini yaitu siswa dapat mempraktikan tugas gerak yang mereka dapatkan dari video tersebut. Selain itu, para siswa juga dapat belajar untuk saling mengoreksi satu sama lain apabila ada kesalahan dalam mempraktikan salah satu tugas gerak yang mereka dapatkan setelah menonton video ini.

Dari penjelasan diatas, media audio visual berbasis video youtube ini dapat dikatakan layak karena sudah mengandung ketiga ranah pendidikan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Keaktifan Peserta Didik

Media pembelajaran yang digunakan harus dapat mendorong agar peserta didik dapat terlibat secara aktif didalam proses pembelajaran. Menurut (Margareta, 2019) “Manfaat media pembelajaran yaitu agar pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain”.

Media audio visual berbasis video youtube ini dapat dikatakan layak, karena didalam proses penggunaan media audio visual ini siswa dapat terlibat secara aktif didalam proses pembelajaran penjas setelah menonton video youtube tersebut.

Kelayakan Produk

Kelayakan produk ini terdiri dari beberapa aspek, diantaranya : kesesuaian dengan fasilitas belajar yang tersedia, keamanan produk untuk digunakan didalam proses pembelajaran, serta waktu yang tersedia didalam proses pembelajaran tersebut (Rohani, 2019). Dimana didalam proses pembelajaran penjas, tentunya hampir setiap sekolah memiliki fasilitas belajar berupa lapangan olahraga dan fasilitas lainnya seperti bola tenis meja yang tersedia, sehingga media audio visual berbasis video youtube ini dapat memungkinkan untuk digunakan didalam proses pembelajaran penjas karena didalam penggunaan media audio visual ini membutuhkan sarana berupa lapangan olahraga serta fasilitas pendukung seperti bola tenis meja, meja, dan bet. Selain itu, media audio visual berbasis video youtube ini aman untuk digunakan oleh peserta didik karena didalam penggunaannya media ini tidak mengandung tugas gerak yang membahayakan atau menciderai dan tidak ada konten yang tidak baik.

Berdasarkan aspek-aspek diatas, maka media audio visual berbasis video youtube ini dapat dikatakan layak untuk digunakan didalam proses pembelajaran penjas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV, maka hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa Tingkat kelayakan media audio visual berbasis video youtube untuk materi tenis meja ini diketahui berdasarkan penilaian kelayakan dari masing-masing ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran penjas maka hasil penilaiannya yaitu:

1. Penilaian ketiga ahli media pembelajaran diperoleh total skor rata-rata kriteria kelayakan media yaitu 3,4 mendapat kategori (Layak) untuk ukuran media pembelajaran.
2. Penilaian ketiga ahli materi diperoleh total skor rata-rata kriteria kelayakan materi yaitu 3,46 mendapat kategori (Layak) untuk ukuran materi pembelajaran.
3. Penilaian ketiga ahli pembelajaran penjas diperoleh total skor rata-rata kriteria kelayakan media dan materi yaitu 3,6 mendapat kategori (Layak) untuk ukuran media dan materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2014). Bab II Kajian Teori. 1, 23–35. [file:///D:/Bahan Skripsi/Media.pdf](file:///D:/Bahan%20Skripsi/Media.pdf)
- Dewi, A.V., & Mulyatiningsih, E. (2013). Pengaruh Pengalaman Pendidikan Kewirausahaan dan Keterampilan Kejuruan terhadap Motivasi Berwirausaha Siswa.

Dian Ika P.R.W. (2013). Model Tes Keterampilan Dasar Futsal Bagi Pemain KU 10-12 Tahun. Jurnal Keolahragaan, Volume 2 – Nomor 1, 2014. Yogyakarta: FIK UNY

Liansoro, A. (n.d.). *kompetensi-guru-pendidikan-jasmani_-analisis-dari-perspektif-manajemen.pdf.pdf*.

Margareta, M. (2019). *Pemanfaatan Media Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 74 Bengkulu*.

Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*.

ruangguru.co.id. (2018). Tenis Meja : Pengertian, Sejarah, Teknik Dasar dan Peraturannya. <https://www.ruangguru.co.id/tenis-meja-pengertian-sejarah-teknik-dasar-dan-peraturannya>

Sokheh, M., Wahjoendi, S.P., & Suwiwa, I. G. (2018). *Pengembangan Medai Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Materi Passing Bola Basket*.

Sudijono, Anas. (2012). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta : Raja Grafindo Persada (Rajawali perss).

Tomoliyus. (2012). PENGEMBANGAN INSTRUMEN KEMAMPUAN KETEPATAN FORE HAND, BACKHAND DRIVE DALAM PERMAINAN TENIS MEJA. file:///D:/Bahan Skripsi/Keterampilan gerak.pdf