

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN
KESEHATAN PADA UPTD SD NEGERI 1 TURATEA
KABUPATEN JENEPONTO**

Firman Nurhidayat¹, Abdul Haling², Pattauffi³

¹Teknologi Pendidikan / Universitas Negeri Makassar

Email: firmannurhidayat411@gmail.com

²Teknologi Pendidikan / Universitas Negeri Makassar

Email: haling_93@yahoo.com

³Teknologi Pendidikan / Universitas Negeri Makassar

Email: palysakoe@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan: Untuk mengetahui tahap perencanaan media video pembelajaran dengan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan UPTD SD Negeri 1 Turatea Kabupaten Jeneponto, Untuk mengetahui tahap desain media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Powtoon pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan UPTD SD Negeri 1 Turatea Kabupaten Jeneponto, dan Untuk mengetahui tahap pengembangan media video pembelajaran dengan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas V SD Negeri 1 Turatea Kabupaten Jeneponto. Penelitian ini berlokasi di SD Negeri 1 Turatea Kabupaten Jeneponto dengan responden penelitian adalah Peserta didik SDNegeri 1 Turatea Kabupaten Jeneponto yang sedang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dan Guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Penelitian pengembangan ini mengacu pada langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Allesi dan Trollip yakni melalui langkah-langkah perencanaan (planning), desain (design), dan pengembangan (development). Uji coba produk dilakukan dengan memberikan angket kepada 2 orang ahli yakni ahli media dan ahli isi/materi dalam uji alpha untuk mengetahui bobot validitas produk media video pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan

Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Serta kepada kelompok kecil yakni 3 orang peserta didik, kelompok besar yakni 24 orang peserta didik semester 2 dan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam uji betha untuk mengetahui bobot kepraktisan produk media video pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media video pembelajaran yang valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

Kata kunci : Pengembangan,Media Video, Pembelajaran, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

ABSTRACT

This research development aims to: To find out the planning stages of instructional video media with the subject of Physical Education, Sports and Health UPTD SD Negeri 1 Turatea Jeneponto Regency, To find out the design stages of learning video media using the Powtoon application in the subjects of Physical Education, Sports, and Health UPTD SD Negeri 1 Turatea Jeneponto Regency, and To find out the stages of developing learning video media on the subject of Physical Education, Sports and Health Class V SD Negeri 1 Turatea Jeneponto Regency. This research is located at SD Negeri 1 Turatea, Jeneponto Regency, with the research respondents being students from SD Negeri 1 Turatea, Jeneponto Regency who are taking Physical Education, Sports, and Health subjects and Teachers of Physical Education, Sports, and Health subjects. This development research refers to the development steps developed by Alles and Trollip namely through planning, design, and development steps. Product trials were carried out by giving questionnaires to 2 experts, namely media experts and content/material experts in the alpha test to determine the validity weight of learning video media products in the subjects of Physical Education, Sports and Health. As well as to small groups namely 3 students, large groups namely 24 semester 2 students and to teachers of Physical Education, Sports and Health subjects in the betha test to determine the practicality of learning video media products in subjects Physical Education,

Sports, and Health. This development research produces learning video media products that are valid and practical to use as learning media in the subjects of Physical Education, Sports, and Health.

Keywords : *Development, Video Media, Learning, Physical Education, Sports, and Health.*

1. PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Menurut Sudjana(Rusman, 2014:1) belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan paham pembelajaran.

Dengan demikian memilih dan menggunakan metode mengajar merupakan salah satu faktor penting dalam proses interaksi edukatif, maka penggunaannya harus memerhatikan beberapa ketentuan sehingga benar-benar fungsional, antara lain meliputi: bahan pelajaran yang akan diajarkan, tujuan yang hendak dicapai, gunakan metode yang dianggap paling tepat dan gunakan alat bantu yang sesuai, dan hubungan antara metode dengan fasilitas, waktu, dan tempat.

Dalam hal menjelaskan setiap materi atau metode ceramah siswa cenderung susah menangkap materi yang ada, sehingga untuk mengatasi agar siswa mudah memahami materi maka guru perlu membuat media pembelajaran. Menurut Gagne' dan Briggs (Arsyad, 2014: 4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berdasarkan kondisi lapangan yang ditemukan, peneliti menyimpulkan perlu adanya peningkatan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Pembelajaran yang lebih interaktif dapat didukung dengan bagaimana mengelola kelas, media pembelajaran dapat mendukung pengelolaan kelas dan meningkatkan antusias siswa dalam menyimak dan menerima pembelajaran. Mata pelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dapat dilakukan dengan metode-metode mendengarkan dan menyimak oleh karena itu guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan memfokuskan siswa pada pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang baik digunakan dalam memberikan gambaran secara jelas dan mampu memfokuskan perhatian siswa ialah penggunaan media video pembelajaran.

Berdasarkan data di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media video mengenai mata pelajaran dengan software Powtoon agar memudahkan siswa dalam mempelajari materi sehingga diperlukan bahan ajar yang memiliki audio, visual, dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Pane, (2017), belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru secara sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya untuk kepentingan dalam pengajaran.

Media pembelajaran adalah sebuah alat perantara yang sering digunakan oleh guru untuk proses penyampaian isi materi dimana media pembelajaran ini harus berisi penjelasan yang sederhana namun harus siswa pahami isi materi tersebut. Penggunaan media pembelajaran di sekolah oleh guru sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran sangat efektif untuk membangkitkan semangat belajar siswa dan minat belajar. Media pembelajaran juga mudah siswa pahami dalam meningkatkan pemahaman untuk menangkap materi yang telah disampaikan oleh guru.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 29) berdasarkan jenisnya, media pembelajaran dapat dikelompokkan seperti : (1) Media pembelajaran tradisional terdiri atas media cetak, media visual, media permainan dan audio visual. (2)Media teknologi muktakhir terdiri atas

media pembelajaran telekomunikasi dan berbasis microprosesor. (3) Media Proyeksi Diam (film bingkai (slide), film rangkai (film strip), media transparan, film, televisi, video).

Media video merupakan media audio visual yang sangat bermanfaat untuk guru gunakan dalam proses pembelajaran karena media video ini dapat siswa lihat secara langsung bentuk dan contoh-contoh konkret dari apa yang guru jelaskan. Tak hanya itu media video juga sangat mudah membangkitkan semangat belajar siswa karena media video mampu menyajikan audio visual yang bersifat nyata sehingga siswa mampu berfikir aktif dalam menganalisa materi-materi apa yang muncul.

Menurut Agnew dan Kellerman (Munir, 2013: 18) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambarbergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif.

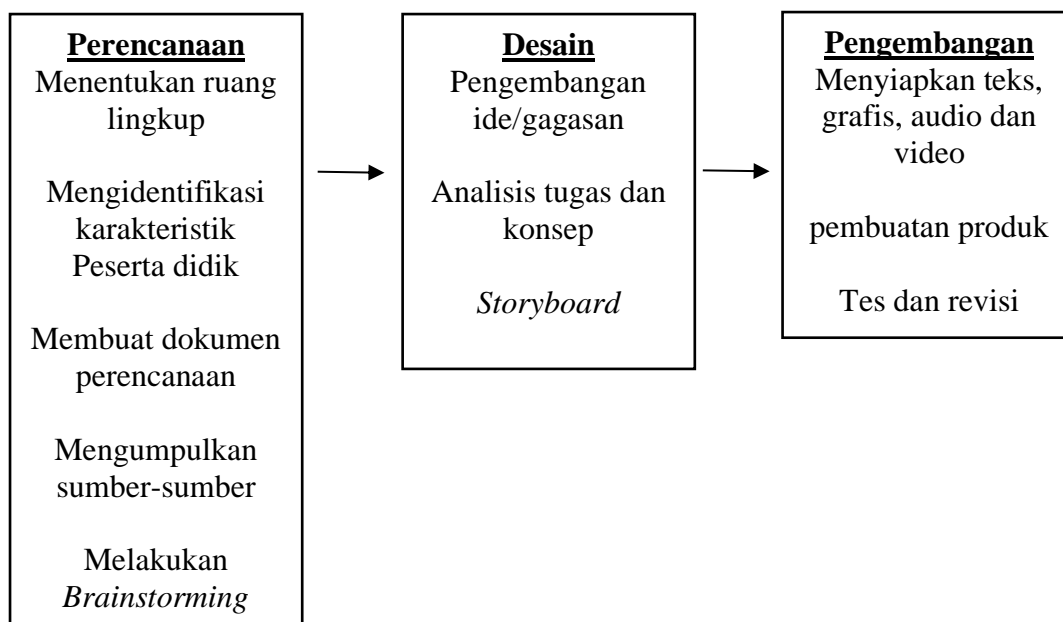
Pengembangan media video pembelajaran memberikan gambaran dan pandangan kepada guru untuk selanjutnya menggunakan media yang inovatif dalam hal ini media video pembelajaran, yang dimana media ini tentunya tidak hanya dipergunakan semata untuk hiburan, tetapi juga dapat dipergunakan dalam dunia pendidikan.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian R & D dapat diartikan dengan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” Sugiyono (2016 :297). Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media video pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di UPTD SD Negeri 1 Turatea.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini memodifikasi langkah-langkah pada model pengembangan dan desain multimedia interaktif yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip dalam Mawarni dan Muhtadi (2017), yakni melalui langkah-langkah perencanaan (Planning), desain (design), dan pengembangan (development) dengan penyederhanaan pada langkah-langkah dari ketiga tahapan ini dilakukan karena untuk memenuhi kebutuhan penelitian. Adapun hasil modifikasi langkah-langkah pada model pengembangan Alessi dan Trollip yang dilakukan dalam penelitian ini yakni: Pertama, pada tahap perencanaan terdapat 5 langkah yaitu: (1) Menetapkan ruang lingkup kajian, (2) Mengidentifikasi karakteristik peserta didik, (3) Membuat dokumen perencanaan, (4) Mengumpulkan sumber, (5) Melakukan brainstorming. Kedua, pada tahap desain terdapat 3

langkah yaitu: (1) Pengembangan ide/gagasan, (2) Analisis tugas dan konsep, (3) Pembuatan Storyboard. Dan Ketiga, pada tahap pengembangan terdapat 3 langkah yaitu: (1) Penggunaan Teks, Pengambilan Gambar, Audio, video, dan Animasi, (2) Pembuatan Produk, (3) Tes dan revisi.



Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Pengembangan Alessi dan Trollip

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan dilakukan berdasarkan pada tahap-tahap pengembangan yang ada dalam model Allesi & Trollip yakni: (1) perencanaan, (2) desain, (3) pengembangan. Ketiga tahapan tersebut disajikan secara berturut-turut diantaranya: identifikasi kebutuhan, validasi ahli isi/materi, validasi ahli media pembelajaran, respon/tanggapan peserta didik dalam uji coba kelompok kecil, respon/tanggapan peserta didik dalam uji coba kelompok besar, dan respon/tanggapan guru mata pelajaran. isi setiap paparan meliputi penyajian data, analisis data, revisi produk pengembangan.

1. Perencanaan (Planning)
 - a. Mendefinisikan bidang/ruang lingkup

Tahap awal dari yang dilakukan yaitu identifikasi kebutuhan. Kebutuhan yang ditemukan di UPT SD Negeri 1 Turatea yang merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Jeneponto yang fasilitas sekolahnya pun cukup baik (memadai), berdasarkan hasil pengamatan tersebut menunjukkan penggunaan media pembelajaran itu sendiri, guru lebih cenderung

menggunakan buku cetak. Mengingat perkembangan zaman teknologi yang semakin modern seharusnya guru mampu menggunakan media pembelajaran lain untuk mempresentasikan materinya tidak hanya menggunakan buku cetak.

b. Mengidentifikasi karakter peserta didik

Identifikasi kebutuhan peserta didik dilakukan dengan pemberian angket yang diberikan kepada 27 orang peserta didik kelas V.

1) Penyajian data

Tabel 4.1 Uraian Identifikasi Kebutuhan Peserta Didik Bagian I

No.	Pertanyaan	Presentasi
1.	Apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan ?	98%
2.	Apakah Materi yang diajarkan guru, diperoleh dari sumber belajar/buku yang berbeda ?	63%
3.	Apakah guru menggunakan sumber belajar/buku yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar anda ?	96%
4.	Apakah guru memberikan tes lisan/tulis diakhir kegiatan pembelajaran ?	61%
5.	Apakah mata pelajaran Penjasorkes tergolong sulit untuk dipelajari ?	46%
6.	Apakah media Presentasi yang digunakan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran ?	94%
7.	Menurut anda, apakah media Presentasi yang digunakan guru sudah menarik dan menyenangkan ?	85%
8.	Apakah anda membutuhkan media selain media gambar/video ?	78%
9.	Apakah guru pernah menggunakan Media Presentasi berbasis Video Pembelajaran pada mata pelajaran ini ?	67%
10.	Menurut anda, apakah media Presentasi lebih menarik dan menyenangkan ?	83%
11.	Apakah Media Video Pembelajaran perlu digunakan dalam mata pelajaran Penjasorkes ?	85%

12.	Apakah anda setuju jika dikembangkan media Presentasi yang memuat teks, gambar, video dan animasi ?	91%
13.	Apakah anda setuju jika mata pelajaran Penjasorkes diajarkan menggunakan media video pembelajaran yang sudah dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran ?	87%
Rerata Presentasi Kondisi proses pembelajaran (Pertanyaan 1-5)		73%
Rerata Presentasi media Pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik (Pertanyaan 6-13)		84%

Tabel 4. 2 Uraian Identifikasi Kebutuhan Peserta Didik Bagian II

No.	Pokok-Pokok Materi Penjasorkes	Presentasi
1.	Pengertian NAPZA	0%
2.	Jenis – jenis NAPZA	0%
3.	Cara mengatasi NAPZA	0%
Rerata Presentasi		0%

Berdasarkan hasil penilaian angket identifikasi kebutuhan peserta didik tabel 4.1 yang tertera pada lampiran 1 diperoleh hasil rerata persentase yang bertujuan untuk mengetahui kondisi proses pembelajaran (pertanyaan nomor 1-5) hasilnya adalah 73% berada pada kualifikasi cukup dan diperoleh hasil rerata persentase yang bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik (pertanyaan nomor 6-13) hasilnya adalah 84% berada pada kualifikasi baik. Sehingga hal ini akan menjadi pertimbangan pengembang dalam mendesain media video pembelajaran dan menunjukkan ketertarikan peserta didik menggunakan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian angket identifikasi kebutuhan peserta didik tabel 4.2 yang tertera pada lampiran 1 menunjukkan hasil rerata persentase 0% dan berada pada kualifikasi sangat kurang. Sehingga hal ini menjadi perhatian khusus bagi pengembang untuk merancang dan mendesain media video pembelajaran dengan pokok bahasan Bahaya NAPZA Bagi kesehatan Tubuh.

Tabel 4. 3 Hasil validasi oleh ahli media pembelajaran terhadap media video menggunakan aplikasi Powtoon

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kualitas tampilan/desain media	5
2.	Kejelasan materi/pesan	5
3.	Ketepatan penggunaan animasi	5
4.	Huruf yang digunakan ,udah dibaca	5
5.	Kesesuaian gambar dengan materi	4
6.	Kesesuaian penggunaan warna	5
7.	Kesesuaian antara video dengan materi	5
8.	Ketepatan penggunaan bahasa	5
9.	Kejelasan suara	5
10.	Kemudahan operasional	5
Jumlah		49

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.3 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase :

$$\text{Persentase} = \frac{49}{10 \times 5} \times 100\% = 98\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 98%, berada pada kualifikasi sangat baik.

Tabel 4. 4 Hasil revisi ahli media pembelajaran

No.	Masukan	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
1.	Tayangan materi perlu di ubah gambar yang		

	lebih sesuai.		
--	------------------	--	--

Tabel 4. 5 Hasil validasi oleh ahli isi atau materi media pembelajaran terhadap media video menggunakan aplikasi Powtoon

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran dalam RPP	5
2.	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	5
3.	Ketepatan judul dengan materi pembelajaran	5
4.	Kesesuaian antara gambar dengan materi pembelajaran	5
5.	Video pembelajaran ini memiliki animasi yang menarik	5
6.	Kesesuaian antara video dengan materi pembelajaran	5
7	Media video ini mudah dipahami	5
8	Kejelasan dan kesesuaian Bahasa yang digunakan	5
9	Unsur Visual mendukung materi sehingga mudah dicerna oleh siswa	5
Jumlah		45

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi atau materi media pembelajaran sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.5 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{45}{9 \times 5} \times 100\% = 100\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 100%, berada pada kualifikasi Sangat baik.

Tabel 4. 6 Hasil revisi ahli ahli isi atau materi media pembelajaran

No.	Masukan	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
-----	---------	------------------	------------------

1.	Menambahkan 1 point dalam media tersebut		
----	--	---	---

Tabel 4. 7 Hasil tanggapan penilaian uji coba kelompok kecil

No.	Aspek yang dinilai	Persentasi
1.	Tampilan video pembelajaran ini menarik	93%
2.	Kejelasan materi/pesan	100%
3.	Kesesuaian gambar dengan materi	87%
4.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	100%
5.	Kesesuaian antara video dengan materi	100%
6.	Ketepatan penggunaan bahasa	100%
7.	Kejelasan suara	93%
8.	Kemudahan memahami materi yang termuat dalam media	100%
9	Penggunaan bahasa Indonesia yang baku	100%
	Rerata Persentase	97%

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui persentase uji coba kelompok kecil tentang media video pembelajaran sebagai berikut:

$$\frac{93\% + 100\% + 87\% + 100\% + 100\% + 100\% + 93\% + 100\% + 100\%}{9} = 97\%$$

Rerata persentase media video pembelajaran sebesar 97% berada pada kualifikasi sangat praktis.

Tabel 4. 8 Hasil tanggapan penilaian uji coba kelompok besar.

No.	Aspek yang dinilai	Persentase
1.	Tampilan video pembelajaran ini menarik	78%
2.	Video pembelajaran ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar	78%
3.	Kesesuaian gambar dengan materi	78%

4.	Kesesuaian warna font dengan latar	80%
5.	Video pembelajaran ini memiliki animasi yang menarik	85%
6.	Kemenarikan isi/materi	76%
7.	Kejelasan suara dalam video pembelajaran	79%
8.	Kemudahan memahami materi yang termuat dalam media	78%
9.	Penggunaan bahasa Indonesia yang baku	78%
Rerata Persentase		79%

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui rata-rata persentase media video pembelajaran sebagai berikut:

$$\frac{78\% + 78\% + 78\% + 80\% + 85\% + 76\% + 79\% + 78\% + 78\%}{9} = 79\%$$

Rerata persentase media video pembelajaran sebesar 79% berada pada kualifikasi praktis.

Tabel 4. 9 Hasil angket tanggapan guru Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Media video pembelajaran kreatif dan inovatif (baru, menarik, dan unik)	5
2.	Media video pembelajaran mudah dipahami serta menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	5
3.	Media video pembelajaran mudah dikelola	5
4.	Media video pembelajaran memiliki teks yang jelas	4
5.	Media video pembelajaran membuat pembelajaran secara terpadu dan mudah di eksekusi	5
6.	Video pembelajaran memiliki animasi yang menarik	5
7.	Konten video pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa	5
8.	Efektif digunakan sebagai sumber belajar	5
9.	Komposisi warna menarik	5
10.	Suara dalam video terdengar dengan jelas	5

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan guru Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{49}{10 \times 5} \times 100\% = 98\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 82%, berada pada kualifikasi sangat praktis.

Media video pembelajaran dikembangkan menggunakan model pengembangan M. Alessi & Stanyley R. Trollip dengan 3 tahap yakni perencanaan, desain dan pengembangan. Perencanaan Media video pembelajaran dimulai dengan tahap mendefinisikan bidang/ruang lingkup, mengidentifikasi karakteristik siswa, membuat dokumen perencanaan dan menentukan sumber-sumber serta melakukan *brainstroming* dengan guru mata pelajaran. Perencanaan media video dilakukan selama 1 bulan lamanya yakni dari bulan Desember sampai dengan bulan Januari 2023. Pada tanggal 29 Agustus 2022 peneliti mengidentifikasi karakteristik siswa dengan cara analisis kebutuhan terhadap siswa yang sedang mengampuh mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dengan membagikan angket, adapun hasil angket menunjukkan respon baik atau siswa memerlukan bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara mandiri selain itu dari hasil identifikasi kebutuhan tersebut ditemukan bahwa siswa memerlukan dukungan media pembelajaran lain berupa video, berdasarkan hal tersebut dirancanglah sebuah produk video pembelajaran terkait Bahaya Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif lainnya (NAPZA).

Pengembangan media video untuk penyampaian terkait NAPZA kepada siswa sekolah dasar bertujuan untuk memberikan gambaran secara jelas bagaimana yang dimaksud dengan NAPZA hingga manfaat dan bahaya yang dapat ditimbulkan dari NAPZA tersebut. Media video pembelajaran merupakan media dalam bentuk video yang di dalamnya terdapat teks, gambar, dan animasi sehingga pesan pembelajaran dapat tergambarkan secara jelas dan pembelajaran dapat lebih menarik serta menyenangkan. Hal ini senada dengan pendapat Hamalik (Arsyad, 2014; 19) yang menyatakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan

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

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian pengembangan produk media video pembelajaran, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan media video pembelajaran berdasarkan angket identifikasi kebutuhan maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran pembelajaran di UPTD SD Negeri 1 Turatea Kabupaten Jeneponto sangat dibutuhkan oleh siswa. Hasil pada angket ini menyatakan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri yang dilengkapi dengan konten (teks, gambar, animasi, dan video).
2. Berdasarkan validitas desain produk Media video pembelajaran memenuhi hasil pada kualifikasi sangat valid.
3. Pada tahap analisis tingkat kepraktisan media video pembelajaran menunjukkan hasil pada kualifikasi sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis menyarankan:

1. Bagi kepala sekolah, untuk dapat melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran terkhusus fasilitas pembelajaran yang bersifat multimedia interaktif.
2. Bagi guru, untuk lebih mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain, untuk menjadi bahan referensi dan sebagai bahan untuk mengkaji permasalahan yang relevan dengan permasalahan seperti peneliti angkat pada penelitian ini.
4. Bagi pengembang, media video pembelajaran hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan untuk Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, sehingga akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disajikan.
5. Bagi peserta didik, untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti

lain, untuk menjadi bahan referensi dan sebagai bahan untuk mengkaji permasalahan yang relevan dengan permasalahan seperti peneliti angkat pada penelitian ini. Bagi pengembang, media video pembelajaran hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan untuk Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, sehingga akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disajikan. Bagi peserta didik, untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, Agus. Dkk. 2018. Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Salatiga. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol.9. No. 1. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/biologi/article/view/1377> (diakses 23 Juni 2022).
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asril, Zainal. 2013. *Micro Teaching*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Istianah, Wakhida Nur. 2016. *Editor Video Powton*. (Online), https://www.kompasiana.com/wakhidanuristianah/mencoba-editor-video-kekinian-wondershare-filmora_5864e652567b611a062f4dd4 (diakses 24 Juni 2022).
- Lasut, Maria Sesila., dkk. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dan Media Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 4 No. 4 Hal. 5001 – 5009*.
- Mokhammad. 2018. *Jenis-Jenis Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Contohnya*. <https://www.haruspintar.com/jenis-jenis-media-pembelajaran/> (diakses 23 Juni 2022).
- Muharram, Said. 2015. *Adobe After Effect*. <http://www.academia.edu/8522522/> (diakses 23 Juni 2022).
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Novita, Lina. Elly Sukmanasa, Mahesa Yudistira Pratama. 2019. Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Vol. 3 No. 2 Hal. 64-72*.
- Pattaufi, dan Sumartini. 2011. *Desain Pesan*. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Ponza, Sudarma, dkk. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas VI Di Sekolah Dasar*. (Diakses pada 27 juli 2022).
- Qotimah, Khusnul. 2021. *Penggunaan Media Pembelajaran Video Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Di era Pandemi Covid-19*. Ponorogo: IAIN Ponorogo.
- Rahmawati, Eti., Debibik Nabilatul Fauziah, Rina Syafrida. 2022. Penggunaan Media Video untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini Vol. 4 No. 1 Hal. 181-189*.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sahabuddin. 2007. *Mengajar dan Belajar*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Shiddiq, Feby Wulandari, 2018. “*Pengaruh Kompetisi Sumber Daya Manusia Dan Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Daerah (Survei pada Satuan Kerja Perangkat Daerah Kota Bandung)*”. Elibrary. Unikom.ac.id.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sutisno. 1993. *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Tegeh, I Made & Kirna, I Made. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model*. *Jurnal Ikatan Keluarga Alumni*. Vol. 11 No.1 <https://ejournal.undiksha.ac.id/> (diakses 02 Juli 2022).
- Tirtarahardja, Umar., dan La Sulo, S. L. 2010. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Direktur Jendral Pendidikan Tinggi.
- Yuanta, Friendha. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Vol.1 No.2 Hal. 91-100*.