

PENGARUH PEMBELAJARAN VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING SEPAK BOLA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 JEPARA

Yudhistira Widi Maulana
email: ytira62@gmail.com
Universitas PGRI Semarang

Abstrak (Times New Roman 10, Bold)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola kelas VII di SMP Negeri 1 Jepara. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 32 responden. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *teknik proportional stratified random sampling*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimental menggunakan analisis data uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan uji validitas menggunakan SPSS (*Statistical Program for Social Science*). Suatu kuisisioner dikatakan valid jika nilai r -hitung $>$ r -tabel dan nilai $\text{sig } 2 \text{ tailed} < 0,05$. Hasil pengujian menunjukkan video pembelajaran (X) berpengaruh terhadap hasil belajar (Y). Berdasarkan hasil sebelum diberikan model pembelajaran video terdapat 18 (56,28%) siswa yang tuntas dan 14 (43,75%) siswa yang belum tuntas. Sedangkan setelah diberikan model pembelajaran video sebanyak 24 (75%) siswa yang tuntas dan 8 (25%) siswa yang belum tuntas. Ituartinya media video pembelajaran mempengaruhi nilai akhir dari peserta didik. Maka hal ini menunjukkan bahwa seluruh hipotesis diterima.

Kata kunci: Media Pembelajaran Video, Passing, Sepak Bola

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kreativitasnya. Dalam proses pembelajaran guru, guru menghadapi siswa yang mempunyai karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda. Selama proses pembelajaran guru tidak pernah terlepas dari hasil belajar siswa, karena hasil belajar merupakan salah satu ukuran dari hasil kemampuan siswa dalam menerima pelajaran disekolah.

Penerapan pembelajaran daring ini tentunya menuntut kesiapan bagi kedua belah pihak, baik itu dari tenaga pendidikan (guru) maupun dari siswa. Bagaimanapun juga pembelajaran daring sangat membutuhkan bantuan teknologi yang mumpuni agar bisa diakses sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran.

Salah satu metode pembelajaran online yang saat ini sedang berkembang dan mulai digunakan adalah video. Metode pembelajaran menggunakan video adalah aplikasi khusus yang digunakan untuk pembelajaran online yang dapat dilakukan dari jarak jauh sehingga memudahkan guru untuk membuat, mengelompokan dan membagikan tugas selain itu guru dan siswa bisa setiap saat melakukan kegiatan pembelajaran melalui kelas online google classroom dan siswa nantinya juga dapat belajar, menyimak, membaca dan mengirim tugas dari jarak jauh.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Passing merupakan salah satu teknik dasar bermain sepakbola yang memiliki kontribusi besar dalam permainan sepakbola. Hampir seluruh permainan sepakbola

dilakukan dengan *passing*. Pentingnya peranan *passing* dalam sepakbola, maka *passing* harus diajarkan pada tahap awal bagi siswa pemula yang belajar bermain sepakbola.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Jepara menunjukkan bahwa penilaian hasil belajar lebih menitik beratkan pada aspek kognitif saja sedangkan afektif tidak memperhatikan kriteria penilaian afektif, terbukti bahwa pendidik dalam memberi nilai pada aspek afektif dan aspek psikomotor sering disamakan dengan nilai pada aspek kognitif. Pendidik beranggapan bahwa apabila nilai kognitif siswa baik maka nilai afektifnya juga baik, padahal ketiga aspek penilaian tersebut mempunyai karakter dan bentuk penilaian yang sangat berbeda, ini menunjukkan bahwa penilaian pada aspek afektif dan aspek psikomotor dilakukan tanpa acuan yang jelas. Kondisi ini menunjukkan penilaian afektif dilakukan tidak menggunakan prosedur penilaian yang sebenarnya, sehingga perlu dilakukan penelitian ini.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dengan guru penjas diperoleh informasi bahwa pembelajaran materi bola besar (sepakbola) tetap dilaksanakan sesuai KD dan materi dari MGMP PJOK Kabupaten Jepara. Permasalahan yaitu selama pandemi ini sangat sulit mengontrol siswa. Kesulitan lain yang dihadapi yaitu tidak dapat memantau siswa secara langsung, jadi masih banyak siswa yang acuh terhadap pembelajaran ini.

Permasalahan yang ditemukan peneliti setelah dilakukan observasi awal dan melihat nilai hasil belajar siswa pada sub kompetensi penguasaan teknik dasar *passing* dalam permainan sepakbola diperoleh dari 32 orang siswa hanya 10 orang yang memperoleh nilai KKM yaitu 65. Dengan perincian 5 orang nilai 65, 4 orang nilai 70 dan 1 orang nilai 75. Sedangkan siswa yang lain memperoleh nilai kkm dengan perincian, 10 orang siswa memperoleh nilai 50, 4 orang nilai 55 dan 8 orang nilai 60. Setelah dirata-ratakan nilai

kelas ini hanya mencapai 58,71. Hasil yang diperoleh ini sangat rendah sehingga peneliti berusaha untuk memperbaiki permasalahan yang ditemukan di SMP Negeri 1 Jepara.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode kuantitatif. Populasi seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Jepara yang berjumlah 288 siswa. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 32 siswa yang terdiri dari 1 kelas, dengan menggunakan *teknik proportional stratified random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-tes*, *treatment* dan *post-tes*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor didapatkan dari *pretest* berupa soal, setelah itu diberikan *treatment* berupa video pembelajaran *passing* kemudian siswa diberikan tugas membuat video *passing* seperti yang dilakukan peneliti dan terakhir diberikan *posttest* berupa soal yang sama dengan *pretest*. Hasil nilai sebagai berikut:

1. Hasil Penilaian a. Penilaian Kognitif

Resp.	Media Video Pembelajaran (X)														X2	Hasil Belajar
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	22	74
2	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	3	4	4	21	82
3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	24	87
4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	20	76
5	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	24	78
6	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	22	82
7	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	23	83
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	24	84
9	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	23	80
10	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	22	76
11	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	21	75
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	24	86
13	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	20	76
14	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	24	88
15	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	20	77

16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	22	81
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	22	84
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	24	83
19	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	21	83
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	21	83
21	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	22	82
22	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	21	80
23	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	23	87
24	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	22	84
25	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	24	86
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	24	86
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	24	88
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	24	88
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	24	88
30	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	24	86
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	24	86
32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	24	82

Sumber : Data Penelitian (2021)

b. Penilaian Psikomotorik

No	Apek yang dinilai												Skor yang diperoleh	Nilai Akhir	
	Tahapan Persiapan				Tahapan Pelaksanaan				Tahapan Gerak Lanjutan						
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.				√				√				√		11	91,6
2.			√				√					√		9	75
3.				√			√						√	11	91,6
4.				√				√					√	12	100
5.				√			√						√	11	91,6
6.			√					√					√	11	91,6
7.			√					√					√	11	91,6
8.		√						√					√	10	83,3
9.				√				√					√	12	100
10.			√					√					√	11	91,6
11.				√				√					√	12	100
12.				√			√						√	9	75
13.			√					√					√	11	91,6
14.			√					√					√	10	83,3
15.				√			√						√	11	91,6
16.		√						√					√	10	83,3
17.				√			√						√	11	91,6
18.				√				√					√	11	91,6
19.				√				√					√	10	83,3
20.			√					√					√	10	83,3
21.		√					√						√	9	75

22.			√			√			√	12	100
23.			√		√				√	10	83,3
24.		√				√			√	11	91,6
25.			√			√			√	12	100
26.			√			√			√	11	91,6
27.			√			√			√	11	91,6
28.	√					√			√	10	83,3
29.			√			√			√	11	91,6
30.		√			√				√	9	75
31.			√		√				√	11	91,6
32.			√			√			√	10	83,3
Nilai rata-rata											88,7

Sumber : Data Penelitian (2021)

c. Penilaian Kognitif

Nomor	Pretest	Posttest
1	57	64
2	50	64
3	78	86
4	57	71
5	64	71
6	86	93
7	78	86
8	57	64
9	71	86
10	86	93
11	64	71
12	50	57
13	71	78
14	71	86
15	78	86
16	78	93
17	64	71
18	64	78
19	50	57
20	71	78
21	86	93
22	57	71
23	86	100
24	50	57
25	93	100

26	57	64
27	78	93
28	86	93
29	78	100
30	86	93
31	64	71
32	71	78
Total	75,6612903	85,7318548

Sumber : Data Penelitian (2021)

d. Ketuntasan Hasil Belajar Teknik Passing (Model Pembelajaran Video)

Kriteria Ketuntasan Minimum	Pre Test		Post Test	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
		%		%
Tuntas (≥ 70)	18	56,28%	24	75%
Belum Tuntas (< 70)	14	43,75%	8	25%

Sumber : Data Penelitian (2021)

2. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Berikut hasil uji normalitas menggunakan rumus *KolmogorovSmirnov* dengan bantuan software SPSS:

Hasil Uji Normalitas SPSS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.02747857
Most Extreme Differences	Absolute	.353
	Positive	.353
	Negative	-.239
Test Statistic		.353
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c

3. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas pretest dan posttest hasil belajar teknik *passing* siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jepara menggunakan rumus ANOVA dengan bantuan software SPSS

sebagai berikut :

Hasil Uji Homogenitas SPSS

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.289	1	62	.593
	Based on Median	.284	1	62	.596
	Based on Median and with adjusted df	.284	1	61.998	.596
	Based on trimmed mean	.292	1	62	.591

ANOVA

Hasil

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1491.891	1	1491.891	8.606	.005
Within Groups	10748.594	62	173.364		
Total	12240.484	63			

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini menggunakan Paired Sample T-Test dengan bantuan software SPSS.

Berikut hasil pengujian T-Test dengan bantuan software SPSS :

Hasil Uji Hipotesis

Metode	Data	Rata-rata	Thitung	Sig. (2-tailed)
Media Pembelajaran Video	Pretest	69,91	-13,558	0,000
	Posttest	76,56		

Hasil Uji Hipotesis SPSS

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	69.91	32	12.800	2.263
	Posttest	79.56	32	13.524	2.391

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	32	.955	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-9.656	4.029	.712	-11.109	-8.204	-13.558	31	.000

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut yaitu Media Video Pembelajaran (X) Terhadap Hasil Belajar (Y) terbukti dengan nilai signifikansi yang dihasilkan $<0,05$. Dengan demikian media pembelajaran video memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif dan psikomotorik serta peningkatan hasil *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan di atas, maka saran-saran yang dapat diberikan media video pembelajaran terhadap hasil belajar adalah guru hendaknya menerapkan media pembelajaran Pendidikan Jasmani yang relevan (video pembelajaran), karena lebih efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran menggunakan media video pembelajaran, siswa sebaiknya lebih menggali pengetahuan dan kemampuan yang dimilikinya semaksimal mungkin dan tidak malu bertanya apabila mengalami kesulitan.

DAFTAR PUSTAKA

Husdarta, 2011. Manajemen Pendidikan Jasmani Bandung : Alfabeta.

Alnedral, 2016. Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Jurbal Pendidikan Jasmani, Olahraga Kesehatan (Online).