



Pengaruh penggunaan video pembelajaran pada pendidikan jasmani terhadap hasil pembelajaran siswa Sekolah Menengah Atas

The effect of the use of learning videos on physical education on the learning outcomes of high school students

Billy Castyana¹, Danang Aghfironindra^{2*}, Tandiyoh Rahayu³, Gustiana Mega Anggita⁴, Mohammad Arif Ali⁵

¹ Universitas Negeri Semarang, Indonesia, email: billycastyana@mail.unnes.ac.id

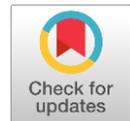
² Universitas Negeri Semarang, Indonesia, email: danang03.da@gmail.com

³ Universitas Negeri Semarang, Indonesia, email: tandiyorahayu@mail.unnes.ac.id

⁴ Universitas Negeri Semarang, Indonesia, email: mega.anggita@mail.unnes.ac.id

⁵ Universitas Negeri Semarang, Indonesia, email: hiarifalikhian@mail.unnes.ac.id

* Penulis korespondensi



Info Artikel

Diajukan: 26 Juni 2021

Diterima: 26 Agustus 2021

Diterbitkan: 9 September 2021

Keyword:

physical education; learning video; high schools

Kata Kunci:

pendidikan jasmani; video pembelajaran; sekolah menengah atas

Abstract

Quantitative descriptive research with a non-experimental design using this survey method aims to show the effect of learning videos on physical education learning outcomes. The population in this study was high school students in Semarang, and for sampling using purposive sampling to obtain 237 respondents. Based on data analysis, it was found that learning videos affect learning outcomes by 50.4%. Based on the results of data analysis, among these four variables, there is one indicator that does not affect learning outcomes, namely the suitability of the media with users. In addition, the variable that does not affect the suitability of the media with users raises the assumption that educators do not understand that not all subjects presented will be effective if using videos, especially physical education learning which should require a lot of physical activity in the field. Of course, this section is in line with previous research, which is that not all learning materials presented can be made into videos, only certain subjects can be used for videos as a learning effort.

Abstrak

Penelitian deskriptif kuantitatif dengan desain non-eksperimental menggunakan metode survey ini bertujuan untuk menunjukkan pengaruh video pembelajaran terhadap hasil pembelajaran pendidikan jasmani. Populasi pada penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Atas yang ada di Kota Semarang dan untuk penarikan sampel menggunakan *purposive sampling* hingga didapatkan 237 responden. Berdasarkan analisis data, maka ditemukan bahwa video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil pembelajaran sebesar 50,4%. Berdasarkan hasil analisis data, di antara keempat indikator ini ada satu indikator yang tidak berpengaruh terhadap hasil pembelajaran, yaitu kesesuaian media dengan pengguna. Selain itu variabel tidak berpengaruhnya kesesuaian media dengan pengguna memunculkan dugaan bahwa pendidik tidak memahami bahwasannya tidak semua subyek yang disampaikan akan efektif jika menggunakan video, apalagi pembelajaran pendidikan jasmani yang memang seharusnya banyak memerlukan aktivitas fisik di lapangan. Tentunya bagian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu tidak semua materi pembelajaran yang disampaikan dapat dijadikan sebuah video, semata-mata subjek tertentu yang dapat digunakan untuk video sebagai daya upaya pembelajarannya.



PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya untuk mengembangkan semua kemampuan yang ada pada diri siswa melalui pengembangan bakat, minat dan rekayasa kondisi lingkungan pembelajaran yang kondusif (Yunita & Wijayanti, 2017). Tentunya diharapkan siswa nantinya dapat bersaing dengan pemahaman, kemampuan dan penguasaan terhadap ilmu dan perkembangan teknologi dan informasi. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka perlu adanya inovasi-inovasi daripada model dan metode pembelajaran sehingga dapat mewujudkan apa yang terkandung dalam undang-undang.

Di Indonesia sendiri perkembangan teknologi sudah dapat dikatakan merata, semua orang memiliki akses dan *platform* untuk mengakses teknologi informasi. Apabila dikembangkan secara luas dan digunakan untuk hal yang positif tentunya sumberdaya manusia di Indonesia bisa berkembang dengan adanya teknologi, salah satu penerapan teknologi adalah pada bidang Pendidikan. Hal ini biasa disebut dengan *e-learning* yang membawa pengaruh terjadinya proses perubahan pendidikan tradisional ke dalam bentuk digital (Wahono & Satria, 2018) dengan menggunakan teknologi seperti *internet* atau televisi. Penggunaan teknologi tersebut tidak hanya berkaitan dengan penggunaannya tetapi juga berkaitan dengan konten yang akan ditayangkan berupa video yang dibuat oleh para guru sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Video merupakan salah satu bentuk dari adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta memberikan dampak yang baik sebab orang-orang tidak lagi susah untuk mencari informasi dan kejadian-kejadian terkini lainnya (Busyaeri et al., 2016). Video Pembelajaran merupakan media audio visual yang digunakan untuk memanasikan pesan untuk memacu pikiran, perasaan, perhatian dan animo pelaku pembelajaran sehingga dapat menghidupkan proses belajar yang disengaja, bermaksud dan terkendali. Hadirnya media video dapat digunakan untuk pembelajaran, yang merupakan secara integral dari sistem pembelajaran (Kristanto, 2011). Oleh karena itu, media video dapat disebut dengan media video pembelajaran.

Siagian dalam [Rahmawati et al. \(2019\)](#) juga mendefinisikan media video (audio visual) sebagai salah satu alat-alat yang digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan dalam pembelajaran yang mana media video (audio visual) sendiri adalah segala sesuatu yang menyangkut bahan (*software*) dan perangkat keras/alat (*hardware*). *Hardware* dapat didefinisikan sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera, penekanan media video pembelajaran terdapat pada visual dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat pebelajar, dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif. Dari pendapat ahli di atas disimpulkan bahwasanya video pembelajaran merupakan alat pengantar yang digunakan untuk menampilkan suatu materi pembelajaran yang lebih mudah dipahami, dilihat, dan merasakan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Dengan media ini, peserta didik lebih mudah untuk memahami materi karena video dapat diputar berulang-ulang, menurut siswa keinginan dan tentu saja disajikan tentang video media ini ([Akbar, 2018](#)).

Salah satu pembelajaran di sekolah yang baru menerapkan video sebagai media pembelajaran adalah pendidikan jasmani. Hal ini disebabkan pembelajaran pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang dilakukan melalui aktivitas jasmani dengan desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi, menurut [Agustryani et al. \(2020\)](#). Dalam pendidikan jasmani, murid-murid dapat mengembangkan potensi, keterampilan, pengetahuan, dan nilai positif sebab berkat latihan fisik pada siswa ([Darmawati et al., 2017](#)). Pendidikan jasmani juga merupakan forum untuk mendorong siswa untuk meningkatkan keterampilan bermotor, keterampilan fisik, pengetahuan, dan persetujuan dari hubungan argumen, nilai-nilai kehidupan rohani, emosional, spiritual, dan sosial, termasuk tujuan pertumbuhan dan pengembangan yang

seimbang (Sumbodo, 2016). Selain itu, pendidikan jasmani juga mengajarkan hal-hal lain seperti pendidikan moral (Haris & Ghazali, 2016).

Namun, dengan munculnya permasalahan terkait minimnya alokasi waktu yang dimiliki oleh pembelajaran pendidikan jasmani, maka sudah saatnya guru memanfaatkan teknologi sebagai salah satu opsi untuk memaksimalkan waktu pembelajaran di sekolah dengan praktek dan penyampaian teori melalui video pembelajaran yang dapat dilihat pada media digital. Saat ini, sekolah-sekolah di kota-kota besar mulai menerapkan penggunaan pembelajaran video dalam pembelajaran pendidikan jasmani tetapi sejauh mana video pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik (Azhariadi et al., 2019). Padahal pembelajaran menggunakan video hanya memberikan siswa pengalaman pasif dalam pembelajaran sama seperti halnya dengan membaca buku dan untuk mencapai tujuan pendidikan, diperlukan pendidik yang mampu membantu dan mengevaluasi proses pendidikan yang mengarah kepada tujuan pendidikan sendiri (Brame, 2016). Hal inilah yang membuat banyak guru pendidikan jasmani belum mau menerapkan video pembelajaran sebagai salah satu opsi media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan adanya penelitian yang mampu menunjukkan pengaruh video pembelajaran terhadap hasil pembelajaran pendidikan jasmani.

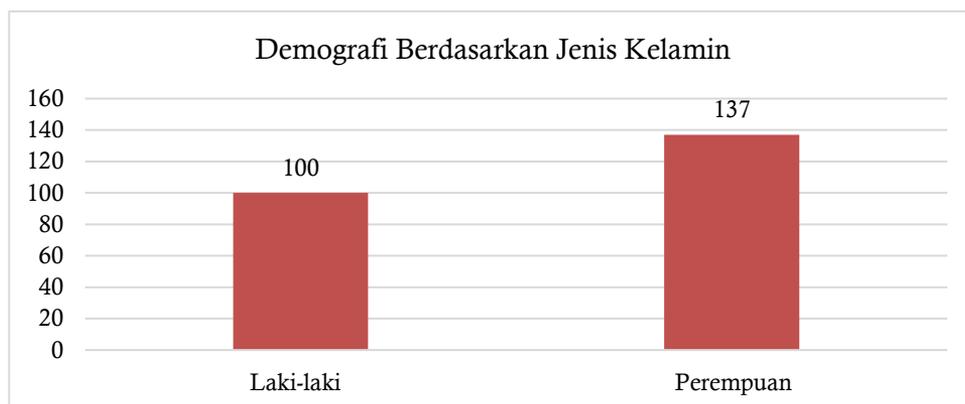
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui jawaban dari suatu fenomena (Creswell, 2013) dengan desain non-eksperimental menggunakan metode survey (Sugiyono, 2017). Populasi pada penelitian ini adalah 300 siswa dari Sembilan Sekolah Menengah Atas yang ada di Kota Semarang dan untuk penarikan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria responden antara lain peserta didik dari sekolah yang sudah memiliki jatah tiga jam pelajaran per minggu untuk pendidikan jasmani sesuai dengan kurikulum 2013 (K-13) dan menerapkan video pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran.

Responden kemudian mengisi *4-likert* kuesioner yang telah disusun dan diuji validitasnya dengan korelasi *product moment* dan uji reliabilitas *alpha cronbach*. Dalam kuesioner tersebut terdapat beberapa pernyataan yang berskala dari nilai 4 atau sangat setuju hingga nilai 1 atau sangat tidak setuju dengan variabel bebas yaitu kesesuaian media dengan pengguna, kemampuan penggunaan media, kesesuaian media dalam pembelajaran, dan efektivitas media dalam pembelajaran, sedangkan pada variabel terikatnya adalah hasil pembelajaran. Setelah pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan google form, data kemudian diolah menggunakan analisis regresi linear berganda.

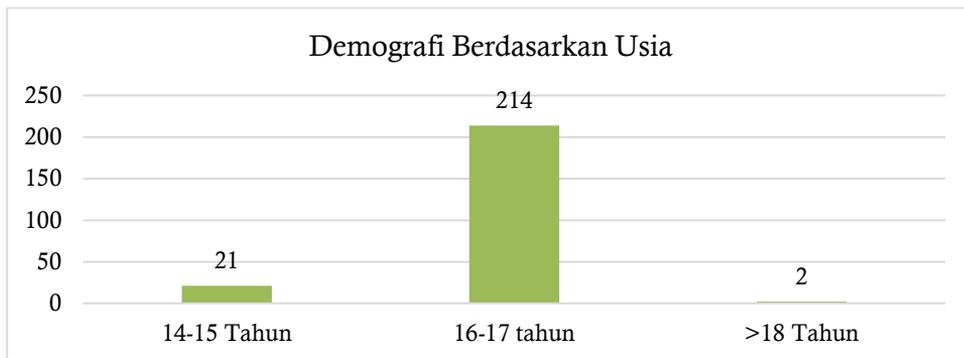
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, terdapat 237 responden yang berpartisipasi dan berkenan mengisi kuesioner. Data responden kemudian dijabarkan menjadi demografi yang dibagi berdasarkan jenis kelamin dan usia.



Gambar 1. Klasifikasi Jenis Kelamin

Berdasarkan gambar 1 dapat disebutkan bahwasanya responden perempuan lebih banyak yaitu 57,81% dari jumlah tersebut yaitu 137 orang. Jumlah laki-laki ada 100 responden sekitar 42,19% dari jumlah keseluruhan.



Gambar 2. Klasifikasi Usia

Namun, jika diklasifikasi berdasarkan usia responden (Gambar 2), maka dapat ditunjukkan bahwa terdapat responden berusia 14-15 tahun sejumlah 21 orang, 16-17 tahun sejumlah 214 orang, dan diatas 18 tahun ada 2 orang.

Tabel 1. Hasil Analisis Data Uji F Video Pembelajaran

<i>Model</i>	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Regression</i>	615.968	4	153.992	58.904	.000 ^a
<i>Residual</i>	606.513	232	2.614		
<i>Total</i>	1222.481	236			

Dari hasil uji F (Tabel 1), indikator yang berupa efektifitas media pembelajaran, kesesuaian media dalam pembelajaran, kesesuaian media dengan pengguna, penggunaan media berpengaruh terhadap hasil pembelajaran jadi dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang dibuktikan dengan nilai signifikasinya <0,050.

Tabel 2. Hasil Analisis Persentase Video Pembelajaran

<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	.710 ^a	.504	.495	1.617

Setelah diketahui bahwa video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil pembelajaran, maka seberapa besar pengaruhnya dapat kita lihat output *Rsquare* pada Tabel 2. Maka besar persentase pengaruh video pembelajaran terhadap hasil pembelajaran sebesar 50,4%.

Namun jika dilihat dari masing masing indikator hasil menunjukkan tiga indikator signifikan dengan nilai yang lebih kecil dari 0,050 ada satu indikator yang

tidak berpengaruh yaitu indikator kesesuaian media dengan pengguna yang dibuktikan dengan adanya nilai signifikansi >0,050.

Tabel 3. Hasil Analisis Data Uji Regresi *Pengaruh Video Pembelajaran*

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-.268	1.169		-.229	.819
Kesesuaian media dengan pengguna	.094	.086	.094	1.094	.275
Penggunaan media	.254	.062	.294	4.113	.000
Kesesuaian media dalam pembelajaran	.153	.074	.135	2.069	.040
Efektifitas media pembelajaran	.507	.097	.318	5.243	.000

Terdapat empat indikator yang digunakan untuk proses pengambilan data, yaitu kesesuaian media dengan pengguna, penggunaan media, kesesuaian media dalam pembelajaran dan efektifitas dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 3, di antara keempat indikator ini ada satu indikator yang tidak berpengaruh terhadap hasil pembelajaran, yaitu kesesuaian media dengan pengguna. Hal ini disebabkan oleh fitrah pendidik bagian dalam menjalin video, misalnya guru harus menjalin video yang menyangi dan bisa menerangkan materi secara runtut sehingga anak didik mudah menangkap apa yang disampaikan (Imamah, 2012). Guru diharuskan mempunyai kemampuan untuk menguji dengan baik agar video yang dibuat sependapat dengan apa yang terdapat didalam subjek (Azzahra, 2017). Adapun penelitian yang senada dengan bagian ini, disebutkan bahwa persepsi dan penilaian pendidik masih rendah untuk mengembangkan media pembelajaran terutama membuat audio visual (Mertha et al., 2019).

Selain itu, variabel tidak berpengaruhnya kesesuaian media dengan pengguna adalah pendidik tidak menangkap bahwasannya tidak semua subjek yang disampaikan akan efektif jika menggunakan video, apalagi pembelajaran pendidikan jasmani yang memang seharusnya banyak memerlukan aktivitas jasmani di lapangan. Tentunya bagian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu tidak semua materi pembelajaran yang disampaikan bisa dijadikan video,

semata-mata subjek tertentu yang dapat digunakan untuk video sebagai daya upaya pembelajarannya. Materi tidak hanya diberikan oleh pengajar, melainkan siswa juga harus memperoleh gambaran sendiri terkait materi yang disampaikan (Agustiningsih, 2015). Namun untuk memanfaatkan pembelajaran menggunakan video, tentunya penting untuk diingat bahwasanya terdapat tiga bagian patokan bobot kognitif yaitu elemen yang memengaruhi keterlibatan, komponen untuk mempromosikan pembelajaran aktif (Suprayitno, 2019). Kemudian bagian yang padu pada sejumlah rekomendasi, seperti membuat video pendek yang menargetkan pada sasaran pembelajaran, lalu menggunakan video yang serasi dengan deskripsi kemudian dipertimbangkan agar saling berpautan dan tidak berlebihan. Sematkan kondisi pembelajaran aktif dengan menggunakan pertanyaan yang interaktif atau dengan tugas terkait (Brame, 2016). Guru telah meningkatkan gaya pendidikan untuk menggunakan video untuk siswa yang terlibat dalam mengembangkan efek pembelajaran (Yunita & Wijayanti, 2017). Ini berlaku untuk keterampilan pengembangan dan pengalaman belajar menggunakan mahasiswa multimedia (Sumarni & Feranita, 2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, di antara keempat indikator ini ada satu indikator yang tidak berpengaruh terhadap hasil pembelajaran, yaitu kesesuaian media dengan pengguna. Selain itu, variabel tidak berpengaruhnya kesesuaian media dengan pengguna memunculkan dugaan bahwa pendidik tidak memahami bahwasanya tidak semua subjek yang disampaikan akan efektif jika menggunakan video, apalagi pembelajaran pendidikan jasmani yang memang seharusnya banyak memerlukan aktivitas fisik di lapangan. Tentunya bagian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu tidak semua materi pembelajaran yang disampaikan bisa dijadikan video, semata-mata subjek tertentu yang dapat digunakan untuk video sebagai daya upaya pembelajarannya. Sematkan kondisi pembelajaran aktif dengan menggunakan pertanyaan yang interaktif atau dengan tugas terkait.

REFERENSI

- Agustiningsih, A. (2015). Video sebagai alternatif media pembelajaran dalam rangka mendukung keberhasilan penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50-58. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.72>
- Agustryani, R., Nur Herliana, M., & Soraya, N. (2020). Pengaruh Model Team Game Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Responsibility siswa dalam Pembelajaran Penjas Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Tasikmalaya. *Jendela Olahraga*, 5(1), 30. <https://doi.org/10.26877/jo.v5i1.5225>
- Akbar, R. R. A. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran*. UIN Raden Intan Lampung.
- Azhariadi, A., Desmaniar, I., & Geni, Z. L. (2019). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Di Daerah Terpencil. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Azzahra, R. (2017). Analisis Pembuatan Video Media Pembelajaran dalam Mata Kuliah Pembelajaran Menyimak oleh Mahasiswa Kelas A Semester V Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Khairun Ternate. *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 8-14. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/widyabastra/article/view/1759>
- Brame, C. J. (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE Life Sciences Education*, 15(4), es6.1-es6.6. <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116-137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Creswell, J. (2013). Steps in Conducting a Scholarly Mixed Methods Study Abstract for DBER Group Discussion on 2013 - 11 - 14. *Steps in Conducting a Scholarly Mixed Methods Study*, 1-54.
- Darmawati, D., Rahayu, T., & Achmad Rifai Rc. (2017). Journal of Physical Education and Sports Leadership Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP Ogan Komering Ulu Timur Sumatera Selatan Abstrak. *Journal of Physical Education and Sports*, 6(2), 108-116. <https://doi.org/10.15294/jpes.v6i2.17359>
- Haris, A., & Ghazali, M. I. (2016). Implementation of teacher learning in physical education curriculum at the junior school in makassar, Indonesia. *Journal of Physical Education and Sport*, 16(1), 683-687. <https://doi.org/10.7752/jpes.2016.s1110>
- Imamah, N. (2012). Peningkatan hasil belajar IPA melalui pembelajaran kooperatif berbasis konstruktivisme dipadukan dengan video animasi materi sistem kehidupan tumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1). 32-36. <https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2010>

- Kristanto, A. (2011). *Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/Tv Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Mertha, I. G., Rahayu, S., & Lestari, N. (2019). *Workshop Teknik Pembuatan Video Pembelajaran Pada Guru-Guru SMP N 1 Gunungsari Lombok Barat*. 2(1), 1–5. <https://jurnalkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/990>
- Sumbodo, P. P. (2016). Penerapan Metode Kooperatif Tipe Team's Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli pada Siswa Kelas XI TSM SMK Murni 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016.
- Rahmawati, S., Wicaksono, L., & Purwanti. (2019). Meningkatkan Perhatian Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Melalui Bimbingan Klasikal dengan Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(9), 1-9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/35853>
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Sumarni, S., & Feranita, R. (2017). The Utilization Effect of Video Learning Media Through Critical Thinking Skills and Student Learning Outcomes towards Tenth Grade Student in Sociology Subject at SMA 1 Banyuasin II. In *International Conference on Education 2017* (pp. 267-273). <https://doi.org/10.2991/ice-17.2018.59>
- Suprayitno, A. (2019). *Pedoman Dan Penyusunan Pengembangan Diri Bagi Guru*. Deepublish.
- Wahono, & Satria, R. (2018). Sistem E-Learning Berbasis Model Motivasi Komunitas. *Jurnal Teknodik*, 21(3), 228. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v21i3.469>
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 153–160. <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>