

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN
KELAS V SD**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperolehh Gelar Sarjana Pendidikan
Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*



Oleh:

**FIFI MIFTAHUR RAHMI
18004170**

**PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

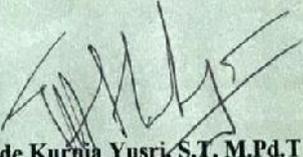
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN
KELAS V SD**

Nama : Fifi Miftahur Rahmi
NIM/BP : 18004170/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

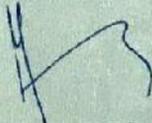
Padang, November 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing


Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T, M.Pd.T
NIP. 19840523 200812 1 003

Ketua Departemen KTP FIP UNP


Dr. Abna Hdayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

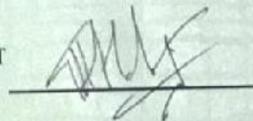
Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata
Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas V SD
Nama : Fifi Miftahur Rahmi
NIM/BP : 18004170/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2022

**Tim Penguji
Nama**

Tanda Tangan

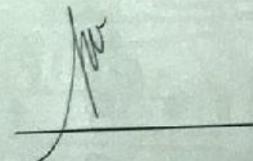
**Ketua : Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T, M.Pd.T
NIP. 19840523 200812 1 003**



**Anggota : Prof. Dr. Alven Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 198602 1 002**



**Anggota : Novrianti, S.Pd, M.Pd
NIP. 19801101 200801 2 014**



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fifi Miftahur Rahmi
NIM/BP : 18004170/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Dapartamen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata
Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Kelas V SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, November 2022
Yang menyatakan :



Fifi Miftahur Rahmi
NIM. 18004170

ABSTRAK

FIFI MIFTAHUR RAHMI. 2022. PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN KELAS V SD.

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, Media Pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pada mata pelajaran PJOK kelas V serta mengetahui kualitas kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan sehingga layak digunakan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah Research and Development (R&D), menggunakan model pengembangan 4-D. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 4 tahap, yaitu: (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Develop*, (4) *Disseminate*. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji praktikalitas dilakukan kepada 20 orang siswa kelas V di SDN 02 Minangkabau.

Pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi Vn Video Editor pada mata pelajaran PJOK untuk kelas V SD telah dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk video. Produk ini telah melalui tahap validasi, Berdasarkan hasil penilaian validasi materi dari guru bidang studi PJOK SDN 02 Minangkabau dan validasi media yakni dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, hasil validasi dari dua ahli media sudah dikategorikan “sangat valid” dengan rata-rata 4,85. Sedangkan hasil akhir validasi dari ahli materi sudah dikategorikan “sangat sesuai” dengan rata-rata 4,69. Pada hasil uji praktikalitas produk media pembelajaran berada pada rata-rata 4,69 kategori “Sangat Praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran menggunakan aplikasi Vn Video Editor pada mata pelajaran PJOK dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Kata kunci : Pengembangan, Media Video.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas V SD” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, saran, dorongan dan semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T, M.Pd.T selaku Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing yang selalu memberikan motivasi, dukungan, dan selalu sabar dalam membimbing peneliti mulai dari awal penyusunan skripsi sampai pada tahap akhir skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada peneliti guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Novrianti, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji sekaligus validator media yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada peneliti mulai dari pelaksanaan seminar proposal, validasi media, hingga pada pelaksanaan sidang skripsi, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dedi Supendra, S.Pd, M.A selaku validator media yang telah memberikan berbagai komentar dan saran demi perbaikan produk media yang peneliti kembangkan.

5. Ibu Dr. Abna Hidayati S.Pd, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Bapak/Ibuk Dosen serta staf Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
7. Ibu Eli Deswita S.Pd selaku validator materi yang begitu baik dan mau meluangkan waktunya untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan tugas Skripsi ini, serta yang selalu memberikan dukungan agar peneliti segera menyelesaikan tugas skripsi ini.
8. Kepala Sekolah, guru, siswa-siswi kelas V di SDN 02 Minangkabau yang telah memberikan dukungan, semangat serta membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian tugas akhir skripsi ini.
9. Teristimewa untuk kedua orang tua, mama dan papa yang selalu hadir dengan cinta, memberikan do'a yang tiada putus, dukungan, dan semangat sehingga menjadi kekuatan terbesar bagi peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
10. Saudara-saudari tersayang, abang dody rahmad tuesa, kakak widya alief, kakak fitrah fadilah, dan adik hadyattul nabilla yang selalu memberikan do'a, semangat serta pertanyaan kapan wisuda kepada peneliti, sehingga mendorong peneliti untuk menyelesaikan skripsi dan bisa menjawab pertanyaan tersebut.
11. Keponakan tersayang, yang selalu memberikan semangat dan menjadi penghibur dikala lelah menghadapi skripsi.
12. Meilani Miswandi yang menjadi teman berjuang dari awal perkuliahan, yang selalu memberikan dorongan serta memberikan semangat serta selalu membantu peneliti dalam segala hal.

13. Vira Santica yang menjadi teman skripsian ke perpustakaan, teman yang selalu memberikan informasi serta selalu membantu peneliti dalam pembuatan skripsi ini.
14. Sahabat dari MAN, Faras Taqiyah, Rifka Nabilla Putri, Rega Kurniawati, Mirza Pratama yang memberikan dukungan, semangat serta menjadi pendengar keluh kesah peneliti.
15. Tessya Sandriani dan Viona Aliffia yang memberikan dukungan serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib dan seperjuangan dengan saya.

Semoga segala bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT, mudah mudahan skripsi ini bermanfaat bagi peneliti sendiri, lembaga tempat penelitian dan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, serta pembaca pada umumnya.

Padang, Oktober 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penembangan	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
H. Manfaat Pengembangan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Media Pembelajaran	13
B. Media Video Pembelajaran	22
C. VN Video Editor	29
D. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	31
E. Validitas dan Praktikalitas	38
F. Kajian Penelitian yang Relevan	40
G. Kerangka Konseptual	44
BAB III METODE PENGEMBANGAN	57
A. Jenis Penelitian	57
B. Model Pengembangan	58
C. Prosedur Pengembangan	60
D. Instrumen Pengumpulan Data	64
E. Teknik Analisis Data	70
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	73
A. Hasil Pengembangan.....	73
B. Pembahasan.....	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kriteria Ketuntasan Belajar Berdasarkan Hasil <i>Post Test</i>	4
2. Penentuan Skor	65
3. Kisi-kisi Penilaian Materi	67
4. Kisi-kisi Penilaian Media.....	68
5. Kisi-kisi Penilaian Siswa	69
6. Bentuk Pernyataan Skor Media.....	70
7. Bentuk Pernyataan Skor Materi	71
8. Bentuk Pernyataan Skor Praktikalitas.....	71
9. Kriteria Interpretasi Skor	72
10. Hasil Penilaian Media 1	84
11. Hasil Penilaian Media 2	86
12. Hasil Validasi ahli materi.....	87
13. Hasil Uji Praktikalitas	89
14. Revisi Media Pembelajaran	89
15. Hasil Uji Validitas dan Praktikalitas	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Produk.....	10
2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	15
3. Teknik Permainan Passing bawah.....	36
4. Aktivitas Passing Bawah Berpasangan	37
5. Aktivitas Pembelajaran Passing Bawah Melalui Atas Net	38
6. Kerangka Berpikir.....	44
7. Prosedur Penelitian Pengembangan 4-D.....	59
8. Halaman Pembuka	78
9. Halaman Identitas Produk.....	79
10. Halaman Materi.....	80
11. Halaman Penutup	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Story Board</i>	97
2. Silabus.....	103
3. RPP	115
4. Hasil Uji Validasi Media 1	121
5. Hasil Uji Validasi Media 2	125
6. Hasil Uji Materi	129
7. Hasil Uji Praktikalitas	131
8. Hasil Skor Rata-rata Praktikalitas	133
9. Dokumentasi Penelitian	134
10. Surat Izin Penelitian	137
11. Surat Selesai Penelitian	140
12. Hasil Wawancara Guru	143
13. Hasil Wawancara Siswa.....	144

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan diibaratkan sebagai sebuah sistem. Sebagai sistem, kegiatan pendidikan terdiri dari beberapa komponen, yaitu pendidik, peserta didik, tujuan pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Semua komponen saling berhubungan, saling tergantung, dan saling menentukan satu sama lain. Setiap komponen memiliki fungsi masing-masing dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Aktivitas pendidikan akan terselenggara dengan baik apabila didukung olehh komponen-komponen dimaksud.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab 1 ayat 1 dikemukakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang telah ada dalam sumber daya manusia melalui kegiatan belajar mengajar, sehingga tercapai tujuan dari pembelajaran dan pada akhirnya aktivitas pembelajaran dapat dikatakan berhasil.

Keberhasilan pembelajaran tidak lepas dengan cara mengajar pendidik dan cara belajar peserta didik. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila

adanya perubahan perilaku pada peserta didik ke arah yang lebih baik menyangkut perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik dibantu agar dapat berkembang secara optimal sesuai kemampuan potensi, sifat dan kebiasaan yang dimiliki. Pengajar harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi perkembangan peserta didik dengan memberikan suasana kelas yang nyaman, menyenangkan, dan menarik untuk mengembangkan diri secara optimal sehingga tujuan yang dicita-citakan dapat tercapai.

Dalam mencapai tujuan pendidikan, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi alternatif. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sebuah strategi pembelajaran. Menurut Fetri Yeni (2017: 5), Media Pembelajaran adalah segala sesuatu baik dalam bentuk audio, visual maupun audio visual yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar dari sumber pembelajaran kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi efektif. Peran media dapat menyampaikan pesan dalam hal ini guru kepada penerima pesan yaitu siswa, di mana isi pesan disampaikan dalam bentuk audio, visual, maupun audio visual sehingga dapat dipahami oleh siswa.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Azhar dkk (2020) Pendidikan Jasmani adalah pembelajaran adanya aktivitas jasmani dirancang untuk kebugaran jasmani, pengetahuan, perilaku hidup sehat, aktif, sportif, kecerdasan emosional, keterampilan berkembang dan

keterampilan motorik meningkat. PJOK merupakan mata pelajaran yang menggunakan konsep pembelajaran *learning by moving* (belajar melalui gerak). Pelajaran PJOK di sekolah dasar terdiri dari : atletik, senam, pendidikan kesehatan, serta kegiatan pilihan yaitu: renang, pencak silat, bulutangkis, tenis meja, tenis lapangan, sepak takraw, *softball* dan olahraga tradisional. Pembelajaran PJOK khususnya permainan bola besar sudah masuk dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) di lembaga Sekolah khususnya sekolah dasar yaitu mulai dari kelas IV-VI.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 21 april 2022, ditemukan beberapa permasalahan yaitu: (1) Metode ceramah masih dominan dalam proses pembelajaran, dibuktikan dengan guru hanya menjelaskan materi di depan kelas tanpa menggunakan media pembelajaran dan menggunakan buku sebagai sumber belajar. (2) Jam pembelajaran PJOK yang terpisah yaitu dua kali dalam seminggu (penyampaian teori di hari senin dan pelaksanaan praktek di hari rabu).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK, yaitu Ibu Eli Deswita, S.Pd juga ditemukan beberapa masalah, yaitu: (1) Kurangnya konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan, siswa sibuk mengobrol dengan siswa yang lain. (2) Siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan olehh guru. (3) Kesempatan yang diberikan olehh guru untuk bertanya tidak dimanfaatkan olehh siswa. (4) Rendahnya hasil belajar siswa.

Sedangkan hasil wawancara dengan siswa, didapatkan informasi bahwa siswa kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, disebabkan karena hari guru menjelaskan dan siswa praktek di lapangan dilaksanakan di hari yang berbeda. Sehingga siswa sudah lupa dengan penjelasan yang guru berikan serta contoh gambar yang ada di buku pegangan tidak terlalu jelas dan penjelasannya yang kurang detail.

Masalah-masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran siswa kelas V di SDN 02 Minangkabau menyebabkan rendahnya hasil *post test* passing bawah, dibuktikan dengan siswa yang berjumlah 18 orang, didapatkan rata-rata nilai 44,44 dengan skor tertinggi 8 dan skor terendah 0. Berdasarkan hasil *post test* tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan Passing bawah siswa kelas V SDN 02 Minangkabau masih tergolong kurang. Hal ini ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 1 Kriteria Ketuntasan Belajar Berdasarkan Hasil *Post Test*

No	Kategori	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	2	11,11
2	Tidak tuntas	16	88,89
Jumlah			100

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, 88,89% siswa tidak tuntas dalam melaksanakan passing bawah dalam permainan bola voli. Hal ini dapat terjadi karena hari guru menjelaskan dan siswa praktek di lapangan dilaksanakan di hari yang berbeda. Sehingga siswa sudah lupa dengan penjelasan yang guru berikan serta contoh gambar yang ada di buku pegangan

tidak terlalu jelas dan penjelasannya yang kurang detail. Sehingga dibutuhkan alat penyampaian pesan yaitu materi pembelajaran passing bawah untuk memudahkan siswa mengulang materi di luar jam pembelajaran. Solusi yang dapat ditawarkan adalah pembuatan media video pembelajaran, karena media video pembelajaran dapat memudahkan siswa melihat gerakan secara detail, sehingga membantu siswa dalam melaksanakan pembelajaran di luar sekolah.

Media video pembelajaran merupakan media yang dapat dilihat, didengar dan dapat menyampaikan pesan (materi) dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan memudahkan siswa dalam mendapatkan informasi. Serta tampilan video akan lebih menarik bagi siswa di banding hanya melihat urutan-urutan gerakan yang ada di pegangan buku siswa. Menurut Sukiman menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.

Manfaat media video dalam pembelajaran adalah (1) Dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa memperhatikan materi dan diharapkan siswa dapat memahami serta mengerti materi yang disampaikan. (2) Mengatasi keterbatasan waktu, sehingga siswa dapat mengulang-ulang materi yang belum dimengerti ketika di luar jam pembelajaran. (3) Materi yang disampaikan lebih jelas karena terdapat ilustrasi yang menggambarkan materi pembelajaran.

Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran PJOK dapat menjadi manfaat dalam proses pembelajaran bagi siswa dan guru, karena media video pembelajaran ini dapat menjadi penyampaian pesan dari pengajar yaitu guru kepada peserta didik untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Karena media video pembelajaran dapat diulang secara terus menerus, penggunaannya juga sangat mudah dan pada tampilan video, diperlihatkan gerakan-gerakan secara detail agar memudahkan siswa dalam proses pembelajarannya.

Sehingga media video pembelajaran mampu menyampaikan informasi dari guru ke siswa karena kemudahan dalam penggunaan serta detail gerakan yang ditampilkan agar siswa mengetahui dengan benar. Selain itu siswa juga dapat mendengarkan penjelasan tentang gerakan yang ditampilkan di video. Karena PJOK merupakan pembelajaran yang belajar dari gerakan (*learning by moving*) sehingga media video dapat menyampaikan materi dengan tepat dan mudah. Penggunaan media *real object* dianggap paling efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga mampu mengatasi kesulitan belajar siswa dan perbedaan gaya belajar. Oleh karena itu dengan penggunaan media pembelajaran mampu menampilkan dan menyajikan materi pembelajaran yang lebih konkrit dan mudah dipahami siswa.

Dalam pengembangan media video pembelajaran, peneliti lebih tertarik menggunakan aplikasi VN Video Editor. VN Video Editor merupakan salah satu aplikasi editor video yang sedang populer pada saat ini, karena proses pengeditannya yang mudah. aplikasi ini bisa digunakan melalui PC

ataupun *handphone*. Menurut Purmadi, dkk. (2021 : 6), VN Video Editor adalah salah satu aplikasi edit video *android* maupun yang cocok untuk digunakan baik olehh pemula ataupun professional.

Penggunaan aplikasi VN Video Editor dalam pengembangan media video pembelajaran memiliki kelebihan, yaitu aplikasi yang mudah digunakan olehh pemula, terdapat fitur *multilayer time frame* yan memberi kebebasan mengedit video tanpa mencampur aduk efek elemen lain di video, adanya latar musik yang tersedia dan dapat menambahkan musik yang disukai, ada pilihan efek serta tiada *watermark* yang membuat video tampak sangat professional. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi VN Video Editor).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik dalam melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas V di SDN 02 Minangkabau”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode ceramah masih dominan dalam proses pembelajaran.
2. Sebagian siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pelajaran.
3. Siswa kurang memahami materi pelajaran.
4. Jam pembelajaran PJOK yang terpisah yaitu dua kali dalam seminggu (penyampaian teori di hari senin dan pelaksanaan praktek di hari rabu).

Siswa sudah lupa dengan materi yang dibahas di hari senin, jadi ketika pembelajaran di hari rabu dilaksanakan, siswa tidak mampu melaksanakan gerakan yang di ajarkan di hari senin.

5. Guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar.
6. Guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran.
7. Siswa tidak dapat menjawab pertanyaan guru.
8. Kesempatan bertanya yang diberikan oleh guru tidak dimanfaatkan siswa.
9. Rendahnya hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, yaitu Jam pembelajaran PJOK yang terpisah menjadi dua kali dalam seminggu (penyampaian teori di hari senin dan pelaksanaan praktek di hari rabu). maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Aplikasi VN Video Editor Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan kelas V SDN 02 Minangkabau.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi VN Video Editor pada mata pelajaran PJOK untuk kelas V di SD dilakukan?

2. Bagaimanakah validitas, pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi VN Video Editor pada mata pelajaran PJOK untuk kelas V di SD?
3. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi VN Video Editor pada mata pelajaran PJOK untuk kelas V di SD?

E. Tujuan Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran ini dikembangkan selain untuk membantu guru dalam proses belajar juga dapat dijadikan sebagai upaya meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap belajar. Pengembangan media video pembelajaran ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan visualisasi *real* karena yang kita ketahui media pembelajaran berbasis audio visual adalah media penyalur pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan indera penglihatan.

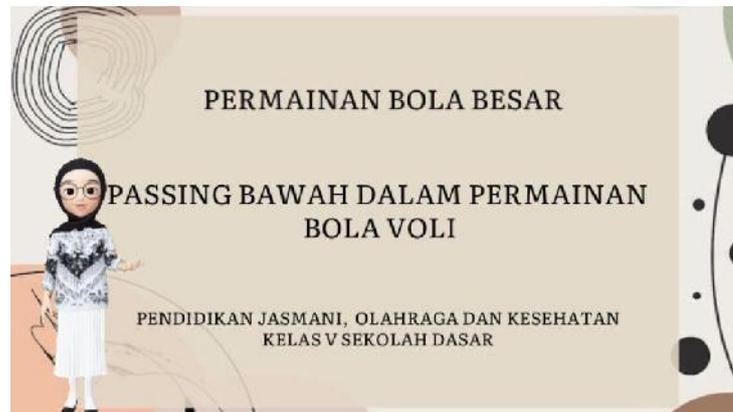
1. Menghasilkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi VN Video Editor pada mata pelajaran PJOK untuk kelas V di SD yang valid.
2. Mengetahui validitas pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi VN Video Editor pada mata pelajaran PJOK untuk kelas V di SD.
3. Menghasilkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi VN Video Editor pada mata pelajaran PJOK untuk kelas V SD yang praktis.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Video Pembelajaran yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, karena menampilkan *detail-detail* gerakan yang ada dalam pelaksanaan passing bawah serta mendukung terciptanya proses belajar yang mandiri dimana didalam pembuatannya menggunakan aplikasi VN Video Editor. Dalam memutar hasil video, tidak diperlukan aplikasi khusus, karena hasil video pembelajaran dapat di putar seperti biasa.

Spesifikasi produk dalam penelitian ini:

1. Materi yang dipilih dalam pembuatan video pembelajaran ini adalah materi yang telah disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa SD Negeri 02 Minangkabau pada mata pelajaran PJOK kelas V.
2. Produk
 - a. Perancang berfungsi merancang video pembelajaran sesuai dengan materi atau standar kompetensi SD yang dibutuhkan siswa.
 - b. Pengguna Guru dan siswa yang nantinya akan memiliki materi ini.
 - c. Tampilan produk
 - 1) Pada tampilan awal berisi identitas program yang terdiri dari judul program, mata pelajaran dan kelas.



Gambar 1. Tampilan Produk

- 2) Tampilan berikutnya tampilan mengenai SK, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.
 - 3) Selanjutnya dilanjutkan dengan pembukaan video oleh narator yang akan membuka pembahasan mengenai materi yang akan ditampilkan.
 - 4) Kemudian barulah masuk kedalam pembahasan materi.
 - 5) Narrator menyampaikan kesimpulan pada akhir video.
 - 6) Penutup dari narator.
3. Penggunaan media video pembelajaran
- a. Penggunaan pada saat jam pembelajaran PJOK di sekolah

Pada saat jam pembelajaran PJOK, guru membuka pembelajaran terlebih dahulu. setelah itu guru masuk kepada materi pembelajaran dan menampilkan video pembelajaran. setelah media video pembelajaran selesai ditampilkan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. jika ada pertanyaan guru akan menjelaskan jawabannya, jika tidak ada yang bertanya, guru

memberikan pertanyaan kepada siswa untuk memastikan apakah siswa benar-benar sudah paham atau belum.

b. Penggunaan diluar jam pembelajaran di sekolah

Penggunaan media dapat disebarkan dengan 2 cara, yaitu media video pembelajaran disebarkan di grup *WhattsApp* kelas V agar memudahkan siswa dalam proses belajar, dengan ukuran produk yang dihasilkan 110,1MB. Lalu media juga disebarkan melalui *youtube* agar cangkupan penyebarannya lebih luas lagi.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Media video pembelajaran ini diasumsikan akan mampu memenuhi kebutuhan informasi siswa karena umumnya siswa sudah memiliki perangkat *smartphone* yang dapat digunakan untuk memutar video pembelajaran ini. Video pembelajaran ini dapat di akses di luar jam sekolah menggunakan *smartphone* sedangkan disekolah guru menampilkan video pembelajaran ini menggunakan *infocus*, sehingga diharapkan dapat memudahkan proses belajar siswa karena pembelajaran tidak hanya didapatkan di sekolah, namun juga dapat di akses di luar jam pembelajaran di sekolah.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi VN Video Editor memiliki keterbatasan, yaitu keterbatasan waktu, biaya dan

sumber daya, sehingga penelitian ini dikembangkan untuk 1 Kompetensi Dasar (KD) dan satu pokok materi saja.

H. Manfaat Pengembangan

1. Bagi guru, khususnya guru mata pelajaran PJOK semoga bisa memanfaatkan media video pembelajaran yang dihasilkan dan dapat membantu guru dalam mengajar.
2. Bagi siswa, semoga dapat memberikan motivasi belajar dan menjadikan pembelajaran PJOK terasa menyenangkan dengan adanya media video pembelajaran ini.
3. Sebagai masukan bagi semua pihak yang berperan dalam pendidikan dan pembelajaran agar dapat memanfaatkan media sehingga lebih memudahkan dalam kegiatan pembelajaran.
4. Bagi peneliti, sebagai aplikasi dari ilmu pengetahuan yang diperoleh, sebagai perekayasa pembelajaran yang menunjang proses pendidikan dan sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP.