

PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BAGI GURU PJOK

**I Made Satyawan¹, I Kadek Happy Kardiawan², Ni Putu Dwi Sucita Dartini³,
Ketut Agus Seputra⁴**

Jurusan Pendidikan Olahraga FOK UNDIKSHA;

Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA

Email: made.satyawan@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Video is a learning media that uses audio visuals that contain material by combining concepts, procedures and theories to help understand the material being taught. The use of learning videos is in accordance with the characteristics of Physical Education (PE) learning which are identical to motion. Through videos, students can learn the movements more clearly because the material in the video can be stopped and played as many times as needed. The use of video as a learning medium has been used by middle school PE teachers in Bangli Regency, but it is still very limited. This activity aims to improve the knowledge and skills of teachers in designing PE learning videos. Participants in this activity were 31 teachers junior high school of PE in Bangli Regency. This activity will be held from 2-3 September 2022. The methods used are discussion, project and mentoring. The results of the activity showed (1) the knowledge of the participants about making learning videos scored 85 in the very good category and (2) all participants had been able to make learning videos according to the material.

Keywords: learning media, video, physical education

ABSTRAK

Video merupakan suatu media pembelajaran yang menggunakan audio-visual yang berisi materi dengan menggabungkan konsep, prosedur dan teori untuk membantu memahami materi yang diajarkan. Penggunaan video pembelajaran sesuai dengan karakteristik pembelajaran PJOK yang identik dengan gerak. Melalui video, peserta didik dapat mempelajari gerakan secara lebih jelas sebab materi dalam video dapat dihentikan dan diputar berkali-kali sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan video sebagai media pembelajaran sudah digunakan oleh guru PJOK SMP di Kabupaten Bangli, namun masih sangat terbatas. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang video pembelajaran PJOK. Peserta dalam kegiatan ini adalah guru PJOK SMP di Kabupaten Bangli sebanyak 31 orang. Kegiatan ini dilaksanakan dari tanggal 2-3 September 2022. Metode yang digunakan diskusi, proyek dan pendampingan. Hasil kegiatan menunjukkan (1) pengetahuan peserta mengenai pembuatan video pembelajaran memperoleh nilai 85 dalam kategori sangat baik dan (2) seluruh peserta telah mampu membuat video pembelajaran sesuai dengan materi.

Kata kunci: media pembelajaran, video, pendidikan jasmani

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 menghantam berbagai sektor di Indonesia termasuk bidang Pendidikan. Hal ini mengharuskan pemerintah mengambil kebijakan-kebijakan dalam upaya untuk melakukan pencegahan, pengendalian dan mengatasi dampak yang ditimbulkan oleh virus ini. Pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran

Coronavirus Disease (Covid-19) yang salah satu isinya adalah mengganti proses belajar di sekolah menjadi belajar dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh/ pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah kegiatan yang dilakukan dengan memanfaatkan internet dalam proses pembelajarannya (Aji et al., 2020). Dalam pelaksanaannya memerlukan beberapa aplikasi/ platform yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran seperti whatsapp, google meet, google form, google classroom dan aplikasi lainnya. Melalui pembelajaran daring pembelajaran menjadi

lebih terpusat serta melatih kemandirian peserta didik, waktu dan tempat yang fleksibel, biaya yang terjangkau serta kemudahan akses untuk belajar (Pangondian et al., 2019). Sedangkan kelemahan dari pembelajaran daring adalah kurangnya interaksi yang nyata antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa (Anggrawan, 2019) serta tidak semua siswa memiliki akses internet.

Terdapat beberapa tantangan bagi guru dalam menyiapkan dan menyelenggarakan pembelajaran daring, (1) ketimpangan teknologi antara sekolah di kota besar dan daerah, (2) keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran, (3) keterbatasan sumberdaya untuk pemanfaatan teknologi pendidikan, (4) relasi guru-murid-orang tua dalam pembelajaran daring yang belum integral (Suharwoto, 2020). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan penggunaan teknologi informasi seperti penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan adaptif untuk pembelajaran daring. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat mendorong efektifitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran (Batubara & Batubara, 2020). Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik sehingga pesan, nilai, pengetahuan dapat diterima dengan baik sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran (Abi Hamid et al., 2020). Untuk itu, media pembelajaran perlu dirancang dengan baik agar pesan atau informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Pada masa pandemi Covid-19 ini, peran media pembelajaran sangat penting dalam membantu peserta didik memahami materi pelajaran yang diberikan termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Media pembelajaran yang dirancang dalam pembelajaran PJOK harus adaptif dan interaktif dengan situasi pembelajaran daring. PJOK adalah adalah proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan

keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi (Samsudin, 2008). Sebagai mata pelajaran yang banyak melibatkan aktivitas fisik seperti berlari, berjalan, melompat, menendang, memukul, menangkap dan lainnya diperlukan media yang dapat mengajarkan peserta didik untuk dapat melakukan gerakan (aktivitas fisik) secara efektif dan efisien. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan sesuai dengan ciri pembelajaran PJOK adalah media berupa video pembelajaran/ video tutorial.

Video adalah sebuah teknologi penangkapan, perekaman, penyimpanan, dan pengolahan gambar diam sehingga ia tampak seperti gambar bergerak (Munir, 2012). Selanjutnya Riyana (2007) menyebutkan bahwa media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah alat yang dipakai untuk menyampaikan informasi berupa gambar bergerak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui video pembelajaran, peserta didik dapat mengetahui tentang cara melakukan gerak dalam olahraga yang benar beserta tahapan-tahapannya. Hal ini sesuai dengan kelebihan dari video pembelajaran yaitu dapat memberikan pesan yang dapat diterima secara merata oleh peserta didik, video sangat bagus untuk menerangkan proses, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan serta memberikan kesan yang mendalam dalam mempengaruhi sikap peserta didik (Rusman, 2011). Video pembelajaran dapat diandalkan pada bidang studi yang mempelajari keterampilan motorik dan melatih kemampuan kegiatan (Uno & Lamatenggo, 2011). Pembelajaran PJOK menekankan pada gerak sebagai aktivitas belajar sehingga dalam penyampaian materi perlu memberikan contoh gerakan yang

berulang-ulang. Melalui video pembelajaran peserta didik dapat melihat secara cermat dan mengulang-ulang sesuai dengan kebutuhan.

Mengingat pentingnya penggunaan media pembelajaran berupa video, maka guru PJOK diharapkan mampu membuat video-video pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik peserta didik. Ditengah pandemi COVID-19 guru PJOK diharapkan lebih kreatif dalam mengemas pembelajaran. Mencontohkan gerakan secara berulang-ulang saat pembelajaran tatap muka akan sulit dilakukan saat pembelajaran daring. Penggunaan video pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih mudah dalam melihat contoh gerakan sehingga mampu mempraktikkannya dengan baik dan benar. Peserta didik banyak belajar melalui contoh yang diberikan dan video pembelajaran dapat menjadi alat untuk menyampaikan materi ditengan pembelajaran daring. Anak dapat mengakses video kapan dan dimana saja untuk mempelajari gerakan dalam video pembelajaran yang diberikan. Namun dalam praktik pembelajaran daring PJOK, masih banyak guru yang belum memanfaatkan video pembelajaran sebagai media karena terbatasnya pengetahuan tentang cara mendesain dan membuat video pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Untuk itu diperlukan pelatihan bagi guru-guru PJOK tentang cara pembuatan video pembelajaran yang menarik, kreatif serta mudah untuk mendesain dan membuatnya.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah sebagai berikut.

1. Metode ceramah yaitu menyampaikan materi secara lisan tentang konsep media pembelajaran, video pembelajaran, tujuan, cara merancang dan mengembangkan video pembelajaran.
2. Metode tanya jawab yaitu penyampaian materi dengan tanya jawab, baik pemateri

bertanya kepada peserta maupun peserta yang bertanya kepada materi tentang pembuatan video pembelajaran

3. Metode diskusi yaitu mendiskusikan kembali materi yang telah disampaikan sehingga terjadi interaksi timbal balik antara para peserta dengan peserta dan antara peserta dengan narasumber

4. Metode proyek yaitu peserta membuat video pembelajaran PJOK

5. Metode pendampingan yaitu mendampingi peserta dalam membuat video pembelajaran PJOK oleh narasumber dan tim PkM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dan pendampingan pembuatan video pembelajaran dilaksanakan selama 2 hari yaitu hari Jumat - Sabtu, 2-3 September 2022. Peserta kegiatan berjumlah 31 orang guru PJOK di Kabupaten Bangli. Narasumber kegiatan adalah Made Wira Yanottama, S.Pd yang merupakan *fress graduate* S1 Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha. Kegiatan hari pertama, 2 September dilakukan secara luring bertempat di aula Yayasan Gurukula Bangli. Acara dimulai pukul 09.00 wita dimana peserta melakukan presensi terlebih dahulu serta pembukaan acara dimulai pukul 09.30 wita. Kegiatan dibuka oleh Bapak Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga (Disdikpora) Kabupaten Bangli Komang Pariartha, S.H., MM. Dalam sambutannya beliau berterima kasih kepada pihak Undiksha yang telah membuat kegiatan pelatihan untuk mendukung dan meningkatkan kompetensi guru PJOK di Kabupaten Bangli khususnya pada adaptasi teknologi.



Gambar 1 Pembukaan oleh Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bangli

Setelah pembukaan kegiatan dilanjutkan dengan penyajian materi oleh narasumber dari pukul 10.00 – 12.00 Wita. Materi diisi dengan pemaparan mengenai pengertian, fungsi, dan berbagai media pembelajaran. Selanjutnya materi dilanjutkan dengan cara merancang media pembelajaran berupa video. Dalam kegiatan ini aplikasi yang digunakan untuk membuat video pembelajaran adalah dengan Powtoon. Narasumber memberikan materi sekaligus langsung mendampingi peserta dalam membuat video melalui Powtoon mulai dari cara mendaftar, menggunakan template-template yang ada di aplikasi, menuliskan teks, menyisipkan gambar, mengisi suara (*dubbing*) serta menambahkan music dan juga mengatur volume *dubbing* dan music. Pada kegiatan ini juga dijelaskan bagaimana kode etik menggunakan hasil karya orang lain baik berupa gambar, video ataupun musik kedalam video pembelajaran yang akan dibuat. Disarankan untuk meminta izin kepada pemilik asli jika memungkinkan atau bisa mengutip dengan mencantumkan sumber gambar/video pada video pembelajaran yang dibuat sebagai upaya menghargai hasil karya orang lain.



Gambar 2 Penyampaian Materi oleh Narasumber

Penyampaian materi dilakukan sampai pukul 12.00 Wita, setelah itu dilanjutkan dengan istirahat makan siang pada pukul 12.00 – 13.00 Wita. Selesai istirahat, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan dalam pembuatan video pembelajaran. Untuk lebih memudahkan proses pendampingan, peserta dibagi menjadi beberapa kelompok. Di dalam kelompok peserta wajib membuat satu buah video pembelajaran yang telah disepakati dengan anggota kelompoknya. Guru-guru sangat antusias dalam mengikuti kegiatan, hal ini terlihat dari banyaknya peserta yang diminta mendampingi secara langsung, mulai dari mendaftar pada aplikasi hingga membuat video dengan menyisipkan teks dan gambar. Peserta juga bertanya bagaimana caranya memindahkan atau menconvert powerpoint menjadi video pembelajaran melalui aplikasi Powtoon.



Gambar 3 Pendampingan Pembuatan Video oleh Narasumber

Proses pendampingan hari pertama dilakukan sampai pukul 16.00 Wita. Selanjutnya dilakukan tes tulis mengenai pengetahuan peserta dalam merancang video pembelajaran meliputi: menjelaskan rasional penggunaan video dalam pembelajaran PJOK, menjelaskan manfaat video pembelajaran, dan menganalisis tahapan pembuatan video pembelajaran seperti pada table 4.1

Tabel 4.1 Pengetahuan Peserta Pelatihan (n=31)

No	Indikator	Rata-Rata
1	Menjelaskan rasional penggunaan video dalam pembelajaran PJOK	85
2	Menjelaskan manfaat video pembelajaran	87

3	Menganalisis tahapan pembuatan video pembelajaran	83
	Jumlah	255
	Skor Rata-Rata	85

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa rata-rata skor pengetahuan guru PJOK mengenai pembuatan video pembelajaran adalah 85 dalam kategori sangat baik. Ini mengindikasikan bahwa guru PJOK sudah mampu memahami tentang rasional, manfaat serta tahapan dan cara membuat video pembelajaran.

Pada hari kedua, Sabtu 3 September 2022 kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan pembuatan video pembelajaran secara daring lewat aplikasi grup *WhatsApp*. Pendampingan ini dilakukan untuk memfasilitasi kelompok yang belum menyelesaikan video pembelajarannya pada hari pertama. Selanjutnya peserta diminta untuk mengupload hasil kerjanya pada google drive : https://drive.google.com/drive/folders/1Uo9GpHJ5YVOqJLqV1xgFH0H50_jAF6WH

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta sudah mampu membuat video secara berkelompok. Berikut adalah cuplikan video yang sudah dibuat oleh peserta pelatihan



Gambar 4 Beberapa Cuplikan Video yang Dibuat Peserta Pelatihan

Ada beberapa evaluasi dari hasil video pembelajaran yang dibuat oleh peserta yaitu (1) pada beberapa video pembelajaran yang dibuat, belum menampilkan tujuan pembelajaran, (2) terdapat video belum menggunakan gambar hanya teks berjalan. (3) terdapat video yang dikumpulkan peserta masih dalam bentuk gambar yang disatukan menjadi seperti gambar bergerak (belum contoh nyata gerakan)

Pelatihan pembuatan video pembelajaran berlangsung dengan baik dan lancar yang terlihat dari adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta sebelum dan sesudah kegiatan. Pelatihan pembuatan video pembelajaran sangat penting bagi guru khususnya guru PJOK yang dalam proses pembelajarannya berbasis gerak. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Kelebihan video pembelajaran menurut Uno & Lamatenggo (2011:135) diantaranya: (1) dapat memanipulasi ruang dan waktu sehingga siswa dapat diajak kemana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas, (2) dapat menampilkan objek-objek yang kecil, besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa, dan (3) kemampuan media video juga dapat diandalkan pada bidang studi yang mempelajari keterampilan motorik dan melatih kemampuan kegiatan.

Komunikasi dalam penggunaan video pembelajaran bersifat satu arah karena peserta didik hanya memperhatikan video. Karena video bersifat dapat diulang-ulang maupun diberhentikan, maka guru bisa mengajak berkomunikasi dengan peserta didik tentang isi/pesan dari video yang dilihat, maupun tanya jawab tentang video yang disimak. Jadi komunikasi tersebut tidak hanya satu arah sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Sebelum memutuskan untuk memanfaatkan video dalam kegiatan pembelajaran, sebaiknya dilakukan seleksi terlebih dahulu terhadap video yang akan digunakan. Video yang dipilih harus sesuai dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum serta mengacu kepada silabus. Video yang menarik perhatian dan relevan dengan materi, memiliki daya retensi lebih baik karena otak menyimpan informasi dalam bentuk gambar (Adnyana et al., 2020: 1763).

Hasil pelatihan menunjukkan guru telah mampu merancang dan membuat video pembelajaran sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan

pendapat Herani (2021) yang menyatakan media video pembelajaran efektif dilaksanakan pada masa pandemi Covid-19, karena memudahkan pendidik dalam mengajarkan materi serta memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran.

Peserta memahami bahwa guru harus kreatif dan berinovasi dalam pembelajaran sehingga peserta didik mudah memahami materi. (Winasa, 2021) mengatakan bahwa video pembelajaran dapat membantu siswa dalam merumuskan dan menyelesaikan masalah, berpikir analitis, bereksperimen dan mengaktualisasikan pembelajaran yang dirancang oleh guru, video yang menarik dapat mempengaruhi sikap dan emosi siswa, siswa secara langsung mendapatkan umpan balik secara visual terhadap keterampilan yang dimiliki, siswa dapat memutar video kapan saja, dan guru tidak perlu mengalami kesulitan mengulang-ulang materi. Media audiovisual menarik perhatian peserta didik sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Pradilasari et al., 2019).

SIMPULAN

Beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil kegiatan PkM berdasarkan uraian di atas sebagai berikut.

1. Pengetahuan peserta tentang pembuatan video pembelajaran sangat baik dengan rata-rata hasil tes 85.
2. Semua peserta telah mampu membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon

DAFTAR RUJUKAN

Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Adnyana, P. B., Citrawathi, D. M., & Dewi, N. P. S. R. (2020). Efektivitas pelatihan pembuatan Flipped classroom video dengan Smartphone dan aplikasi Kinemaster (Program PkM).

Jurnal Senadimas Undiksha, 1758–1765.

Aji, W., Dewi, F., Kristen, U., & Wacana, S. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah dasar. *Edikatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.

Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Daring Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *Matrik: Jurnal Manajemen Teknik, Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 339–346.

<https://doi.org/https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.411>

Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 74–84. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/2950>

Herani, N. E. L. I. (2021). Pemanfaatan video pembelajaran pada mata pelajaran tematik terpadu Di sekolah dasar saat pandemi COVID-19. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(1), 58–66.

Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.

Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring dalam Revolusi Industri 4.0. *In Seminar Nasional Teknologi Komputer Dan Sains (Sainteks)*, 1(1), 56–60. <https://www.prosiding.seminar-id.com/index.php/sainteks/article/view/122>

Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15.

Riyana, C. (2007). Pedoman pengembangan media video. *Jakarta: P3ai Upi*, 2552–2654.

Rusman. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Alfabeta.

Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan*

Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI.
Prenada Media Group.

Suharwoto, G. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan yang Mendewasakan.*

<https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/>

Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran.* Bumi Aksara.

Winasa, I. P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) Melalui Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Video Pembelajaran pada Masa Pandemi. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(6), 804–812.