

PENGEMBANGAN VIDEO CEDERA DAN PENANGGULANGANNYA DENGAN PEMANFAATAN SARANA DAN PRASARANA DI SD NEGERI SE-KECAMATAN PURWOSARI

Moch. Amin Faris Maulidin Azmi, Sukarsono*

Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

*Email: sukarsono@umm.ac.id

Abstract: The use of LCD projectors as a means of supporting the teaching and learning process has never been used in the learning process. The cause of the unavailability of LCD projector in the lessons of physical education of sports and health (Penjas orkes) in the Elementary School District of Purwosari District Pasuruan is no support tool that is learning video. The purpose of this research is to develop a learning video about the injury and handling of orchestra to maximize school facilities and infrastructure that is LCD Projector. The method used is for validity test referring to Borg and Gall, and effectiveness test using t test. The results of the development in this study are as follows: (1) the justification of the media experts of 77.78% is very valid (usable), (2) the expert learning justification of 88.89% is very valid (usable), (3) stage I small group (teachers) of 93.06% is very valid (usable) and (students) 90.15% is very valid (usable), (4) small group stage test (teacher) of 95.14 % is very valid (usable) and (student) is 89,36% is very valid (usable), while effectiveness test known t-count equal to -27,70 smaller than t-table (1,687), hence can be concluded that usage video injury and coping can improve learning outcomes. With the results of the research, the development of video injury and handling can maximize the facilities and infrastructure LCD projectors available.

Keywords: Development; Video Learning; Facilities and Infrastructure.

Abstrak: Pemakaian LCD proyektor sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar tidak pernah terpakai dalam proses pembelajaran. Penyebab tidak terpakainya LCD proyektor pada pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjas Orkes) di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan ialah tidak adanya alat pendukung yaitu video pembelajarannya. Tujuan Penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran tentang cedera dan penanggulangannya penjas orkes untuk memaksimalkan sarana dan prasarana sekolah yaitu LCD Proyektor. Metode yang digunakan adalah untuk uji validitas mengacu pada Borg dan Gall, dan uji efektifitas menggunakan uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa justifikasi ahli media sebesar sangat valid (dapat digunakan), justifikasi ahli pembelajaran sebesar sangat valid (dapat digunakan), uji coba tahap I kelompok kecil (guru) sangat valid (dapat digunakan) dan (siswa) sangat valid (dapat digunakan), uji coba tahap II kelompok kecil (guru) sangat valid (dapat digunakan) dan (siswa) sangat valid (dapat digunakan), sedangkan uji efektifitas diketahui t-hitung lebih kecil dari t-tabel, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video cedera dan penanggulangannya dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan hasil penelitian tersebut, pengembangan video cedera dan penanggulangannya dapat memaksimalkan sarana dan prasarana LCD proyektor yang tersedia.

Kata kunci: Pengembangan; Video Pembelajaran; Sarana dan Prasarana.

PENDAHULUAN

Sarana dan prasarana merupakan unsur penting pada dunia pendidikan, yaitu untuk menunjang suatu proses pembelajaran yang ada di sekolah, karena itulah perlu dilakukan peningkatan dalam pendayagunaan dan pengelolaan agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai

(Darmawan, 2014; Ni'matus, 2014). Pentingnya sarana dan prasarana untuk menunjang proses pendidikan juga sudah tertera dan diatur oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional "Setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana

yang memenuhi yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kewajiban peserta didik” (Republik Indonesia, 2003).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab VII pasal 42 ayat 1 dan 2 juga mengatur tentang sarana dan prasarana sekolah yang berbunyi: Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi: perabot, peralatan pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai serta perlengkapan yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Setiap satuan pendidikan meliputi lahan, ruang kelas, ruang pimpinan, ruang guru, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, kantin, tempat berolah raga dan tempat beribadah, tempat bermain, tempat berekreasi, dan ruang tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan (Republik Indonesia, 2005). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA) (Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2007).

Sarana dan prasarana pendidikan merupakan unsur penting dalam manajemen pendidikan, dan memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Sarana dan prasarana pendidikan digunakan untuk mempermudah memberikan pemahaman kepada siswa tentang materi yang disampaikan dengan menggunakan sarana dan prasarana pendidikan yang tepat agar dalam program kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, (Megasari, 2014; Suri, 1995). Perlu ada kesinambungan antara

pengadaan dan pendayagunaan sarana dan prasarana pendidikan untuk menunjang proses belajar mengajar, (Tanggela, 2013; Yudi, 2012). Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan suatu kewajiban bagi pemerintah khususnya pada suatu proses pendidikan yang ada untuk memajukan dan meningkatkan sumber daya manusia, (Ika, 2012).

Penyediaan sarana dan prasarana pendidikan persekolahan harusnya sesuai dengan kebutuhan, baik berkaitan dengan jenis dan spesifikasi, jumlah, waktu mau pun tempat, dengan harga dan sumber yang dapat dipertanggungjawabkan dan dapat berkontribusi secara optimal sesuai harapan, (Suri, 1995). Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah mempengaruhi lembaga pendidikan khususnya para guru untuk tidak hanya menggunakan media konvensional, akan tetapi dikembangkan lagi kedalam media yang lebih modern. Beberapa Media yang digunakan diantaranya: Proyektor LCD (Liquid Crystal Display), OHP (Over Head Proyektor), Film Bingkai, VCD dan sebagainya yang masih banyak lagi. Keberadaan media pembelajaran salah satunya LCD proyektor sudah tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 8 Tahun 2017 tentang Petunjuk Teknis Bantuan Operasional Sekolah pada Bab V Penggunaan Dana tentang Ketentuan Penggunaan BOS pada SD dan SMP di poin 10 tentang pembelian LCD Proyektor untuk mendukung proses pembelajaran.

Kenyataan yang ada, sarana dan prasarana yang ada di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan ada beberapa yang perlu mendapat perhatian, yaitu pada pemakaian media pembelajaran, yaitu pada pemakaian LCD proyektor sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar yang masih minim dilakukan bahkan tidak pernah terpakai dalam proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi informasi yaitu pada media pembelajaran

dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini, (Muhson, 2010; Sugianto, 2013). Media merupakan komponen yang berupa alat pembelajaran yang berfungsi melancarkan jalannya kegiatan pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa, (Anam, 2015). Harapan dan tujuannya adalah siswa lebih tertarik dalam mempelajari apa yang dijelaskan dan diterangkan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas itulah peneliti ingin membuat model pembelajaran yang baru untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses belajar mengajar. Model yang diinginkan oleh peneliti adalah berkeinginan membuat model pembelajaran yang basis media dengan menayangkan sebuah video. Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan video pembelajaran sebagai sarana penunjang proses belajar mengajar. Sarana dan prasarana yang tersedia dapat bermanfaat sebagaimana mestinya dalam proses belajar mengajar yaitu pada LCD proyektor yang sebelumnya tidak pernah dipakai dalam proses belajar mengajar, video pembelajaran yang akan dikembangkan ialah untuk pembelajaran proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang cedera dan penanggulangannya. Judul yang akan diangkat adalah “Pengembangan Video Cedera Dan Penanggulangannya Untuk Pemanfaatan Sarana Dan Prasarana Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Purwosari”.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana pengembangan video pembelajaran tentang cedera dan penanggulangannya penjas orkes untuk memaksimalkan sarana dan prasarana

sekolah yaitu LCD Proyektor? Sesuai rumusan masalah diatas maka penelitian ini bermaksud memberikan cara dalam menanggulangi cedera melalui video pembelajaran tentang cedera dan penanggulangannya penjas orkes dengan memaksimalkan sarana dan prasarana sekolah yaitu LCD Proyektor.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, dengan melakukan beberapa pengujian seperti:

a. Uji Validitas Produk

Peneliti menggunakan model pengembangan (*Research and Development*) menurut (Borg dan Gall, 1983). Penelitian pengembangan memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menyelesaikan penelitian sampai akhirnya menghasilkan produk pengembangan yang valid atau dapat digunakan untuk mengoptimalkan sarana dan prasarana. Peneliti tidak menggunakan metode pengembangan secara keseluruhan akan tetapi hanya pada langkah ke 7. Adapun langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti berdasarkan Borg dan Gall adalah sebagai berikut Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collection*); Perencanaan (*Planning*); Pengembangan Produk Awal; Uji Coba Lapangan Awal; Revisi Hasil Uji Coba; Uji Coba Lapangan; dan Penyempurnaan Hasil Uji Coba.

b. Uji Efektifitas Produk

Uji efektifitas produk dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang efektif tidaknya produk pengembangan bila diterapkan dalam proses pembelajaran di lapangan. Uji efektifitas produk dilakukan dengan melihat perbedaan skor prestasi siswa sebelum diberikan perlakuan dan skor prestasi siswa setelah diberikan perlakuan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa kuesioner untuk ahli media, ahli

pembelajaran, guru dan siswa. Guru dan siswayang mengikuti adalah guru dan siswa Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan yang berjumlah 3 lembaga. Bentuk kuesioner yang digunakan berupa kuesioner terbuka. Menurut (Creswell, 2015) kuesioner terbuka adalah kuesioner yang memberi kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri, yaitu berupa saran dan masukan kepada video yang dikembangkan.

Sesuai dengan tujuan dan metode yang digunakan dalam penelitian yang diterapkan, jenis data yang diambil dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data dari wawancara dengan siswa dan guru menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut (Creswell, 2015) jika data yang diperoleh bersifat uraian yang tidak dapat diubah ke dalam bentuk angka-angka, maka analisis datanya menggunakan analisis kualitatif.

Analisa data kuantitatif meliputi:

a. Uji Validitas Produk

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Hasil analisis data menjadi dasar dalam penyempurnaan pengembangan ini, Analisis data kuantitatif deskriptif dari persentase digunakan untuk mengolah data yang didapat dari subyek pada ahli media dan ahli pembelajaran, uji coba tahap awal dan uji coba tahap akhir. Rumus yang digunakan untuk menganalisa menggunakan rumus menurut (Akbar, 2010), yaitu sebagai berikut:

$$V = \frac{TSEV}{S-max} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Validitas

TSEV : Total Skor Empirik Validator

S-max : Skor maksimal yang diharapkan

Untuk mempermudah kesimpulan terhadap analisis persentase tingkat kemenarikan produk pengembangan, ditetapkan kriteria penggolongan sebagai berikut:

No.	Kriteria	Tingkat Validitas
1	75,01% - 100,00%	Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	50,01% - 75,00%	Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3	25,01% - 50,00%	Tidak valid (tidak dapat digunakan)
4	00,00% - 25,00%	Sangat tidak valid (terlarang digunakan)

b. Uji Efektivitas Produk

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental design*. (Sugiyono, 2015) mengelompokkan tiga jenis desain penelitian yang lazim digunakan pada metode *pre-experimental design*, yakni *one-shot case study*, *one-group pretest-posttest design*, dan *intact-group comparison*. Pada penelitian ini desain yang digunakan “*one-group pretest-posttest design*”. dengan desain ini hanya terdapat suatu kelompok tunggal diberi *treatment*/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Dalam penelitian ini tidak ada kelompok kontrol dan subjek diberi perlakuan selama beberapa waktu. Subjek dalam penelitian ini akan mendapatkan perlakuan (*treatment*) yaitu penggunaan produk pengembangan video pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang cedera dan penanggulangannya, sebagaimana tabel dibawah ini:

Subjek	Perlakuan (X)	Obervasi (O)
Siswa Sekolah Dasar kelas IV	Penggunaan Produk video pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang cedera dan penanggulangannya	Hasil

Kegiatan uji efektifitas dilakukan dengan menggunakan rancangan *pretest-postest (pretest-postest design)* kelompok tunggal berikut.

O1 X O2

O1 : Skor *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan

O2 : Skor *postest* (setelah diberi perlakuan)

Penelitian pengembangan ini akan mengembangkan video cedera dan penanggulangannya yang berisikan apa saja cedera dan bagaimana menanggulangi cedera yang baik dan benar. Sebagaimana yang terdapat pada buku *Penjas Orkes (pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan)* untuk siswa kelas IV yang diterbitkan oleh Yrama Widya. Video ini akan menyajikan tentang apa saja cedera dan penanggulangannya sehingga lebih mudah difahami dan ditirukan oleh siswa daripada hanya sebagai gambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Video Cedera Dan Penanggulangannya Dengan Pemanfaatan Sarana dan Prasarana

Pada bagian hasil pengembangan ini akan disajikan data yang diperoleh dari analisis kebutuhan, uji ahli media, uji ahli pembelajaran, uji coba tahap I (kelompok kecil), uji coba tahap II (kelompok besar) dan uji efektifitas. Metode

pengumpulan data yang akan digunakan untuk memperoleh analisis kebutuhan menggunakan instrumen berupa kuesioner. Untuk mendapatkan data dari evaluasi ahli menggunakan metode pengumpulan data berupa instrumen yang disajikan dalam bentuk kuesioner untuk dua orang ahli yaitu satu ahli media, satu ahli pembelajaran. Untuk mendapatkan data dari uji coba tahap 1 (kelompok kecil) dan tahap II (kelompok besar), metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data berupa instrumen dalam bentuk kuesioner yaitu: (1) uji coba tahap I pada 1 sekolah yaitu pada guru dan siswa kelas 4, (2) uji coba tahap II pada 2 sekolah yaitu pada guru dan siswa kelas 4. Untuk uji efektifitas dilakukan dengan melihat perbedaan skor prestasi siswa sebelum diberikan perlakuan dan skor prestasi siswa setelah diberikan perlakuan.

Berikut akan disajikan hasil analisis kebutuhan, uji ahli media, uji ahli kepelatihan, uji coba tahap 1 (kelompok kecil), uji coba tahap II (kelompok besar) dan uji efektifitas.

a. Data analisis kebutuhan

Data analisis kebutuhan didapat dari hasil kuisisioner untuk siswa dan wawancara dari Guru olahraga. Tujuan analisis kebutuhan ini adalah untuk mengetahui masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Berikut ini akan disajikan data hasil analisis kebutuhan dari beberapa siswa yang ada di sekolah dasar di Kecamatan Purwosari.

Tabel 1. Data Analisis Kebutuhan

Aspek	Jawaban	Score	Persentase %
Apakah kamu pernah melakukan pembelajaran di dalam kelas waktu pelajaran olahraga?	a. Selalu	20	100%
	b. Sering	0	0
	c. Jarang	0	0
	d. Tidak Pernah	0	0
Apakah kamu suka dengan pembelajaran di dalam kelas waktu pelajaran olahraga?	a. Sangat suka	10	50%
	b. Suka	10	50%
	c. Kurang suka	0	0%
	d. Tidak suka	0	0%
Apakah kamu tertarik dan mau melakukan pembelajaran di dalam kelas waktu pelajaran olahraga?	a. Sangat mau	16	70%
	b. Mau	6	30%
	c. Kurang mau	0	0%
	d. Tidak mau	0	0%
Apakah guru pernah memberikan metode pembelajaran menggunakan LCD atau media pembelajaran berupa video?	a. Sangat tidak pernah	9	45%
	b. Tidak pernah	11	55%
	c. Sering	0	0%
	d. Sangat sering	0	0%
Metode apakah yang digunakan oleh guru dalam memberikan pembelajaran?	a. Ceramah	3	15%
	b. Menggunakan buku	12	60%
	c. Praktek langsung	5	25%
	d. Lain-lain	0	0%
Apakah kamu berminat waktu pembelajaran di dalam kelas menggunakan LCD atau media pembelajaran berupa video?	a. Sangat berminat	14	70%
	b. Berminat	6	30%
	c. Kurang berminat	0	0%
	d. Tidak berminat	0	0%

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan tabel di atas, yang dilakukan oleh 20 siswa sekolah dasar di Kecamatan Purwosari diperoleh informasi bahwa: sebanyak 70% siswa menyatakan tertarik dan mau melakukan pembelajaran di dalam kelas waktu pelajaran olahraga, 70% menyatakan sangat berminat waktu pembelajaran di dalam kelas menggunakan LCD atau media pembelajaran berupa video, sedangkan 30% sisanya menyatakan berminat waktu pembelajaran di dalam kelas menggunakan LCD atau media pembelajaran berupa video.

Data diperoleh dengan menggunakan kuisisioner yang diberikan kepada siswa waktu pelaksanaan pembelajaran. Selain itu data diperoleh melalui wawancara langsung dengan beberapa Guru olahraga yang ada di Kecamatan Purwosari. Berikut tabel data hasil wawancara untuk analisis kebutuhan guru.

Berdasarkan wawancara antara peneliti dengan guru yang terpilih, didapatkan hasil bahwa diperlukan pengembangan

video cedera dan penanggulangannya, sehingga siswa sekolah dasar di Kecamatan Purwosari akan lebih semangat dalam proses pembelajaran.

b. Data Evaluasi Ahli

Data evaluasi di dapat dari 2 ahli dengan kualifikasi 1 ahli kepelatihan, 1 ahli media. Tujuan evaluasi ahli ini adalah untuk mendapatkan saran atau masukan demi perbaikan atau kesempurnaan rancangan produk yang dikembangkan.

Pendapat dari 2 ahli tersebut dikumpulkan dengan menggunakan kuisisioner dan dijawab dengan memberikan tanda silang (X) pada jawaban yang tersedia, serta memberikan saran di tempat yang sudah disediakan.

Dalam tabel 2 berikut ini akan disajikan data hasil evaluasi ahli media. Dengan pedoman sebagai berikut: jawaban a mempunyai skor 4, jawaban b mempunyai skor 3, jawaban c mempunyai skor 2, jawaban d mempunyai skor 1.

Tabel 2. Data Evaluasi Ahli Media

Aspek	Jawaban	V-ah 1	TSEV	S-max	Persentase %
Bagaimana ketepatan desain pada cover kotak CD?	B	3			
Bagaimana kejelasan desain pada cover kotak CD?	B	3	9	12	75%
Bagaimana kemenarikan desain pada cover kotak CD?	B	3			
Bagaimana ketepatan desain pada cover CD?	B	3			
Bagaimana kejelasan desain pada cover CD?	B	3	10	12	83,3%
Bagaimana kemenarikan desain pada cover CD?	A	4			
Bagaimana ketepatan gambar pada video?	B	3			
Bagaimana kejelasan gambar pada video?	B	3	9	12	75%
Bagaimana kemenarikan gambar pada video?	B	3			
Bagaimana ketepatan huruf pada video?	B	3			
Bagaimana kejelasan huruf pada video?	B	3	9	12	75%
Bagaimana kemenarikan huruf pada video?	B	3			
Bagaimana ketepatan suara pada video?	B	3			
Bagaimana kejelasan suara pada video?	B	3	9	12	75%
Bagaimana kemenarikan suara pada video?	B	3			
Bagaimana ketepatan penyampaian isi pada video?	B	3			
Bagaimana kejelasan penyampaian isi pada video?	B	3	10	12	83,3%
Bagaimana kemenarikan penyampaian isi pada video?	A	4			
Jumlah			56	72	77,78%

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 2, maka hasil evaluasi ahli media adalah 77,78 %, berdasarkan kriteria yang ditentukan, dapat dikatakan bahwa video cedera dan penanggulangannya ini memenuhi kriteria Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) (75,01% - 100,00%) sehingga produk ini dapat digunakan untuk pembelajaran

dalam bab cedera dan penanggulangannya. Dalam tabel 3 berikut ini akan disajikan data hasil ahli pembelajaran. Dengan pedoman sebagai berikut: jawaban a mempunyai skor 4, jawaban b mempunyai skor 3, jawaban c mempunyai skor 2, jawaban d mempunyai skor 1.

Tabel 3. Data Hasil Ahli Pembelajaran

Komponen	Aspek	(N1)	TSEV	S-max	Persentase %
Definisi	Kejelasan	4	22	24	91,66%
	Kemenarikan	3			
	Kemudahan	4			
	Ketepatan	4			
	Keefektifan	4			
	Kemanfaatan	3			
Cara dan Penanggungalangan	Kejelasan	4	22	24	91,66%
	Kemenarikan	4			
	Kemudahan	3			
	Ketepatan	4			
	Keefektifan	3			
	Kemanfaatan	4			
Video	Kejelasan	3	20	24	83,33%
	Kemenarikan	3			
	Kemudahan	4			
	Ketepatan	4			
	Keefektifan	3			
	Kemanfaatan	3			
Jumlah			64	72	88,89%

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 3 di atas, maka hasil evaluasi dari ahli pembelajaran adalah 88,89%, berdasarkan kriteria yang ditentukan, dapat dikatakan bahwa video cedera dan penanggungalangnya ini memenuhi kriteria Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) (75,01% - 100,00%). Sehingga produk ini dapat digunakan untuk pembelajaran bab cedera dan penanggungalangnya.

Uji Coba Lapangan

Uji Tahap 1 untuk Guru Olahraga

Dalam tabel 4 berikut ini akan disajikan data hasil uji coba kepada guru. Dengan pedoman sebagai berikut: jawaban a mempunyai skor 4, jawaban b mempunyai skor 3, jawaban c mempunyai skor 2, jawaban d mempunyai skor 1.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kepada Guru

No.	Komponen	Aspek	(N1)	TSEV	S-max	Persentase %
1.	Definisi	Kejelasan	4	23	24	95,83%
		Kemenarikan	3			
		Kemudahan	4			
		Ketepatan	4			
		Keefektifan	4			
		Kemanfaatan	4			
2.	Cara dan Penanggungalangan	Kejelasan	4	22	24	91,67%
		Kemenarikan	3			
		Kemudahan	4			
		Ketepatan	3			
		Keefektifan	4			
		Kemanfaatan	4			
3.	Video	Kejelasan	3	22	24	91,67%
		Kemenarikan	4			
		Kemudahan	4			
		Ketepatan	3			
		Keefektifan	4			
		Kemanfaatan	4			
Jumlah				72	3,89%	

Sumber: data primer diolah

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 4 di atas, maka hasil uji coba kepada guru adalah 93,06%, berdasarkan kriteria yang ditentukan, dapat dikatakan bahwa video cedera dan penanggulangannya ini memenuhi kriteria Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) (75,01% - 100,00%) Sehingga produk ini dapat digunakan untuk pembelajaran bab cedera dan penanggulangannya.

Uji tahap 1 untuk Siswa

Dalam tabel 5 berikut ini akan disajikan data hasil uji coba (kelompok kecil) dari 1 sekolah sebanyak 34 siswa sekolah dasar. Dengan pedoman sebagai berikut: Jawaban a mempunyai skor 4, jawaban b mempunyai skor 3, jawaban c mempunyai skor 3, jawaban d mempunyai skor 1.

Tabel 5. Data Hasil Uji Coba (Kelompok Kecil)

Komponen	Aspek	Siswa					Score hasil	Score Mak	Persentase %
		1	2	dst	33	34			
Pendarahan	Kemudahan	3	4	...	4	4	121	136	88,97%
	Kemenarikan	4	3	...	4	4	120	136	88,24%
	Kemanfaatan	4	4	...	4	4	127	136	93,38%
Luka Lecet	Kemudahan	4	3	...	4	3	123	136	90,44%
	Kemenarikan	3	4	...	4	3	118	136	86,76%
	Kemanfaatan	3	3	...	4	4	118	136	86,76%
Luka Robek	Kemudahan	3	4	...	4	3	126	136	92,65%
	Kemenarikan	3	4	...	3	3	123	136	90,44%
	Kemanfaatan	3	4	...	4	3	122	136	89,71%
Luka Bakar Ringan	Kemudahan	4	3	...	4	4	125	136	91,91%
	Kemenarikan	3	4	...	4	3	121	136	88,97%
	Kemanfaatan	3	4	...	4	3	122	136	89,71%
Terkilir	Kemudahan	3	3	...	4	4	122	136	89,71%
	Kemenarikan	3	4	...	4	4	125	136	91,91%
	Kemanfaatan	3	4	...	4	4	126	136	92,65%
Jumlah						1839	2040	90,15%	

Berdasarkan hasil analisis tabel 5, maka tanggapan atau penilaian dari data hasil uji coba tahap 1 (kelompok kecil) adalah 90,15%, berdasarkan kriteria yang ditentukan, dapat dikatakan bahwa video cedera dan penanggulangannya ini Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) (75,01%-100,00%). Sehingga produk ini dapat digunakan untuk pembelajaran bab cedera dan penanggulangannya.

Uji Tahap 2 untuk guru Olahraga

Dalam tabel 6 berikut ini akan disajikan data hasil uji coba kepada guru. Dengan pedoman sebagai berikut: jawaban a mempunyai skor 4, jawaban b mempunyai skor 3, jawaban c mempunyai skor 2, jawaban d mempunyai skor 1.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kepada Guru

No.	Komponen	Aspek	(N1)	(N2)	TSEV	S-max	Persentase %
1.	Definisi	Kejelasan	4	4	46	48	95,83%
		Kemenarikan	4	4			
		Kemudahan	3	4			
		Ketepatan	4	3			
		Keefektifan	4	4			
		Kemanfaatan	4	4			
2.	Cara dan Penanggulangan	Kejelasan	4	4	45	48	93,75%
		Kemenarikan	3	4			
		Kemudahan	4	3			
		Ketepatan	4	4			
		Keefektifan	4	4			
		Kemanfaatan	4	3			
3.	Video	Kejelasan	3	4	46	48	95,83%
		Kemenarikan	4	4			
		Kemudahan	4	4			
		Ketepatan	4	4			
		Keefektifan	4	3			
		Kemanfaatan	4	4			
Jumlah					137	144	95,14%

Sumber: data primer diolah

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 6 di atas, maka hasil uji coba kepada guru adalah 95,14%, berdasarkan kriteria yang ditentukan, dapat dikatakan bahwa video cedera dan penanggulangannya ini memenuhi kriteria Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) (75,01%-100,00%) sehingga produk ini dapat digunakan untuk pembelajaran bab cedera dan penanggulangannya.

Uji Tahap 2 untuk Siswa

Dalam tabel 7 berikut ini akan disajikan data hasil uji coba (kelompok besar) dari 2 sekolah sebanyak 60 siswa sekolah dasar. Dengan pedoman sebagai berikut: Jawaban a mempunyai skor 4, jawaban b mempunyai skor 3, jawaban c mempunyai skor 3, jawaban d mempunyai skor 1.

Tabel 7. Hasil Uji Coba (Kelompok Besar)

Komponen	Aspek	Siswa					Score hasil	Score Mak	Persentase %
		1	2	dst	59	60			
Pendarahan	Kemudahan	4	3	...	4	3	213	240	88,75%
	Kemenarikan	3	3	...	3	4	211	240	87,92%
	Kemanfaatan	4	4	...	4	4	212	240	88,33%
Luka Lecet	Kemudahan	4	4	...	4	4	218	240	90,83%
	Kemenarikan	4	4	...	3	4	213	240	88,75%
	Kemanfaatan	3	3	...	4	3	209	240	87,08%
Luka Robek	Kemudahan	4	3	...	3	3	214	240	89,17%
	Kemenarikan	4	3	...	4	4	222	240	90,50%
	Kemanfaatan	4	3	...	3	4	219	240	91,25%
Luka Bakar Ringan	Kemudahan	3	3	...	4	3	210	240	87,50%
	Kemenarikan	3	4	...	4	4	213	240	88,75%
	Kemanfaatan	3	4	...	4	4	222	240	92,50%
Terkilir	Kemudahan	3	4	...	3	4	221	240	92,08%
	Kemenarikan	3	4	...	3	4	209	240	87,08%
	Kemanfaatan	4	3	...	4	4	211	240	87,92%
Jumlah						3217	3600	89,36%	

Berdasarkan hasil analisis tabel 7, maka tanggapan atau penilaian dari data hasil uji coba tahap 2 (kelompok besar) adalah 89,36%, berdasarkan kriteria yang ditentukan, dapat dikatakan bahwa video cedera dan penanggulangannya ini Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) (75,01% - 100,00%). Sehingga produk ini dapat digunakan untuk pembelajaran bab cedera dan penanggulangannya.

Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan penilaian dan tanggapan dari ahli sebagai validator dan hasil ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar, bertujuan untuk menyempurnakan produk video cedera dan penanggulangannya sehingga layak dan dapat digunakan proses pembelajaran, disajikan pada tabel 8 sebagai berikut.

Tabel 8. Revisi Produk

No	Tanggapan, Komentar dan Saran	Ket
1	Ahli Media <ol style="list-style-type: none"> 1. Cantumkan logo resmi kurikulum 2013 pada cover CD. 2. Kualitas voice perlu dioptimalkan, masih ada noise, dan intervensi kuat musik latar. 3. Secara umum cukup baik, tetapi ada beberapa yang perlu penyempurnaan atau optimalisasi tentang kualitas video dan mencantumkan atau informasikan tujuan instruksional. 4. Jika memungkinkan, bisa berkolaborasi dengan tim kreatif pengembang yang profesional. 	Sudah direvisi
2	Ahli Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Video pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami cedera. Apalagi cedera sering dialami anak-anak usia sekolah dasar. Sehingga mengurangi atau dapat digunakan mengantisipasi bila terjadi akibat sampingan dari cedera. 2. Untuk pengembangan lebih lanjut bisa digunakan desain yang berbeda, misalnya gambar 2 dimensi 	Sudah direvisi
3	Ujicoba (Guru dan Siswa) <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan menggunakan video belajar semakin mudah 2. Video cedera dan penanggulangannya menjadikan belajar lebih menarik 3. Menggunakan video memberikan saya pengalaman cara belajar yang baru 	Sudah direvisi

Sumber: Data primer diolah

Uji Efektifitas

Setelah mengetahui hasil uji kelompok kecil dan besar produk pengembangan video cedera dan penanggulangannya. Untuk mengetahui efektifitas produk pengembangan, dilakukan proses implementasi dengan rancangan penelitian pra-eksperimen berbentuk “one group pre test post test design”. Untuk menguji efektifitas produk pengembangan pembelajaran video cedera dan penanggulangannya yang telah dikembangkan ini menggunakan “uji t”. Sebelum data

di uji analisis, data terlebih dahulu di uji normalitas *pretest* dan *posttest* produk pengembangan video cedera dan penanggulangannya dengan menggunakan uji normalitas Lilifors dengan taraf nyata $\bar{\alpha} = 0,05$ (Sudjana, 2002).

Dari perhitungan hasil uji normalitas, diperoleh harga L_0 untuk data *pretest* lebih kecil dibandingkan dengan L_t pada taraf nyata $\bar{\alpha} = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keseluruhan data *pretest* berasal dari data yang berdistribusi

normal. Sedangkan dari perhitungan hasil uji normalitas, diperoleh harga L_0 untuk data *posttest* lebih kecil dibandingkan dengan L_t pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keseluruhan data *posttest* berasal dari data yang berdistribusi normal.

Setelah pengujian normalitas data dilakukan, pengujian selanjutnya yaitu menggunakan “uji t” untuk mengetahui adanya perbedaan sebelum ataupun setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan video cedera dan penanggulangannya.

Pengambilan keputusan uji t jika nilai probabilitas atau nilai hitung < nilai tabel, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest* yang artinya terdapat pengaruh penggunaan video cedera dan penanggulangannya dalam meningkatkan hasil belajar. Jika nilai probabilitas atau nilai hitung > nilai tabel, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest* yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan video cedera dan penanggulangannya dalam meningkatkan hasil belajar. Pengambilan keputusan berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai hitung sebesar -27,70 lebih kecil dari pada nilai tabel sebesar 1,687, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video cedera dan penanggulangannya dapat meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Setelah melaksanakan pengembangan video cedera dan penanggulangannya dapat disimpulkan bahwa produk video cedera dan penanggulangannya terbukti efektif dan efisien dalam meningkatkan proses pembelajaran. Serta terbukti efektif dan efisien dalam memaksimalkan ketersediaan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan tersebut dapat menjawab permasalahan yang disebabkan

oleh minimnya sumber yang digunakan. Sebagai ketersediaan media pembelajaran di abad 21, serta membantu pengajar untuk memfasilitasi siswa yang memiliki karakteristik dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Sehingga, para tenaga pengajar dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alternatif untuk membangun pembelajaran menggunakan video cedera dan penanggulangannya untuk memaksimalkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

Berikut ini akan dikemukakan saran dari peneliti yang meliputi: saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Produk video cedera dan penanggulangannya telah menunjukkan bahwa layak digunakan dan dijadikan referensi tambahan bagi pembelajar dalam proses pembelajaran, saran pemanfaatan produk dari pengembang yang berkaitan dengan pengembangan video cedera dan penanggulangannya, sebagai berikut. Pertama, dalam penggunaan produk pembelajaran ini disarankan pengguna mengetahui dan memahami pemakaian laptop dan LCD proyektor agar pada penggunaan produk dapat berlangsung dengan baik. Kedua, produk pembelajaran ini akan lebih bermanfaat jika pengajar sudah tahu cara bagaimana menggunakannya. Ketiga, produk pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media, alat dan sarana dan strategi penyampaian dalam proses pembelajaran untuk memaksimalkan sarana dan prasarana laptop dan LCD proyektor.

2. Saran Desiminasi

Dalam penelitian dan pengembangan sebelum dilakukan penyebar luasan produk pengembangan ke lingkup yang lebih luas maka produk sebaiknya dievaluasi kembali serta disesuaikan dengan kondisi lingkungan serta dengan

kebutuhan yang ada pada instansi yang dituju. Pengembangan produk yang telah dibuat disesuaikan dengan keadaan yang ada pada populasi penelitian, akan tetapi bila dengan penyesuaian kebutuhan untuk dapat menggunakan produk pembelajaran video cedera dan penanggulangannya ini dapat digunakan dan disebarluaskan pada tempat yang membutuhkan.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Hasil pengembangan dan penelitian produk pembelajaran yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa produk pengembangan video cedera dan penanggulangannya layak digunakan dalam pembelajaran dapat dijadikan alternatif sumber belajar, sehingga video cedera dan penanggulangan ini dapat memaksimalkan sarana dan prasarana yang sudah ada seperti laptop dan LCD proyektor.

Meskipun hasil validasi dan ujicoba menunjukkan bahwa produk pembelajaran telah layak dan dapat digunakan, namun masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut. Pertama, produk pembelajaran dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan lapangan saat ini, maka apabila dihindak dikembangkan lebih lanjut perlu disesuaikan dengan keadaan kebutuhan lapangan pada saat itu. Kedua, produk pembelajaran ini dapat menjadi acuan untuk pengembangan lebih lanjut dengan materi pembelajaran yang telah di *up to date*. Ketiga, untuk pengembangan pembelajaran menggunakan video cedera dan penanggulangannya perlu diperhatikan analisis kompetensi yang dihasilkan, tujuan pembelajaran, karakteristik pebelajar, strategi penyampaian pembelajaran, lokasi, kemampuan pengajar dan sumber daya yang tersedia.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. dan S. H. (2010). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu*

Pengetahuan Sosial (IPS) (C. Karya, ed.). Yogyakarta.

Anam, K. (2015). Pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pai di smp bani muqiman bangkalan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4, 2.

Borg, W. R. & G. M. D. (1983). *Educational Research An Introduction Fourth Edition (Longman)*. New York And London.

Creswell, J. W. (2015). *Riset Pendidikan, Penelitian Kualitatif & Desain Riset. (Pustaka Belajar, ed.)*. Yogyakarta.

Darmawan, B. (2014). Manajemen Sarana dan Prasarana Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pelopor Pendidikan*, 6(2), 93–102.

Ika Dewi Rahmawati. (2012). *Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Tugas dan Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) Program Studi Agama Islam (Tarbiyah)* Disusun Oleh: (Mi).

Megasari, R. (2014). Peningkatan Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SMPN 5 Bukittinggi. *Administrasi Pendidikan*, 2, 1–13.

Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana*. , (2007).

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10.

Ni'matus Sholihah. (2014). Manajemen sarana dan prasarana di tk aisyiyah bustanul athfal takerharjo solokuro lamongan. *Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 4(4), 20–33.

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003*. Sekretariat

- Negara. <https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>
- Republik Indonesia. (2005). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sudjana. (2002). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugianto. (2013). pengembangan media pembelajaran biologi berbasis teknologi dan informasi melalui model joyful learning. Pp. 1–6.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) (Alfabeta, ed.)*. Bandung.
- Suri Margi Rahayu, S. (1995). *Pengelolaan sarana dan prasaran pendidikan sekolah menengah pertama*. (1977), 12–46.
- Tanggela, M. (2013). Analisis Implementasi Kebijakan Pengelolaan Sarana dan Prasarana Sekolah Di SMP Negeri 2 Batu. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1), 26–34.
- Yudi, A. A. (2012). Pengembangan Mutu Pendidikan Ditinjau Dari Segi Sarana Dan Prasarana (Sarana Dan Prasarana Pplp). *Cerdas Sifa*, (1), 1–9.