



BELAJAR TEKNIK DASAR *PASSING* PADA PERMAINAN *HOCKEY* *INDOOR* BERBASIS VIDEO TUTORIAL UNTUK ANAK USIA SEKOLAH MENENGAH ATAS

Intan Khusnul Khotimah¹, Eka Fitri Novita sari², Slamet Sukriadi³

¹Intan Khsunul Khotimah, Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Jakarta

² Dr. Eka Fitri Novita sari, M.Pd ³ Slamet Sukriadi, S.Pd., M.Pd

Universitas Negeri Jakarta

e-mail : intankhusnul00@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat Model Belajar Teknik Dasar *Passing* Pada Permainan *Hockey Indoor* Berbasis Video Tutorial Untuk Anak Usia Sekolah Menengah Atas. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) menurut ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan mencari informasi pada pelatih *hockey* dengan melakukan wawancara dan melakukan pembuatan desain model pembelajaran untuk divalidasi oleh dosen ahli pembelajaran, dosen ahli *hockey* dan dosen ahli media. Setelah dilakukan validasi oleh para ahli dan telah di uji coba pemakaian pada anggota ekstrakurikuler SMAN 9 Kota Tangerang maka penelitian ini menghasilkan sebanyak 20 variasi belajar teknik dasar *passing* berbasis video tutorial. Hasil akhirnya berupa buku Belajar Teknik Dasar *Passing* Pada Permainan *Hockey Indoor* Berbasis Video Tutorial Untuk Anak Usia Sekolah Menengah Atas.

Kata Kunci: Model Belajar; Passing; Video Tutorial

ABSTRACT

This study aims to create a Learning Model of Basic Passing Techniques in an Indoor Hockey Game Based on Video Tutorials for High School Age Children. In this research, the method used is research and development according to ADDIE. This research was conducted by seeking information on hockey trainers by conducting interviews and designing learning models to be validated by learning expert lecturers, hockey expert lecturers and media expert lecturers. After being validated by experts and having been tested for use on extracurricular members of SMAN 9 Tangerang City, this study resulted in 20 variations of learning basic passing techniques based on video tutorials. The end result is a book Learning Basic Passing Techniques in Indoor Hockey Games Based on Video Tutorials for High School Age Children.

Keywords: Learning Model, Passing, Video Tutorial



PENDAHULUAN

Olahraga hockey adalah olahraga dengan sejarah panjang yang telah mengalami perubahan cukup cepat, kemampuan dan komposisi-komposisi (Marhadi, 2012). Hockey merupakan olahraga permainan yang sebagian besar memanfaatkan anatomi tubuh manusia diantaranya adalah tulang belakang. Peranan tulang belakang dalam olahraga ini yaitu untuk mendukung gerakan menembak atau memukul bola. Tulang belakang merupakan bagian tubuh yang sering terabaikan dalam olahraga. Tulang belakang menyimpan dan melindungi saraf-saraf yang sangat penting terutama sumsum tulang belakang. Pengaruh intensitas dari latihan yang membebani pada bagian tulang belakang menyebabkan trauma pada tulang belakang. Seperti terjadinya deformitas misalnya skoliosis, kifosis maupun lordosis. Jika hal ini berlangsung terus menerus pada sistem muskuloskeletal tulang belakang akan mengalami bermacam-macam keluhan antara lain: nyeri otot, keterbatasan gerak (range of motion) dari tulang belakang atau back pain, kontraktur otot, dan penumpukan problematik akan berakibat pada terganggunya aktivitas kehidupan sehari-hari bagi penderita, seperti halnya gangguan pada perubahan bentuk kontraktur tulang belakang dan sistem bagian dalam tubuh (Budiyono, 2011).

Hockey lapangan dimainkan menggunakan bola bundar di lapangan rumput atau lapangan sintetis seperti di AstroTurf Gelora Bung Karno, Jakarta. Permainan hockey adalah sebuah permainan tim yang menyenangkan, cepat dan membutuhkan keterampilan (Powell, 2008). Hockey merupakan permainan yang media dalam mengumpan, mencetak gol, menggiring bola adalah menggunakan stick sehingga diperlukan penguasaan teknik pukulan, dorongan dan akurasi pukulan agar pemain dapat bermain dengan baik.

Permainan hockey dibagi dalam beberapa jenis, yaitu: hockey lapangan, hockey ruangan, dan hockeyes. Dari ketiga jenis hockey tersebut, hockey lapangan lebih berkembang di Indonesia mengingat situasi dan kondisi yang lebih memungkinkan untuk hockey lapangan berkembang dan diminati oleh masyarakat.

Perkembangan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam proses belajar. Teknologi seperti yang kita ketahui adalah sesuatu hal yang baru yang dapat memudahkan penggunaannya untuk mencapai apa yang akan dia kehendaki, dengan menggunakan teknologi juga kita dapat mengetahui ternyata hal yang dahulu sulit kita kerjakan ternyata dapat begitu mudahnya terselesaikan. Salah satu dari perkembangan teknologi saat ini yaitu media belajar berbasis video tutorial. Menurut Yaumi (2018) diantara banyak teknologi belajar salah satunya adalah dengan media video tutorial yang memiliki kelebihan cukup baik untuk pelaksanaan belajar (Mutmainnah, M., 2022).

Secara etimologi, kata “media” merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dari Bahasa Latin “medius” yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. (Arsyad, 2007).

Basyiruddin dalam (Azhar Arsyad, 2011) mengatakan *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti di beberapa kejuaraan baik antar sekolah maupun antar club menunjukkan adanya siswa yang belum menguasai teknik dasar *passing* mulai dari sikap awal, perkenaan *stick* terhadap bola yang tidak tepat, arah pandang yang hanya berfokus pada bola, posisi badan yang tegak, hingga sikap akhir gerakan *passing* tersebut yang belum baik dan benar.

Dari uraian diatas maka peneliti akan menggunakan media belajar berbasis video tutorial pada teknik dasar *passing hockey indoor* untuk anak usia sekolah menengah atas. Video tutorial ini perlu digunakan karena mengingat adanya kesulitan bagi guru dan siswa untuk membuat rangkaian gerakan *passing* dasar *hockey* dalam menunjang keberhasilan belajar. Selain itu melalui media belajar berbasis video tutorial ini diharapkan dapat mengatasi persoalan yang sedang dihadapi, seperti monotonnya



proses belajar, model belajar yang masih berpusat pada guru, peserta didik yang pasif dalam proses belajar dan kurangnya variasi belajar.

Menurut Smaldino (2008) sebuah media adalah sebuah sarana komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa latin yang berarti “antara”, istilah tersebut merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Dikatakan media pembelajaran, karena segala sesuatu tersebut membawa pesan untuk suatu pembelajaran. Sedangkan istilah video berasal dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Arsyad (2013) mengemukakan bahwa pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Video merupakan gambar yang bergerak dan disertai oleh suara. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak dengan suara yang sesuai dengan isi gambar tersebut. Peran video adalah sebagai penyaji informasi. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran yang tidak bisa dipungkiri keberadaannya. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sulit untuk dimengerti dan dipahami oleh siswa, terutama pembelajaran yang rumit dan kompleks. Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bermacam-macam.

Ada pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi di lain sisi ada pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesulitan tinggi tentu sulit dipahami oleh siswa, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai pembelajaran yang disampaikan. Berkembangnya teknologi muncullah berbagai macam bahan ajar baru yang semakin canggih, mulai dari bentuk bahan ajar cetak, lalu bahan ajar audio, hingga bahan ajar audio visual atau video. Dalam perkembangan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar selalu mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Pengajaran dengan menggunakan video bercirikan adanya pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti proyektor film, tape recorder dan proyektor visual lebar. Jadi pembelajaran melalui video adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui penglihatan dan pendengaran.

Video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara, hal ini diungkapkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Media video merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media video ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Kemampuan video dapat menyajikan informasi, Yuanta 94 memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan dapat mempengaruhi sikap. (Wisada, P. D., & Sudarma, I. K., 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. (*research and development*). Penelitian dan pengembangan adalah suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk tertentu. Produk penelitian berupa belajar teknik dasar *passing* pada permainan *hockey indoor* berbasis video tutorial untuk anak usia sekolah menengah atas. Desain pengembangan video tersebut dalam penelitian ini diadaptasi dari model penelitian dan pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Berikut ini uraian langkah perencanaan penelitian dan pembuatan belajar teknik dasar *passing* pada permainan *hockey indoor* berbasis video tutorial untuk anak usia sekolah menengah atas:

1. Analysis (analisis)

Analisis adalah langkah awal dalam penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini Peneliti melakukan observasi peneliti di beberapa kejuaraan baik antar sekolah maupun antar club untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang di hadapi, terdapat permasalahan yaitu masih banyak siswa yang belum menguasai teknik dasar *passing* hal ini terlihat dari siswa memahami dari



sikap awal, perkenanan bola dengan *stick*, arah pandang yang hanya berfokus pada bola, posisi badan yang tegak hingga sikap akhir gerakan *passing* tersebut.

2. *Design* (perancangan)

Desain merupakan tahap selanjutnya yang dilakukan untuk membuat rancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Pada tahap ini peneliti membuat belajar teknik dasar *passing* pada permainan *hockey indoor* berbasis video tutorial untuk anak usia sekolah menengah atas.

3. *Development* (pengembangan)

Development (pengembangan) adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Dalam tahap ini peneliti menemukan 20 variasi belajar *passing* pada permainan *hockey* dengan menggunakan video tutorial. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam pengembangan media berbasis video tutorial adalah sebagai berikut:

- melakukan pengembangan belajar *passing hockey indoor* dengan menggunakan media berbasis video tutorial. pembuatan dengan media video tutorial dilihat dari segi desain, segi materi dari segi keefektifitasnya yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media belajar yang saat ini digunakan.
- melakukan review media belajar berbasis video tutorial dengan memvalidasikan media dosen ahli *hockey*, dosen ahli pembelajaran, dosen ahli media, dan pelatih *hockey* SMA Negeri 9 Kota Tangerang.
- memperbaiki media belajar sesuai dengan saran dan masukan dari dosen ahli *hockey*, dosen ahli pembelajaran, dosen ahli media, dan pelatih *hockey* SMA Negeri 9 Kota Tangerang sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi

4. *Implementation* (implementasi)

Setelah di lakukan validasi ke dosen serta guru, tahap selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap implementasi penelitian ini melibatkan anggota ekstrakurikuler yang terdiri dari kelas X, XI, dan XII di SMA Negeri 9 Kota Tangerang. Dalam proses ini peneliti melakukan implementasi sesuai dengan rancangan peneliti buat yaitu mengimplementasikan belajar *passing* pada permainan *hockey indoor* berbasis video tutorial

5. *Evaluasi* (evaluasi)

Evaluasi adalah tahap akhir dalam model ini, pada tahap ini di lakukan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah di buat telah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

HASIL dan PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti di beberapa kejuaraan baik antar sekolah maupun antar club menunjukkan adanya siswa yang belum menguasai teknik dasar *passing* mulai dari sikap awal, perkenaan *stick* terhadap bola yang tidak tepat, arah pandang yang hanya berfokus pada bola, posisi badan yang tegak, hingga sikap akhir gerakan *passing* tersebut yang belum baik dan benar. Hal ini menyebabkan siswa *passing* tidak terarah, *passing* tidak sampai kearah yang dituju dan *passing* yang menimbulkan pelanggaran bola naik (*up ball*)

Maka dari itu peneliti mengembangkan produk berupa video tutorial tentang belajar teknik dasar *passing* pada permainan *hockey indoor* untuk anak usia sekolah menengah atas sebagai alat bantu bagi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya video tutorial maka dalam proses belajar tersebut siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru khususnya yaitu materi *passing hockey indoor*. Pada proses belajar tersebut, video tutorial menjadi media interaktif yang dapat menarik minat siswa sehingga tidak merasa bosan dan jenuh, dan video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil yang didapatkan melalui angket yang disebar oleh peneliti kepada guru/pelatih dan siswa, maka diperoleh data untuk pelatih yaitu 100% untuk data kemenarikan dan dinyatakan **sangat baik** dan 100% untuk data kemudahan dan dinyatakan **sangat baik**. Serta hasil data yang diperoleh oleh responden siswa yaitu 98% untuk data kemenarikan dan dinyatakan **sangat baik**



dan 96% untuk data kemudahan dan dinyatakan **sangat baik**.

Adapun saran yang disampaikan berdasarkan pengembangan belajar teknik dasar *passing* pada permainan *hockey indoor* berbasis video tutorial untuk anak usia sekolah menengah atas yaitu; bagi siswa disarankan menggunakan video tutorial tersebut sebagai salah satu sumber belajar mandiri, karena siswa bisa belajar teknik dasar *passing* pada permainan *hockey indoor* kapanpun dan dimanapun tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Bagi guru disarankan memanfaatkan video tutorial tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar siswa guna meningkatkan kemampuan khususnya teknik dasar *passing hockey indoor*. Bagi sekolah disarankan agar menyimpan video tutorial tersebut untuk dijadikan salah satu alternatif sumber belajar yang bisa membantu guru dalam proses penyampaian materi. Bagi peneliti lainnya diharapkan dapat mengeksperimentasikan penelitian ini agar bisa diketahui keefektifannya khususnya tentang belajar teknik dasar *passing* pada permainan *hockey indoor* berbasis video tutorial untuk anak sekolah menengah atas dalam meningkatkan prestasi belajar siswa

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan dan pembahasan hasil penelitian, serta melalui beberapa validasi oleh dosen ahli pembelajaran, dosen ahli *hockey*, dosen ahli media dan pelatih *hockey*, maka dapat disimpulkan bahwa model belajar teknik dasar *passing* pada permainan *hockey indoor* berbasis video tutorial untuk anak usia menengah atas ini layak dan dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran maupun latihan khususnya untuk anak usia sekolah menengah atas

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2007). Pengertian Media. *Media Pembelajaran*, 3. https://Repository.Dinamika.Ac.Id/Id/Eprint/1017/5/BAB_III.Pdf
- Arsyad, Azhar. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 36(1), 9–34.
- Budiyono, S. (2011). *Anatomi Tubuh Manusia*. Laskar Aksara.
- Dewi, R. R. K., Gemael, Q. A., & Okilanda, A. (2020). ANALISIS PELAKSANAAN MANAJEMEN FITNESS FIRST GRAND INDONESIA. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 3(1), 7-14.
- Gani, J. A., Yuda, A. K., & Izzuddin, D. A. (2022). Pengaruh Modifikasi Bola Plastik Terhadap Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli Pada Siswa Smk Rismatek. *Jurnal Olahraga Kebugaran Dan Rehabilitasi (Joker)*, 2(1), 69-74.
- Gemael, Q. A., Kurniawan, F., & Izzuddin, D. A. (2020). Hubungan Kemampuan Passing Dengan Ketepatan Shooting Dalam Pembelajaran Sepak Bola Di Kelas Xi Sma Negeri 1 Cikarang Utara. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Keperawatan Olahraga*, 12(1), 35-40.
- Kurniawan, F., Gemael, Q. A., & Afrinaldi, R. Kelincahan Dan Koordinasi Mata Kaki Dengan Kemampuan Menggiring Bola Dalam Permainan Sepakbola Pada Siswa SMA Negeri 5 Karawang. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Keperawatan Olahraga*, 10(3), 99-104.
- Marhadi. (2012). Developing Hockey Game For Learning Media Of Physical Education Sport And Health To Junior High School Students. *Journal Of Physical Education And Sports*, 1(1)
- Mutmainnah, M. (2022). Survei Derajat Kelengkungan Tulang Belakang Atlet Hockey Sulawesi Selatan. *Jurnal Sport Science*, 12(2), 112-117.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal Of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.