



Tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di Sekolah Dasar

A. Erlina Listyarini¹, Jaka Sayidina Ali¹

¹Jurusan Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta

Corresponding Author. Email: erlina@uny.ac.id, 17.jakaali.9e@gmail.com

Received: 13 Juli 2022; Revised: 19 Juli 2022; Accepted: 26 Juli 2022

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode pendekatan survei. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo dengan jumlah 70 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Hasil uji coba validitas instrumen menunjukkan 30 butir soal dinyatakan valid. Uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* sebesar 0,872. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo dengan kategori sangat tinggi dengan frekuensi 19 siswa (27,14%), tinggi dengan frekuensi 17 siswa (24,23%), sedang dengan frekuensi 22 siswa (31,43%), rendah dengan frekuensi 10 siswa (14,30%), dan sangat rendah dengan frekuensi 2 siswa (2,90%).

Kata Kunci: pemahaman, siswa kelas V, permainan net, media video

Abstract: This research aims to determine the level of comprehension of the fifth grade students on the learning net games using video media in the elementary schools located in Cluster 1, Ngombol District, Purworejo Regency. This research was a descriptive quantitative study with a survey approach method. The research population was all fifth grade students in the elementary schools located in Cluster 1 Ngombol District, Purworejo Regency with a total of 70 students. The research instrument was a multiple choice test. The results of the test of the validity of the instrument showed that 30 items were declared valid. The instrument reliability test used Cronbach's Alpha formula of 0.872. The data analysis technique used the percentage analysis. The results show that the level of comprehension of fifth grade students towards the learning net games using video media in elementary schools located in Cluster 1, Ngombol District, Purworejo Regency is as follows: in the very high level with a frequency of 19 students (27.14%), in the high level with a frequency of 17 students (24.23%), in the medium level with a frequency of 22 students (31.43%), in the low level with a frequency of 10 students (14.30%), and in the very low level with a frequency of 2 students (2.90%).

Keywords: understanding, fifth grade students, net games, video media

How to Cite: Listyarini, A. E., & Ali, J. S. (2022). Tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(1), 99-107. <https://doi.org/10.21831/jpji.v18i1.51852>



PENDAHULUAN

Keberhasilan dalam belajar mengajar merupakan tujuan dari semua guru. Oleh karena itu guru harus menciptakan situasi belajar yang efektif yang artinya peserta didik dan guru saling memberikan timbal balik yang positif. Seorang guru merasa puas jika peserta didiknya mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh, bersemangat dan kesadaran tinggi. Hal itu dapat tercapai jika guru memiliki kemampuan dalam mengelola proses pembelajaran yang menyenangkan yang wajib dikuasai oleh semua guru. Pada saat ini dimungkinkan seorang guru penjas ketika mengajar hanya praktek saja tanpa menjelaskan lengkap secara teorinya. Padahal sesungguhnya teori dalam sebuah materi itu penting karena sebelum peserta didik melakukan praktek harus tau dulu teorinya. Karena didalam teori banyak

pembahasan yang muncul dari berbagai kesalahan yang sering muncul pada suatu gerakan. Kesalahan dalam suatu gerakan dapat mengakibatkan cedera yang dapat membahayakan peserta didik. Selain itu, Ketika guru menyampaikan teori, banyak peserta didik yang tidak memahami gaya bicara guru atau yang disampaikan oleh guru.

Peserta didik dimungkinkan merasa kesulitan jika harus memahami secara langsung penjelasan dari seorang guru yang menjelaskan tanpa menggunakan sebuah media. Karena pada peserta didik sekolah dasar belum memiliki imajinasi yang tinggi untuk menggambarkan sebuah permasalahan yang harus dipecahkan. Pada pembelajaran penjas misalnya, guru menjelaskan materi tentang cara melakukan servis bawah permainan bola voli, dan guru menjelaskan tahapan yang dilakukan ketika melakukan servis bawah tanpa media maka kemungkinan peserta didik sulit untuk memahami dan kesulitan saat melakukan praktik karena pemahaman yang dimiliki peserta didik tidak mampu menerjemahkan kata-kata dari gurunya. Sehingga menggunakan media video sangat membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Pembelajaran menggunakan media video dapat dilaksanakan apabila sarana dan prasarana untuk menampilkan video tersedia dengan baik.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2017:57). Proses pembelajaran juga dapat diartikan suatu usaha sadar dari guru membuat peserta didik belajar yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada peserta didik yang belajar, dimana perubahan itu merupakan kemampuan baru dan karena adanya usaha. Pembelajaran tidak akan terlepas atas kegiatan belajar dimana kegiatan belajar yang dilakukan di lingkungan sekolah salah satunya materi pendidikan jasmani olahraga serta Kesehatan (PJOK). Menurut Saryono dan Rithahudin (2011:146) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional. Dalam pembelajaran PJOK terdapat banyak sekali materi salah satunya yaitu permainan net.

Permainan net (*netwall*) merupakan salah satu klasifikasi permainan yang ada dalam sebuah pendekatan Pendidikan jasmani yaitu *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Permainan net adalah permainan yang menggunakan pembatas net sebagai tanda pemisah antara pemain/regu yang satu dengan pemain/regu yang lain sedangkan para pemain berusaha menjatuhkan obyek ke lapangan lawan (Komari, 2014). Dalam permainan net terdapat beberapa aktivitas permainan yaitu bola voli, bulutangkis, tenis meja, tenis lapangan, dan sepak takraw.

Dalam penyampaian materi kepada siswa dapat dilakukan dengan beberapa metode salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki pengertian yaitu suatu alat bantu pada proses belajar baik dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas (Arsyad, 2014:7). Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik mampu memperoleh berbagai pengalaman yang nyata sehingga materi yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan menghasilkan pemahaman yang baik. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan saat proses pembelajaran diantaranya; a) Media berbasis visual; b) Media berbasis audio; c) Media berbasis audio visual. Dalam penggunaannya media pembelajaran memiliki kegunaan yang dapat dimanfaatkan oleh guru diantaranya; a) Untuk memperjelas peran supaya tidak terlalu verbalistik; b) Untuk menangani keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. c) Memunculkan gairah belajar, interaksi lebih antara murid dengan sumber belajar; d) Memungkinkan peserta didik mampu belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, audio, dan juga kinestetik yang dimiliki peserta didik; e) Memberikan rangsangan, pengalaman, serta persepsi yang sama pada penerima.

Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media video yang berisikan video pembelajaran mengenai permainan net yang diajarkan yaitu video pembelajaran bola voli, video pembelajaran bulutangkis, video pembelajaran tenis meja, dan video pembelajaran sepak takraw. Video pembelajaran merupakan serangkaian gambar-gambar bergerak disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk (Arsyad, 2014). Dalam penggunaannya media video memiliki kelebihan dan kekurangan yang menjadi sebuah tantangan bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video. Menurut (Johari, 2014) yang dikutip oleh (M R Apriansyah, 2020) a) kelebihan video (video dapat dipakai dalam jangka waktu yang panjang dan kapan pun jika materi yang terdapat dalam videoini masih relevan dengan materi

yang ada; video merupakan media pembelajaran yang menyenangkan; video mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan membantu guru dalam proses pembelajaran; video pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas dan mudah diakses); b) kekurangan video (Memerlukan waktu yang panjang dalam proses pembuatannya; Video hanya dapat dipergunakan dengan bantuan komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran; dalam pembuatan video memerlukan biaya yang cukup besar). Penggunaan media video dalam sebuah pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Dimana kelebihan tersebut dapat digunakan oleh guru sebagai bantuan untuk menyampaikan penjelasan kepada siswa agar siswa mampu memahami penjelasan dari guru dengan baik. Sedangkan kekurangan dari menggunakan media video harus diminimalisir seminimal mungkin oleh guru agar pesan yang terkandung pada media video dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan saat kegiatan Praktik Kependidikan penggunaan media video dalam proses pembelajaran tidak dilaksanakan oleh guru PJOK. Sehingga dalam pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran menggunakan media video di SD Negeri se Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo. Yang diharapkan penelitian ini dapat berguna untuk Memberikan pengetahuan kepada guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tentang pentingnya penggunaan media video dalam pembelajaran serta dapat mengevaluasi efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru PJOK.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yaitu dengan mengumpulkan data, selanjutnya hasil data tersebut dideskripsikan. Kuantitatif deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya (Sugiyono, 2017:147). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Waktu dan tempat penelitian ini dilakukan di sekolah dasar se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo. Penelitian dilakukan kepada seluruh siswa kelas V SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo yang terdiri dari tiga sekolah dasar yaitu SD Negeri Ngombol, SD Negeri Cokroyasan, dan SD Negeri Jombang. Waktu penelitian ini pada tanggal 25 April sampai 14 Mei 2022. Populasi penelitian pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri di wilayah Dabin I yaitu SD Negeri Ngombol, SD Negeri Cokroyasan, dan SD Negeri Jombang dengan jumlah 70 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian populasi. Jadi, semua anggota populasi menjadi subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa tes pengetahuan yang berisi soal pilihan ganda sehingga responden dapat memilih jawaban yang tepat dengan cara disilang pada huruf yang terdapat jawaban yang benar. Prosedur penyusunan diawali dengan membuat kisi-kisi, penyusunan angket berdasarkan kisi-kisi yang dikembangkan melalui kajian teoritis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes pengetahuan. Dimana siswa diberikan lembaran soal yang berisikan soal-soal tentang permainan net yang telah dipelajari menggunakan media video. Teknik analisis data yang digunakan di penelitian ini merupakan teknik analisis data deskriptif persentase. Kemudian kriteria dalam penskoran data setiap faktor dapat diketahui dengan cara mengkategorikan sesuai dengan instrumen agar mempermudah dalam mengidentifikasi dan pendeskripsian setiap faktor dalam penelitian ini. Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk menentukan kriteria:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No.	Interval	Kriteria
1.	80 – 100	Sangat Tinggi
2.	65 – 79	Tinggi
3.	55 – 64	Sedang
4.	40 – 54	Rendah
5.	0 ≤ 40	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2010: 207)

Rumus yang yang digunakan untuk mengukur persentase dari jawaban yang didapat dari kuisisioner dalam penelitian ini adalah, jika benar nilai 1 dan jika salah nilai 0, sehingga otal dari skor akan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{Jumlah\ nilai\ yang\ benar}{Jumlah\ soal} \times 100 \tag{1}$$

Cara menghitung analisis data mencari persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \tag{2}$$

Sumber: Sudijono (2011)

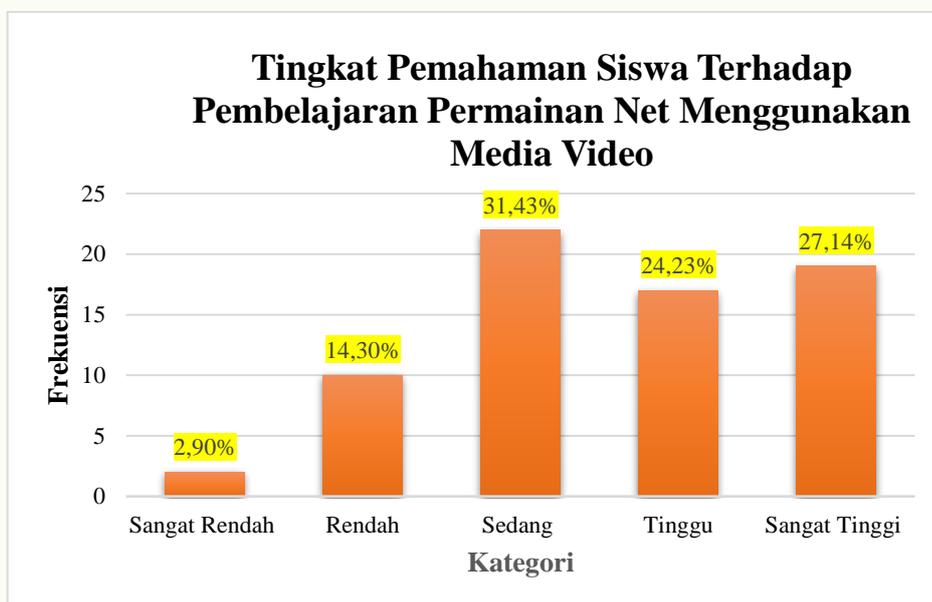
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengkategorian tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten purworejo dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Pengkategorian Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V terhadap Pembelajaran Permainan Net Menggunakan Media Video di SD Negeri se-Dabin I

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	80 – 100	19	27,14%	Sangat Tinggi
2	65 – 79	17	24,23%	Tinggi
3	55 – 64	22	31,43%	Sedang
4	40 – 54	10	14,30%	Rendah
5	0 ≤ 40	2	2,90%	Sangat Rendah
Jumlah		70	100%	



Gambar 1. Diagram Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa terhadap Pembelajaran Permainan Net Menggunakan Media Video

Hasil deskriptif kuantitatif penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo yang termasuk dalam kategori sangat tinggi sebanyak 27,14%, kategori tinggi 24,23%, sedang 31,43%, rendah 14,30%, dan sangat rendah 2,90%. Berdasarkan uraian tersebut tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo masuk pada kategori sedang. Namun sebagian besar tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan

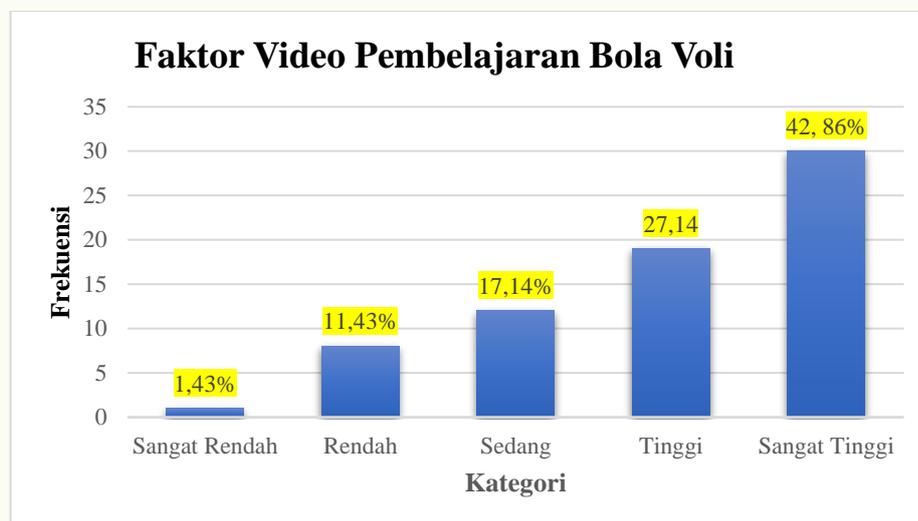
media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo termasuk pada Kategori tinggi dan sangat tinggi. Hal ini dibuktikan dengan jumlah siswa yang termasuk dalam kategori tinggi dan sangat tinggi lebih dari 50% dari populasi. Dalam penelitian ini didasarkan pada faktor video pembelajaran bola voli, video pembelajaran bulutangkis, video pembelajaran tenis meja, dan video pembelajaran sepak takraw. Hasil penelitian masing-masing faktor diuraikan sebagai berikut:

Faktor Video Pembelajaran Bola Voli

Distribusi frekuensi, data tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran bola voli, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Penelitian Faktor Video Pembelajaran Bola Voli

No.	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	80 – 100	30	42,86%	Sangat Tinggi
2	65 – 79	19	27,14%	Tinggi
3	55 – 64	12	17,14%	Sedang
4	40 – 54	8	11,43%	Rendah
5	0 ≤ 40	1	1,43%	Sangat Rendah
Jumlah		70	100%	



Gambar 2. Diagram distribusi frekuensi faktor Video Pembelajaran Bola Voli

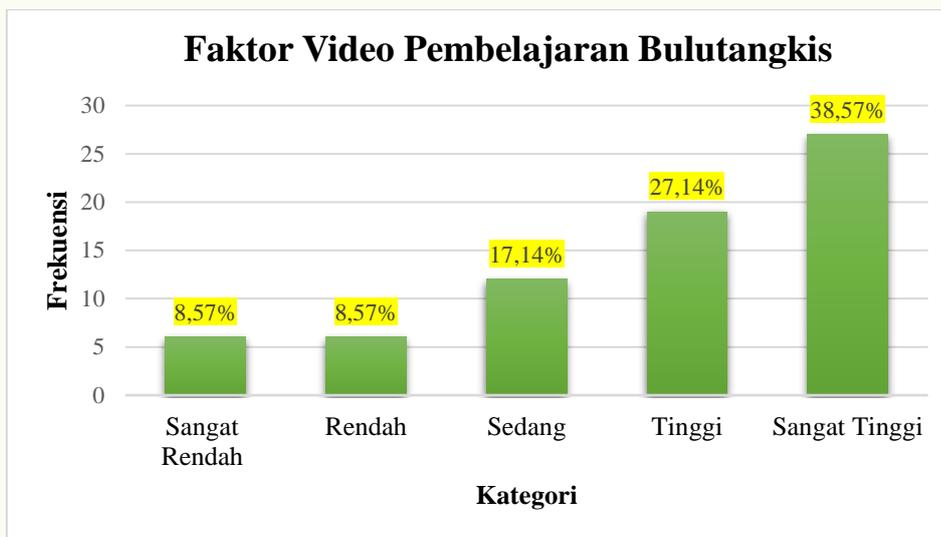
Diketahui hasil penelitian faktor video pembelajaran bola voli didapatkan kategori sangat tinggi yaitu 42,86%, Tinggi sebanyak 27,14%, sedang sebanyak 17,43%, rendah sebanyak 11,43%, dan sangat rendah sebanyak 1,43%. Berdasarkan hasil data yang telah diolah diketahui bahwa faktor video pembelajaran bola voli masuk dalam kategori “sangat tinggi”. Hal ini berdasarkan dengan persentase peserta didik yang masuk kedalam kategori “sangat tinggi” sebanyak 42, 86%. Hal tersebut terjadi karena permainan bola voli merupakan cabang olahraga unggulan yang ada di wilayah SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo sehingga siswa sudah belajar bermain voli bersama masyarakat di lingkungan tempat tinggal masing-masing. Salah satu faktor yang ada diluar individu siswa yang mempengaruhi belajar adalah lingkungan sekitar (Dalyono, 2012). Selain itu, materi yang paling sering diajarkan oleh guru PJOK di SD Negeri se-Dabin I adalah permainan bola voli. Sehingga siswa kelas V sudah mampu memahami lebih dalam karena sudah terbiasa dalam melakukan permainan bola voli. Pada pembelajaran yang dilakukan saat penelitian ini menggunakan media video sehingga siswa sangat terbantu menerima penjelasan dari peneliti. Menurut (Pingge, 2016) Faktor lain yang menjadi sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran adalah memanfaatkan media pembelajaran oleh guru. Hal itu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran juga mampu mempengaruhi pemahaman peserta didik.

Faktor Video Pembelajaran Bulutangkis

Distribusi frekuensi, data tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran Bulutangkis, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Penelitian Faktor Video Pembelajaran Bulutangkis

No.	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	80 – 100	27	38,57%	Sangat Tinggi
2	65 – 79	19	27,14%	Tinggi
3	55 – 64	12	17,14%	Sedang
4	40 – 54	6	8,57%	Rendah
5	0 ≤ 40	6	8,57%	Sangat Rendah
	Jumlah	70	100%	



Gambar 3. Diagram Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran Bulutangkis

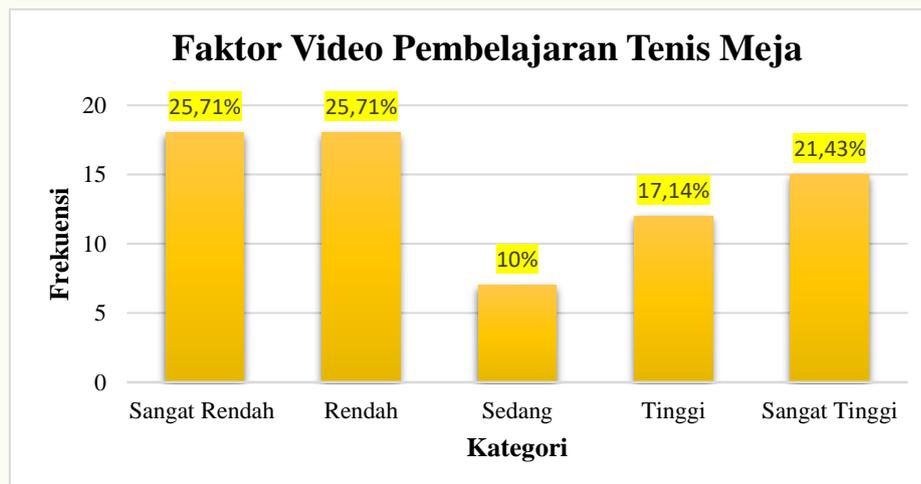
Diketahui hasil penelitian faktor video pembelajaran bola voli didapatkan kategori sangat tinggi yaitu 38,57%, tinggi sebanyak 27,14%, sedang sebanyak 17,43%, serta rendah dan sangat rendah sama yakni 8,57%. Berdasarkan hasil data yang telah diolah diketahui bahwa faktor video pembelajaran bulutangkis masuk dalam kategori “sangat tinggi”. Hal ini berdasarkan dengan persentase peserta didik yang masuk kedalam kategori “sangat tinggi” sebanyak 38,57%. Hal tersebut terjadi karena bulutangkis merupakan olahraga yang bermasyarakat sehingga hampir setiap rumah memiliki peralatan bulutangkis seperti raket dan shuttlecock sehingga siswa sudah terbiasa bermain bulutangkis dirumah masing-masing dan sekaligus mampu belajar untuk memahami tentang permainan bulutangkis. Faktor yang ada diluar individu siswa yang mempengaruhi belajar adalah masyarakat dan lingkungan sekitar (Dalyono, 2012)

Faktor Video Pembelajaran Tenis Meja

Distribusi frekuensi, data tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran Tenis Meja, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Penelitian Faktor Video Pembelajaran Tenis Meja

No.	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	80 – 100	15	21,43%	Sangat Tinggi
2	65 – 79	12	17,14%	Tinggi
3	55 – 64	7	10%	Sedang
4	40 – 54	18	25,71%	Rendah
5	0 ≤ 40	18	25,71%	Sangat Rendah
	Jumlah	70	100%	



Gambar 4. Diagram Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran Tenis Meja

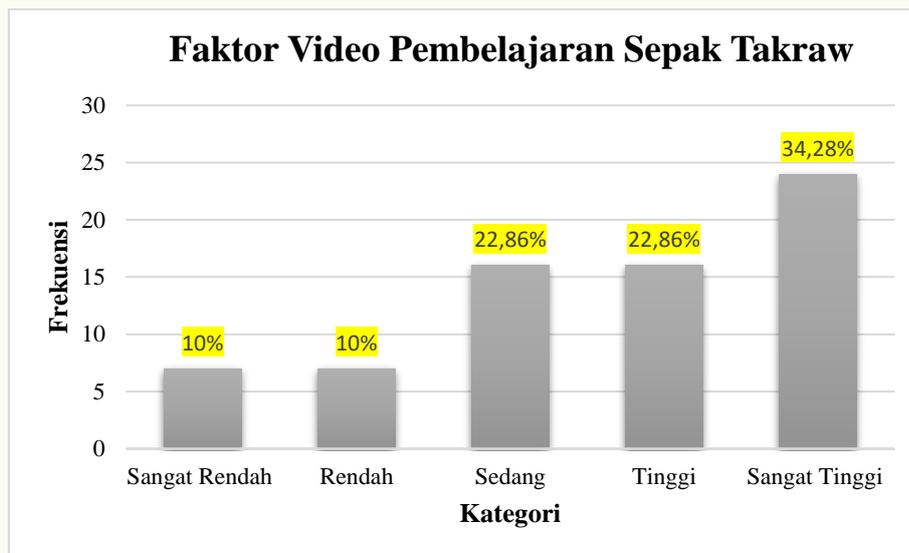
Diketahui hasil penelitian faktor video pembelajaran bola voli di dapatkan kategori sangat tinggi yakni 21,43%, tinggi 17,14%, sedang 10%, serta rendah dan sangat rendah sama yaitu 25,57%. Berdasarkan hasil data yang telah diolah diketahui bahwa faktor video pembelajaran tenis meja masuk dalam kategori “rendah” dan “sangat rendah”. Hal ini berdasarkan dengan persentase peserta didik yang masuk kedalam kategori “rendah” dan “sangat rendah” sebanyak 25,71%. Hal ini terjadi karena permainan tenis meja jarang dilakukan oleh siswa karena tidak semua orang memiliki peralatan yang digunakan dalam permainan tenis meja seperti meja, *bat*, dan bola pingpong. Menurut Ngalm Purwoanto (2003,120) yang dikutip oleh Asrori (2020, 130) Faktor yang mempengaruhi pemahaman yang ada di luar individu (ekstern) diantaranya alat-alat yang dipergunakan dalam belajar-mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia.

Faktor Video Pembelajaran Sepak Takraw

Distribusi frekuensi, data tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran sepak takraw, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Penelitian Faktor Video Pembelajaran Sepak Takraw

No.	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	80 – 100	24	34,28%	Sangat Tinggi
2	65 – 79	16	22,86%	Tinggi
3	55 – 64	16	22,86%	Sedang
4	40 – 54	7	10%	Rendah
5	0 ≤ 40	7	10%	Sangat Rendah
Jumlah		70	100%	



Gambar 5. Diagram Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran Sepak Takraw

Diketahui hasil penelitian faktor video pembelajaran sepak takraw di dapatkan kategori sangat tinggi yakni 34,28%, tinggi dan sedang sama yaitu 22,86%, serta rendah dan sangat rendah sama yaitu 10%. Berdasarkan hasil data yang telah diolah diketahui bahwa faktor video pembelajaran sepak takraw masuk dalam kategori “sangat tinggi”. Hal ini berdasarkan dengan persentase peserta didik yang masuk kedalam kategori “sangat tinggi” sebanyak 34,28%. Hal tersebut terjadi karena dalam materi video pembelajaran sepak takraw yang disampaikan kepada siswa sangat jelas dari istilah yang digunakan hingga cara melakukan teknik dasar sepak takraw. Salah satu kelebihan media video adalah memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa Rusman dkk (2011, 220).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo adalah sebagai berikut: tingkat pemahaman siswa yang termasuk pada kategori “Sangat Tinggi” dengan frekuensi 19 siswa (27,14%), tingkat pemahaman siswa yang termasuk pada kategori “Tinggi” dengan frekuensi 17 siswa (24,23%), tingkat pemahaman siswa yang termasuk pada Kategori dengan frekuensi “Sedang” dengan frekuensi 22 siswa (31,43%), tingkat pemahaman siswa yang termasuk pada kategori “Rendah” dengan frekuensi 10 siswa (14,30%), tingkat pemahaman siswa yang termasuk pada kategori “Sangat Rendah” dengan frekuensi 2 siswa (2,90%)

Saran bagi guru PJOK harus lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa dengan memilih metode pembelajaran yang tepat agar siswa mampu memahami materi dengan baik. Dan bagi siswa agar tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran permainan net terutama dalam pembelajaran teori yang banyak materi yang harus dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori. (2020). Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner. Banyumas: CV. Pena Persada
- Apriansyah M R, Sambowo K A, & Maulana A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil, 11.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Arsyad, A. (2014). Media pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dalyono. (2012). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineke Cipta.
- Hamalik, O. (2017). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

- Komari, A. (2014). Kemampuan Gerak Manipulatif Mahasiswa Peserta Perkuliahan Permainan Net Tahun Angkatan 2010. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10.
- Pingge, H. D. (2016). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Vol. 2*.
- Rusman, Kurniawan D., Riyana C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Saryono & Rithaudin, A. (2011). Meta Analisis Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGfU) Terhadap Pengembangan Aspek Kognitif Peserta didik dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, Muri. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.