



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik *Shooting* Petanque pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek

M.Ulum^{1*}, I.K.B.Asra², I. G.Suwiwa³ 

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: mistahul86@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik shooting dalam permainan petanque pada mahasiswa penjaskesrek; 2) mendeskripsikan hasil uji validasi ahli; dan 3) mendeskripsikan hasil uji coba produk terkait media berbasis video tutorial teknik shooting dalam permainan petanque. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan kuesioner. Data dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video tutorial teknik shooting dalam permainan petanque telah dikembangkan mengikuti model ADDIE yang meliputi lima langkah yaitu: analyze, design, develop, implementation, dan evaluation. Hasil penelitian berdasarkan tanggapan ahli yaitu: 1) ahli isi memperoleh persentase 93,33% (sangat baik), 2) ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 94,78% (sangat baik), dan 3) ahli media pembelajaran memperoleh persentase 94,16% (sangat baik). Adapun uji coba perorangan memperoleh persentase 92,59% (sangat baik), uji coba skala kecil memperoleh persentase 89,07% (baik), dan uji coba skala besar memperoleh persentase 92,28% (sangat baik). Ditinjau dari hasil validasi ahli dan uji coba yang dilakukan, disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik shooting dalam permainan petanque telah memperoleh status valid dan layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Kata kunci: Media, Teknik, ADDIE.

Abstract

The research is aimed (1) to develop learning media based on video tutorial for shooting technique in petanque game, (2) to describe result of expert's validation, and (3) to describe result of product trials about media based on video tutorial for shooting technique in petanque game. This research is research and development. The instrument were used interview and questionnaire. The data were analyzed by descriptive qualitative and descriptive quantitative. The results showed that the process of designing and development of the learning media based on video tutorial for shooting technique in petanque game has followed the five steps in ADDIE model such as analyze, design, development, implementation, and evaluation. The result of the content expert's validation get a percentage of 93,33% (very good), the learning design expert's validation get a percentage of 94,78% (very good), and the result of the learning media expert's validation get a percentage of 94,16% (very good). In the individual testing get a percentage of 92,59% (very good), small group tryout get a percentage of 89,07% (good), and fields trial get a percentage of 92,28%. Based on the results of data acquisition from expert's validation and product trial shows that learning media based on video tutorial for shooting technique in petanque game has obtained valid and worthy of used to support the learning process.

Keywords: Media, Tutorials, ADDIE.

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian dan penerimaan informasi dalam proses pembelajaran. Keberadaan media dalam pembelajaran menjadi penting karena selain sebagai peraga oleh pengajar atau guru, media juga berfungsi sebagai penyalur informasi yang dapat menciptakan pola interaksi edukatif yang lebih bervariasi (Miftah dan Yuli 2013; Parlindungan dkk., 2020.) Selain dapat meningkatkan hasil belajar, media pembelajaran juga dapat mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar (Khemala Yuliani dan Winata 2017; Sugihartini dkk, 2018). Pengembangan media banyak dilakukan dengan memanfaatkan media interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Kreativitas para pendidik atau pengajar dalam penyusunan dan penggunaan konsep dalam memodifikasi media juga sangat berpengaruh

History:

Received : February 10, 2022

Revised : February 15, 2022

Accepted : June 11, 2022

Published : June 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



terhadap hasil belajar (Mislan & Santosa, 2019; Yudiana et al, 2018). Salah satu media pembelajaran yang efektif dan dapat menyajikan materi disertai dengan model pembelajaran guna mendukung pembelajaran praktik adalah media berbasis video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur audio dan visual dalam penyajiannya. Video memiliki unsur gerak yang mampu menarik minat belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan video dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman baru yang lebih bermakna dibandingkan penggunaan media lain (Parlindungan dkk., 2020; Mislan & Santosa 2019) Video pembelajaran yang ditawarkan dalam penelitian ini dirancang dengan menggunakan video tutorial. Pemilihan video tutorial dilakukan karena adanya kebutuhan model pembelajaran dalam pemberian materi terkait praktik pada permainan petanque (Parlindungan dkk., 2020; Sirih & Erniwati, 2018). Video tutorial juga dikemas dengan menggabungkan berbagai informasi menjadi satu kesatuan yang menarik yang dapat dinikmati dengan verbal maupun visual secara bersamaan, dapat membangkitkan motivasi penerimannya sehingga lebih mudah untuk mahasiswa memahami materi yang disajikan. Selain itu, sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Parlindungan, dkk., penerapan media video pembelajaran berbasis video tutorial secara tidak langsung dapat meningkatkan efektivitas belajar untuk mencapai pembelajaran yang komprehensif dan efektif dapat mengatasi masalah yang berkaitan dengan keterbatasan waktu dan ruang (Sirih & Erniwati, 2018; Hibra dkk., 2019).

Pemilihan penggunaan media video pembelajaran dalam penelitian ini dikuatkan oleh beberapa hasil penelitian sebelumnya, diantaranya penelitian yang pernah dilakukan oleh (Sokheh dkk., 2017; Ani & Dewi, 2015) yaitu mengenai pengembangan video pembelajaran dengan model ADDIE pada materi passing bola basket. Pengembangan video pembelajaran pada mata kuliah softball yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk video pembelajaran teknik-teknik dasar permainan softball berupa CD pada jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Unesa. Hasil dari penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran dinyatakan layak digunakan untuk dapat membantu proses belajar mahasiswa secara mandiri (Ani & Dewi, 2015; Hibra dkk., 2019) .

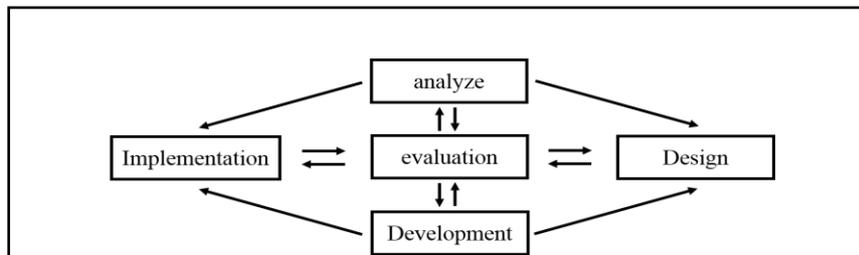
Pengembangan media pembelajaran berbasis video terutama video tutorial dapat dikatakan sebagai suatu terobosan baru di dunia kepelatihan maupun kependidikan. Selain karena keberadaannya yang dapat ditampilkan secara visual maupun verbal, video tutorial juga dapat dikemas menjadi lebih menarik sehingga memotivasi mahasiswa sebagai peserta didik atau atlet untuk lebih memahami materi yang disajikan. Berdasarkan uraian tersebut di atas, secara umum penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik *shooting* dalam permainan petanque yang valid dan sesuai sehingga nantinya layak digunakan sebagai media pembelajaran di prodi Penjaskesrek Universitas Pendidikan Ganesha. Secara spesifik, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut. 1) Mendeskripsikan rancang bangun media berbasis video tutorial teknik *shooting* yang baik dan sesuai sebagai media pembelajaran petanque. 2) Mendeskripsikan hasil uji ahli materi/isi, ahli media, dan ahli desain terhadap media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque yang dikembangkan. 3) Mendeskripsikan hasil uji coba perorangan, uji coba skala kecil, dan uji coba lapangan terhadap media berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque yang dikembangkan.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Menurut Benny A. (

Lie dkk., 2019; Suwiwa dkk., 2014)) menyatakan bahwa terdapat satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: 1) analisa (*analysis*); 2) perancangan (*design*); 3) pengembangan (*development*); 4) implementasi/penerapan (*implementation*); dan 5) evaluasi (*evaluation*). Dilihat dari strukturnya, model ADDIE dirumuskan berdasarkan kata kerja tertentu yang merujuk pada kegiatan yang dilakukan untuk mengelola proses pembelajaran. Model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan (Sugihartini & Yudiana, 2018; Suwiwa dkk., 2014).). Oleh karena itu, model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, ataupun media serta bahan ajar.

Dalam penelitian dan pengembangan, proses atau langkah-langkah pada model ADDIE dianggap berurutan tetapi juga interaktif, dimana hasil evaluasi pada setiap tahap merupakan produk awal untuk tahap selanjutnya. Atas dasar pertimbangan tersebut, pemilihan model ADDIE dianggap sesuai untuk digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque. Berikut merupakan gambar kerangka model ADDIE.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Tahap analisis bertujuan untuk menentukan dan menganalisis kebutuhan pengembangan serta menganalisis syarat-syarat pengembangan yang berkaitan dengan pengembangan produk. Tahapan analisis dalam penelitian ini meliputi menganalisis kebutuhan, menganalisis materi yang relevan dengan kompetensi yang harus dicapai yaitu menentukan tujuan pembelajaran dan indikator, menganalisis karakteristik mahasiswa seperti sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki, dan menganalisis lingkungan yang meliputi ketersediaan dan kelengkapan fasilitas penunjang.

Hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan, diketahui bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang sesuai pada mata kuliah T/P. Pembelajaran Petanque materi teknik *shooting* petanque di prodi penjaskesrek Undiksha. Sehingga ditentukanlah pengembangan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan karakteristik mahasiswa terkait materi teknik *shooting* dalam permainan petanque. Setelah menentukan dan menganalisis kebutuhan, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang dan menyiapkan unsur-unsur apa saja yang diperlukan dalam penyusunan media pembelajaran. Pada tahap ini diperlukan banyak referensi yang dapat membantu dalam pengembangan produk. Dalam pengembangan video tutorial teknik *shooting*, proses atau langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan tahapan ini terdiri dari 2 langkah yaitu pemilihan dan penetapan produk (*media selection*) serta membuat rancangan awal produk (*initial design*). Media pembelajaran yang dipilih yaitu berupa video pembelajaran berbasis video tutorial. Setelah menentukan media yang akan dikembangkan, selanjutnya dilakukan perancangan desain awal. Perancangan desain awal disajikan dalam bentuk *storyboard* yang memuat rencana alur video, *visual*, *audio*, narasi, dan durasi. Dalam langkah-langkah

pengembangan video, *storyboard* merupakan hasil akhir dari langkah pra produksi. Setelah tahapan perancangan selesai, dilanjutkan pada tahapan pengembangan. Tahapan ini bertujuan untuk merealisasikan rancangan atau *design* rancangan awal menjadi sebuah produk jadi. Pada tahapan ini dilakukan pembuatan video tutorial sesuai dengan rancangan yang telah direvisi. Video dikembangkan dengan mengikuti prosedur pengembangan video yang terdiri dari 3 langkah yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam tahapan ini, langkah pengembangan yang dilakukan adalah langkah produksi dan pasca produksi. Produksi meliputi pengambilan gambar dan perekaman suara. Sedangkan pasca produksi meliputi *editing* dan *mastering* atau finalisasi sehingga dihasilkan produk jadi berupa video yang belum divalidasi. Setelah seluruh langkah pengembangan video dilakukan, selanjutnya adalah validasi produk video oleh ahli (*expert appraisal*) yaitu ahli isi/materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Validasi Ahli (*expert appraisal*) berfungsi untuk memvalidasi konten isi materi, konten desain, dan konten media dalam video tutorial yang dikembangkan. Hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk.

Setelah video tutorial selesai direvisi sesuai masukan ahli, maka selanjutnya adalah tahap implementasi. Tahap implementasi merupakan tahap nyata untuk menerapkan produk dalam proses pembelajaran. Video tutorial akan dilakukan uji coba terhadap pengguna produk yaitu mahasiswa prodi penjaskesrek. Implementasi produk video dilakukan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa sebagai pengguna produk terkait keefektifan, kemenarikan, efisiensi pembelajaran, dan masukan pengguna terhadap video yang dikembangkan. Setelah tahap implementasi dilakukan, hasil yang diperoleh dari tahap tersebut selanjutnya dilakukan tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian pengembangan. Sejauh mana produk yang dikembangkan mencapai sasaran dan tujuan pengembangan produk yang telah ditetapkan sebelumnya. Tahap evaluasi meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Menurut Dick and Carrey, evaluasi terbagi menjadi 2 yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Selanjutnya, data dalam penelitian pengembangan ini dikumpulkan dengan metode wawancara dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah pedoman wawancara terstruktur dan lembar angket. Pedoman wawancara digunakan pada saat melakukan studi pendahuluan atau pengumpulan data awal. Sedangkan lembar angket digunakan untuk mengumpulkan data review dari ahli isi, ahli desain, ahli media, dan mahasiswa sebagai pengguna.

Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli isi/materi, ahli desain dan ahli media berupa tanggapan dan masukan, kritikan serta saran perbaikan. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan untuk merevisi produk yang telah dikembangkan. Adapun teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil review ahli isi/materi, ahli desain, ahli media, uji coba perorangan, skala kecil dan uji coba lapangan berupa skor. Bobot penilaian dari hasil data angket dijumlahkan masing-masing responden. Setelah mendapatkan skor atau jumlah jawaban total dari masing-masing responden, skor kemudian dipersentasekan menggunakan rumus persentase persetujuan sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Setelah diperoleh hasil persentase, kemudian untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan ditentukan melalui konversi PAP tingkat pencapaian pada tabel berikut:

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkatan Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat Baik (SB)	Tidak perlu derivisi
80-89	Baik (B)	Tidak perlu direvisi
65-79	Cukup (C)	Direvisi
55-64	Kurang (K)	Direvisi
0-54	Sangat Kurang (SK)	Direvisi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil utama dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque untuk mahasiswa prodi Penjaskesrek, Undiksha yang telah dinyatakan valid melalui analisis hasil validasi ahli dan uji coba produk oleh mahasiswa sebagai pengguna. Media pembelajaran berbasis video tutorial yang dikembangkan, dimaksudkan untuk membantu dosen pengajar dalam menyajikan isi materi dan mempermudah mahasiswa menguasai materi teknik *shooting* dalam permainan petanque. Sehingga dalam pengembangan ini, melihat latar belakang permasalahan dan tujuan pengembangan yang sama, maka pengembangan video tutorial ini dilakukan agar dapat membantu mahasiswa dalam pembelajaran petanque berbasis praktik dan mendukung pembelajaran mandiri di rumah. Dalam pengembangannya, video tutorial ini dikembangkan menggunakan desain pengembangan ADDIE MODEL yang terdiri dari 5 tahapan utama yaitu *Analyze*, *Design*, *Develope*, *Implement*, dan *Evaluate*. Dari setiap tahapan tersebut masing-masing dilakukan evaluasi untuk memperoleh hasil yang maksimal dari setiap tahapan yang dilakukan. Tahapan analisis dalam penelitian ini terdiri dari 1) menganalisis kebutuhan; 2) menganalisis materi yang relevan dengan kompetensi yang harus dicapai meliputi menentukan tujuan pembelajaran dan indikator; 3) menganalisis karakteristik mahasiswa seperti sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki; dan 4) menganalisis lingkungan yang meliputi ketersediaan dan kelengkapan fasilitas penunjang. Adapun hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan diketahui bahwa 73,33% dari mahasiswa menyatakan baru mengenal olahraga petanque saat menempuh semester 3 di penjaskesrek. Sedangkan sisanya menyatakan sudah mengenal olahraga petanque sejak SMP ataupun SMA, bahkan diantaranya merupakan atlet kabupaten. Hal ini kemudian dalam pelaksanaan pembelajarannya masih ditemukan beberapa kendala. Kendala yang umum terjadi salah satunya adalah kesulitan mahasiswa pada saat melakukan teknik dasar petanque. Kesulitan melakukan teknik dasar petanque didominasi oleh kesulitan pada saat melakukan teknik *shooting*. Materi teknik *shooting* dalam permainan petanque dirasa sulit oleh mahasiswa dikarenakan pada praktiknya dibutuhkan tingkat konsentrasi dan akurasi yang tinggi dibandingkan teknik dasar *pointing* dalam permainan petanque.

Selain itu, berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan dosen pengampu mata kuliah petanque, diketahui bahwa belum tersedianya media pembelajaran terkait materi teknik *shooting* dalam permainan petanque di prodi penjaskesrek, Undiksha. Sehingga pada pelaksanaan pembelajaran, dosen menjelaskan materi dengan metode ceramah. Kebutuhan akan media pembelajaran saat ini menjadi penting keberadaannya mengingat situasi pembelajaran yang harus dilaksanakan secara daring selama masa pandemi yang menyebabkan pembelajaran praktik menjadi kurang efektif dan kurang efisien. Media pembelajaran sangat dibutuhkan terutama pada materi berbasis praktik guna mencontohkan tugas gerak dalam materi petanque. Adapun video tutorial yang dikembangkan terfokus pada materi teknik *shooting* saja. Sebelum video tutorial dikembangkan, dilakukan perancangan terlebih dahulu. Perancangan didasarkan pada hasil evaluasi dari tahapan *analyze* yang

dilakukan sebelumnya. Video tutorial dirancang menyesuaikan dengan masalah dan kebutuhan mahasiswa di lapangan. Tahapan perancangan meliputi 2 langkah yaitu pemilihan dan penetapan media serta merancang desain awal produk. Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu video pembelajaran berbasis video tutorial dengan materi teknik *shooting* dalam permainan petanque. Video tutorial dipilih karena dianggap sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa. Setelah menentukan media yang akan dikembangkan, selanjutnya dilakukan perancangan desain awal. Video tutorial dirancang menyesuaikan dengan masalah dan kebutuhan mahasiswa di lapangan. Perancangan desain awal disajikan dalam bentuk *storyboard* yang memuat rencana alur video, visual, audio, narasi, dan durasi. Dalam langkah-langkah pengembangan video, *storyboard* merupakan hasil akhir dari langkah pra produksi.

Setelah tahapan perancangan dilakukan, dilanjutkan pada tahapan pengembangan. Tahapan pengembangan yang dilakukan meliputi tahapan produksi dan tahapan pasca produksi, dilanjutkan dengan uji validasi oleh ahli dan uji coba produk oleh pengguna. Pada tahapan produksi, dilakukan pengambilan gambar dan perekaman suara. Pengambilan gambar dilakukan pada ruangan terbuka dengan latar siang hari. Sedangkan perekaman suara dilakukan pada malam hari. Setelah tahap produksi dilakukan, selanjutnya adalah tahapan pasca produksi yang meliputi *editing video* dan *mastering*. *Editing video* dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang muncul selama proses pengambilan gambar maupun perekaman. Sedangkan *mastering* video dilakukan dengan memindahkan data video yang telah diedit ke dalam perangkat berupa *hardware* yang dapat diakses. Setelah seluruh tahapan pembuatan video dilakukan, selanjutnya dilakukan tahapan uji validasi untuk memperoleh status kelayakan penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran. Uji validasi meliputi uji ahli isi / materi, uji ahli desain pembelajaran, dan uji ahli media pembelajaran. Adapun hasil dari uji validasi disajikan dalam masing-masing tabel berikut.

Tabel 2. *Review Uji Ahli Isi/Materi Pembelajaran*

No.	Komponen Penilaian	Jumlah Butir Indikator	Skor
1.	Ketepatan isi dengan kompetensi yang ingin dicapai	2	10
2.	Kelengkapan dan keruntutan materi	5	23
3.	Penggunaan bahasa	3	13
4.	Keselarasan materi pembelajaran	2	10
5.	Kualitas materi pembelajaran	3	14
	Total	15	70

Hasil *review* dari ahli isi/materi pelajaran memperoleh skor 70. Adapun skor maksimal adalah 75. Berdasarkan tabel di atas, nilai persentase yang diperoleh berdasarkan rumus hitung (1) adalah sebesar 93,33%. Hasil persentase yang diperoleh dari uji ahli isi/materi pelajaran adalah sebesar 93,33%. Selanjutnya data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi PAP skala 5. Adapun nilai persentase 93,33% berada pada kualifikasi **Sangat Baik**. Dengan demikian media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan **Sangat Baik** ditinjau dari aspek isi/materi pelajaran. Oleh karena itu, secara kuantitatif melalui kuesioner tertutup video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque tidak perlu direvisi. Namun, secara kualitatif melalui kuesioner terbuka, ahli isi/materi memberikan satu masukan atau saran yaitu gambar posisi kaki semi terbuka dan gambar posisi kaki tertutup yang diletakkan tertukar. Berdasarkan masukan yang diberikan oleh ahli isi/materi, maka dilakukan perbaikan terhadap letak posisi gambar dan penamaannya yang sesuai.

Tabel 3. *Review Uji Ahli Desain Pembelajaran*

No.	Komponen Penilaian	Jumlah Butir Indikator	Skor
1.	Kualitas tampilan	6	27
2.	Kemenarikan tampilan	7	33
3.	Cocok dengan sasaran	2	10
4.	Praktis, luwes, dan tahan	4	19
5.	Kualitas video	2	10
6.	Kesesuaian dengan lingkungan belajar	1	5
7.	Kemasan produk	1	5
Total		23	109

Hasil *review* dari ahli desain pembelajaran memperoleh skor 109. Adapun skor maksimal adalah 115. Berdasarkan tabel di atas, nilai persentase yang diperoleh berdasarkan rumus hitung (1) adalah sebesar 94,78%. Hasil persentase yang diperoleh dari uji ahli desain pembelajaran adalah sebesar 94,78%. Selanjutnya data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi PAP skala 5. Adapun nilai persentase 94,78% berada pada kualifikasi **Sangat Baik**. Dengan demikian media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan **Sangat Baik** ditinjau dari aspek desain pembelajaran. Oleh karena itu, secara kuantitatif melalui kuesioner tertutup video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque tidak perlu direvisi. Namun secara kualitatif melalui kuesioner terbuka, ahli desain pembelajaran memberikan enam masukan atau saran. Atas masukan-masukan yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran dilakukan revisi terhadap video tutorial. Revisi pertama dilakukan dengan menambahkan sasaran program dan nama pengembang pada tampilan intro video. Revisi kedua dilakukan dengan meniadakan logo Fakultas dan HMJ yang dinilai perlu dipertimbangkan dalam penelitian dan pengembangan individu. Revisi ketiga dilakukan dengan menambahkan durasi waktu pada tampilan *caption* yang semula hanya 5 – 15 detik menjadi 15 – 35 detik pada setiap tampilan menyesuaikan banyaknya *caption*. Revisi keempat dilakukan pada perbaikan rumusan tujuan pembelajaran yang dinilai belum memuat komponen ABCD dengan lengkap. Setelah dicermati, rumusan tujuan pembelajaran belum memuat komponen B (*behavior*) dan D (*degree*). Sehingga dilakukan perbaikan dengan menambahkan beberapa kalimat yang merupakan komponen *behavior* dan *degree*. Revisi kelima dilakukan dengan memperbesar ukuran teks yang dinilai belum maksimal. Adapun revisi terakhir dilakukan pada perbaikan kesimpulan yang dinilai bukan memuat ringkasan materi melainkan memuat fungsi produk.

Tabel 4. *Review Uji Ahli Media Pembelajaran*

No.	Komponen Penilaian	Jumlah Butir Indikator	Skor
1.	Kejelasan dan kerapian penyajian media	8	37
2.	Kemenarikan media	8	37
3.	Kualitas media	2	10
4.	Kesesuaian media dengan sasaran	3	14
5.	Penggunaan media	3	15
Total		24	113

Hasil *review* dari ahli media pembelajaran memperoleh skor 113. Adapun skor maksimal adalah 120. Berdasarkan tabel di atas, nilai persentase yang diperoleh berdasarkan rumus hitung (1) adalah sebesar 94,16%. Hasil persentase yang diperoleh dari uji ahli media pembelajaran adalah sebesar 94,16%. Selanjutnya data tersebut dikonversikan dengan tabel

konversi PAP skala 5. Adapun nilai persentase 94,16% berada pada kualifikasi **Sangat Baik**. Dengan demikian media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan **Sangat Baik** ditinjau dari aspek media pembelajaran. Oleh karena itu, secara kuantitatif melalui kuesioner tertutup video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Namun secara kualitatif melalui kuesioner terbuka, ahli media pembelajaran memberikan empat masukan atau saran. Atas masukan-masukan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran dilakukan revisi terhadap video tutorial. Revisi pertama dilakukan dengan merevisi pada tampilan *caption* indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran terkait ukuran huruf yang terlalu kecil sehingga menimbulkan banyak ruang kosong pada tampilan dan teks tidak dapat terbaca dengan jelas. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan terkait ukuran huruf yang semula 12 menjadi 22. Revisi kedua dilakukan pada penulisan langkah-langkah dalam *caption* judul sub materi. Langkah-langkah yang semula ditulis menggunakan teks mengikuti pengucapan pada narasi, kemudian direvisi menjadi penulisan angka. Revisi ketiga dilakukan pada pemilihan gambar dan warna latar tampilan *caption*. Gambar pada latar yang semula menggunakan gambar model membelakangi direvisi menjadi gambar permukaan tanah pada lapangan petanque. Gambar model yang membelakangi dinilai kurang etis sehingga perlu dirubah. Selanjutnya revisi keempat dilakukan pada pemilihan warna latar *orange* pada teks berwarna hitam. Hal tersebut dinilai tidak dapat terbaca jelas sehingga dilakukan perbaikan dengan pemilihan latar berwarna putih pada teks berwarna hitam.

Selanjutnya produk yang telah divalidasi dan direvisi sesuai masukan ahli kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Implementasi produk video dilakukan dengan menguji-cobakan produk terhadap mahasiswa untuk mengetahui tanggapan mahasiswa sebagai pengguna produk terkait keefektifan, kemenarikan, efisiensi pembelajaran, dan masukan pengguna terhadap video yang dikembangkan. Uji coba dilakukan 3 tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok skala kecil, dan uji coba lapangan atau uji coba skala besar. Adapun hasil tahapan uji coba disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Data Uji Coba Perorangan, Uji Coba Skala Kecil, dan Uji Coba Skala Besar

Analisis Data	Skor (dalam %)	Kriteria
Uji Coba Perorangan	92,59	Sangat Baik
Uji Coba Skala Kecil	89,07	Baik
Uji Coba Skala Besar	92,28	Sangat Baik

Persentase nilai uji coba yang diperoleh adalah 92,59% pada uji coba perorangan dengan kualifikasi **Sangat Baik**, 89,07% pada uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi **Baik**, dan 92,28% pada uji coba kelompok besar dengan kualifikasi **Sangat Baik**. Persentase nilai diperoleh dari skor jawaban pada instrumen angket yang masing-masing angket terdiri dari 9 butir indikator penilaian. Keberadaan media pembelajaran berbasis video tutorial yang dikembangkan diberikan respon positif oleh dosen pengampu mata kuliah petanque maupun mahasiswa sebagai pengguna produk. Dosen pengampu menyatakan pentingnya keberadaan video tutorial untuk membantu penyampaian informasi pembelajaran secara mudah dan dapat membantu pembelajaran mandiri oleh mahasiswa di masa pandemi ini. Selain itu, mahasiswa juga sangat antusias dalam belajar dengan menggunakan video tutorial. Dalam kuesioner terbuka, sebagian besar mahasiswa juga menyatakan bahwa media video tutorial memberikan kemudahan dalam pemahaman materi teknik *shooting* petanque. Selain itu, menggunakan

media video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque juga memotivasi mahasiswa untuk belajar mandiri dirumah. Adapun hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk berupa video tutorial materi teknik *shooting* dalam permainan petanque yang dikemas dalam bentuk CD. Setelah melalui seluruh prosedur penelitian pengembangan produk dan memperoleh hasil akhir dengan kualifikasi baik hingga sangat baik, maka video tutorial yang dihasilkan dapat digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran petanque materi teknik *shooting* pada mahasiswa khususnya mahasiswa Penjaskesrek Undiksha.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* petanque layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut. Pertama, media video pembelajaran sesuai berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan model yang dikembangkan yaitu model ADDIE secara sistematis dan berpijak pada teori. Proses pengembangan media video pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* petanque ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, sehingga berimplikasi pada kelayakan produk media video pembelajaran yang dihasilkan dalam proses pengembangan, selain itu model pengembangan ADDIE ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif bagi siswa dan guru (Ningsih & Fitria, 2021; Sari et al., 2017; Laksono et al., 2021). Hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa, video pembelajaran mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran dan mampu mempermudah memahami materi dengan baik (Bastiar Ismail Adkhar, 2016). Kedua, pemanfaatan media dalam pembelajaran mampu mempermudah pemahaman serta memperkuat ingatan siswa dengan memahami materi dalam video pembelajaran mengaitkan kegiatan yang ada dalam kehidupan siswa sehari-hari. Menrisal & Putri (dalam Sadiman 2018; Ponza et al., 2018). sejalan dengan temuan peneliti sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* petanque telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran, (Awalia et al., 2019; Sakti, 2021).

4. SIMPULAN

Produk akhir dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque dikemas dalam bentuk CD. Produk ini keseluruhan telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran setelah melalui tahapan pengembangan dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Rancangan media pembelajaran berbasis video tutorial dikembangkan melalui seluruh tahapan dari model pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangan dimulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan/implementasi dan evaluasi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan studi pendahuluan, wawancara terhadap dosen pengampu mata kuliah petanque dan mahasiswa dari prodi penjaskesrek Undiksha. Setelah diperoleh hasil analisis kebutuhan, selanjutnya dilakukan tahap perancangan dengan langkah menentukan media dan membuat *storyboard* beserta naskah video untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir. Setelah itu dilanjutkan pada tahapan pengembangan. Tahapan pengembangan dilakukan dengan mengembangkan video tutorial sesuai dengan rancangan pada *storyboard* dan naskah. Setelah produk dikembangkan, dilanjutkan pada tahap implementasi atau penerapan. Namun sebelum video tutorial dikatakan layak untuk diterapkan dan dapat digunakan oleh pengguna, video tutorial harus memperoleh status valid melalui uji validasi ahli isi, desain dan media pembelajaran. Setelah memperoleh status valid, video dapat

diterapkan. Selanjutnya hasil validasi pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial yang dilakukan memperoleh nilai persentase sebesar 93,33% pada uji ahli isi dengan kualifikasi sangat baik, 94,78% pada uji ahli desain pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik, dan 94,16% pada uji ahli media pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik. Setelah dilakukan uji validasi oleh ahli isi, desain dan ahli media, selanjutnya dilakukan implementasi atau penerapan dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Adapun hasil uji coba yang dilakukan memperoleh nilai persentase sebesar 92,59% pada uji coba perorangan dengan kualifikasi sangat baik, 89,07% pada uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi baik, dan 92,28% pada uji coba kelompok besar dengan kualifikasi sangat baik. Dari keseluruhan hasil penelitian yaitu hasil uji validasi ahli isi/materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran serta hasil uji coba perorangan, skala kecil, dan skala besar yang diperoleh, secara keseluruhan media pembelajaran berbasis video tutorial dinyatakan valid untuk diterapkan. Selanjutnya, dengan adanya media pembelajaran berbasis video tutorial ini, bagi mahasiswa disarankan untuk terus dapat termotivasi dalam belajar terutama dalam pembelajaran petanque, bagi dosen pengajar disarankan agar menjadikan media pembelajaran berbasis video tutorial sebagai acuan dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, serta bagi peneliti lain agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi, acuan dasar, dan literatur tambahan dalam melakukan penelitian pengembangan sejenis atau melakukan penelitian pengembangan dengan materi yang jangkauannya jauh lebih luas dan tidak hanya terfokus pada materi teknik *shooting* dalam permainan petanque.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Ani, F. W. N., & Dewi, U. (2015). Pengembangan Video Pembelajaran pada Mata Kuliah T/P. Softball Materi Teknik Dasar Permainan Softball untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Kepeleatihan Olahraga Semester IV di Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Trian, P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD*. 10(1), 49–56.
- Cahyati, S., & Suherman, W. S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Berbasis Komputer Untuk Sma. *Jurnal Keolahragaan*, 2(1), 69–76. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i1.2604>.
- Gracia Sinaga, F. S., & . I. (2019). Analysis Biomechanics Pointing dan Shooting Petanque Pada Atlet TC PON XX PAPUA. *Sains Olahraga : Jurnal Ilmiah Ilmu Keolahragaan*, 3(2), 66. <https://doi.org/10.24114/so.v3i2.15196>.
- Hibra, B. Al, Hakim, L., & Sudarwanto, T. (2019). Development of Vlog Learning Media (Video Tutorial) on Student Materials. Tax at SMK PGRI 1 Jombang. *International Journal of Educational Research Review*, 435–438. <https://doi.org/10.24331/ijere.573945>.
- Khemala Yuliani, & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1), 259. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>.
- Krismanto, D. A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Gerak Dasar Tennis Lapangan Untuk Anak Tingkat Sekolah dasar di Sekolah Tennis Kabupaten Temanggung*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lie, M. H., Sadyana, I. W., & Adnyani, K. E. K. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book dalam Pembelajaran Kosakata Dasar*. 5(2).

- Laksono, D., Sidik Iriansyah, H., & Oktaviana, E. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. 225–233. <https://www.powtoon.com/>.
- Miftah, M. (2013). FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA. *Jurnal KWANGSAN*, 1, 95–105.
- Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 8.
- Parlindungan, H. D., Bangun, S. Y., & Akhmad, I. (2020). *Development of Petanque Training Pointing and Sport Shooting*. 384(Aisteel), 452–455. <https://doi.org/10.2991/aisteel-19.2019.99>.
- Mislan, & Santosa, D. A. (2019). Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK ...*, 12–16. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/semnassenalog/article/view/585>.
- Ningsih, S. M., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Video Powtoon Berorientasi Model PBL Pada Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V SD. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 121–124. <https://doi.org/10.30653/003.202172.175>.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 8.
- Parlindungan, H. D., Bangun, S. Y., & Akhmad, I. (2020). *Development of Petanque Training Pointing and Sport Shooting*. 384(Aisteel), 452–455. <https://doi.org/10.2991/aisteel-19.2019.99>.
- Pelana, R., Hanif, A. S., & Saleh, C. I. (2020). *Teknik Dasar Bermain Olahraga Petanque* (Monalisa (ed.); 1 ed.). Rajawali Pers.
- Pelana, R., Setiakarnawijaya, Y., Dwiyan, F., Sari, L. P., Abdurrahman, Antoni, R., & Yusmawati. (2021). The effect of arm length, arm endurance and self-confidence on petanque shooting. *Journal of Physical Education and Sport*, 21(4), 2381–2388. <https://doi.org/10.7752/jpes.2021.s4319>.
- Pilus, A. M., Amin, M. N. M., Din, A., & Muhammad, N. (2017). The effect of sport technology on student-athletes' Petanque Skill Performance. *Ripublication.Com*, 12(17), 6591–6596. https://www.riplication.com/ijaer17/ijaerv12n17_40.pdf.
- Saputra, M. F. B., Kristiyanto, A., & Doewes, M. (2019). Management Analysis of Indonesian Petanque Federation Province (FOPI) Central Java in Supporting Sports Achievement in Indonesia. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(2), 837. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v6i2.895>.
- Sirih, M., & Erniwati. (2018). Development of Science Learning Videos Based on the Local Environmental Potential of Southeast Sulawesi. *Intenational Journal of Science and Research*, 7(10), 787–791. <https://doi.org/10.21275/ART20191908>.
- Sokheh, M., Wahjoedi, & Suwiwa, I. G. (2017). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Materi Passing Bola Basket*. 8(2), 10.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL (MIE) MATA KULIAH KURIKULUM DAN PENGAJARAN. *Pendidikan Teknologi dan kejuruan*, 15(2), 277–286.
- Sugiyono. (2013). *Motode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

- Sutrisna, T., Asmawi, M., & Pelana, R. (2018a). Model Latihan Keterampilan Shooting Olahraga Petanque Untuk Pemula. *JURNAL SEGAR*, 7(1). <https://doi.org/10.21009/segar/0701.05>.
- Sutrisna, T., Asmawi, M., & Pelana, R. (2018b). Model Latihan Keterampilan Shooting Olahraga Petanque Untuk Pemula Tri Sutrisna, 1 Moch Asmawi, 2 Ramdan Pelana 3. *Universitas Negeri Jakarta*, 2, 46–53. http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/artikel/model_latihan_shooting.pdf.
- Suwiwa, I. G., Santyasa, I. W., & Kirna, I. M. (2014). Development of Interactive Multimedia Learning in Pencak Silat Theory and Practice Courses. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.
- Tegeh, I. M., & I Made Kirna. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216.