



Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Pointing dalam Permainan *Petanque*

Ida Ayu Ngurah Agung Yuni Kartika^{1*}, I Ketut Budaya Astra², I Gede Suwiwa³ 

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: dayu.yuni10@gmail.com

Abstrak

Terjadinya kejenuhan dan kebosanan pada peserta didik, pembelajaran tidak berpusat kepada pendidik melainkan berpusat kepada peserta didik, serta pendidik harus mampu menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan mampu memilih media yang kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar pointing dalam permainan *petanque* pada Mahasiswa Penjaskesrek (2) menganalisis kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar pointing dalam permainan *petanque* pada Mahasiswa Penjaskesrek. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE meliputi tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Kelayakan media pembelajaran dinilai oleh ahli isi materi, ahli desain, ahli media, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Instrumen pengumpulan data yakni berupa kuesioner. Analisis data hasil uji kelayakan menggunakan Konversi PAP tingkat pencapaian Skala 5. Hasil penelitian: (1) media pembelajaran berbasis video tutorial yang dikembangkan berupa *software* dikemas dalam bentuk *file* dan CD. (2) media pembelajaran berbasis video tutorial layak digunakan dalam proses pembelajaran, berdasarkan hasil validasi dari ahli isi materi memperoleh persentase sebesar 84% dengan aspek baik, ahli desain sebesar 92,73% dengan aspek sangat baik, ahli media sebesar 81,3% dengan aspek baik, uji perorangan sebesar 94% dengan aspek sangat baik, uji kelompok kecil 93% dengan aspek sangat baik, dan uji kelompok besar 97,01% dengan aspek sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar pointing dalam permainan *petanque* layak digunakan oleh mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat dieksperimentasikan untuk mengetahui keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Tutorial, Model ADDIE, *Petanque*

Abstract

The occurrence of boredom and boredom in students, learning is not teacher-centered but student-centered, and educators must be able to apply innovative learning models and be able to choose creative media. This study aims to: (1) develop video tutorial-based learning media for basic pointing techniques in the petanque game for Physical Education Students, (2) analyze the feasibility of video tutorial-based learning media for basic pointing techniques in the petanque game for Physical Education Students. This research is a type of development research using the ADDIE model including the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The feasibility of learning media was assessed by content experts, design experts, media experts, individual tests, small group tests, and large group tests. The data collection instrument is in the form of a questionnaire. Data analysis of the feasibility test results using the PAP Conversion level of achievement of Scale 5. The results of the study: (1) video tutorial-based learning media developed in the form of software packaged in files and CDs. (2) video tutorial-based learning media is appropriate for use in the learning process, based on the results of validation from material content experts obtaining a percentage of 84% with good aspects, design experts at 92.73% with very good aspects, media experts at 81.3% with good aspect, 94% individual test with very good aspect, 93% small group test with very good aspect, and 97.01% large group test with very good aspect. The results of the study show that video tutorial-based learning media for basic pointing techniques in petanque games are appropriate for students to use. This research is expected to be experimented with to find out its effectiveness in improving student learning outcomes.

Keywords: Learning Media, Video Tutorials, ADDIE Model, *Petanque*

History:

Received : February 25, 2022

Revised : February, 27 2022

Accepted : September 23, 2022

Published : December 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

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



1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi (Rohmawati, 2015 ; Setyawan et al., 2020). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan peserta didik agar dapat terjadi perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Hanafy, 2014; Asrori, 2016). Dengan kata lain pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran dapat mudah dipahami oleh peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik.

Media pembelajaran merupakan komponen dalam proses pembelajaran yang sangat penting dalam menyampaikan materi agar lebih menarik dan tutorial (Hayes et al., 2017 ; Nurfadhillah, 2021). Media pembelajaran berbasis video ini di gunakan oleh pendidik sebagai alat bantu yang berfungsi memperjelas materi yang akan diajarkan dan di sampaikan agar siswa dapat mengalami pengalaman langsung mengenai materi yang akan diajarkan dan disampaikan dapat melalui indra penglihatan, indra pendengar atau pun pengalaman langsung untuk mencapai tujuan pembelajaran (Cahyono, et al., 2021 ; Christianto & Dwiyoogo, 2020).

Adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang masih kurang paham terhadap materi yang diajarkan dengan kemasan yang menarik dan dapat memunculkan semangat belajar peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar (Rasyid, 2018 ; Abdul Istiqlal, 2018). Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembantu pengajar untuk menjelaskan materi yang akan di ajarkan agar peserta didik lebih memahami maksud dari materi yang akan diajarkan media pembelajaran ini berupa media video tutorial dimana media video merupakan alat bantu dengan memperlihatkan gambar yang bergerak dan suara atau audio untuk menyampaikan informasi atau materi yang akan di ajarkan supaya peserta didik dapat memahami materi yang akan diajarkan.

Pada tingkat satuan pendidikan terdapat beberapa materi, salah satunya materi *petanque*. *Petanque* adalah olahraga yang berasal dari negara Prancis (Pramono, 2017 ; Okilanda, 2018). *Petanque* adalah olahraga baru di Indonesia. *Petanque* dimulai di Indonesia sekitar tahun 2000-an dan secara resmi berkompetisi di Indonesia di Sea Games ke-26 tahun 2011 (Pelana, et al., 2021; Oky Joko Setyawan1, 2023).

Olahraga ini merupakan permainan tradisioanal yang dikembangkan dari permainan pada zaman Yunani Kuno. Materi *petanque* dibagi menjadi beberapa teknik dasar, teknik dasar tersebut terdiri dari teknik dasar cara memegang bola, teknik dasar pointing, dan teknik dasar shooting (Kristanto, 2020; Wijaya, et al., 2021).

Olahraga *petanque* tidak hanya dilakukan oleh kalangan tertentu saja, melainkan olahraga *petanque* aktivitasnya telah merambah ke berbagai tingkatan usia dan berbagai tingkat kehidupan social dalam masyarakat diberbagai negara (Parlindungan, 2019; Setyo Guntoro, et al., 2022). Materi teknik dasar ini sangat penting dikuasai oleh peserta didik pada satuan pendidikan maka seorang pendidik harus berusaha menciptakan suasana atau kondisi belajar yang kondusif sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien (Zainuddin, et al., 2022; Eko Cahyono & Nurkholis, 2018). Penguasaan teknik dasar dalam olahraga pentaque dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran video tutorial untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami dan menguasai teknik olahraga pentaque.

Media pembelajaran berbasis video tutorial adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran (Hendriyani, et al., 2018; Rasyid Hardi Wirasasmita, 2017). Media berbasis video tutorial ini akan digunakan sebagai pendukung dalam penelitian ini, karena berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang sudah dilakukan sebelumnya tentang media pembelajaran berbasis video tutorial ini telah terbukti

bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial ini layak digunakan dalam proses pembelajaran materi teknik dasar pointing dalam permainan *petanque* (Baharuddin, 2014; Riyanto & Yunani, 2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial interaktif pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi mendapatkan kelayakan media sangat baik sehingga dapat layak digunakan dalam proses pembelajaran (Williyana, et al., 2018; Rasyid Hardi Wirasasmita, 2017).

Berdasarkan harapan dan kenyataan yang telah dipaparkan diatas, untuk mengantisipasi terjadinya kejenuhan dan kebosanan yang terjadi pada peserta didik, pembelajaran tidak lagi berpusat kepada pendidik melainkan harus berpusat kepada peserta didik, serta pendidik harus mampu menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan mampu memilih media yang kreatif, jadi peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar pointing dalam permainan *petanque*.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *pointing* dalam permainan *petanque* pada mahasiswa penjasokesrek tahun 2020-2021. Pengembangan media video pembelajaran dalam mata kuliah ini menggunakan model ADDIE. Pemilihan model ini didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Mulyatiningsih, 2015; Tegeh & Kirna, 2013; Tegeh dan Jampel, 2017).

Tahap pertama setiap kegiatan perlu dilakukan analisis, begitu juga dengan pengembangan media video pembelajaran. Analisis merupakan langkah awal dan menjadi dasar dalam pembuatan materi teknik dasar dan cara melakukan pointing dalam permainan *petanque*. Analisis ini berfokus pada materi yang diperlukan dalam melakukan pointing. Tahap analisis ini terdiri dari tiga jenis analisis yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) analisis lingkungan dan fasilitas dan (3) analisis pembelajaran.

Tahap kedua yaitu tahap perencanaan terdiri atas 2 tahapan yaitu (1) tahap penentuan perangkat dan (2) tahap perancangan. Perangkat yang digunakan terdiri atas perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan yaitu laptop/komputer, kamera, mikrofon, dan pengeras suara. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran ini adalah *Adobe Illustrator*, *Adobe Premiere*, dan *Adobe After Effects*. Tahap perancangan, peneliti melakukan penyusunan kerangka materi pembelajaran. Materi ini kemudian disusun dan dikembangkan ke dalam sebuah *storyboard*. *Storyboard* merupakan gambaran urutan ide, pada penelitian ini *storyboard* dikembangkan menjadi naskah (*script*) video. Naskah tersebut mengatur antara teks, gambar, video, dan animasi. Pentingnya mengembangkan naskah video pembelajaran ini karena untuk mengetahui alur dari video pembelajaran Bagian visual kita gambarkan visualisasi berupa simbol komunikasi, baik berupa sketsa, grafis, verbal atau gabungan semuanya. *Storyboard* ini dibuat dengan maksud untuk membantu secara visual atau membantu dalam memvisualisasikan ide.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan meliputi penyiapan materi untuk membuat media yang akan dikembangkan. Jadi seperti pengumpulan audio, gambar, video dan animasi diperoleh melalui pembuatan sendiri, arsip pribadi dan serta mengambil langsung dilapangan. Kemudian dilanjutkan dengan menggabungkan *software* yang sudah ditentukan. Tahap ini juga menggabungkan media, yaitu foto, teks, video dan musik, menjadi sebuah media video

pembelajaran. Setelah media selesai dikembangkan selanjutnya media video pembelajaran dimasukan atau burn ke dalam DVD dengan menggunakan *software*.

Tahap keempat yaitu tahap penerapan, tahap ini merupakan tahap nyata untuk menerapkan media pembelajaran berbasis video tutorial yang sedang dibuat, pada tahap ini semua telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi ini adalah tahap dimana bertujuan untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sarana dan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi menjadi dua yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah suatu proses yang dilakukan pengembangan memperoleh data untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Berdasarkan definisi tersebut bahwa evaluasi formatif bertujuan untuk menentukan apa yang harus ditingkatkan atau direvisi agar produk ini tidak dilakukan. Evaluasi formatif terhadap bahan ajar mengadopsi tahap evaluasi Dick dan Carey yang meliputi tiga tahap yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar (Dick, W., Carey, L., & Carey, 2018; Muryadi, 2017).

Penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar pencatatan dokumen, angket atau kuisioner. Angket tersebut berisi item-item terkait dengan video pembelajaran teknik dasar *pointing* dalam permainan *petanque*. Angket digunakan untuk mengumpulkan hasil *Review* dari ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data angket dalam bentuk deskripsi presentasi yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Pencapaian

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup Baik	Direvisi
55% - 64%	Kurang Baik	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang Baik	Direvisi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *pointing* dalam permainan *petanque* pada Mahasiswa Penjaskesrek tahun 2020-2021 yang dinyatakan valid melalui analisis hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli dan mahasiswa sebagai uji produk yang terdiri satu orang ahli isi pembelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran, tiga orang mahasiswa uji perorangan, dua belas mahasiswa uji kelompok kecil, dan delapan belas mahasiswa uji kelompok besar.

Program media pembelajaran ini digunakan pada mata kuliah TP pembelajaran *petanque*. Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dan menjadi dasar dalam pembuatan materi teknik dasar *pointing* dalam permainan *petanque*. Hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan ini berupa gambaran CD Pembelajaran yang dibuat yang sesuai dengan konsep yang ingin disampaikan yaitu Teknik Dasar *Pointing* Dalam Permainan *Petanque*. Pembelajaran *petanque* sering dilakukan diluar ruangan/praktek sedangkan pada penyampaian materi dalam kelas mahasiswa kurang mampu untuk menyimak materi yang disampaikan oleh dosen mata kuliah sehingga pembelajaran dirasa kurang maksimal. Oleh karna itu diperlukanlah media pembelajaran ini guna menunjang hasil belajar mahasiswa agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Tahap awal perencanaan pada penelitian ini adalah analisis kebutuhan, saat observasi dan wawancara dengan narasumber yang merupakan pengajar mata kuliah pilihan TP. Permainan *petanque* mendapat gambaran tentang metode dan proses pembelajaran yang sudah diterapkan dalam proses pembelajaran pembelajaran TP. Masalah yang peneliti temukan adalah kurangnya media pembelajaran TP. Permainan *Petanque* khususnya materi teknik dasar pointing dalam permainan *petanque*. Dengan tersedianya media pembelajaran berbasis video tutorial ini maka diharapkan pembelajaran akan berlangsung efektif dan efisien.

Tahap kedua perencanaan pada penelitian ini adalah analisis lingkungan, fasilitas-fasilitas seperti LCD, proyektor dan alat-alat yang mendukung media pembelajaran video ini sudah tersedia di Prodi Penjaskesrek dan sudah cukup memadai. Hanya saja belum ada media pembelajaran berbasis video tutorial yang membahas tentang teknik dasar pointing dalam permainan *petanque*.

Tahap akhir perencanaan pada penelitian ini adalah tahap analisis mata kuliah dipilihnya materi teknik dasar pointing dalam permainan *petanque* karena banyak mahasiswa kurang memahami bagaimana teknik dasar, tahapan melakukan teknik dasar pointing dalam permainan *petanque*. Sehingga dengan dibuatnya video tutorial teknik dasar pointing dalam permainan *petanque* tersebut mahasiswa diharapkan dengan mudah memahami teknik dasar lemparan dalam permainan *petanque* tersebut dengan efektif dan efisien.

Tahap perancangan desain, dilakukan perancangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *pointing* dalam permainan *petanque* pada Mahasiswa Penjaskesrek tahun 2020-2021 yang akan dikembangkan. Desain atau rancangan sebuah media seharusnya melalui dua tahapan, antara lain: (1) tahap penentuan dan (2) tahap perancangan *storyboard* dan menentukan *flowchart*. Setelah kedua tahapan tersebut dikembangkan, dilanjutkan ke tahapan rancangan media yang akan dikembangkan dengan tahapan yaitu (1) pemilihan dan menetapkan *software*, pemilihan *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis video tutorial ini adalah *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe After Effect*. (2) mengembangkan naskah video tutorial/ *storyboard*, pentingnya dalam mengembangkan naskah video pembelajaran ini dikarenakan untuk mengetahui alur video pembelajaran. (3) *flowchart* adalah bagan proses yang menunjukkan suatu urutan, prosedur, atau aliran proses. Flowchart menggunakan anatosis-anatosis semisal persegi, panah, oval, wajik (Muryadi, 2017; Syamsiah, 2019).

Perencanaan dan rancangan selesai, penelitian dilanjutkan pada tahap pengembangan, untuk menyusun materi pelajaran yang telah disiapkan dan diperlukan, setelah pengembangan media pembelajaran video tutorial selesai, selanjutnya akan dinilai berupa lembar validasi empat uji pakar dan mahasiswa sebagai uji produk untuk mengetahui tingkat validasi media pembelajaran video tutorial teknik dasar *pointing* dalam permainan *petanque* ini yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. *Review Ahli Isi Pembelajaran*

No	Komponen Penilaian/Pernyataan	Skor
1	Kompetensi yang dicapai	20
2	Kelengkapan dan kejelasan materi pembelajaran	11
3	Bahasa yang digunakan	8
4	Keselarasan materi pembelajaran	17
5	Pembahasan materi pembelajaran	7
Total		63

Hasil *Review* dari media video pembelajaran oleh ahli isi mata pelajaran memperoleh skor 63, sedangkan skor maksimal adalah 75. Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung tingkat presentase media video pembelajaran teknik dasar renang sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum (\text{Skor total} \times \text{Bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{\sum (63 \times 1)}{15 \times 5} \times 100\% \\ &= \frac{\sum 63}{75} \times 100\% \\ &= 84\% \end{aligned}$$

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh hasil persentase yaitu 84% berada, pada, kualifikasi Baik. Dengan demikian media video pembelajaran ini memiliki tingkat kelayakan Baik dari aspek materi. Adapun komentar, masukan, tanggapan, kritik dan saran mengenai media video pembelajaran teknik dasar pointing dalam permainan *petanque* yang diberikan oleh ahli isi/materi dipaparkan pada Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 3. Masukan dan Komentar Ahli Isi Materi Pembelajaran

No	Masukan, Saran, dan Komentar
1.	Mengisikan nomor disetiap kata penjelasan dalam video
2.	Memperjelas jatuhnya bosi dengan misikan circle
3.	Sudah bagus tinggal implementasinya

Tabel 4. Review Desain Pembelajaran

No	Komponen Penilaian/Pernyataan	Skor
1.	Kejelasan dan kerapian desain video tutorial	27
2.	Kemenarikan video tutorial	28
3.	Cocok dengan sasaran	10
4.	Praktis, luwes, dan tahan	19
5.	Berkualitas baik	5
6.	Kesesuaian dengan lingkungan belajar	9
7.	Kemasan produk	4
Total		102

Hasil *Review* dari media video pembelajaran oleh ahli desain memperoleh skor 102, sedangkan skor maksimal adalah 110. Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung tingkat presentase media video pembelajaran teknik dasar renang sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum (\text{Skor total} \times \text{Bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{\sum (102 \times 1)}{22 \times 5} \times 100\% \\ &= \frac{\sum 102}{110} \times 100\% \\ &= 92,73\% \end{aligned}$$

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh hasil persentase tingkat pencapaiannya yaitu 92,73 % berada pada kualifikasi Sangat Baik. Dengan demikian produk ini memiliki tingkat kelayakan Sangat Baik dari aspek desain media.

Terdapat komentar dan saran mengenai media video pembelajaran yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran dipaparkan pada [Tabel 5](#), dan [Tabel 6](#).

Tabel 5. Masukan dan Komenta Ahli Desain Pembelajaran

No.	Masukan, Saran, dan Komentar
1.	Intro dibuat lebih menarik dan informative
2.	Rumusan tujuan pembelajaran sebaiknya mencerminkan komponen ABCD
3.	Bagian akhir video sebaiknya ditampilkan susunan kerabat kerja termasuk para pembimbing
4.	Pada halaman sejarah <i>petanque</i> perlu diisikan gambar ilustratif supaya tampilan lebih menarik

Tabel 6. Review Ahli Media Pembelajaran

No	Komponen Penilaian/Pernyataan	Skor
1	Kejelasan dan kerapian media pembelajaran	17
2	Kemenarikan video tutorial	14
3	Kualitas Media Video Tutorial	10
4	Cocok Dengan Sasaran	10
5	Penggunaan Video Tutorial	10
Total		61

Hasil *Review* dari media video pembelajaran oleh ahli desain memperoleh skor 61, sedangkan skor maksimal adalah 75. Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung tingkat presentase media video pembelajaran teknik dasar renang sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\sum (\text{Skor total} \times \text{Bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{\sum (61 \times 1)}{15 \times 5} \times 100\% \\
 &= \frac{\sum 61}{75} \times 100\% \\
 &= 81,3\%
 \end{aligned}$$

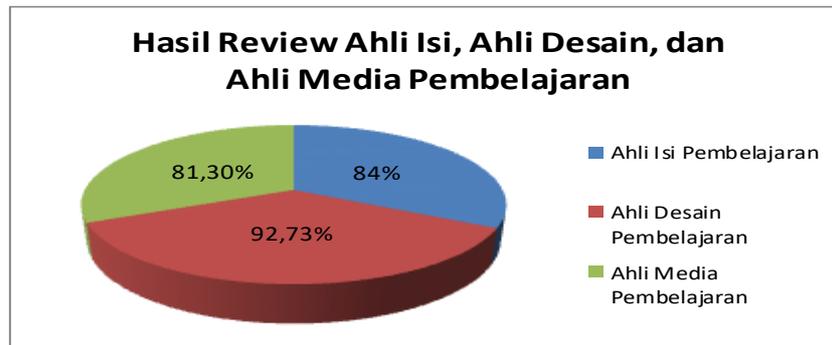
Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh hasil persentase yaitu 81,3% berada pada kualifikasi Baik. Dengan demikian produk ini memiliki tingkat kelayakan Baik. Terdapat komentar dan saran pada media video pembelajaran teknik dasar renang dipaparkan pada [Tabel 7](#), dan [Tabel 8](#).

Tabel 7. Masukan dan Komentar Ahli Media Pembelajaran

No	Masukan, Saran, dan Komentar
1	Sajikan judul video, sasaran (kelas dan semester)
2	Rumusan indikator dan tujuan pembelajaran berbeda
3	Animasi teks sudah sesuai dengan narasi
4	Jangan menggunakan teks miring

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, oleh tiga orang ahli diperoleh tingkat presentase yaitu ahli isi/materi 84% berada, pada, kualifikasi Baik dan diperlukan sedikit revisi. ahli desain pembelajaran 92,73% berada, pada, kualifikasi Sangat Baik dan diperlukan

sedikit revisi, dan Media pembelajaran ahli desain pembelajaran 81,3% berada pada, kualifikasi Baik dan diperlukan sedikit revisi.



Gambar 1. Hasil Review Ahli Isi, Ahli Desain, dan Ahli Media Pembelajaran

Hasil penilaian uji coba perorangan terhadap produk pengembangan melalui metode angket diperoleh hasil persentase sebesar 94% berada pada kualifikasi Sangat Baik. Dengan demikian produk ini memiliki tingkat kelayakan Sangat Baik.

Hasil penilaian uji coba kelompok kecil terhadap produk pengembangan melalui metode angket diperoleh hasil persentase sebesar 93% berada pada kualifikasi Sangat Baik. Dengan demikian produk ini memiliki tingkat kelayakan Sangat Baik.

Hasil penilaian uji coba perorangan terhadap produk pengembangan melalui metode angket diperoleh hasil persentase sebesar 97,01% berada pada kualifikasi Sangat Baik. Dengan demikian produk ini memiliki tingkat kelayakan Sangat Baik.



Gambar 2. Hasil Uji Perorangan, Kelompok Kecil, dan Kelompok Besar

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dimana penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *pointing* dalam permainan *petanque* dilaksanakan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: (1) *analyze* (analisis), (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), dan (5) *evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *pointing* dalam permainan *petanque*. Objek penelitian ini adalah validitas media media pembelajaran berbasis video tutorial. Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk Deskriptif Persentase. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *pointing* dalam permainan *petanque* pada Mahasiswa Penjaskesrek tahun 2020-2021

yang dinyatakan valid melalui analisis hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli dan uji produk pada mahasiswa yang terdiri dari satu orang ahli isi pembelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran, tiga orang mahasiswa uji perorangan, dua belas mahasiswa uji kelompok kecil, dan delapan belas mahasiswa uji kelompok besar. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, oleh para ahli dan uji produk pada mahasiswa diperoleh tingkat presentase yaitu : oleh ahli isi/materi 84% berada, pada, kualifikasi Baik dan diperlukan sedikit revisi. ahli desain pembelajaran 92,73% berada, pada, kualifikasi Sangat Baik dan diperlukan sedikit revisi, ahli media pembelajaran 81,3% berada, pada, kualifikasi Baik dan diperlukan sedikit revisi, uji perorangan 94% berada, pada, kualifikasi Sangat Baik, uji kelompok kecil 93% berada, pada, kualifikasi Sangat Baik, dan uji kelompok besar 97,01% berada, pada kualifikasi Sangat Baik. Adapun beberapa saran yang bisa disampaikan dari hasil penelitian media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *pointing* dalam permainan *petanque*, yaitu: Bagi peserta didik Peserta didik dapat lebih fokus untuk memperhatikan media kapan saja dan dimana saja sehingga peserta didik dapat mengerti secara detail materi yang disampaikan.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Istiqlal. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Madrasah*, 6(2), 26. <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301>.
- Baharuddin, I. (2014). Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sma Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 2(2), 247–255.
- Cahyono, T. T., Resita, C., & Hidayat, A. S. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Patriot*, 3(3), 314–328. <https://doi.org/10.24036/patriot.v3i3.806>.
- Christianto, J., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Cricket Berbasis Mobile Learning Pada Tim Olahraga Cricket Universitas Negeri Malang. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2), 168. <https://doi.org/10.17977/um040v3i2p168-174>.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2009). *No Title* (The system). Pearson Education.
- Eko Cahyono, R., & Nurkholis. (2018). Analisis Backswing Dan Release Shooting Carreau Jarak 7 Meter Olahraga *Petanque* Pada Atlet Jawa Timur. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 1(1), 1–5.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>.
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Hendriyani, Y., Jalinus, N., Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(2), 2–5.
- Kristanto, N. (2020). Persepsi Kinestetik Terhadap Hasil Pointing Atlet *Petanque* Jawa Timur. *Prestasi Olahraga*, 3(1), 1–5.
- Mulyatiningsih, E. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.

- Muryadi, A. D. (2017). Model Evaluasi Program Dalam Penelitian Evaluasi. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 3(1), 1–14.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Okilanda, A. (2018). Revitalisasi Masyarakat Urban/Perkotaan Melalui Olahraga *Petanque*. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 13(1), 104–116.
- Oky Joko Setyawan¹, R. A. P. (2023). Sosialisasi Olahraga *Petanque* Pada Masyarakat di Komplek Gor Sasana Adhi Karsa Brebes. *Jurnal Masyarakat Indonesia*, 02, 34–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.54209/jumas.v2i01.35>.
- Parlindungan, H. D. (2019). *Development of Petanque Training Pointing and Sport Shooting*. 384(Aisteel), 452–455.
- Pelana, R., Setiakarnawijaya, Y., & Anggraini, D. (2021). *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani Pointing Skills Training Model*. 5(8), 1–8.
- Pramono, H. (2017). View of Perspektif Olahraga *Petanque* dalam Mendukung Prestasi Olahraga Jawa Tengah. *Journal of Physical Education and Sports*, 6(1), 8.
- Rasyid Hardi Wirasasmita, Y. K. P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 1, 35–43.
- Rasyid, I. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Riyanto, A., & Yunani, E. (2020). the Effectiveness of Video As a Tutorial Learning Media in Muhadhoroh Subject. *Akademika*, 9(02), 73–80. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.1088>.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Setyawan, A., Sholihah, A., Rita, S. M., Alfiya, N., & Nurfajri, R. A. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran SD Pangpong. *Prosiding Nasional Pendidikan: Lppm Ikip PGRI Bojonegoro*, 1(1), 570–571.
- Setyo Guntoro, T., Fariz Prima Putra, M., Putu Eka Wijaya Putra, I., Sinaga, E., Sari Gracia Sinaga, F., Rusdianto Hidayat, R., Muhammad, J., Wandik, Y., Womsiwor, D., & Janice Martha Mantiri, G. (2022). Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Bermain *Petanque*: Sosialisasi pada Guru Olahraga. *Jurnal Abdimasa Pengabdian ...*, 5(2), 11–15. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalabdimasa/article/view/2429>.
- Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86. <https://doi.org/10.30998/string.v4i1.3623>.
- Tegeh dan Jampel. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*.
- Tegeh, M., & Kirna, M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Wijaya, A., Rozak, A., Gunawan, M., Basri, H., & Chaniago, H. (2021). Webinar pengenalan olahraga *petanque* bagi guru PJOK Sekolah Dasar Se-Kecamatan Cibitung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 37–42. <http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/maddana/index>.
- Williyana, B. A. I., Kholisho, Y. N., & Fathoni, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Interaktif Pada Mata Pelajaran. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(2), 52. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i2.869>.
- Zainuddin, M. S., Usman, A., Kamal, M., Abduh, I., & Wahyudi, A. S. B. S. E. (2022). Analisis Keterampilan Olahraga *Petanque* Sulawesi Selatan. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education*, 10(1), 1–9.