



Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial pada Materi Teknik Dasar *Passing* Bola Voli Peserta Didik Kelas X SMA

I Wayan Arya Kripa Raditya^{1*}, I Putu Panca Adi², I Gede Suwiwa³ 

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

ARTICLE INFO

Article history:

Received October 22, 2021

Revised October 29, 2021

Accepted June 14, 2022

Available online October 25, 2022

Kata Kunci:

Video Tutorial, *Passing* Bola Voli, Model ADDIE

Keywords:

Tutorial Videos, Volleyball Passing, ADDIE Models



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pandemi covid-19 ini proses pembelajaran mengalami kendala, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis video tutorial dengan model ADDIE materi *passing* bola voli untuk peserta didik kelas X SMA. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan observasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dalam bentuk angket. Langkah validasi bahan yang meliputi empat tahapan yaitu: evaluasi ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi bahan ajar ditinjau dari aspek isi mendapatkan kualifikasi sangat baik dengan persentase 92%. Aspek media pembelajaran mendapatkan kualifikasi sangat baik dengan persentase 96%. Aspek desain pembelajaran mendapatkan kualifikasi sangat baik dengan persentase 93%. Pada uji coba peserta didik perorangan dengan kriteria sangat baik dengan persentase 93,77%, Pada uji coba peserta didik kelompok kecil dengan kriteria sangat baik dengan persentase 90,33%, Pada uji coba peserta didik kelompok besar dengan kriteria baik yang memiliki kualifikasi persentase 88,52%. Disimpulkan media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *passing* bola voli layak digunakan oleh peserta didik disekolah.

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic experienced problems in the learning process, which resulted in low student learning outcomes. The research aims to develop learning products in video tutorial-based learning media with the ADDIE model of volleyball passing material for class X high school students. This type of research is developed with the ADDIE development model. Methods of data collection using questionnaires and observation. The data collection instrument used in this study was a questionnaire in the form of a questionnaire. The material validation step includes four stages: expert evaluation, individual trials, small group trials, and large group trials. The data analysis used is descriptive qualitative and descriptive quantitative. The results showed that the validation of teaching materials in terms of content obtained very good qualifications with a percentage of 92%. Aspects of learning media get very good qualifications with a percentage of 96%. Aspects of learning design get very good qualifications with a percentage of 93%. In individual student trials with very good criteria with a percentage of 93.77%. In small-group trials, students with very good criteria with a percentage of 90.33%, and in large groups test, students with good criteria with a qualification percentage of 88.52%. It was concluded that video tutorial-based learning media on the basic technique of passing volleyball is appropriate for use by students at school.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan salah satu faktor yang dapat meningkatkan mutu sumber daya manusia di Indonesia. Melalui pendidikan, bangsa ini dapat menuju ke arah yang lebih maju, serta menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan kompetitif, sehingga dapat bersaing dengan negara-negara maju di dunia (Daniati, 2022; Nurmanita et al., 2019). Pendidikan yang bermutu diperlukan dalam proses pematangan kualitas

*Corresponding author.

E-mail addresses: kriparaditya27@gmail.com (I Wayan Arya Kripa Raditya)

peserta didik yang dikembangkan dengan cara membebaskan peserta didik dari ketidaktahuan, ketidakberdayaan, ketidakbenaran, ketidakjujuran, dan dari buruknya akhlak dan keimanan (Anugrahana, 2020; Kintu et al., 2017). Untuk mencapai keberhasilan dalam proses pendidikan, diperlukan dukungan dan partisipasi aktif yang bersifat terus menerus dari semua pihak. Pembangunan di bidang pendidikan adalah upaya yang sangat menentukan dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Azizul et al., 2020; Yayuk & Sugiyono, 2019). Salah satu upaya itu adalah mewujudkan bentuk manusia Indonesia yang sehat, kuat, terampil dan bermoral melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan penyampaian informasi dari sumber informasi kepada peserta didik dalam rangka mencapai tujuan (Mashurwati, 2018; Toquero, 2020). Pencapaian tujuan ini dilakukan dengan melibatkan seluruh komponen pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (Coskun & Mitrani, 2020; Ibrahim & Widodo, 2020). Proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan serta olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama) serta pembiasaan hidup sehat. Pelaksananya bukan melalui pembelajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur-unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial (Dongoran et al., 2020; Wibowo et al., 2017). Pembelajaran olahraga dan kesehatan di sekolah erat kaitannya dengan pemahaman dan penguasaan materi serta mempraktikkan apa yang akan dilakukan dalam mempelajari sesuatu (Hasbillah & Suparman, 2021; Herlina & Suherman, 2020). Sedangkan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan membiasakan peserta didik untuk melakukan pola hidup sehat.

Pada masa pandemi covid-19, telah terjadi perubahan kebijakan secara mendasar dalam dunia pendidikan di tanah air (Cruz-Cárdenas et al., 2019; Shafi et al., 2020). Beberapa kebijakan yang dipaparkan dengan jelas oleh pemerintah, yang paling mendasar ialah merubah cara belajar mengajar peserta didik dengan guru yaitu berupa kebijakan belajar dari rumah. Kebijakan belajar dari rumah ini sangat merubah kebiasaan, ataupun perilaku guru dan peserta didik selama ini (Kusumaningrum & Wijayanto, 2020; Prasajo, 2020; Ritonga et al., 2020). Bagaimana tidak, selama ini guru mengajar di kelas dalam artian mengajar di sebuah bangunan sekolah yang memiliki fungsi belajar mengajar, dengan didukung oleh sarana penunjang proses belajar mengajar tersebut. Dengan kebijakan baru ini guru dibuat menemukan penyesuaian karena masih mencari pola yang tepat bagaimana pembelajaran dari rumah itu bisa dilakukan (Paramita & Putra, 2020; Purnamasari & Febrianty, 2020). Pembelajaran melalui jaringan atau pembelajaran daring (*online learning*) diharapkan dapat menjadi solusi di dalam proses pelaksanaan pembelajaran dari rumah (Purba et al., 2019).

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru PJOK di SMA Negeri 1 Pupuan, di musim pandemi covid-19 ini proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Pupuan berlangsung secara daring (dalam jaringan). Sistem pembelajaran berlangsung menggunakan aplikasi WA (*whatsapp*) dan *classroom*. Peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Pupuan terdapat enam (6) kelas diantaranya X MIPA 1, X MIPA 2, X MIPA 3, X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3. Kelas yang digunakan penelitian adalah kelas X MIPA 1 dan X MIPA 2 yang berjumlah 71 orang peserta didik penentuan kelas dilakukan dikarenakan kelas X MIPA adalah kelas yang diampu oleh peneliti pada waktu melaksanakan PPL-REAL di SMA Negeri 1 Pupuan. Pemahaman peserta didik terhadap materi teknik dasar *passing* bola voli tergolong rendah. Keadaan ini disebabkan oleh beberapa hal yaitu, (a) materi teknik dasar *passing* bola voli dipaparkan oleh guru melalui suara (audio) dan *powerpoint* menjadi kendala bagi peserta didik dalam memahami gerak teknik dasar *passing* bola voli secara langsung, (b) dimusim pandemi guru tidak bisa menyampaikan praktek teknik dasar *passing* bola voli secara tatap muka, (c) kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal oleh guru.

Media pembelajaran berbasis video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok peserta didik (Maiyena & Haris, 2017; Wati et al., 2021). Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, diharapkan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Nursyam, 2019; Ponza et al., 2018; Suprianto et al., 2019). Dengan begitu peserta didik lebih mudah menyerap materi pembelajaran. Temua penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa media dapat digunakan di luar jam pelajaran mengingat keterbatasan jam pelajaran (Irodah et al., 2020; Sidiq & Nuswantoro, 2021).

Media pembelajaran berbasis video tutorial merupakan media yang telah ada dan perlu dikembangkan di SMA Negeri 1 Pupuan. Media ini menggabungkan dan mensinergikan komponen yang terdiri atas teks, grafik, animasi, suara, dan video yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran. Penyajian materi pelajaran pada pokok bahasan dengan penggunaan video tutorial, diharapkan agar peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan. Selain itu, dengan adanya media ini peserta didik dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar. Pada akhirnya, tujuan utamanya adalah dapat

mengatasi keterbatasan media di SMA Negeri 1 Pupuan. Media pembelajaran berbasis video tutorial ini tidak hanya menguntungkan bagi peserta didik dan bagi guru itu sendiri. Disamping itu juga, pada zaman ini teknologi sudah mempermudah dalam memproduksi video pembelajaran yang lebih efisien (murah) dan bervariasi. Oleh karena itu tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis video tutorial dengan model ADDIE materi passing bola voli untuk peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Pupuan.

2. METODE

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian seperti ini akan lebih memfokuskan tujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk yang layak digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Model pembuatan produk dalam penelitian ini adalah model ADDIE, meliputi 5 tahap yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Langkah validasi bahan ajar mengadopsi model evaluasi formatif.

Tahap pengembangan meliputi penyiapan materi untuk membuat media yang akan dikembangkan. Jadi seperti pengumpulan gambar, audio, video, dan animasi diperoleh dari pembuatan sendiri, arsip pribadi dan serta mengambil langsung dilapangan. Kemudian dilanjutkan dengan menggabungkan *software* yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga menggabungkan media, yaitu foto, teks, video dan musik, menjadi sebuah media pembelajaran berbasis video tutorial. Tahap penerapan merupakan tahap nyata untuk menerapkan media pembelajaran berbasis video tutorial yang sedang dibuat. Yang artinya pada tahap ini semua telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Tahap evaluasi bertujuan untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Pada tahap evaluasi ini bertujuan untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Subyek coba produk hasil penelitian pengembangan ini adalah satu orang ahli isi mata pelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran, 3 orang peserta didik dari kelas X MIPA 2 untuk uji coba perorangan, 12 peserta didik dari kelas X MIPA 2 untuk uji coba kelompok kecil dan 1 kelas untuk uji coba kelompok besar yaitu kelas X MIPA 1 yang berjumlah 35 peserta didik.

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu: (1) data dari evaluasi tahap pertama berupa data hasil *review* ahli isi bidang studi, data hasil *review* ahli desain pembelajaran, dan data hasil *review* ahli media pembelajaran. (2) data dari hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar berupa hasil *review* peserta didik. Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari hasil *review* ahli isi bidang studi atau mata pelajaran melalui angket tanggapan dan wawancara, hasil *review* ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran melalui angket tanggapan dan wawancara, dan hasil *review* peserta didik diperoleh melalui angket tanggapan dan wawancara (Kanca, 2010).

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah kusioner/angket skala skor atau PAP pencapaian 5. Angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan peserta didik saat uji perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data dalam penelitian kualitatif bersifat deskriptif bukan angka. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review*/validasi ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain produk pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba peserta didik baik perorangan, kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, saran perbaikan dan komentar yang terdapat pada lembar angket/kuesioner penelitian. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik lagi. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan dalam penelitian, digunakan ketetapan Konversi PAP pencapaian dengan skala 5.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengembangan adalah berupa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *passing* bola voli dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Rancang bangun media ini berguna untuk memperjelas tentang bagaimana langkah atau alur kerja program dari awal sampai akhir media itu dibuat, agar sampai ke produk yang dihasilkan. Rancang bangun media ini menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahapan, yaitu: 1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis. Analisis dimaksud yaitu mampu melihat kebutuhan dasar yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial tersebut. Jadi dalam penelitian ini, terdapat tiga jenis analisis, yaitu: a) analisis kebutuhan, b) analisis lingkungan/fasilitas sekolah, c) analisis mata pelajaran. Analisis kebutuhan. Pada peserta didik kelas X (sepuluh) mendapatkan materi teknik dasar *passing* bola voli, dimusim pandemi ini pembelajaran berlangsung secara daring ada beberapa kendala yang ada di SMA Negeri 1 Pupuan yaitu, a) materi teknik dasar *passing* bola voli dipaparkan oleh guru melalui suara (audio) dan *powerpoint* menjadi kendala bagi peserta didik dalam memahami gerak teknik dasar *passing* bola voli secara langsung, b) dimusim pandemi guru tidak bisa menyampaikan praktek teknik dasar *passing* bola voli secara tatap muka, c) kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal oleh guru. Jadi peserta didik kelas X (sepuluh) dan guru membutuhkan media dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik peserta didik, maka diharapkan peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat memahami teknik dasar *passing* bola voli.

Analisis lingkungan/fasilitas. Pada analisis lingkungan, musim pandemi sekarang ini sistem pembelajaran secara daring fasilitas seperti *smartphone*, aplikasi WA (*whatsapp*), *google classroom*, fasilitas ini sudah sangat memadai di SMA Negeri 1 Pupuan. Ketika pembelajaran secara luring atau konvensional fasilitas juga sudah memadai seperti *laptop*, *LCD*, layar proyektor, maka dari itu pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini cocok untuk dikembangkan di SMA Negeri 1 Pupuan hanya saja fasilitas ini kurang dimanfaatkan oleh guru. Analisis mata pelajaran. Dipilihnya materi *passing* bola voli karena masih banyak peserta didik yang belum memahami teknik dasar *passing* bola voli sehingga rendahnya hasil belajar peserta didik. Sehingga dengan dibuatnya media pembelajaran berbasis video tutorial ini, diharapkan agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan, serta dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar, dan tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran serta mengefektifkan proses pembelajaran.

Setelah analisis kebutuhan, fasilitas sekolah, dan mata pelajaran yang dipakai, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan/desain. Dalam mendesain atau merancang produk dilakukan tiga tahap yaitu: a) tahap penetapan *software* yang digunakan. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video tutorial ini adalah aplikasi *pinnacle studio 17*, *adobe premiere pro*, *adobe premier pro cc*. b) tahap perancangan *storyboard*. Pentingnya mengembangkan naskah/*storyboard* video tutorial ini karena untuk mengetahui alur dari video. *Storyboard* adalah serangkaian sketsa yang dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk video pembelajaran. Pada 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. dan c) pembuatan *flowchart*. *Flowchart* atau bagan alur adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program (Rai & Lesmana, 2018). Setiap langkah digambarkan dalam bentuk diagram dan dihubungkan dengan garis atau arah panah. Menggunakan bagan alur proses dari sebuah program akan lebih jelas, ringkas, dan mengurangi kemungkinan untuk salah penafsiran.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan merupakan tahap untuk menyusun materi pelajaran yang telah disiapkan dan telah dilakukan pengumpulan materi pokok pelajaran yang diperlukan serta bahan untuk pembuatan media sebagai aspek pendukung seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video. Kemudian dilanjutkan dengan menggabungkan *software* yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga menggabungkan media, yaitu teks, grafis foto, video, animasi, dan musik, menjadi sebuah media pembelajaran yang berbasis video tutorial (Maulana et al., 2016). Setelah media selesai dikembangkan selanjutnya media pembelajaran berbasis video tutorial ini disimpan di *flashdisk* dan di upload ke *youtube* serta video pembelajaran ini dimasukkan atau di *burn* kedalam *CD* dengan menggunakan *software nero*. Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Pupuan. Produk pengembangan tersebut diserahkan kepada ahli untuk mendapat hasil penilaian/validitas yaitu validasi ahli isi/materi pembelajaran, validasi ahli desain pembelajaran, validasi ahli media pembelajaran. Adapun hasil dan uji validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli Isi/Materi, Ahli Desain Pembelajaran, Ahli Media Pembelajaran

Analisis Data	Skor (dalam %)	Kriteria
Validasi ahli isi/materi	92%	Sangat Baik
Validasi ahli desain pembelajaran	93%	Sangat Baik
Validasi ahli media pembelajaran	96%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil *review* ahli isi menunjukkan validitas bahan ajar dari aspek isi adalah sangat baik dengan perolehan persentase sebesar 92%. Hasil ini artinya isi materi yang mengandung fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang sesuai dan semuanya layak dibelajarkan kepada peserta didik. Revisi yang dilakukan terhadap bahan ajar yaitu perlu ditambah pada saat melakukan *passing* bawah setelah penjelasan kedua tangan diluruskan ke depan dan dirapatkan isi tambahan keterangan “pergelangan tangan ditekek ke bawah sehingga lengan menjadi lebih lebar dan kencang.

Berdasarkan penilaian melalui angket dengan uji ahli desain pembelajaran, diketahui bahwa tingkat pencapaian pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam pembelajaran teknik dasar *passing* bola voli adalah 93% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Secara teoritis video tutorial tidak direvisi tetapi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan, maka dipandang perlu melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan untuk kesempurnaan dari video tutorial ini. Adapun revisi yang dilakukan terhadap produk video tutorial ini berdasarkan masukan ahli desain pembelajaran adalah sebagai berikut. Pertama, pada intro perlu ditambahkan sasaran program (peserta didik tingkat dan kelas berapa), perlu penyampaian tujuan pembelajaran di awal video. Kedua, musik *background* pada saat presenter berbicara sebaiknya volumenya diturunkan. Ketiga, di akhir video sebaiknya presenter memberikan kesimpulan dengan menyampaikan pokok-pokok materi. Keempat, pada *closing* video perlu disampaikan kerabat kerja yang terlibat dalam produksi video. Kelima, perlu juga disampaikan ucapan terima kasih (misal kepada pembimbing, dll).

Hasil *review* ahli media pembelajaran menunjukkan validitas bahan ajar dari aspek media komputer adalah sangat baik, dengan perolehan persentase sebesar 96%. Hasil ini artinya tampilan gambar dan video pada video tutorial terlihat jelas, volume pada audio video tutorial terdengar jelas, teks pada video tutorial mudah dibaca, *background* pada video tutorial sesuai dengan materi pembelajaran, video tutorial mampu menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, kualitas gambar pada video tutorial beresolusi tinggi, video tutorial lancar saat digunakan, audio gambar teks dan video pada video tutorial mudah dipahami, video tutorial mudah digunakan peserta didik.

Setelah tahap pengembangan, dilakukan tahap implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran berbasis video tutorial yang sudah dikembangkan. Artinya pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dan diset sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar bisa diimplementasikan. Tahap implimentasi ini dilakukan 3 tahap uji coba peserta didik antara lain : a) uji coba perorangan, b) uji coba kelompok kecil, c) uji coba kelompok besar. Adapun hasil uji coba peserta didik disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Hasil Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, Kelompok Besar

Analisis Data	Skor (dalam %)	Kriteria
Uji Coba Perorangan	93,77%	Sangat Baik
Uji Coba Kelompok Kecil	90,33%	Sangat Baik
Uji Coba Kelompok Besar	88,52%	Baik

Berdasarkan penilaian hasil uji coba perorangan yang dilaksanakan di kelas X Mipa 2 di dapat persentase tingkat pencapaian media pembelajaran berbasis video tutorial adalah 93,77% (sangat baik). Namun ada komentar dari salah satu peserta didik dalam menjelaskan materi bisa lebih rileks, konsentrasi namun pada pengucapan materi dan gerakan *passing* bola voli sudah sangat jelas. Berdasarkan penilaian hasil uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan di kelas X Mipa 2 didapatkan bahwa persentase tingkat pencapaian media pembelajaran adalah 90,33% (sangat baik). Namun masih ada komentar dari peserta didik untuk volume *background* saat penyampaian materi diturunkan agar tidak berbenturan dengan materi yang di sampaikan.

Berdasarkan hasil dari uji coba kelompok besar yang dilakukan pada kelas X Mipa 1 didapat bahwa persentase pencapaian media pembelajaran berbasis video tutorial adalah 88,52% (baik). Penilaian yang diberikan peserta didik sangat bervariasi. Beberapa peserta didik memberikan skor tinggi materi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, sedangkan beberapa peserta didik yang lain memberikan skor yang tinggi pada aspek-aspek lain, sehingga media pembelajaran berbasis video tutorial valid menurut uji coba kelompok besar.

Pembahasan

Hasil analisis data mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *passing* bola voli ini tidak perlu direvisi dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Media pembelajaran sebagai alat untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar (Ariani & Ujianti, 2021; Nurdin et al., 2019). Alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman yang konkret, memotivasi, serta mempertinggi daya serap dan daya ingat peserta didik dalam belajar (Gowasa et al., 2019; Riyanto et al., 2019). Dengan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan menuntun peserta didik untuk dapat meningkatkan hasil belajar lebih baik. Untuk itu, pada materi *passing* bola voli sangat memerlukan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar (Pebriani, 2017; Syahrowardi & Permana, 2016). Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada peserta didik (Rai & Lesmana, 2018; Widiyasanti et al., 2018). Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas (Dwipayana, 2013; Yasa, Ariawan, 2017). Pada materi *passing* bola voli merupakan pembelajaran produktif/praktik sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak. Media pembelajaran yang dirasa pantas adalah media pembelajaran berupa video. Video pembelajaran merupakan salah satu media yang sesuai untuk menampilkan tahap-tahap dalam proses pembelajaran penjasorkes yang disesuaikan dengan materi pembelajaran secara detail dan terperinci.

Media pembelajaran yang digunakan adalah video pembelajaran dengan materi teknik dasar *passing* bola voli. Maka dari itu dalam proses belajar mengajar penggunaan media sangat diperlukan di dalam menumbuhkan motivasi belajar dan dapat memberikan rangsangan kegiatan belajar serta membantu peserta didik memahami materi yang diberikan oleh guru. Temuan penelitian sebelumnya juga membuktikan bahwa suatu pembelajaran akan lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial (Batubara & Batubara, 2020; Bustanil S et al., 2019). Peranan media pembelajaran berbasis video tutorial ini sangat besar bagi keberhasilan suatu pembelajaran antara lain berfungsi sumber belajar peserta didik, memperjelas bahan pengajaran oleh guru, memancing rasa ingin tahu peserta didik lebih (Darsana et al., 2021; Hibra et al., 2019).

4. SIMPULAN

Dalam penelitian ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *passing* bola voli untuk peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Pupuan. Penilaian ahli menunjukkan kategori sangat baik. Dan tanggapan para peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video tutorial yang dikembangkan sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *passing* bola voli ini tidak perlu direvisi dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan : Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282-289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>.
- Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 43. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690>.
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Mater Gerak. *Vox Edokasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2). <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>.
- Bustanil S, M., Asrowi, & Adianto, D. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 119-134. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11568>.
- Coskun, Z. N., & Mitrani, C. (2020). An instructional design for vocabulary acquisition with a hidden disability of dyslexia. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 15(2), 305-318. <https://doi.org/10.18844/cjes.v15i2.4671>.
- Cruz-Cárdenas, J., Zabelina, E., Guadalupe-Lanas, J., Palacio-Fierro, A., & Ramos-Galarza, C. (2019). COVID-19, consumer behavior, technology, and society: A literature review and bibliometric analysis. *Technological Forecasting and Social Change*, 173.

- <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.121179>.
- Daniati, H. (2022). School Administration With National Standards of Education to Improve the Quality of Education Indonesia. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 3(2), 177–186. <https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.23>.
- Darsana, Satyawan, Spyanawati, & Parta. (2021). Pengembangan Video Tutorial Model Permainan Dalam PJOE Untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Pada Kelas 1 Sekolah Dasar Tema 3 Kegiatanku. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 20–30. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i3.39717>.
- Dongoran, M. F., Kalalo, C. N., & Syamsudin. (2020). Profil Psikologis Atlet Pekan Olahraga Nasional (PON) Papua Menuju PON XX Tahun 2020. *Journal Sport Area*, 5(1). [https://doi.org/10.25299/sportarea.2020.vol5\(1\).4621](https://doi.org/10.25299/sportarea.2020.vol5(1).4621).
- Dwipayana, I. K. (2013). Kemampuan Siswa Dalam Pelajaran Biologi Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Siswa Kelas VII DI SMP Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v1i1.360>.
- Gowasa, S., Harahap, F., & Suyanti, R. D. (2019). Perbedaan Penggunaan Media Powerpoint dan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Retensi Memori Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V Sd. *Jurnal Tematik*, 9(1), 19–27. <https://doi.org/10.24114/jt.v9i1.12859>.
- Hasbillah, M., & Suparman, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing dalam Permainan Sepak Bola melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Siswa SMP Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo. *Jendela Olahraga*, 6(1), 113–120. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6957>.
- Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 1–7.
- 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>.
- Ibrahim, I., & Widodo, S. A. (2020). Advocacy Approach With Open-Ended Problems To Mathematical Creative Thinking Ability. *Infinity Journal*, 9(1), 93. <https://doi.org/10.22460/infinity.v9i1.p93-102>.
- Irodah, P. A., Khoiriyah, H., Batul, Z., Maulidasilvi, R., Setyawan, D., & Nyono, N. (2020). Revolusi Industri 4.0 : Tranformasi Media belajar e-learning menggunakan framework. *Prosiding Seminar Nasional V 2019, 2015*, 368–377.
- Kanca, I. N. (2010). *Metodologi Penelitian Pengajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kintu, M. J., Zhu, C., & Kagambe, E. (2017). Blended learning effectiveness : the relationship between student characteristics , design features and outcomes. *International Journal of Educational*, 14(7), 1–20. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0043-4>.
- Kusumaningrum, B., & Wijayanto, Z. (2020). Apakah Pembelajaran Matematika Secara Daring Efektif? (Studi Kasus pada Pembelajaran Selama Masa Pandemi Covid-19). *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(2), 139–146. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i2.25029>.
- Maiyena, S., & Haris, V. (2017). Praktikalitas Video Tutorial pada Matakuliah Eksperimen Fisika untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 75–83. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.647>.
- Mashurwati, Y. (2018). Penerapan inventory tes gaya belajar remaja dengan aplikasi google form, media sosial serta pengembangan program layanan bimbingan dan konseling terkait. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.29210/120182131>.
- Maulana, G. R., Wahjoedi, S. P., & Suwiwa, I. G. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Pola Hidup Sehat Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/jjp.v4i1.6933>.
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis Geogebra untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>.
- Nurmanita, N., Siagian, P., & Sitompul, P. (2019). Development of Learning Device through Problem Based Learning Model Assisted by Geogebra to Improve Students' Critical Mathematical Thinking Ability. *Journal of Mathematical Sciences and Applications*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.12691/JMSA-7-1-1>.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology- Based

- Learning Media. *Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811–819. <https://doi.org/10.30863/eksposure.v18i1.371>.
- Paramita, I. B. G., & Putra, I. G. G. P. A. (2020). New Normal Bagi Pariwisata Bali Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Pariwisata Agama dan Budaya*, 5(2). <https://doi.org/10.25078/pba.v5i2.1723>.
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Prasojo, E. N. (2020). Mutu Pembelajaran Dengan Sistem Distance Learning Dimasa Pandemi Covid-19. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(3), 229–238. <https://doi.org/10.30998/fjik.v7i3.7465>.
- Purba, J. H. V., Ratodi, M., Mulyana, M., Wahyoedi, S., Andriana, R., Shankar, K., & Nguyen, P. T. (2019). Prediction Model in Medical Science and Health Care. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 8, 815–818. <https://doi.org/10.35940/ijeat.F1158.0986S319>.
- Purnamasari, I., & Febrianty, M. F. (2020). Adaptasi Latihan Judo Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penjakora*, 7(2), 151. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i2.27544>.
- Rai, I. W., & Lesmana, K. Y. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Model Addie Materi Atletik Tolak Peluru Gaya Membelakangi. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jjp.v5i2.14823>.
- Ritonga, A. W., Ritonga, M., Nurdianto, T., Kustati, M., Rehani, R., Lahmi, A., Yasmadi, Y., & Pahri, P. (2020). E-Learning Process of Maharah Qira'ah in Higher Education during the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Higher Education*, 9(6), 227. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n6p227>.
- Riyanto, M., Jamaluddin, U., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Madrasah*, 11(2), 53–63. <https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.6419>.
- Shafi, M., Liu, J., & Ren, W. (2020). Impact of COVID-19 pandemic on micro, small, and medium-sized Enterprises operating in Pakistan. *Research in Globalization*, 2. <https://doi.org/10.1016/j.resglo.2020.100018>.
- Sidiq, A. W., & Nuswantoro, M. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran (E-Learning) dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Bagi Mahasiswa S1 Akuntansi FE Universitas Semarang. *Solusi*, 19(2), 15–27. <https://doi.org/10.26623/slsi.v19i2.3047>.
- Suprianto, A., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The Development of Mathematics Mobile Learning Media to Improve Students' Autonomous and Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*, 8(1), 84–91. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.115>.
- Syahrowardi, S., & Permana, A. H. (2016). Desain Handout Multimedia Menggunakan 3D Pageflip Professional untuk Media Pembelajaran pada Sistem Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2(1), 89–96. <https://doi.org/10.21009/1.02113>.
- Toquero, C. M. (2020). Challenges and Opportunities for Higher Education amid the COVID-19 Pandemic: The Philippine Context. *Pedagogical Research*, 5(4), em0063. <https://doi.org/10.29333/pr/7947>.
- Wati, S., Nurlaila, & Oktaviani, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Provide Food and Beverage Service dengan Standar KKNi Sebagai Persiapan Uji Kompetensi. *JPP (Jurnal Pendidikan dan Perhotelan)*, 1(November), 26–38. <https://doi.org/10.21009/jppv1i2.03>.
- Wibowo, K., Wibowo, K., Hidayatullah, M. F., & Kiyatno, K. (2017). Evaluasi Pembinaan Prestasi Olahraga Bola Basket di Kabupaten Magetan. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.15294/miki.v7i1.9520>.
- Widiyasanti, M., Proketen, S. D., & Yogyakarta, N. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Yasa, Ariawan, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI MIPA dan IPS DI SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(2), 199–209. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11107>.
- Yayuk, S., & Sugiyono, S. (2019). Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah dan biaya pendidikan terhadap kualitas proses belajar mengajar dan dampaknya dengan kompetensi lulusan SMK di kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(1), 84–96. <https://doi.org/10.21831/amp.v7i1.23758>.