



# Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Materi Teknik Dasar Shooting Bola Basket

I K.G Wira Artika,<sup>1\*</sup>, I Pt. Darmayasa<sup>2</sup>, Ni Pt. Dwi Sucita Dartini<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Prpgram Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received January 03, 2022

Revised January 09, 2022

Accepted June 14, 2022

Available online July 25, 2022

### Kata Kunci:

Media Pembelajaran, video tutorial, shooting bola basket.

### Keywords:

Media Pembelajaran, video tutorial, basketball shooting.



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

Aktivitas pada saat menerima pembelajaran teknik dasar *shooting* bola basket (*shooting* dengan satu tangan dan *shooting* dengan dua tangan) masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis video tutorial dengan model ADDIE materi Teknik dasar *shooting* bola basket. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian ini ada 4 (empat) para ahli yaitu: ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli isi /materi pembelajaran, dan praktisi lapangan. Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan lembar pencatatan dokumen, angket atau kuesioner. Teknik analisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk Deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan ahli media pembelajaran dengan presentase 86% berada pada kualifikasi baik, ahli desain pembelajaran dengan presentase 82% berada pada kualifikasi baik, ahli isi/materi pembelajaran dengan presentase 82% berada pada kualifikasi baik, dan ahli praktisi lapangan dengan presentase 84% berada pada kualifikasi baik. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan Peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Guru, siswa dan sekolah untuk menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial model ADDIE dalam melaksanakan pembelajaran.

## ABSTRACT

This study aims to describe the development of learning media based on video tutorials with the ADDIE model of basic basketball shooting techniques, and describe the responses of experts. This type of research is development research using the ADDIE development model, which consists of 5 stages: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, and *evaluation*. The subjects of this research are 4 (four) experts, namely: learning media experts, learning design experts, content / learning materials experts, and field practitioners. Data processing in this study used document recording sheets, questionnaires or questionnaires. The analysis technique uses quantitative descriptive analysis techniques. This analytical technique is used to process the data obtained through a questionnaire in the form of a descriptive percentage. The results showed: 1) learning media experts with a percentage of 86% were in good qualification, 2) learning design experts with a percentage of 82% were in good qualifications, 3) content/learning materials experts with a percentage of 82% were in good qualifications, and experts field practitioners with a percentage of 84% are in good qualification. For students, it can improve student learning outcomes, and students are more motivated in participating in learning. It is recommended for teachers, students and schools to use the development of learning media based on the ADDIE video tutorial model in carrying out learning

## 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 (Raibowo et al., 2019; Yuniartik et al., 2017). Perencanaan pembelajaran merupakan proses kerjasama, yang menitik beratkan kepada kegiatan guru, dan peserta didik secara bersama-sama guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [konggedewiraartika26@undiksha.ac.id](mailto:konggedewiraartika26@undiksha.ac.id) (I K.G Wira Artika)

yang ada (Jumadi et al., 2021; M. Andi Setiawan, 2017). Pada saat ini, media digunakan sebagai sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang ingin disampaikan oleh penerima pesan tersebut. Guru dituntut untuk terampil dalam memilih dan menggunakan media agar siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran (Taqwim et al., 2020; Yuniartik et al., 2017). Dengan demikian, motivasi belajar siswa akan meningkat, dan siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih konkret dan lebih bermakna. Di samping itu guru harus mampu mengembangkan keterampilan untuk membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar.

Namun, berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran PJOK di SMK Negeri 1 Singaraja, pada tanggal 22 Juli 2020. Diperoleh informasi bahwa kegiatan proses belajar yang diperoleh peserta didik kelas XI, menunjukkan proses pembelajaran di masa pandemi ini kurang optimal. Hal ini dikarenakan sistem pembelajaran dilakukan secara *daring* yang menyebabkan kurang optimalnya sistem belajar mengajar. Ketika aktivitas pada saat menerima pembelajaran teknik dasar *shooting* bola basket (*shooting* dengan satu tangan dan *shooting* dengan dua tangan) masih rendah. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya aktivitas pembelajaran pada peserta didik. Pada proses pembelajaran media yang digunakan kurang efektif sehingga peserta didik kurang memahami proses pembelajaran. Saat penyampaian materi, peserta didik tidak mendengarkan dengan baik materi yang dipaparkan. Jika permasalahan tersebut dibiarkan akan berdampak pada hasil belajar siswa

Media adalah alat perantara untuk menyalurkan pesan antara pengirim dan penerima (Apriyani et al., 2018; Dewi et al., 2019). Media adalah suatu alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Astuti et al., 2017). Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan (Atapukang, 2016). Pada materi teknik dasar *shooting* bola basket merupakan pembelajaran produktif atau praktik sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak (Pranata et al., 2021; R. A. Putra et al., 2020). Permainan bola basket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar. Bola basket juga merupakan olahraga paling *popular* didunia. Penggemarnya yang bersal dari segala usia. Merasakan bahwa bola basket merupakan olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan (Darani, 2021; Reswari, 2021). Oleh karena itu, video tutorial pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang sesuai untuk menampilkan tahap-tahap dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran secara detail dan terperinci. Menurut Busyaeri, dkk (2016:), mengatakan bahwa video adalah suatu yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; *motion*), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi. Menurut Turyati, dkk (2016:4), mengatakan bahwa video merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang berbasis audio-visual yang merangsang berfungsinya indera pendengaran dan indera penglihatan. menurut Agustiningsih (2015:9) Kelebihan media video pembelajaran yaitu : 1) merupakan media gerak perpaduan gambar dan suara, 2) mampu mempengaruhi tingkah laku manusia melebihi media cetak, 3) dapat menyajikan materi yang tidak dapat dibawa ke dalam kelas. Sedangkan kekurangan media video pembelajaran adalah 1) memerlukan dana yang relatif banyak/mahal, 2) memerlukan keahlian khusus, 3) sukar untuk direvisi.

Beberapa temuan menyatakan media video pembelajaran pada materi *passing* bola voli memiliki tingkat validasi media video pembelajaran dengan katagori sangat baik (Jaya et al., 2016; I. G. H. Putra et al., 2017). Media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi *shooting* bola basket valid dan bisa digunakan (Alyu, 2019). Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk berbasis video media pembelajaran berdasarkan teknik menembak bola basket yang dikembangkan peneliti dapat meningkatkan kemampuan keterampilan dasar menembak bola basket di MAN 1 Ponorogo pada siswa kelas XI siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu menciptakan media pembelajaran berbasis video tutorial dengan model ADDIE materi teknik dasar shooting bola basket peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Singaraja.

## 2. METODE

Pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran PJOK ini menggunakan model ADDIE. Pemilihan model ini didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini telah dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan kegiatan belajar yang sistematis dalam memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Tegeh dan Jampel, 2017). Tahapan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran model ADDIE. Pertama tahap analisis, Dalam penelitian ini terdapat tiga jenis analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis lingkungan atau fasilitas sekolah, analisis mata pelajaran. Tahap perencanaan (*design*), setelah analisis kebutuhan, sarana dan prasarana sekolah, dan mata pelajaran yang dipakai. Tahap selanjutnya adalah tahap perencanaan desain

memilih serta menetapkan rancangan yang akan dibuat dan mulai merancang suatu naskah video pembelajaran. Mendesain produk dilakukan dengan 2 tahap, yakni memilih software yang digunakan, dan mengembangkan storyboard. Ketiga tahap pengembangan (*development*), pada tahapan pengembangan merupakan tahapan untuk menyusun materi pelajaran yang telah disiapkan dan telah dilakukan pengumpulan materi pokok pembelajaran yang diperlukan serta bahan untuk pembuatan media sebagai aspek pendukung seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video.

Subjek validasi dari rancangan validasi yang akan dilaksanakan pada penelitian pengembangan ini adalah tahap review para ahli. Subjek validasi pada tahap ini dilakukan oleh satu orang ahli isi bidang studi, satu orang ahli desain pembelajaran dan satu orang ahli media pembelajaran. Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan lembar pencatatan dokumen, angket atau kuesioner. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tujuan yang diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Jawaban itu masih perlu diuji secara empiris, dan untuk maksud inilah dibutuhkan pengumpulan data. Data yang dikumpulkan ditentukan oleh variable yang ada dalam hipotesis. Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk Deskriptif persentase. Konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 disajikan pada [Tabel 1](#).

**Tabel 1.** Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Kategori
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak yang direvisi
1-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

(Tegeh et al., 2020)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *shooting* bola basket peserta didik kelas XI yang dinyatakan valid melalui analisis hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli yang terdiri satu orang ahli isi bidang studi, satu orang ahli desain pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran dan satu ahli praktisi lapangan. Tahap awal perencanaan pada penelitian ini, dilakukan analisis kebutuhan dengan cara mewawancarai guru mata pelajaran PJOK di SMK Negeri 1 Singaraja. Diperoleh informasi bahwa kegiatan proses belajar yang diperoleh peserta didik kelas XI, menunjukkan proses pembelajaran di masa pandemi ini kurang optimal, oleh karena sistem pembelajaran dilakukan secara *daring* yang menyebabkan kurang optimalnya sistem belajar mengajar. pada tahun pelajaran sebelumnya yaitu tahun pelajaran 2019/2020 masih belum efektif. Karena kurangnya menggunakan media pembelajaran. Maka dari itu dengan tersedianya media pembelajaran yang sudah di ujikan kepada pakar atau ahli, media pembelajaran diharapkan belajar akan berlangsung secara efektif dan efisien. Tahap kedua perencanaan pada penelitian ini, dilakukan dengan analisis lingkungan, fasilitas-fasilitas seperti LCD dan alat pendukung lainnya yang tersedia di SMK Negeri 1 Singaraja sudah cukup memadai. Hanya saja fasilitas-fasilitas tersebut masih kurang dimanfaatkan khususnya dalam mata pelajaran PJOK. Tahap akhir perencanaan pada penelitian ini, dilakukan analisis mata pelajaran dimana dipilihnya materi teknik dasar *shooting* bola basket karena banyak peserta didik yang kurang memahami materi teknik dasar *shooting* bola basket. Sehingga dengan dibuatnya media pembelajaran berbasis video tutorial ini, diharapkan agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan, serta mengatasi keterbatasan media di SMK Negeri 1 Singaraja. Pada tahap perancangan desain, dilakukan perancangan media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *shooting* bola basket peserta didik kelas XI yang akan dikembangkan. Tahap ini dimulai dengan menentukan topik yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Adapun topik yang dipilih yaitu materi teknik dasar *shooting* bola basket peserta didik kelas XI. Kemudian, dilanjutkan pemilihan software yang digunakan untuk membuat media video pembelajaran ini, dimana software yang digunakan adalah *adobe primere pro* dan dibantu dengan berbagai software lainnya seperti *adobe after effect*. Selanjutnya dilanjutkan mengembangkan naskah video pembelajaran/storyboard dimana *Storyboard* serta menentukan *Flowchart*. [Arsyad, Azhar, \(2006:137\)](#), mengatakan bahwa *flowchart* adalah bagan proses yang menunjukkan suatu urutan, prosedur, atau aliran proses. Pada penelitian ini urutan

perencanaannya yaitu yang adanya pembukaan video tutorial, penayangan cuplikan video tutorial teknik dasar *shooting* bola basket, pelaksanaan *shooting* bola basket dan diakhiri dengan penutup. Media pembelajaran video tutorial *shooting* bola basket yang telah dikembangkan, selanjutnya dinilai untuk mengetahui tingkat validitasnya oleh empat ahli yang sudah ditetapkan disajikan pada [Tabel 2](#).

**Tabel 2.** Hasil validitas ahli

No	Ahli Pembelajaran	Skor	Total Skor	Presentase	Kategori
1	Media Pembelajaran	56	65	86%	Baik
2	Desain Pembelajaran	62	75	82%	Baik
3	Isi/Materi Pembelajaran	58	70	82%	Baik
4	Praktisi Lapangan	59	70	84%	Baik

Berdasarkan penilaian yang didapatkan oleh uji ahli media pembelajaran. Penelitian dari aspek uji ahli media pembelajaran terdapat pada kategori sangat baik dengan persentasi sebesar 86%. Persentase ini diperoleh berdasarkan Kejelasan dan kerapian media pembelajaran, Kemenarikan media pembelajaran, Kualitas media pembelajaran, Kesesuaian media dengan sasaran dan Penggunaan media pembelajaran. Sebagai media yang sangat baik tetapi media tetap memiliki masukan dan saran dari uji ahli media pembelajaran yaitu video sudah bagus. Hasil yang didapatkan oleh uji ahli desain pembelajaran. Penelitian dari aspek uji ahli desain pembelajaran terdapat pada kategori sangat baik dengan persentasi sebesar 82%. Persentase ini diperoleh berdasarkan Kejelasan dan kerapian desain video tutorial, Kemenarikan video tutorial, Cocok dengan sasaran, Praktis, luwes dan tahan serta Kesesuaian dengan lingkungan belajar. Sebagai media yang sangat baik tetapi media tetap memiliki masukan dan saran dari uji ahli isi pembelajaran yaitu disesuaikan volume *Dubbing*/penjelasan dengan *background* dan Perbesar volume *Dubbing*/penjelasan materi, volume *background* dkecilkan saat menjelaskan materi

Hasil yang didapatkan dari penilaian yang dilakukan oleh ahli isi/materi mata pelajaran pada kategori sangat baik dengan persentase sebesar 82%. Penilaian tersebut diperoleh dari, Kompetensi yang dicapai, Kelengkapan dan kejelasan materi pembelajaran, Bahasa yang digunakan, Keselarasan materi pembelajaran, dan Pemahaman materi pembelajaran. Sebagai media yang sangat baik tetapi media tetap memiliki masukan dan saran dari uji ahli isi pembelajaran yaitu pada video sudah bagus, penyajian materi sudah sesuai Perbaiki posisi siku pada video agar sesuai dengan materi. Dari penilaian uji ahli praktisi lapangan. Penelitian dari aspek uji ahli praktisi lapangan terdapat pada kategori baik dengan persentase sebesar 84%. Persentase ini diperoleh berdasarkan kejelasan video tutorial kepada peserta didik. Masukan dan saran dari uji ahli isi pembelajaran yaitu video yang dibuat sudah bagus, perbaikan intonasi pada penjelasan video terutama dialek daerah masih kentara, penulisan bahasa Inggris tolong ditinjau lagi, masih ada yang salah dan posisi lutut sepertinya lebih dari 45 derajat.

## Pembahasan

Media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *shooting* bola basket peserta didik kelas XI yang dinyatakan valid. Hal ini dilihat dari kemenarikan video tutorial kepada peserta didik, cocok dengan peserta didik, praktis bagi peserta didik, sesuai dengan lingkungan belajar peserta didik. Materi *shooting* bola basket diperlukan pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami proses pembelajaran penjasorkes. Dalam rangka usaha untuk meningkatkan penguasaan keterampilan teknik dasar, banyak media atau alat bantu latihan yang dapat digunakan. Ditambah dengan perkembangan teknologi saat ini membuat media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu. Media pembelajaran memiliki banyak ragam seperti media berbentuk video tutorial. Tutorial pada dasarnya merupakan sama dengan pendekatan peneliti bimbingan, yang bertujuan memberikan bantuan kepada siswa atau peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal. Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang perhatian dan minat dalam belajar ([Pandaleke, Munzil, & Sumari, 2020](#)). Dalam proses pembelajaran, media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. 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 kecil peserta didik ([Wirasmita & Putra, 2018](#)). Media video pembelajaran memiliki karakteristik baik itu kelebihan maupun kekurangannya. mengatakan bahwa media adalah suatu sarana atau perangkat yang memiliki fungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan ([Atapukang, 2016](#); [Nurfadhillah et al., 2021](#)). Media adalah suatu sarana atau perangkat yang memiliki fungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan

komunikasikan (Fisnani et al., 2020; Rahmadani & Taufina, 2020). Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Achmad et al., 2021; Ariani & Ujjanti, 2021). Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran, dengan media pembelajaran siswa mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap untuk tercapainya tujuan pembelajaran (Bahtiar, 2019; Sukarini & Manuaba, 2021). Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan media video pembelajaran dengan model ADDIE materi passing bola basket valid digunakan pada proses pembelajaran. Media video layak digunakan pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk berbasis video media pembelajaran berdasarkan teknik menembak bola basket yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan keterampilan dasar menembak bola basket di MAN 1 Ponorogo pada siswa kelas XI siswa.

#### 4. SIMPULAN

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *shooting* bola basket peserta didik kelas XI yang dinyatakan valid. Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial model ADDIE materi teknik dasar *shooting* bola basket kepada peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021, layak untuk digunakan.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>.
- Agustiningstih, A. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50–58. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.72>.
- Alyu, M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Materi Shooting Bola basket (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Ponorogo)*.
- Apriyani, R., Sumarni, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tema Alam Semesta Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 110–124. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11004>.
- Ariani, N. K., & Ujjanti, 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>.
- Arsyad, A. (2006). *media pembelajaran*.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 3(1), 57–62. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.10>.
- Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Ejournal Undiksha*, 17(2), 45–52.
- Bahtiar, R. S. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Papan Waktu Pada Pembelajaran Penghitungan Waktu Bagi Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(1), 14–23. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i1.2857>.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>.
- Darani, N. L. wisma. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(1), 13–24. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i1.33743>.
- Dewi, R. K., Wardani, S., Wijayati, N., & Sumarni, W. (2019). Demand of ICT-Based Chemistry Learning Media in the Disruptive Era. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(2), 265–270. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i2.17107>.
- Fisnani, Y., Utanto, Y., & Ahmadi, F. (2020). The Development of E-Module for Batik Local Content in Pekalongan Elementary School. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 9(1), 40–47. <https://doi.org/10.15294/IJCET.V9I1.35592>.

- Jaya, I. W. K., Kanca, I. N., & Suwiwa, I. G. (2016). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Passing Bola Voli. *Jurnal Kejaora*, 1(2), 29–43.
- Jumadi, F., Laksana, A. A. N. P., & Prananta, I. G. N. A. C. (2021). Efektivitas Pembelajaran PJOK pada Teknik Dasar Passing Bawah Permainan Bolavoli Melalui Media Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 423–440. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5027642>.
- M. Andi Setiawan, M. P. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. 199.
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV Di SDN Cengklong 3. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 396–418. <https://doi.org/10.36088/pandawa.v3i2.1272>.
- Pandaleke, M., Munzil, M., & Sumari, S. (2020). Pengembangan Media Pelajaran Kelas Flipped Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kimia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(3), 387. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13293>.
- Pranata, K. M. A., Wahjoedi, H., & Lesmana, K. Y. P. (2021). Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bolabasket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 82–90. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i2.37430>.
- Putra, I. G. H., Kanca, I. N., & Suwiwa, I. G. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/9448>.
- Putra, R. A., Wahjoedi, H., & Snyanawati, N. L. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Shooting Bola Basket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 108–116. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.29816>.
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>.
- Raibowo, S., Nopiyanto, Y. E., & Muna, M. K. (2019). Pemahaman Guru PJOK Tentang Standar Kompetensi Profesional. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.31258/jope.2.1.10-15>.
- Reswari, A. (2021). Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 17–29. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1182>.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 60–68. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Taqwim, R. I., Winarno, M. E., & Roesdiyanto, R. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(3), 395. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13303>.
- Tegeh dan Jampel. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: UNDIKSHA.
- Tegeh, I., Jampel, I., & Pudjawan. (2020). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Turyati, Muchtarom, M., & Winarno. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Video Edukasi Terhadap Hasil Belajar Pkn S. 11(1)*, 257–267.
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944>.
- Yuniartik, H., Hidayah, T., & Nasuka. (2017). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SLB C Se-Kota Yogyakarta. *Journal of Physical Education and Sports*, 6(2), 148–156. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes/article/view/17389>.