



Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Sila dalam Permainan Sepak Takraw

Ketut Karin Preayani^{1*}, I Ketut Semarayasa², Peby Gunarto³ 

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

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 02, 2022

Revised July 09, 2022

Accepted September 23, 2022

Available online October 25, 2022

Kata Kunci:

Pengembangan, Media Video Pembelajaran, Sepak Takraw, Model ADDIE.

Keywords:

Development, Learning Video Media, Sepak Takraw, ADDIE Model



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

Kemajuan teknologi dalam segala bidang termasuk pendidikan mendorong seorang pendidik mampu melahirkan inovasi baru dan strategi pembelajaran kepada mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis video tutorial dengan model ADDIE teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw pada mahasiswa prodi Penjaskesrek. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket atau kuesioner dalam bentuk skala skor. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi bahan ajar ditinjau dari aspek isi mendapatkan kualifikasi sangat baik dengan persentase 93,33%, aspek media pembelajaran mendapatkan kualifikasi sangat baik dengan persentase 93,33%, aspek desain pembelajaran mendapatkan kualifikasi sangat baik dengan persentase 96,25% dan aspek praktisi lapangan mendapatkan kualifikasi sangat baik dengan persentase 92,00%. Pada uji coba produk perorangan dengan kriteria sangat baik dengan persentase 91,10%, Pada uji coba produk kelompok kecil dengan sangat baik dengan persentase 94,66%. Disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar sepak sila pada permainan sepak takraw pada mahasiswa Prodi Penjaskesrek dapat dinyatakan layak dan dapat digunakan.

ABSTRACT

Learning outcomes are one of the references to the success or failure of the learning process carried out. The learning design is still straightforward, so the learning process does not attract students' attention. This study aims to analyze the application of game-based learning modules to PJOK learning outcomes. The population of this study was all grade 1 students at SDN 3 Banjar Jawa, which were divided into three classes, namely classes 1A, 1B, and 1C. The samples taken in this study were all students from class 1C, totaling 37 people. The methods used to collect data are questionnaires and tests. The instrument used is a questionnaire sheet. The data analysis technique used is inferential statistical analysis. The research results are that game-based learning modules influence the learning outcomes of 1st-grade elementary school students. It was concluded that the game-based learning module could improve the learning outcomes of 1st-grade students. Teachers should use game-based module teaching materials to increase student enthusiasm for learning.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya tentang mempersiapkan generasi muda untuk menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan semaksimal mungkin untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Daniati, 2022; Liao & Hsu, 2019; Subekti, 2018). Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang edukatif dari pendidik dan peserta didik yang terarah, untuk mencapai suatu hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan (Abitolkha et al., 2020; Pane & Darwis Dasopang, 2017; Van Woezik et al., 2019). Dalam proses pembelajaran, peran pendidik sangat penting, karena berfungsi sebagai pembimbing yang menyampaikan dan mentransfer bahan ajar berupa pengetahuan, peserta didik yang

*Corresponding author.

E-mail addresses: karinpreayani02@gmail.com (Ketut Karin Preayani)

berperan sebagai penimba ilmu, dan materi ajar yang disampaikan oleh pendidik merupakan informasi atau pesan yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk dipahami, dihayati, dan diamalkan sebagai bekal untuk menyelesaikan studinya nanti (Abdullah, 2016; Meutia, 2021).

Dalam proses belajar mengajar, pendidik selalu dituntut untuk memberikan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran (Agustini et al., 2019; Huang et al., 2021; Utami, 2020). Bentuk inovasi tersebut dapat berupa pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran (Boesdorfer, 2019; Derrington & Campbell, 2018; Shalikhah, 2017). Kemajuan teknologi dalam segala bidang mendorong pendidik untuk berkreatifitas dengan teknologi yang ada, termasuk dalam bidang pendidikan olahraga yang berfokus pada praktik di lapangan. Media pembelajaran yang selama ini digunakan untuk menyampaikan teori perlu diimbangi dengan adanya praktik sehingga dapat diterima dengan visual oleh mahasiswa (Astuti et al., 2017; Pramana & Suarjana, 2019; Yuanta, 2020).

Permainan sepak takraw adalah cabang olahraga beregu yang pelaksanaannya seperti pada bentuk permainan dengan menggunakan net, bola, lapangan dan peraturan lainnya (Darmiyanti et al., 2021; Saputro & supriyadi, 2017). Sepak takraw merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang setiap regunya terdiri dari tiga pemain, menggunakan bola yang terbuat dari rotan atau *plastic(synthetic fibre)* yang dianyam, dan dimainkan di lapangan berbentuk persegi panjang yang berukuran 13,40 x 6,10 m yang dibagi oleh dua garis dan net (Darmiyanti et al., 2021; Saputro & supriyadi, 2017). Untuk dapat bermain sepak takraw dengan baik dan benar, seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan yang baik juga. Kemampuan atau keterampilan yang paling utama dikuasai dalam permainan sepak takraw adalah teknik dasar sepak sila. Sepak sila adalah teknik menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam yang berguna untuk menerima dan menimang bola, mengumpan dan menyelamatkan serangan lawan (Rinaldo, 2014).

Berdasarkan observasi awal di Prodi Penjaskesrek didapatkan bahwa mahasiswa mendapatkan mata kuliah Tp.Pembelajaran sepak takraw. Selama proses pembelajaran yang sudah berlangsung sebelumnya, media pembelajaran yang digunakan pengajar dalam proses pembelajaran hanya berupa powerpoint dalam penyampaian materi dan pengajar memberikan contoh di depan atau di lapangan. Belum adanya media pembelajaran berupa video tutorial untuk mendukung pembelajaran mata kuliah sepak takraw baik dalam pembelajaran teori maupun praktik sepak takraw, sehingga dalam proses pembelajaran tersebut masih banyak mahasiswa yang belum memiliki pemahaman yang benar tentang teknik dasar sepak takraw meliputi sepak sila dan sepak badek.

Sangat disayangkan jika hal ini terus berlanjut. Hasil belajar mahasiswa masih bisa ditingkatkan apabila pembelajaran didukung oleh media pembelajaran berbasis video tutorial. Media pembelajaran berbasis video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditampilkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman mahasiswa tentang suatu materi pembelajaran, sebagai panduan atau bahan pengajaran tambahan untuk sekelompok mahasiswa (H.H. Batubara & Batubara, 2020; Maiyena & Haris, 2017). Video tutorial/*training* dapat dibuat untuk menjelaskan secara detail/rinci suatu proses tertentu, cara pengerjaan tugas tertentu, cara latihan, dan lain sebagainya guna memudahkan tugas para trainer/instruktur/guru/dosen/manager. Media pembelajaran berbasis video tutorial ini tidak hanya bermanfaat bagi mahasiswa dan bagi pengajar itu sendiri (Hamdan Husein Batubara & Batubara, 2020; Darsana et al., 2021; Hibra et al., 2019). selain itu, di zaman sekarang ini, teknologi semakin memudahkan dalam memproduksi video pembelajaran yang lebih efisien dan bervariasi.

Pemilihan Penggunaan media video pembelajaran ini juga dikuatkan oleh hasil penelitian dari penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa validasi media ditinjau dari aspek isi adalah baik (Bustanil S et al., 2019; Wati et al., 2021). Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat memudahkan siswa belajar (Bajrami & Ismaili, 2016; Mapicayanti et al., 2018). Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Kreativitas seorang pendidik sangat diutamakan dalam keberhasilan pembelajaran. Modifikasi media yang disesuaikan dengan kearifan lokal akan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pentingnya media terhadap hasil belajar penjas di sekolah. Pengembangan media pembelajaran penjas banyak dilakukan dengan memanfaatkan media interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Kreativitas para pendidik menggunakan konsep kearifan lokal dalam memodifikasi media juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar PJOK.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam pembuatan media pembelajaran ini. Setelah analisis

kebutuhan, lingkungan, dan mata kuliah yang dipakai, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan. Mendesain produk melalui 3 tahapan yaitu : 1) Tahapan penetapan *software*, 2) Tahapan *storyboard*, 3) Tahapan desain, terdiri dari 4 (empat) kegiatan yaitu : 1). Mendiskusikan alur video tutorial, 2). Mendesain isi video tutorial, 3) pengambilan dan editing video tutorial dan 4) Mendesain tampilan depan, belakang dan background. Pada tahap pengembangan merupakan menyusun materi untuk membuat media yang akan dikembangkan. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk melihat sejauh mana produk yang dihasilkan dapat mencapai sarana dan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Metode pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yaitu kuesioner atau angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Diantaranya yang dinilai dalam angket antara lain kelengkapan dan kejelasan materi pembelajaran, bahasa yang digunakan, keselarasan materi pembelajaran, pemahaman materi pembelajaran, kelengkapan dan kejelasan materi pembelajaran, kemenarikan video tutorial, cocok dengan sasaran, praktis, luwes dan tahan, kesesuaian dengan lingkungan belajar, kemasan produk, kejelasan dan kerapian video tutorial, kemenarikan video tutorial, kualitas video tutorial, kesesuaian video tutorial dengan sasaran, penggunaan video tutorial, kejelasan dan kerapian video tutorial, kemenarikan video tutorial, kualitas video tutorial, kesesuaian video tutorial dengan sasaran, penggunaan video tutorial, kesesuaian video tutorial dengan sasaran, kelengkapan dan kejelasan materi pembelajaran, bahasa yang digunakan, penggunaan video tutorial, dan pemahaman materi pembelajaran. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. Kisi-kisi kuesioner disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Tabel 1. Data Review Ahli Isi terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial

No	Komponen Penilaian/Pernyataan
1	Materi pembelajaran sudah sesuai dengan Indikator Pencapaian Kompetensi
2	Materi pembelajaran sudah sesuai dengan indikator pembelajaran
3	Materi pembelajaran sudah sesuai dengan dasar pembelajaran
4	Isi materi pembelajaran yang disampaikan kurang lengkap
5	Video tutorial yang dirancang mudah Dipahami
6	Informasi pada ilustrasi gambar disampaikan dengan jelas
7	Materi pembelajaran disampaikan dengan lancar dan jelas
8	Intonasi yang disampaikan dalam penyampaian materi pembelajaran terdengar dengan jelas
9	Kalimat yang digunakan untuk penjelasan materi kurang efektif
10	Bahasa yang digunakan komunikatif
11	Video tutorial sudah selaras dengan materi pembelajaran
12	Materi pembelajaran sudah selaras dengan audio, video, dan teks pada media video tutorial pembelajaran
13	Materi pembelajaran yang dijelaskan mudah untuk dipahami
14	Media video tutorial pembelajaran dapat menambah pengetahuan mahasiswa
15	Media video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa

Tabel 2. Data Review Ahli Desain terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial

No.	Komponen Penilaian/Pernyataan
1	Kejelasan petunjuk penggunaan video tutorial
2	Ketepatan penggunaan desain penyajian materi
3	Materi pembelajaran yang dijelaskan singkat dan jelas
4	Keseimbangan tata warna
5	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan pada video tutorial
6	Tampilan/lay out teks dan gambar menarik
7	Kesesuaian penempatan komponen video tutorial
8	Tulisan pada video tutorial mudah dipahami oleh mahasiswa
9	Model pada video tutorial menggunakan pakaian yang sesuai
10	Model gambar pada video tutorial sesuai dengan karakteristik mahasiswa
11	Video tutorial mudah dibawa/praktis
12	Video tutorial mudah disimpan
13	Perawatan video tutorial sederhana
14	Video tutorial mudah diakses
15	Video tutorial dapat dilihat atau dipelajari kapan saja
16	Video tutorial dikemas dalam bentuk DVD

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk media video pembelajaran telah mendapat penilaian dari satu orang ahli isi materi pembelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran, satu orang uji praktisi lapangan, 3 orang mahasiswa pada uji coba perorangan, dan 6 orang mahasiswa dari uji coba kelompok kecil. Menurut hasil penilaian ahli isi materi pembelajaran didapat bahwa kisaran nilai berada pada skor 5 dan 4. Ahli Isi Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial memperoleh skor 70. Menurut ahli isi materi pembelajaran, "perlu ditambah nomor jika ada nomor yang disebutkan saat dubbing maka pada teks dalam video disertakan penomorannya agar sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh presenter saat menjelaskan". Media pembelajaran berbasis video tutorial ini mendapatkan kualifikasi 93,33% yang artinya dengan kategori sangat baik sehingga media pembelajaran berbasis video tutorial ini valid/layak menurut ahli isi materi/mata pelajaran.

Hasil penilaian dari ahli media pembelajaran, didapat bahwa kisaran nilai pada skor 4 dan 5 dari pernyataan positif maupun pernyataan negatif. *Review* Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial yaitu 70. Kesesuaian media layak menurut ahli media pembelajaran rata-rata banyak memberikan nilai sangat baik namun ada beberapa poin dari pernyataan negatif mendapatkan nilai baik dan cukup. Media pembelajaran berbasis video tutorial ini mendapatkan kualifikasi persentase 93,33% yang artinya dengan kategori sangat baik sehingga media pembelajaran berbasis video tutorial ini valid/layak menurut ahli media pembelajaran. Penilaian yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran, di dapat kisaran nilai berada pada skor 4 dan 5. *Review* Ahli Desain Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial yaitu 77. Ahli desain pembelajaran rata-rata banyak memberikan nilai sangat baik. Namun ada beberapa poin bagian lainnya mendapat penilaian baik dan cukup. Media pembelajaran berbasis video tutorial ini mendapatkan kualifikasi persentase 96,25% yang artinya dengan kategori sangat baik sehingga media pembelajaran berbasis video tutorial ini valid/layak menurut ahli desain pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli praktisi lapangan, mendapat nilai kisaran pada skor 4 dan 5. *Review* Praktisi Lapangan Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial yaitu 69. Menurut praktisi lapangan, kesesuaian media itu layak dengan memberi nilai rata-rata sangat baik, namun ada beberapa poin mendapat nilai cukup bagian lainya mendapat nilai baik. Media pembelajaran berbasis video tutorial ini mendapatkan kualifikasi persentase 92,00% yang artinya dengan kategori sangat baik sehingga media pembelajaran berbasis video tutorial ini valid/layak menurut praktisi lapangan.

Berdasarkan penilaian hasil uji coba perorangan yang dilaksanakan oleh 3 orang mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa semester 2 IKI. Penilaian Uji Coba Perorangan Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial mendapatkan total persentase 273,32%. Didapat persentase tingkat pencapaian media pembelajaran berbasis video tutorial adalah 91,10% yang artinya dengan kategori sangat baik. Penilaian yang diberikan oleh mahasiswa saat uji coba perorangan memberikan respon video tutorial sudah bagus dan menarik sehingga mudah dimengerti dan dipahami, didapat kisaran nilai berada pada skor 4 dan 5 baik dari pernyataan positif maupun negatif. sehingga media pembelajaran berbasis video tutorial layak menurut uji coba perorangan

Berdasarkan penilaian hasil uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan di mahasiswa semester 2 Prodi Penjaskesrek berjumlah 6 (enam) orang mahasiswa yang terdiri dari 3 orang mahasiswa semester II IKI dan 3 orang mahasiswa semester IIC mahasiswa tersebut dipilih secara acak. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil yaitu 567,99%. Didapatkan bahwa persentase tingkat pencapaian media pembelajaran adalah 94,66% yang artinya dengan kategori sangat baik. Penilaian yang diberikan oleh mahasiswa cenderung memberikan nilai kisaran 4 dan 5 untuk pernyataan positif maupun negatif mahasiswa juga memberikan respon bahwa media video tutorial sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempraktekan teknik dasar sepak sila dengan baik.

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan maka dapat dihasilkan sebuah media video pembelajaran yang teruji kelayakan berdasarkan ahli isi materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, praktisi lapangan, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

Pembahasan

Program pengembangan video tutorial teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw ini didesain untuk mahasiswa prodi penjaskesrek tahun akademik 2021/2022. Mahasiswa dapat menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial ini sebagai alat dan bahan sebagai sumber pembelajaran sehingga dapat memudahkan mahasiswa menelaah, memahami, mempraktikkan materi yang disampaikan oleh pengajar. Pernyataan ini juga didukung oleh penelitian yang menyatakan media pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Anggriawan, 2019; Suputra, 2021; Suryansah & Suwarjo, 2016). Media sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan

pesan, dapat membantu guru dan peserta didik dalam mengatasi hal-hal tersebut (Novita & Putra, 2017; Ulusoy & Çakiroğlu, 2018). Video tutorial juga penting dikembangkan karena video tutorial ini dibuat agar mahasiswa dapat dengan mudah memahami teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw.

Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari pengajar sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran (Batubara & Batubara, 2020; Santagata et al., 2021; Wang et al., 2020). Pengajar perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengaktifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Meyer et al., 2019; Yasunaga et al., 2020). Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah media pembelajaran berbasis video tutorial. Sangat disayangkan jika keterbatasan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini terus dibiarkan dan tidak dikembangkan oleh pengajar khususnya pada mata kuliah sepak takraw karena strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat akan mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan melalui berbagai upaya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa dengan harapan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan begitu mahasiswa mampu lebih mudah memahami, menyerap, dan mengimplementasikan materi yang dipelajarinya (Biard et al., 2018; Dewi et al., 2016; Gaudin & Chaliès, 2015). Sampai saat ini belum adanya media pembelajaran teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw yang memuat media video tutorial teknik tersebut yang dipandu oleh buku pedoman video tutorial.

Media video tutorial merupakan media visual yang menggabungkan teks dan gambar yang didesain sedemikian rupa dan telah melewati tahap pengembangan, uji ahli dan uji coba produk media ini sendiri di buat menggunakan software Adobe Premiere dan storyboard. Desain pengembangan media pembelajaran pengembangan teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw berbasis video tutorial dibuat berdasarkan rancangan video yang mencakup tata letak, desain gambar, penggunaan tata bahasa yang baik.

4. SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis video tutorial yang dikembangkan menurut penilaian ahli isi menunjukkan kategori sangat baik. Hasil uji coba juga menunjukkan kategori sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran berbasis video tutorial ini layak untuk kompetensi teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Abitolkha, A. M., Ismail, A. N., & Hady, Y. (2020). Contextualization of Islamic Education Curriculum in Junior High Schools. *Tarbiya: Journal of Education in Muslim Society*, 7(1). <https://doi.org/10.15408/tjems.v7i1.13843>.
- Agustini, K., Santyasa, I. W., & Ratminingsih, R. M. (2019). Analysis of Competence on "TPACK": 21st Century Teacher Professional Development. *Journal of Physics: Conference Series*, 2(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012035>.
- Anggriawan, F. S. (2019). Pengembangan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Sederajat. *Jurnal Tata Rias*, 9(2), 1–10. <https://doi.org/10.21009/9.2.1.2009>.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 160–167. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.10>.
- Bajrami, L., & Ismaili, M. (2016). The Role of Video Materials in EFL Classrooms. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 232(April), 502–506. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.068>.
- Batubara, H.H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 78–84. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>.
- Batubara, Hamdan Husein, & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 21. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>.
- Biard, N., Cojean, S., & Jamet, E. (2018). Effects of Segmentation and Pacing on Procedural Learning By Video. *Computers in Human Behavior*, 89, 411–417. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.12.002>.

- Boesdorfer, S. B. (2019). Growing Teachers and Improving Chemistry Learning: How Best Practices in Chemistry Teacher Education Can Enhance Chemistry Education. *ACS Symposium Series*, 1(1). <https://doi.org/10.1021/bk-2019-1335.ch001>.
- 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>.
- 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>.
- Darmiyanti, K. R., Astra, I. K. B., & Satyawan, I. M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Sepak Sila Dalam Permainan Sepak Takraw. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(3), 136. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i3.29826>.
- Darsana, Satyawan, Spyanawati, & Parta. (2021). Pengembangan Video Tutorial Model Permainan Dalam PJOK 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>.
- Derrington, M. L., & Campbell, J. W. (2018). High-stakes teacher evaluation policy: US principals' perspectives and variations in practice. *Teachers and Teaching*, 24(3), 246–262. <https://doi.org/10.1080/13540602.2017.1421164>.
- Dewi, N. K. R., Tastra, I. D. K., & Pudjawan, K. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Bali Untuk Siswa Kelas III. *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v4i2.7630>.
- Gaudin, C., & Chaliès, S. (2015). Video viewing in teacher education and professional development: A literature review. *Educational Research Review*, 16(7), 41–67. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2015.06.001>.
- 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>.
- Huang, F., Sánchez-Prieto, J. C., Teo, T., García-Peñalvo, F. J., Olmos-Migueláñez, S., & Zhao, C. (2021). A cross-cultural study on the influence of cultural values and teacher beliefs on university teachers' information and communications technology acceptance. *Educational Technology Research and Development*, 69(2), 1271–1297. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-09941-2>.
- Liao, S.-C., & Hsu, S.-Y. (2019). Evaluating A Continuing Medical Education Program: New World Kirkpatrick Model Approach. *International Journal of Management, Economics and Social Sciences*, 8(4), 266–279. <https://doi.org/DOI:10.32327/IJMESS.8.4.2019.17>.
- 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>.
- Mapicayanti, Jamaludin, & Ahmad, F. (2018). Perancangan media pembelajaran berbasis video tutorial mendesain jaringan lokal/LAN kelas X TKJ. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(2).
- Meutia, M. (2021). Teacher Strategies in Improving the Quality of Students at MTs 2 Medan Country. *International Journal of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, 1(1), 49–57. <https://doi.org/10.52121/ijessm.v1i1.7>.
- Meyer, O. A., Omdahl, M. K., & Makransky, G. (2019). Investigating the effect of pre-training when learning through immersive virtual reality and video: A media and methods experiment. *Computers and Education*, 140, 103603. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103603>.
- Novita, R., & Putra, M. (2017). Peran Desain Learning Trajectory Nilai Tempat Bilangan Berbantuan Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Nilai Tempat Siswa Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(7). <https://doi.org/10.22342/jpm.11.1.3802>.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Pramana, I. P. Y., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 2(4), 137. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16425>.
- Rinaldo. (2014). Upaya Meningkatkan Keterampilan Sepak Kuda Melalui Penerapan Variasi Latihan Berpasangan Dalam Sepak takraw Di Kelas VIII 7 SMP Negeri 4 Kota Bengkulu. *jurnal mahasiswa prodi pendidikan jasmani kesehatan*, 97.
- Santagata, R., König, J., Scheiner, T., Nguyen, H., Adleff, A. K., Yang, X., & Kaiser, G. (2021). Mathematics teacher learning to notice: a systematic review of studies of video-based programs. *ZDM -*

- Mathematics Education*, 53(1), 119–134. <https://doi.org/10.1007/s11858-020-01216-z>.
- Saputro, D. B., & supriyadi. (2017). Pengembangan Variasi Latihan Sepak Sila Sepak Takraw Untuk Tingkat Pemula. *Indonesia Performance Journal*, 1(2), 112–118.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>.
- Subekti, A. S. (2018). Error analysis in complex sentences written by Indonesian students from the English Education Department. *Studies in English Language and Education*, 5(2), 185–203. <https://doi.org/10.24815/siele.v5i2.10686>.
- Suputra, D. (2021). Teaching English Through Online Learning (A Literature Review). *The Art of Teaching English as a Foreign Language*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.36663/tatefl.v1i2.104>.
- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>.
- Ulusoy, F., & Çakiroğlu, E. (2018). Using video cases and small-scale research projects to explore prospective mathematics teachers' noticing of student thinking. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(11). <https://doi.org/10.29333/ejmste/92020>.
- Utami, E. (2020). Kendala dan Peran Orangtua dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 471–479.
- Van Woezik, T., Reuzel, R., Koksma, J., & Serpa, S. (2019). Exploring open space: A self-directed learning approach for higher education. *Cogent Education*, 6(1), 1–22. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1615766>.
- Wang, J., Antonenko, P., & Dawson, K. (2020). Does Visual Attention To The Instructor in Online Video Affect Learning and Learner Perceptions? An Eye-Tracking Analysis. *Computers and Education*, 146, 103779. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103779>.
- 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>.
- Yasunaga, T., Takase, K., Katsumura, M., Sakai, K., & Shiota, S. (2020). Attempts at Learning Creative Problem-Solving in Remote Schools: Professional CPS Student Evaluation Using A Video Calling Application. *International Journal of Information and Education Technology*, 10(7), 547–551. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2020.10.7.1422>.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.