



# Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Sila dan Sepak Badek dalam Permainan Sepak Takraw pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek

Ketut Karin Preayani<sup>1\*</sup>, I Ketut Semarayasa<sup>2</sup>, Peby Gunarto<sup>3</sup> 

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

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received February 22, 2022

Revised February 29, 2022

Accepted June 14, 2022

Available online July 25, 2022

### Kata Kunci:

Media video pembelajaran, sepak takraw, model ADDIE

### Keywords:

Development, learning video media, soccer and badek 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

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. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis video tutorial dengan model ADDIE teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw pada mahasiswa prodi Penjaskesrek. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket atau kuesioner dalam bentuk skala skor. Teknik analisis menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. 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 kriteria baik dengan persentase 94,66%. Disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar sepak sila dan sepak badek pada permainan sepak takraw pada mahasiswa Prodi Penjaskesrek dapat dinyatakan layak dan dapat digunakan.

## ABSTRACT

This study aims to develop learning products in the form of video tutorial-based learning media with the ADDIE model, the basic techniques of soccer and badek soccer in the game of sepak takraw for students of the Physical Education Study Program. The ADDIE development model includes 5 stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection instrument used in this study was a questionnaire or a questionnaire in the form of a score scale. The results showed that the validation of teaching materials in terms of the content aspect got very good qualifications with a percentage of 93.33%, the learning media aspect got very good qualifications with a percentage of 93.33%, the learning design aspect got very good qualifications with a percentage of 96.25% and aspects of field practitioners get very good qualifications with a percentage of 92.00%. In individual product trials with very good criteria with a percentage of 91.10%, in small group product trials with good criteria with a percentage of 94.66%. It was concluded that the learning media based on video tutorials on the basic techniques of Silat and Sepak Badek in the game of sepak takraw for the students of the Physical Education Study Program could be declared feasible and could be used.

## 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. 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 (Karma et al., 2021; Lubis et al., 2020). Dalam proses pembelajaran, Peran pendidik sangat

\*Corresponding author.

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

penting, karena berfungsi sebagai pembimbing yang menyampaikan dan mentransfer bahan ajar berupa pengetahuan, peserta didik yang 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 (Mamun et al., 2022; Saprudin et al., 2016). Dalam proses belajar mengajar, pendidik selalu dituntut untuk memberikan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran. Bentuk inovasi tersebut dapat berupa pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran (Agustina et al., 2012; Nanda et al., 2017). Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat memicu minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Hidayati et al., 2019; Purbasari et al., 2016). Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Media pembelajaran seperti powerpoint, video pembelajaran, multimedia interaktif, dan lain sebagainya (Gaikwad et al., 2014; Wargadinata et al., 2020). Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan oleh sebagian besar pendidik masih konvensional. Metode tersebut dirasa sudah tidak sesuai lagi, mengingat di era teknologi informasi banyak software dan hardware yang dapat diterapkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal di Prodi Penjasokesrek dimana 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. Sepak takraw merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang setiap regunya terdiri dari tiga pemain, bola yang digunakan yaitu bola yang terbuat dari rotan atau plastik (*synthetic fibre*) yang dianyam dan permainan ini dilakukan di lapangan berbentuk persegi panjang yang berukuran 13,40 x 6,10 m yang dibagi oleh dua garis dan net (jaring) (Darmiyanti et al., 2020). Dalam permainan sepak takraw, pemain tidak boleh menyentuh bola dengan tangan. Untuk dapat bermain sepak takraw dengan baik, seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan yang baik (Darmiyanti et al., 2020; F. W. Putra et al., 2020). Kemampuan yang sangat penting dan sangat perlu adalah kemampuan dasar bermain sepak takraw yaitu teknik dasar sepak takraw meliputi teknik dasar sepak sila dan sepak badek. Sepak sila adalah teknik menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam yang berguna untuk menerima dan menimang bola, mengumpan dan menyelamatkan serangan lawan. Sedangkan sepak badek adalah teknik menyepak bola dengan kaki bagian luar atau samping luar digunakan untuk menyelamatkan bola dari serangan lawan, menguasai bola (R. N. Putra et al., 2021; Rosti et al., 2020). Jika hal tersebut terus berlanjut, maka hasil belajar mahasiswa masih bisa ditingkatkan apabila pembelajaran didukung oleh media pembelajaran berbasis video tutorial.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat menggunakan media pembelajaran, salah satunya 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 (Tri Sutrisno, 2016; Wirasasmita et al., 2018). 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 (Bustanil S et al., 2019; Saprudin et al., 2016). Media pembelajaran berbasis video tutorial ini tidak hanya bermanfaat bagi mahasiswa dan bagi pengajar itu sendiri. Selain itu, di zaman sekarang ini, teknologi semakin memudahkan dalam memproduksi video pembelajaran yang lebih efisien dan bervariasi (Batubara et al., 2020; Tri Sutrisno, 2016). Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Kreativitas seorang pendidik sangat diutamakan dalam keberhasilan pembelajaran (Saputri et al., 2022; Wirasasmita et al., 2018). Modifikasi media yang disesuaikan dengan kearifan lokal akan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa pentingnya penelitian media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar penjas. Pengembangan media penjas telah dilakukan secara luas di berbagai cabang olahraga. 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 pjk. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw pada mahasiswa prodi penjasokesrek.

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengembangan. Penelitian pengembangan adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model ini didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis berdasarkan teori desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram ke dalam serangkaian kegiatan yang sistematis untuk memecahkan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang didasarkan pada pendekatan sistematis dan proses interaktif yang efektif dan efisien. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Pengembangan media video pembelajaran ini terdapat prosedur pengembangan yang dilakukan terdiri atas beberapa tahap. Tahapan dalam melakukan pengembangan media video pembelajaran. Tahap I analisis (*analyze*) pada setiap kegiatan perlu dilakukan analisis terlebih dahulu, serta pembelajaran tentang pengembangan media video. Analisis ini berfokus pada materi yang dibutuhkan dalam melakukan teknik dasar sepak sila. Tahap analisis ini meliputi tiga jenis analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis lingkungan dan fasilitas dan analisis pembelajaran. Tahap II perencanaan/perancangan (*design*), tahap selanjutnya yaitu tahap perencanaan yang terdiri dari 2 tahapan yaitu tahap penentuan perangkat dan tahap perancangan.

Tahap III pengembangan (*Development*), tahap pengembangan meliputi penyiapan materi untuk membuat media yang akan dikembangkan. Seperti pengumpulan audio, gambar, video, dan animasi yang diperoleh melalui pembuatan sendiri, dari arsip pribadi dan diambil langsung di lapangan. Kemudian dilanjutkan dengan menggabungkan perangkat lunak yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga menggabungkan media, yaitu foto, teks, video dan musik menjadi satu media video pembelajaran. Setelah media dikembangkan, media video pembelajaran akan disimpan di *flashdisk* dan di upload ke *youtube* serta video pembelajaran ini dimasukkan atau burn ke dalam CD dengan menggunakan software komputer. Evaluasi menjadi dua yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah suatu proses yang dilakukan pengembangan memperoleh data untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Tahap IV penerapan (*implementation*), tahap ini 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 V evaluasi (*evaluation*), tahap evaluasi ini bertujuan untuk melihat sejauh mana produk yang dihasilkan dapat mencapai sarana dan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Ada dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengembangkan data digunakan untuk penyempurnaan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas. 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.

## 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. Hasil penilaian ahli isi materi pembelajaran didapat bahwa kisaran nilai berada pada skor 5 dan 4. 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 3 dan 5 dari pernyataan positif maupun pernyataan negatif. Kesesuaian media layak menurut ahli media pembelajaran rata-rata banyak memberikan nilai sangat baik namun ada beberapa poin dari pernyataan negatif mendapatkan nilai 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.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran, nilai berada pada skor 4 dan 5. 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. Hasil praktisi lapangan, kesesuaian media itu layak dengan memberi nilai rata-rata sangat baik. Namun ada beberapa poin mendapat nilai cukup bagian lainya medapat 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 hasil uji coba perorangan yang dilaksanakan oleh 3 orang mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa kelas 2 IKI. 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 3 dan 5 baik dari pernyataan positif maupun negatif. sehingga media pembelajaran berbasis video tutorial layak menurut uji coba perorangan. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan di mahasiswa semester 2 Prodi Penjaskesrek berjumlah 6 (enam) orang mahasiswa yang terdiri dari kelas II IKI mahasiswa tersebut dipilih secara acak. 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 dan sepak badek dengan baik.

### **Pembahasan**

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. Program pengembangan video tutorial teknik dasar sepak sila dan sepak badek 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. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Rahmawati et al., 2021; Widarti et al., 2020). Media sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan, dapat membantu guru dan peserta didik dalam mengatasi hal-hal tersebut (Bayu et al., 2021a; Suartawan et al., 2021). Video tutorial juga penting dikembangkan karena video tutorial ini dibuat agar mahasiswa dapat dengan mudah memahami beberapa teknik dasar dalam permainan sepak takraw yaitu teknik sepak sila dan sepak badek.

Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari pengajar sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Pengajar perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengaktifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. 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 pelajaran PJOK karena strategi pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat akan mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan melalui berbagai upaya (Bayu et al., 2021b; Setyawati et al., 2022). 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 (dan Purnama, 2019; Mahlianurrahman et al., 2019; Saprudin et al., 2016). Desain pengembangan media pembelajaran pengembangan teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw berbasis video tutorial dibuat berdasarkan rancangan video yang mencakup tata letak, desain gambar, penggunaan tata bahasa yang baik. 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. Sampai saat ini belum adanya media pembelajaran teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw yang memuat media video tutorial teknik tersebut yang dipandu oleh buku pedoman video tutorial. Maka

peneliti tertarik meneliti tentang media pembelajaran berbasis video tutorial teknik sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw adalah sebagai berikut : Rancang bangun dari produk media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw untuk mahasiswa prodi penjas kesrek tahun akademik 2021/2022 menggunakan model ADDIE. Dengan demikian media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw ini tidak perlu direvisi dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, & Novita., D. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Video untuk Melatih Kemampuan Memecahkan Masalah pada Materi Larutan Asam Basa. *Unesa Journal of Chemical Education*, 2(1), 10–16. <https://doi.org/10.26740/ujced.v1n1.p%25p>.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 74 – 84. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>.
- Bayu, I. M. K., & Wibawa, I. M. C. (2021a). Belajar Siklus Air Melalui Video Demonstrasi Dengan Media Konkret. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 248–257. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.34990>.
- Bayu, I. M. K., & Wibawa, I. M. C. (2021b). Belajar Siklus Air Melalui Video Demonstrasi dengan Media Konkret. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 248–257. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.34990>.
- 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>.
- dan Purnama, S. K. M. A. D. M. (2019). Development of learning media based on video tutorial on basketball based shooting techniques. *Journal of Education, Health ....* <http://www.ojs.ukw.edu.pl/index.php/johs/article/view/6925>
- Darmiyanti, K. R., Astra, I. K. B., & Satyawan, I. M. (2020). 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), 136–145. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i3.29826>.
- Gaikwad, N., & Tankhiwale, S. (2014). Interactive E-learning module in pharmacology: a pilot project at a rural medical college in India. *Perspectives on Medical Education*, 3(1), 15–30. <https://doi.org/10.1007/s40037-013-0081-0>.
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>.
- Karma, I. G. M., Darma, I. K., & Santiana, I. M. A. (2021). Blended Learning is an Educational Innovation and Solution During the COVID-19 Pandemic. *International Research Journal of Engineering, IT & Scientific Research*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.21744/irjeis.v7n1.1176>.
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13613>.
- Mahlianurrahman, & Syamsu, F. D. (2019). Pengembangan Video Tutorial terhadap Keterampilan Proses Siswa Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i1.1359>.
- Mamun, M. A. Al, Lawrie, G., & Wright, T. (2022). Exploration of learner-content interactions and learning approaches: The role of guided inquiry in the self-directed online environments. *Computers & Education*, 178, 104398. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104398>.
- Nanda, K. K., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2017). Pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 88–99. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20627>.
- Purbasari, F., Rusnaini, R., & Winarno, W. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarifica Tion Technique (VCT) Tipe Analisis Nilai Berbantuan Media Video Pembelajaran Terhadap Penguasaan

- Kompetensi Dasar. Paedagogia. *Paedagogia*, 19(2), 156-169. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v19i2.36083>.
- Putra, F. W., Suwo, R., & Nasarudin, N. (2020). Hubungan Persepsi Kinestetik Dengan Keterampilan Sepak Sila Pada Permainan Sepak Takraw. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(1), 41-46. <https://doi.org/10.33369/jk.v4i1.10398>.
- Putra, R. N., & Fuaddi, F. (2021). Hubungan Koordinasi Mata Kaki Terhadap Keterampilan Sepak Sila Permainan Sepak Takraw. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 1(2), 49-55. <https://doi.org/10.31258/jope.1.2.49-55>.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>.
- Rosti, R., Suwo, R., & Harum, H. (2020). Hubungan panjang tungkai dan kelenturan dengan kemampuan servis pada permainan sepak takraw. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 46-56. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/16190>.
- Saprudin, H., Abdullah, I., Haerullah, A., & Saraha, A. R. (2016). Pengembangan Media Video Tutorial Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Edukasi*, 14(2), 451-461. <https://doi.org/10.33387/j.edu.v14i2.209>.
- Saputri, K. A. L., & Suwiwa, I. G. (2022). Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar Lempar Petanque. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 254-261. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.37893>.
- Setyawati, N. K., Japa, I. G. N., & Gading, I. K. (2022). Media Video Pembelajaran Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Daya Serap Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 490-501. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i3.52820>.
- Suartawan, I. D. G., Wibawa, I. M. C., & Dibia, I. K. (2021). Pembelajaran Daring Topik Organ Pencernaan Manusia Dengan Media Powerpoint Interaktif. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 432-441. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i3.40001>.
- Tri Sutrisno, Y. A. A. (2016). Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Komunikasi Data Interface di SMK Sunan Drajat Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3), 1. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/17213/15652>.
- Wargadinata, W., Maimunah, I., Dewi, E., & Rofiq, Z. (2020). Student's Responses on Learning in the Early COVID-19 Pandemic. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 5(1), 141-153. <https://doi.org/10.24042/tadris.v5i1.6153>.
- Widarti, H. R., Rokhim, D. A., & Syafruddin, A. B. (2020). The Development Of Electrolysis Cell Teaching Material Based On Stem-Pjbl Approach Assisted By Learning Video: A Need Analysis. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 309-318. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.25199>.
- 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>.