



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

I Dewa Kompyang Wijana Sidan^{1*}, I Ketut Semarayasa², Peby Gunarto³ 

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

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 18, 2022

Revised November 20, 2022

Accepted March 12, 2023

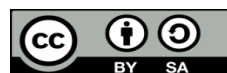
Available online April 25, 2023

Kata Kunci:

Video tutorial, teknik dasar sepak kura, permainan sepak takraw.

Keywords:

Video tutorial, basic technique of sepak kura, game of sepak takraw.



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

Copyright © 2023 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) bentuk rancang bangun media video teknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw untuk Mahasiswa Prodi Penjaskesrek, (2) tanggapan ahli isi/materi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan praktisi lapangan teknik dasar sepak kura untuk Mahasiswa Prodi Penjaskesrek, dan (3) tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil terhadap video yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Disimpulkan bahwa (1) bentuk rancang video tutorial terdiri dari pembukaan, judul media video tutorial dan identitas diri peneliti, kata sambutan, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran, pemaparan materi, isi dari video tutorial kesimpulan, tugas dan penutup, (2) tanggapan uji ahli isi/materi sebesar 96% dengan kualifikasi kategori sangat baik, tanggapan uji ahli media sebesar 100% dengan kualifikasi kategori sangat baik, tanggapan uji ahli desain sebesar 100% dengan kualifikasi kategori sangat baik, tanggapan dari praktisi lapangan sebesar 96% dengan kualifikasi kategori sangat baik, (3) tanggapan mahasiswa dari perorangan sebesar 92,00% dengan kualifikasi kategori sangat baik, tanggapan mahasiswa dari kelompok kecil sebesar 90,88% dengan kualifikasi kategori sangat baik. Disarankan kepada pengajar agar menjadikan pembelajaran lebih kreatif, inovatif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk membantu mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh pengajar.

ABSTRACT

This research aimed to describe (1) the design of the video media for the basic technique of sepak kura in the game of sepak takraw for the students of the Physical Education Study Program, (2) the responses of content/material experts, learning media experts, learning design experts, and field practitioners of the basic techniques of sepak kura. for Students of Physical Education Study Program, and (3) student responses in individual trials, small group trials on the developed videos. This study uses research and development methods with the ADDIE model. Data were collected using a research instrument in the form of a questionnaire. The data analysis technique used was descriptive qualitative and quantitative analysis. It was concluded that (1) the design of the video tutorial consisted of the opening, the title of the video tutorial media and the researcher's self-identity, remarks, learning indicators and learning objectives, presentation of the material, the content of the video tutorial conclusion, assignments and closings, (2) expert test responses. content/material of 96% with very good category qualifications, 100% response to media expert tests with very good category qualifications, 100% design expert test responses with very good category qualifications, responses from field practitioners 96% with very good category qualifications, (3) student responses from individuals were 92.00% with very good category qualifications, student responses from small groups were 90.88% with very good category qualifications. It was recommended for teachers to make learning more creative, innovative by using video tutorial-based learning media to help students understand the material presented by the teacher.

*Corresponding author.

E-mail addresses: wijana.sidan@gmail.com (I Dewa Kompyang Wijana Sidan)

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah sistem, yang dimaksud sebagai sistem yaitu aktivitas pendidikan terbangun dalam beberapa komponen, yaitu pendidik, peserta didik, tujuan pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan (Basri, 2019; Yunus & Fransisca, 2020). Semua komponen yang membangun sistem pendidikan, saling berhubungan, saling tergantung, dan saling menentukan satu sama lain. Aktivitas pendidikan akan terselenggara dengan baik apabila didukung oleh komponen-komponen dimaksud (Marpaung & Pongkendek, 2021; Ramadhayanti, Anggraeni, & Supriatno, 2020). Setiap komponen memiliki fungsi masing-masing dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi SDM yang potensial (Nainggolan, Sidabalok, & Aritonang, 2022; Tubaus Rahman, 2020). Tujuan pendidikan ini dapat tercapai melalui pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif dalam setiap materi ataupun kegiatan pembelajaran yang di sampaikan oleh guru. Salah satunya melalui pelajaran PJOK. PJOK adalah kegiatan pembelajaran yang aktif yang lebih banyak menggunakan fisik dalam prakteknya (Raibowo & Nopiyanto, 2020; Rochman, Indahwati, & Priambodo, 2020). Dalam pembelajaran PJOK siswa diajak untuk aktif belajar, bermain, dan bertanding melalui kegiatan olahraga yang bervariasi, inovatif dan kompetitif. Salah satunya adalah permainan sepak takraw.

Sepak takraw merupakan suatu permainan yang mempergunakan bola dari rotan atau plastik (synthetic fibre) dilakukan di atas lapangan empat persegi panjang dan rata, baik terbuka maupun tertutup dan lapangan dibatasi oleh net (Darmiyanti, Astra, & Satyawan, 2020; Saputro & Supriyadi, 2017). Olahraga ini adalah salah satu olahraga yang populer yang banyak diminati oleh semua kalangan. Sepak takraw adalah olahraga yang kompetitif yang dimainkan oleh regu yang beranggotakan masing-masing 3 orang (Muhyi, Hanafi, Sukmana, Utamayas, & Prastyana, 2021; Putra, 2020). Dalam permainan sepak takraw menggunakan bagian-bagian tubuh seperti: kepala, bahu, punggung, dada, paha, kaki, kecuali tangan. Kondisi fisik yang baik dapat memberikan dampak yang baik dalam melakukan berbagai gerakan dalam permainan sepak takraw. Selain fisik dalam permainan sepak takraw hal yang penting adalah penguasaan teknik dan mental yang baik. Penguasaan teknik digunakan agar mampu melakukan gerakan permainan yang benar (Natal & Ragang, 2021; Suparman, Ilham, & Indriyani, 2022). Maka sangat penting untuk dilakukan ketika guru menyampaikan teknik permainan sepak takraw ini hendaknya mencontohkan atau menggunakan media yang tepat agar mudah diikuti oleh siswa.

Namun berdasarkan hasil observasi awal dapat dilihat dari Mahasiswa Prodi Penjaskesrek dalam mendapatkan pembelajaran permainan sepak takraw dalam mata kuliah pilihan, dimana aktivitas menerima pembelajaran teknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw masih rendah dan mahasiswa kurang termotivasi dengan adanya materi pembelajaran tersebut. Model pembelajaran ini dalam penyampaian masih mengandalkan ceramah dan pengajar mempraktikkan gerakan (Dwi Lestari & Putu Parmiti, 2020; Putriningsih & Putra, 2021). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendah dan kurangnya motivasi yang timbul dari mahasiswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran teknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw pada Mahasiswa, yaitu pada mental, masih banyak mahasiswa tidak mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran teknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw ini dilihat dari wajah yang kebingungan dalam memahami teknik tersebut, pada keliatan emosional mahasiswa masih banyak kurang tenang dan kurang berani dalam melakukan proses pembelajaran teknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw dilihat dari cara melakukan, pada visual, masih banyak juga mahasiswa tidak mengamati penjelasan apa yang sudah dipaparkan tentang teknik dasar lemparan dalam permainan petanque dilihat dari mahasiswa yang masih mendengarkan masuk kanan keluar kiri, pada audio, mahasiswa tidak mendengarkan dengan baik materi yang dipaparkan karena pada saat melakukannya mahasiswa melakukan belum berdasarkan teknik dasar tersebut, dan belum ada media pembelajaran berbasis video yang menunjang pembelajaran mata kuliah pilihan teknik praktek pembelajaran permainan sepak takraw, pengajar memberikan teori dan teknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw di dalam ruangan dan pengajar mencontohkan di depan atau di lapangan, hal ini menyebabkan banyak mahasiswa belum begitu memahami dan belum ada media pembelajaran tentang teknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw untuk membantu dalam proses pembelajaran (Wahyudi & Agung, 2021; Yulianto & Putri, 2020). Solusi untuk dapat mengatasi permasalahan ini adalah penggunaan media yang tepat dan inovatif. Media dapat dikatakan sebagai alat bantu atau alat penunjang dalam proses pembelajaran. Media telah diperluas dan memperpanjang kemampuan manusia untuk mendengar, dan melihat, karena media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar (Koderi, Kuswanto, & Nuryati, 2021; Prabawa & Restami, 2020). Media adalah alat membantu proses belajar mengajar dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang diberikan oleh pengajar kepada mahasiswa, pengajar sadar tanpa bantuan (Rahmayani, Siswanto, & Arief Budiman, 2019; Yuniarni, Sari, & Atiq, 2020). Media pembelajaran merupakan indera bantu proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang bisa digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan

kemampuan atau keterampilan pelajar sebagai akibatnya bisa mendorong terjadinya proses belajar di peserta didik (Dewi, Astawan, & Suarjana, 2021). Bentuk-bentuk stimulus mampu digunakan menjadi media antaranya adalah korelasi atau hubungan insan, realitas, gambar beranjak atau tidak, dan goresan pena atau bunyi yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu pembelajaran. Media video ialah salah satu solusi yang efisien dimanfaatkan untuk melahirkan proses kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan bagi setiap individu peserta didik, karena media video bisa digunakan dan diputar secara repetitif, tidak dapat digunakan oleh satu orang tetapi juga dapat digunakan untuk seluruh mahasiswa dalam proses pembelajaran (Silmi & Rachmadyanti, 2018; Wahyudi & Agung, 2021).

Media video tutorial adalah salah satu media yang berbentuk video yang mendeskripsikan langkah-langkah untuk mengerjakan tentang suatu hal yang berkaitan dengan pembelajaran ataupun sebuah permainan. Dalam video tutorial terdapat gambar, animasi, serta suara yang membuat media tersebut hidup dan memberikan banyak manfaat untuk penggunaannya (Mardiana, Doewes, & Purnama, 2019; Pujawan, 2019). Video tutorial adalah media pembelajaran berbentuk video yang sengaja dibuat dalam rangka membimbing pembelajaran kepada para siswa atau sekelompok siswa (Hardianto & Makrifah, 2021). Media pembelajaran berbasis video ini berpengaruh baik dalam proses pembelajaran karena bisa merangsang ketertarikan siswa untuk mempelajari materi yang disampaikan lewat video tersebut. Media pembelajaran berupa video tutorial bermanfaat untuk menunjang suatu proses pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi yang baik terhadap mata pelajaran PJOK sehingga siswa semangat dalam mengikuti kegiatan olahraga (Lukman & Kurniawan, 2021; Riki, Purnomo, & Perdana, 2022). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media video tutorial valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran olahraga (Semarayasa & Gunarto, 2023; Suparman et al., 2022). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam permainan olahraga (Khoiriah, Sujarwo, & Handayani, 2022; Pujawan, 2018). Pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial dapat meningkatkan focus siswa sehingga berdampak terhadap hasil belajar yang diperoleh (Natal & Ragang, 2021; Suparman et al., 2022). Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video tutorial berdampak positif terhadap proses pembelajaran khususnya dalam kegiatan pembelajaran PJOK. Sehingga perlunya pengembangan media ini agar terus dapat ditingkatkan lagi kelebihan dan penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam teknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw melalui pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), 5) *Evaluation* (Evaluasi) (Tegeh & Kirna, 2013). Penelitian ini dirancang untuk memecahkan masalah kedua dan ketiga sehingga, produk utama yang dihasilkan yakni bahan ajar metode penelitian pendidikan. Rumusan masalah penelitian adalah: (1) bagaimana langkahlangkah pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan model ADDIE? dan (2) bagaimana hasil uji coba bahan ajar metode penelitian pengembangan pendidikan? Untuk memecahkan dua permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang menghasilkan bahan ajar metode penelitian pengembangan. Selanjutnya dilakukan uji coba terhadap produk yang dihasilkan.

Data dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif yang dikelompokkan menjadi dua bagian. Bagian pertama yaitu data diambil dari evaluasi tahap pertama yang berupa data hasil review dari ahli desain pembelajaran, ahli isi bidang studi dan ahli media pembelajaran. Bagian kedua yaitu data hasil review uji coba perorangan, data hasil review uji coba kelompok kecil dan data hasil uji coba kelompok besar. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket atau kuesioner dalam bentuk skala skor. Angket tersebut berisi item terkait dengan media video pembelajaran. Angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli desain, ahli materi atau mata pembelajaran dan ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Metode analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif, yang digunakan untuk pengeloh data hasil review ahli desain mata pembelajaran, ahli mata pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba kelompok besar. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data ini dilakukan dengan pengelompokan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritikan dan saran perbaikan yang terdapat dalam angket tersebut. Hasil analisis kemudian digunakan untuk merevisi produk yang telah dikembangkan. Selain itu, teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk persentase.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam rangka pengembangan media pembelajaran untuk mahasiswa prodi penjas kesrek dalam penelitian ini sepenuhnya menggunakan model ADDIE dan adapun bagian subjek uji coba mengadopsi model Dick and Carey. Model ADDIE ini terdiri atas lima tahapan, yaitu 1). Analisis (*Analyze*), 2). Perencanaan (*Design*), 3). Pengembangan (*Development*), 4). Implementasi (*Implementation*), 5). Evaluasi (*Evaluation*), dan Dick and Carey melakukan uji coba produk yaitu: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil. Tahap I adalah Analisis (*Analyze*). Program ini di desain untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran yang masih menggunakan metode pengajar menyalakan lalu mempraktikkan di depan, media pembelajaran ini digunakan pada mata kuliah Teknik dasar sepak kura. Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dan menjadi dasar dalam pembuatan materi teknik dasar sepak kura dalam permainan takraw. Dalam melakukan analisis kebutuhan, sumber informasi dalam konteks pembelajaran pada pengembangan ini diperoleh dari buku pembelajaran sepak takraw. Hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan ini berupa gambaran pembelajaran yang dibuat sesuai dengan konsep yang ingin disampaikan yaitu teknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw. Pada tahap analisis ini ada tiga kegiatan yang telah dilakukan yaitu, (1) analisis kebutuhan, (2) analisis lingkungan, dan (3) analisis mata kuliah. Pada analisis kebutuhan, saat observasi dan mewawancarai narasumber yang merupakan pengajar mata kuliah pilihan Teknik dasar sepak kura dalam permainan takraw. Mendapat gambaran tentang metode dan proses pembelajaran yang sudah diterapkan dalam proses pembelajaran pembelajaran Teknik Praktik Pembelajaran sepak takraw. Masalah yang peneliti temukan adalah kurangnya media pembelajaran Teknik Praktik Pembelajaran takraw khususnya materi teknik dasar sepak kura dalam permainan takraw. Dengan kondisi itu dapat mendukung tersedianya media pembelajaran berbasis video tutorial ini, maka diharapkan pembelajaran akan berlangsung efektif dan efisien. Pada analisis lingkungan, fasilitas-fasilitas seperti LCD, proyektor dan alat-alat yang mendukung media pembelajaran video ini sudah tersedia di Prodi Penjas kesrek dan sudah cukup memadai. Mahasiswa juga dapat menggunakan laptop dan handphone milik pribadi untuk pembelajaran berlangsung, Hanya saja belum ada media pembelajaran berbasis video tutorial yang membahas tentang teknik dasar permainan sepak takraw. Pada tahap analisis mata kuliah, materi yang dipilih yaitu materi teknik dasar sepak kura dalam permainan takraw karena banyak mahasiswa kurang memahami bagaimana teknik dasar, tahapan/ langkah-langkah melakukan teknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw. Hingga dengan membuat video tutorial teknik dasar sepak kura dalam permainan takraw tersebut mahasiswa diharapkan dengan mudah memahami teknik dasar sepak kura dalam permainan takraw tersebut dengan efektif dan efisien.

Tahap II adalah Perencanaan (*Design*). Dalam tahap perencanaan sebuah media kegiatan yang sudah dilakukan ada 3 tahapan yaitu: 1) tahapan penetapan software, 2) tahapan storyboard, dan 3) Tahap desain. Setelah kedua tahap tersebut dikembangkan, lalu ketahap selanjutnya yaitu tahapan rancangan media yang akan dikembangkan. Pada tahap pemilihan penetapan software, pemilihan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis video tutorial ini adalah *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe After Effect*. Pada tahapan storyboard, pentingnya dalam mengembangkan naskah video pembelajaran ini dikarenakan untuk mengetahui alur video pembelajaran. Storyboard ialah serangkaian sketsa yang dibuat bentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan atau alur cerita elemen-elemen yang diusulkan untuk media video pembelajaran. Pada bagian visual kita gambarkan visualisasi berupa simbol komunikasi, berupa sketsa, grafis, verbal atau gabungan semuanya. Storyboard ini dibuat untuk membantu visual atau membantu dalam memvisualisasikan ide. Pada tahapan desain dilaksanakan oleh peneliti mulai Sabtu, 17 Mei 2022. Tahapan desain ada 4 (empat) kegiatan yaitu: 1).

Mendiskusikan alur video tutorial, 2). Mendesain isi video tutorial, 3). Mendesain tampilan depan, belakang dan background video tutorial dan 4). Melakukan take video tutorial teknik dasar sepak kura dalam permainan takraw. Hasil dari kegiatan diatas pada tahap desain pada penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama, mendiskusikan alur video tutorial. Alur yang dibuat untuk video tutorial tersebut yang pertama ada pembukaan, dimana pembukaan tersebut ada identitas universitas, jurusan, prodi untuk di awal video tutorial yang kedua ada judul media video tutorial dan identitas diri peneliti yang ketiga ada kata sambutan, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran, yang keempat pemaparan materi teknik dasar sepak kura dalam permainan takraw yang kelima isi dari video tutorial yaitu teknik dasar sepak kura dalam permainan takraw, yang keenam kesimpulan, tugas dan penutup. Kedua, mendesain isi video tutorial. Video tutorial berisi tentang teknik dasar sepak kura dalam permainan takraw dimana yang pertama teknik dasar sepak kura dalam Membuat video tutorial tahap pembuatan video tutorial teknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw peneliti menggunakan green screen dalam pembuatan video tutorial. Ketiga, mendesain tampilan depan, belakang dan background. Desain tampilan depan menggunakan background kampus jeneng dalem fok undiksha, animasi yang memperlihatkan universitas, jurusan dan prodi, background saat menjelaskan sambutan, indikator

pembelajaran dan tujuan pembelajaran menggunakan background saat peneliti melakukan teknik sepak takraw dalam permainan takraw dilapangan gor jineng dalem, dan desain back ground yang digunakan pada saat video tutorial teknik dasar sepak takraw dalam permainan takraw menggunakan background berwarna dengan kode, desain penutup kembali animasi yang memperlihatkan identitas universitas, jurusan dan prodi dan menggunakan background kampus jineng dalem FOK Undiksha.

Media Pembelajaran berbasis Video Tutorial Teknik dasar sepak kura pada materi mata kuliah pilihan Teknik Praktik Pembelajaran takraw pada prodi penjaskesrek. Produk pengembangan ini diserahkan kepada seorang ahli isi dosen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek) atas nama I Made Satyawan S.Pd, M.Pd. Untuk dapat menilai instrument yang digunakan untuk layakasi. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode angket. Tujuan penelitian ahli isi terhadap media pembelajaran berbasis video tutorial ini pada mata kuliah pilihan Teknik praktik pembelajaran takraw yaitu mengkaji ketetapan isi media pembelajaran video tutorial. Ketetapan isi akan mempengaruhi pengguna ketika akan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam proses pembelajaran. Berdasarkan perhitungan presentase dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Kura mendapat presentase respon dari uji ahli isi/materi sebesar 96% dengan kualifikasi kategori sangat baik yang berdasarkan pada tabel analisis deskriptif kuantitatif sehingga media tersebut tidak perlu direvisi. Berdasarkan perhitungan presentase dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Kura mendapat presentase respon dari uji ahli media sebesar 100% dengan kualifikasi kategori sangat baik yang berdasarkan pada tabel analisis deskriptif kuantitatif sehingga media tersebut tidak perlu direvisi.

Berdasarkan perhitungan presentase dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Kura mendapat presentase respon dari uji ahli desain sebesar 100% dengan kualifikasi kategori sangat baik yang berdasarkan pada tabel analisis deskriptif kuantitatif sehingga media tersebut tidak perlu direvisi. Berdasarkan perhitungan presentase dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Kura mendapat presentase respon dari praktisi lapangan sebesar 96% dengan kualifikasi kategori sangat baik yang berdasarkan pada tabel analisis deskriptif kuantitatif sehingga media tersebut tidak perlu direvisi. Berdasarkan perhitungan presentase dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Kura mendapat presentase respon dari perorangan sebesar 87,11% dengan kualifikasi kategori baik yang berdasarkan pada tabel analisis deskriptif kuantitatif sehingga media tersebut tidak perlu direvisi. Berdasarkan perhitungan presentase dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Kura mendapat presentase respon dari kelompok kecil sebesar 91,78% dengan kualifikasi kategori sangat baik yang berdasarkan pada tabel analisis deskriptif kuantitatif sehingga media tersebut tidak perlu direvisi. Media Pembelajaran berbasis Video Tutorial Teknik dasar sepak kura pada materi mata kuliah pilihan Teknik Praktik Pembelajaran takraw pada prodi penjaskesrek. Produk pengembangan ini diserahkan kepada seorang ahli isi dosen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek) atas nama I Nengah Eka Mertayasa. S.Pd. M.Pd Untuk dapat menilai instrument yang digunakan untuk layakasi. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode angket.

Tujuan penelitian ahli isi terhadap media pembelajaran berbasis video tutorial ini pada mata kuliah pilihan Teknik praktik pembelajaran takraw yaitu mengkaji ketetapan isi media pembelajaran video tutorial. Ketetapan isi akan mempengaruhi pengguna ketika akan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam proses pembelajaran atas hasil review ahli isi terhadap media pembelajaran video tutorial yang disajikan sebagai berikut: Media Pembelajaran berbasis video tutorial yang telah di-review oleh ahli media memperoleh total skor 86 data kuesioner tersaji pada sedangkan skor maksimal adalah 90 Skor yang diperoleh kemudian dimasukkan ke dalam formula di bawah untuk memperoleh tingkat layakitas Media Video Pembelajaran dari aspek media pembelajaran. Media yang dikembangkan kemudian dilanjutkan dengan layakasi ahli media pembelajaran. Produk yang berupa Media Pembelajaran berbasis video tutorial pada mata kuliah pilihan teknik praktek pembelajaran petanque pada prodi penjaskesrek ini diserahkan kepada I Made Satyawan, S.Pd, M.Pd. untuk mendapat penilaian/masukan. Media Pembelajaran berbasis video tutorial yang telah di-review oleh ahli media memperoleh total skor 73 data kuesioner tersaji pada sedangkan skor maksimal adalah 80 Skor yang diperoleh kemudian dimasukkan ke dalam formula di bawah untuk memperoleh tingkat layakitas Media Video Pembelajaran dari aspek media pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah Penerapan (*Implementation*). Tahap penerapan ini dilakukan setelah tahap dikembangkan, tahap implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran berbasis video tutorial yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dan diset sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar bisa di implentasikan. Tahap ini adalah tahap implementasi dimana pada Selasa, 22 mei s/d 24 mei 2021 tahap pengembangan pada penelitian mencangkup 2 (dua) kegiatan yaitu 1). Uji coba perorangan, 2). uji coba kelompok kecil dan dalam pengisian kuesioner pendapat siswa akan media

pembelajaran melalui kuesioner. Pada uji coba perorangan, produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan penilaian / masukan dari ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran, selanjutnya dilakukan uji coba perorangan terhadap Media Pembelajaran berbasis video tutorial yang dikembangkan. Sebagai subyek dari uji coba perorangan ini adalah mahasiswa Semester II kelas C di Prodi Penjaskesrek sejumlah tiga orang. Ketiga orang tersebut terdiri dari satu orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, satu orang dengan prestasi belajar sedang dan satu orang dengan prestasi belajar rendah. Hasil masukan uji perorangan disajikan pada [Tabel 1](#). Dalam subjek selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subyek, diperoleh rata-rata persentase sebesar 92,00% berada pada kualifikasi sangat baik.

Tabel 1. Masukan, Saran dan Komentar pada Uji Perorangan

No.	Mahasiswa	Masukan, Saran dan Komentar
1	Mahasiswa 1	Saya sangat terbantu dengan materi yang di berikan karena teknik dan metode pembelajaran sangat lengkap dan bagus sehingga saya bisa melakukan tejnik sepak takraw
2	Mahasiswa 2	Dari hasil tayangan vidio pembelajaran sepak takraw yaitu teknik sepak kura, sudah saya dapat pahami dengan jelas
3	Mahasiswa 3	Vidio pembelajaran sudah bagus dan dapat dipahami oleh peserta didik

Pada hasil data yang didapat sub ini hasil analisis data pengembangan media berbasis video tutorial ini akan dipaparkan enam hal pokok, meliputi layak menurut 1). Ahli isi materi, 2). Ahli disain pembelajaran, 3). Ahli media pembelajaran, 4). Uji coba perorangan, 5). Uji coba kelompok kecil. Kelima data tersebut akan disajikan secara berurutan sesuai hasil yang diperoleh dari tahap masing-masing uji coba. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 6 orang mahasiswa kelas II C Prodi Penjaskesrek. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh rerata persentase sebesar 90,88% berada pada kualifikasi sangat baik. Demi kesempurnaan produk, subyek uji kelompok kecil memberikan masukan, saran dan komentar dapat dilihat pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Masukan, Saran dan Komentar pada Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Mahasiswa	Masukan, Saran dan Komentar
1	Mahasiswa 1	Vidio pembelajaran sudah bagus dan dapat dipahami oleh peserta didik
2	Mahasiswa 2	Metode pembelajaran yang digunakan sangat baik, mudah dipahami dan mudah untuk dimengerti
3	Mahasiswa 3	Sangat Baik Dan Mudah dipahami
4	Mahasiswa 4	Materi yang diberikan mudah untuk dipahami
5	Mahasiswa 5	Saya sangat terbantu dengan pembelajaran ini karena materi yang di berikan sangat mudah di pahami sehingga saya dapat melakukan teknik dasar permainan sepak takraw (sepak kura dalam baik)
6	Mahasiswa 6	Dengan adanya vidio menjadikan saya ada bayangan untuk melakukan tejnknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw dan juga tayangan vidio.

Setelah melihat hasil dan masukan uji coba kelompok kecil, pada poin yang ke sebelas dari responden mahasiswa yang menilai sangat bagus dan menarik, dikarenakan kemenarikan video yang seperti animasi yang digunakan menggunakan green screen tetapi saat praktik lebih baik menggunakan video asli kepada mahasiswa Tahapan selanjutnya adalah Evaluasi (*Evaluation*). Dalam Tahapan evaluasi ini bertujuan untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Tahap evaluasi dan kelayakan final video tutorial diakhiri dengan revisi, walaupun berdasarkan hasil Uji Ahli isi/materi, ahli desain maupun ahli media pembelajaran yang menyatakan bahwa media perpelajaran berbasis video tutorial yang dirancang telah termasuk pada kategori layak digunakan, dan sudah bisa diimplementasikan pada proses pembelajaran yang sesungguhnya. Dalam uji ahli isi materi mendapatkan presntase 92,00% dikategorikan baik, Uji ahli desain pembelajaran mendapatkan presentase 92,00% dikategorikan sangat baik, Uji ahli media pembelajaran mendapatkan presentase 92,00% dikategorikan sangat baik, adapun hasil dari uji coba produk dalam uji coba perorangan mendapatkan presentase 92,00% dikategorikan sangat baik, Uji coba kelompok kecil mendapatkan presentase 90,88% dikategorikan sangat baik, dikategorikan sangat baik, namun revisi desain tetap dilaksanakan dengan tujuan memperoleh hasil terbaik dari proses pengembangan yang dilaksanakan. Revisi yang dilaksanakan terhadap media pembelajaran berbasis video

tutorial tersebut berdasarkan atas komentar dan saran perbaikan yang dikemukakan para ahli dan uji coba produk. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan maka dapat dihasilkan sebuah media video pembelajaran yang teruji kelayakan berdasarkan ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Pembahasan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan menyatakan bahwa media pembelajaran video tutorial teruji kelayakan berdasarkan ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Media video ialah salah satu solusi yang efisien dimanfaatkan untuk melahirkan proses kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan bagi setiap individu peserta didik, karena media video bisa digunakan dan diputar secara repetitif, tidak dapat digunakan oleh satu orang tetapi juga dapat digunakan untuk seluruh mahasiswa dalam proses pembelajaran. Media video tutorial adalah salah satu media yang berbentuk video yang mendeskripsikan langkah-langkah untuk mengerjakan tentang suatu hal yang berkaitan dengan pembelajaran ataupun sebuah permainan (Al-Amien, Iyakrus, & Sumarni, 2021). Dalam video tutorial terdapat gambar, animasi, serta suara yang membuat media tersebut hidup dan memberikan banyak manfaat untuk penggunaannya. Media media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak diterapkan disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut (Pujawan, 2018; Semarayasa & Gunarto, 2023). Pertama, media pembelajaran berbasis video tutorial materi materi teknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw yang dikembangkan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Media video tutorial dari segi aspek penyajian materi, dapat menarik minat belajar siswa, meningkatkan perhatian siswa, dan dapat memotivasi (Preayani, Semarayasa, & Gunarto, 2022; Suparman et al., 2022). Media video tutorial yang disajikan sangat jelas dalam mendemonstrasikan suatu kegiatan permainan. Selain itu media video dapat menarik perhatian siswa karena rancangan media pembelajaran ini sesuai dengan RPP dan silabus yang digunakan, pada pembelajaran teknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw. Media yang dikembangkan menjadikan materi pembelajaran dengan jelas sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penggunaan Media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran terutama dalam mengatasi sikap pasif anak dan membangkitkan semangat serta motivasi belajar anak (Kartika, Astra, & Suwiwa, 2022).

Kedua, media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw yang dikembangkan dapat meningkatkan pengalaman belajar pada siswa. Melalui media pembelajaran berbasis video tutorial siswa dapat mempercepat dan memperlambat gerakan video tutorial sehingga materi yang disajikan lebih jelas. Video tutorial dapat memanfaatkan animasi untuk mengilustrasikan materi yang abstrak dan bergerak (Ulum, Asra, & Suwiwa, 2022). Selain itu video tutorial dapat menarik perhatian dan minat siswa melalui media gambar bergerak, audio, dan teks. Media pembelajaran video tutorial mudah diakses oleh siswa yang merupakan menggunakan smartphone. Dengan begitu video ini tidak hanya dapat dipelajari disekolah melainkan dimanapun siswa tersebut berada. Karena kegiatan olahraga teknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw ini harus dipraktikkan langsung agar siswa mudah memahami, meniru dan melakukan teknik-teknik yang dipelajari (Basman & Gunawan, 2022; Natal & Ragang, 2021). Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media video tutorial valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran olahraga (Semarayasa & Gunarto, 2023; Suparman et al., 2022). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam permainan olahraga (Khoiriah et al., 2022; Pujawan, 2018). Pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial dapat meningkatkan focus siswa sehingga berdampak terhadap hasil belajar yang diperoleh (Natal & Ragang, 2021; Suparman et al., 2022). Implikasi dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai motivasi para pengajar untuk menggunakan dan menciptakan media pembelajaran, guna membantu dalam proses pembelajaran terutama untuk mata pembelajaran pada mata kuliah pilihan teknik praktek pembelajaran petanque.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangn media pembelajaran video tutorial teknik dasar sepak kura dalam permainan sepak takraw teruji kelayakan berdasarkan ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Al-Amien, M. R., Iyakrus, & Sumarni, S. (2021). Improvement Learning Outcomes of Sepaktakraw Basic Techniques Using Audiovisual Media During Covid-19 Pandemic in PJOK Students of Sriwijaya University. *Journal of Research and Educational Research Evaluation*, 10(2). <https://doi.org/10.15294/jere.v10i2.52352>.
- Basman, & Gunawan, E. (2022). Hubungan antara Koordinasi Mata Kaki dan Persepsi Kinestetik dengan Keterampilan Servis Permainan Sepak Takraw pada Sekolah Kebakatan Olahraga. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 10(1). <https://doi.org/10.47668/pkwu.v10i1.335>.
- Basri, B. (2019). Meningkatkan Perkembangan Motorik melalui Senam Ritmik pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(3), 387. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i3.12160>.
- 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>.
- Dewi, L. N. P. K., Astawan, I. G., & Suarjana, I. M. (2021). Belajar Ekosistem dengan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Filmora untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 493. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37138>.
- Dwi Lestari, H., & Putu Parmiti, D. P. P. (2020). Pengembangan E-Modul Ipa Bermuatan Tes Online Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095>.
- Hardianto, W., & Makrifah, I. A. (2021). Pengembangan Video Tutorial Teknik Serangan Pencak Silat Menggunakan Pacing Pad untuk Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *Patria Educational Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.28926/pej.v1i1.63>.
- Kartika, I. A. N. A. Y., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Pointing dalam Permainan Petanque. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 4(2), 74-83. <https://doi.org/10.23887/ijst.v4i1.45030>.
- Khoiriah, M. A., Sujarwo, S., & Handayani, P. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Video Tutorial dan Gambar Terhadap Motivasi dan Kemandirian Belajar Anak. *Jurnal Obsesi*, 6(6). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3197>.
- Koderi, K., Kuswanto, C. W., & Nuryati, S. (2021). Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pengembangan Media Cube Learning. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1834-1845. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1824>.
- Lukman, A. R., & Kurniawan, A. T. (2021). Pengaruh Metode Latihan Tutorial Teman Sebaya Dan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Lay Up Shoot. *Jurnal Porkes*, 4(2). <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4899>.
- Mardiana, A., Doewes, M., & Purnama, S. K. (2019). Development of learning media based on video tutorial on basketball based shooting techniques. *Journal of Education, Health and Sport*, 9(5), 298-303. Retrieved from <https://apcz.umk.pl/JEHS/article/view/6925>.
- Marpaung, D. N., & Pongkendek, J. J. (2021). Modul Pembelajaran Kimia Smp Berbasis Scientific Approach Pada Materi Asam Dan Basa Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 5(1), 44-50. <https://doi.org/10.23887/jpk.v5i1.33647>.
- Muhyi, M., Hanafi, M., Sukmana, A. A., Utamayas, I. G. D., & Prastyana, R. B. (2021). The effectiveness of krwanjang game implementation on sepak sila's skills in sepak takraw game at Surabaya sepak takraw academy. *JURNAL SPORTIF*, 7(3). https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v7i3.16148.
- Nainggolan, D. H., Sidabalok, N. E., & Aritonang, E. (2022). Pengaruh Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Elektriase: Jurnal Sains Dan Teknologi Elektro*, 12(01), 1-6. <https://doi.org/10.47709/elektriase.v12i01.1552>.
- Natal, Y. R., & Ragang, A. (2021). Pengembangan Model Latihan Teknik Dasar Sepak Kura Berbantuan Alat Dalam Permainan Sepak Takraw Bagi Mahasiswa Program Studi Pjkr Stkip Citra Bakti. *Pusat P2M STKIP Citra Bakti*, 5(2). <https://doi.org/10.38048/imedtech.v5i2.245>.
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2020). Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Saintifik untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 479-491. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v8i3.28970>.
- Preayani, K. K., Semarayasa, I. K., & Gunarto, P. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Sila dalam Permainan Sepak Takraw. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 10(3), 257-263. <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i3.51332>.
- Pujawan, K. A. H. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Multimedia I (Design Grafis) Di Politeknik Ganesha Guru. *JET: Journal of Education Technology*,

- 2(1). <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13810>.
- Pujawan, K. A. H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Multimedia I (Desain Grafis) di politeknik Ganesha Guru. *Journal of Education Technology*, 2(1), 61. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13810>.
- Putra, F. W. (2020). Hubungan Persepsi Kinestetik Dengan Keterampilan Sepak Sila Pada Permainan Sepak Takraw. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(1). <https://doi.org/10.33369/jk.v4i1.10398>.
- Putriningsih, N. K., & Putra, M. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 131–139. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32686>.
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Arief Budiman, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18055>.
- Raibowo, S., & Nopiyanto, Y. E. (2020). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan pada SMP Negeri Se-Kabupaten Mukomuko melalui Pendekatan Model Context , Input , Process & Product (CIPP). *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 146–165. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3881891>.
- Ramadhayanti, R., Anggraeni, S., & Supriatno, B. (2020). Analisis dan Rekonstruksi Lembar Kerja Peserta Didik Indra Pengecap Berbasis Diagram Vee. *Biodik*, 6(2), 95–108. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9441>.
- Riki, Purnomo, E., & Perdana, R. P. (2022). Pengembangan Media Video Tutorial Gerakan Seni Tunggal Tangan Kosong Pencak Silat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(6). <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.55867>.
- Rochman, B., Indahwati, N., & Priambodo, A. (2020). Identifikasi Keterlaksanaan Pembelajaran PJOK Tingkat SMP Di Masa Pandemi Covid 19 Se-Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 257–265. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i1.1343>.
- Saputro, D. B., & Supriyadi, S. (2017). Pengembangan Variasi Latihan Sepak Sila Sepak Takraw Untuk Tingkat Pemula. *Indonesia Perfomance Journal*, 1(2), 112–118. <https://doi.org/10.17977/um077v1i22017p112-118>.
- Semarayasa, I. K., & Gunarto, P. (2023). Video tutorial-based learning media: A solution to assist students in learning sepaksila sepaktakraw skills. *Journal Sport Area*, 8(1). [https://doi.org/10.25299/sportarea.2023.vol8\(1\).10852](https://doi.org/10.25299/sportarea.2023.vol8(1).10852).
- Silmi, M., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 254987..
- Suparman, Ilham, & Indriyani. (2022). Pengembangan Video Tutorial Sepak Sila Pada Pembelajaran Sepak Takraw Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2). <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1187>.
- Tubaus Rahman. (2020). Penggunaan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkankemampuan Kognitif (Berhitung) Pada Anak Usia Dini. *JoEE: Journal of Earlychildhood Education*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.54438/joe.v1i1.116>.
- Ulum, M., Asra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Shooting Petanque pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 4(1), 39–50. <https://doi.org/10.23887/ijst.v4i1.45028>.
- Wahyudi, I. M. D., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Tri Hita Karana Pada Muatan Pelajaran IPS Kelas V SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 49–58. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32105>.
- Yulianto, M., & Putri, D. A. P. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim dan Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(02), 143–148. <https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9088>.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>.