



Video Tutorial Materi Teknik Dasar Dribbling Bola Basket

I Kadek Mustika Jaya^{1*}, I Nyoman Kanca², I Gusti Lanang Agung Parwata³ 

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

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 07, 2023

Revised January 09, 2023

Accepted April 10, 2023

Available online April 25, 2023

Kata Kunci:

Video Tutorial, Bola Basket, ADDIE

Keywords:

Video Tutorials, Basketball, ADDIE



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

Kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh terhadap aktivitas olahraga khususnya olahraga basket. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi dribbling bola basket untuk peserta didik kelas X SMA dan untuk mengetahui validasi dari ahli materi/isi pembelajaran, desain dan media pembelajaran, ahli praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE, yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Berdasarkan hasil rancang bangun media pembelajaran berbasis video tutorial terdiri dari; pembukaan, perkenalan diri, penayangan cuplikan video, penayangan materi, dan penutup. Berdasarkan hasil validitas produk, didapatkan hasil dari ahli materi 91,7% berkualifikasi sangat baik, ahli desain dan media 98,7% berkualifikasi sangat baik, ahli praktisi lapangan 96,7% berkualifikasi sangat baik, uji coba perorangan 97,7% berkualifikasi sangat baik, uji coba kelompok kecil 96,3% berkualifikasi sangat baik, dan uji lapangan 98,7% berkualifikasi sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa video tutorial ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

ABSTRACT

The lack of learning media used in learning activities affects sports activities, especially basketball. This study aims to describe the design and development of tutorial-based learning media on basketball dribbling material for high school class X students and to find out the validation of learning material/content experts, instructional design and media, expert field practitioners, individual trials, trials small groups, and field tests. This research uses the type of development research with the ADDIE development model, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. Based on the results of the design of video tutorial-based learning media consisting of; opening, self-introduction, showing video footage, showing material, and closing. Based on the results of product validity, the results obtained from material experts are 91.7% very well qualified, design and media experts 98.7% are very well qualified, field practitioner experts are 96.7% very well qualified, individual trials 97.7% are very qualified well, 96.3% of the small group trials had very good qualifications, and 98.7% of the field trials had very good qualifications. It can be concluded that this tutorial video is very suitable for use as a learning media.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi peserta didik dengan pendidik yang saling bertukar informasi. Dimana dengan adanya interaksi ini diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman apa yang diperoleh dalam interaksi belajar mengajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan kepada peserta didik agar dapat terjadi perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, dengan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Aprilia, 2018; Megawati, Suarni, & Sulastris, 2019). Dalam hal ini pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru harus selalu melakukan inovasi-inovasi pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini (Gunantara, Suarjana, & Riastini, 2019; Suryana & Hijriani, 2021). Pengajar harus mampu mengembangkan keterampilan untuk membuat media

*Corresponding author.

E-mail addresses: mustikajaya3118@gmail.com (I Kadek Mustika Jaya)

pembelajaran yang akan digunakan dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar (Bustanil S, Asrowi, & Adiarto, 2019; Putri, Mudzanatun, & Putri, 2020). Karena dengan pembelajaran yang inovatif siswa termotivasi dan aktif untuk mengikuti setiap pelajaran. Salah satunya pelajaran PJOK. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu pembelajaran yang sangat penting diberikan kepada peserta didik. Pentingnya olahraga ini diterapkan di sekolah dilihat dari tujuan pembelajaran PJOK, yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik (Aini & Taufiq, 2018; Raibowo & Nopiyanto, 2020). PJOK merupakan aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan serta pembentukan karakter dalam rangka mencapai tujuan pendidikan (Rahmatullah, 2019; Taufiq, Siantoro, & Khamidi, 2021). Untuk mencapai tujuan dari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK), maka penting pula adanya penyesuaian materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) tersebut. Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu setiap regu terdiri atas lima orang pemain (Fitriyanto, Suidiana, & Wijaya, 2020; Sylvayoga, 2021). Adapun permainan ini bertujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ring lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai. Permainan bola basket sangat digemari oleh anak remaja dan dewasa teknik-tekniknya cukup sederhana tetapi dengan kordinasi gerak yang benar. Sehingga untuk mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam aktivitas dan kegiatan olahraga basket ini, guru harus mampu membimbing serta menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat, agar kemampuan siswa mengalami perkembangan (Ramadhana & Tuasikal, 2018; Riyoko & Ghani, 2019).

Namun berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMA Negeri 1 Kubu pada materi bola basket khususnya materi teknik dasar *dribbling* menemukan bahwa guru PJOK belum sepenuhnya mampu menyediakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif sehingga peserta didik kurang semangat serta tertarik dalam mengikuti pembelajaran (Khaulani, Noviana, & Witri, 2019; Nopiani, Made Suarjana, & Sumantri, 2021). Media pembelajaran yang digunakan masih monoton, sehingga peserta didik menjadi kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran, ada beberapa peserta didik masih kurang dalam memahami materi teknik dasar *dribbling*. Berdasarkan hasil survei mengenai media video pembelajaran pada materi teknik dasar *dribbling* bola basket di dapatkan hasil bahwa 25 orang (83%) peserta didik tertarik dengan media video pembelajaran materi teknik dasar *dribbling* bola basket dan sisanya 5 orang (17%) tidak tertarik dengan media video pembelajaran materi teknik dasar *dribbling* bola basket. Dari survei tersebut menunjukkan ketertarikan peserta didik kelas X terhadap media pembelajaran teknik dasar *dribbling* pada pembelajaran bola basket untuk peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kubu.

Gambaran keadaan tersebut menunjukkan bahwa untuk meningkatkan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal, sehingga perlu upaya alternatif yang diperlukan mengacu pada faktor penyebab kurangnya kualitas pembelajaran PJOK. Oleh karena itu peserta didik dan guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan teknologi, dengan mengembangkan sebuah media video pembelajaran pada materi bola basket teknik dasar *dribbling* yang dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Media video pembelajaran merupakan media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak atau media yang dapat dilihat dan didengar (Agustina, Saputra, Anif, Rayana, & Probowati, 2021; Wijirahayu & Syarif, 2019). Sedangkan tutorial adalah pembimbingan yang dilakukan oleh seorang pengajar kepada sekelompok peserta (Erni & Fariyah, 2021). Video tutorial merupakan rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar kepada peserta didik yang berisi pesan-pesan pembelajaran guna memberikan pemahaman terhadap suatu materi sebagai bimbingan atau bahan pembelajaran kepada sekelompok peserta didik. Video tutorial memiliki kelebihan yaitu tampilannya menarik perhatian, dengan perekaman video beberapa penonton memperoleh informasi dari ahlinya, demonstrasi biasanya sulit disiapkan dan direkam, pada waktu belajar dosen dapat memusatkan perhatian mahasiswa pada penyajiannya, efisiensi waktu dan rekaman yang sudah dibuat dapat diputar ulang, dapat mengamati objek, lebih dekat dengan objek yang sedang bergerak, keras atau lemahnya suara bisa disesuaikan, gambar proyeksi bisa dibekukan (*pause*) untuk mengamati gambar dengan seksama (Ali, Ilham, & Iqroni, 2023; Ulum, Asra, & Suwiwa, 2022). Pembelajaran video tutorial memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan secara bersama-sama, sedangkan dengan buku teks peserta didik hanya membaca saja (Khoiriah, Sujarwo, & Handayani, 2022; Mardiana, Doewes, & Purnama, 2019). Sehingga media pembelajaran video tutorial ini membuat peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang dibahas dan dapat membantu proses pembelajaran dengan baik. Dengan demikian solusi dari permasalahan tersebut adalah menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial yang dimana media ini merupakan alat bantu dengan memperlihatkan gambar yang bergerak dan suara untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media video tutorial dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket (Artika, Darmayasa, & Ni PT. Dwi Sucita Dartini, 2022). Penelitian lainnya menyatakan bahwa media video tutorial valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran olahraga (Liow, Palilingan, & Komansilan, 2022; Riki, Purnomo, & Perdana, 2022). Penggunaan media video tutorial dalam kegiatan pembelajaran olahraga dapat meningkatkan kemampuan dan aktivitas siswa (Emanuela, Kartikasari, & Dinata, 2019). Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini diharapkan dapat membantu peserta didik yang kurang memahami materi teknik dasar *dribbling* bola basket menjadi lebih paham. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket untuk peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Kubu.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian adalah jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Tegeh dan Jampel (2017:79) model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), Pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pemilihan model ini berdasarkan atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Tahap analisis (*analyze*) dilakukan kegiatan analisis kebutuhan, analisis lingkungan, analisis pembelajaran, dan analisis Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). Tahap perencanaan (*design*) dilakukan kegiatan pemilihan dan penetapan *hardware* dan *software* yang akan digunakan dan mengembangkan naskah video pembelajaran/*storyboard* dan *flowchart*. Pada tahap pengembangan (*development*) dilakukan kegiatan produksi atau pembuatan video tutorial dan validitas produk yang dilakukan oleh para ahli. Pada tahap implementasi (*implementation*) dilakukan kegiatan uji coba produk kepada peserta didik sebagai subjek uji coba. Produk atau media yang dikembangkan coba digunakan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuannya adalah untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan dan untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan jika digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dan kesesuaian produk atau media yang dikembangkan dengan tujuan yang ingin dicapai. Evaluasi yang digunakan adalah evaluasi formatif, yaitu yang dilakukan pada saat tahapan atau kegiatan masih berlangsung.

Subjek penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah ahli materi/isi pembelajaran, ahli desain dan media pembelajaran, ahli praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Produk atau media yang dikembangkan terlebih dahulu direview dan dinilai oleh ahli materi/isi pembelajaran dengan latar belakang di bidang olahraga bola basket, ahli desain dan media pembelajaran dengan latar belakang di bidang teknologi pembelajaran, dan ahli praktisi dilakukan oleh salah satu guru PJOK kelas X di SMA Negeri 1 Kubu. Komentar, masukan, dan saran dari para ahli digunakan sebagai bahan perbaikan atau evaluasi media yang dikembangkan. Setelah melaksanakan uji validitas dan perbaikan produk atau media yang dikembangkan, produk selanjutnya diuji cobakan atau diimplementasikan kepada peserta didik sebagai subjek uji coba. Uji coba media atau produk dilakukan dari uji coba perorangan yang dilakukan oleh 3 orang peserta didik, uji coba kelompok kecil oleh 6 orang peserta didik, dan uji coba lapangan yang melibatkan salah satu kelas X SMA Negeri 1 Kubu dengan jumlah peserta didik adalah 30 orang. Dari uji coba produk yang dilakukan, jika terdapat komentar, masukan, dan sara yang bersifat revisi maka akan dilakukan revisi atau perbaikan untuk kesempurnaan media yang dikembangkan. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan adalah dalam bentuk angket atau kuesioner. Instrumen digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dan penilaian dari ahli materi/isi pembelajaran, ahli desain dan media pembelajaran, ahli praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Kisi-kisi instrument yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Pembelajaran

| Indikator Penilaian | |
|---|--|
| Ahli Isi/Materi Pembelajaran | Ahli Desain dan Media Pembelajaran |
| 1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 1. Tampilan gambar dan video pada video tutorial pembelajaran terlihat jelas |

| Indikator Penilaian | |
|---|--|
| Ahli Isi/Materi Pembelajaran | Ahli Desain dan Media Pembelajaran |
| 2. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar pembelajaran | 2. Desain penyajian materi sudah rapi |
| 3. Kesesuaian materi dengan Indikator Pencapaian Kompetensi pembelajaran | 3. Perpaduan antara video, gambar, dan teks terlihat rapi |
| 4. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti pembelajaran | 4. Volume pada audio video tutorial pembelajaran terdengar jelas |
| 5. Penyampaian isi materi pembelajaran sudah lengkap | 5. Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan pada video tutorial |
| 6. Kesesuaian tugas gerak bahan ajar | 6. Tampilan/ <i>layout</i> teks dan gambar sudah menarik |
| 7. Kesesuaian teks penjelas dengan Gerakan video pembelajaran | 7. Kesesuaian penempatan komponen video tutorial |
| 8. Penggunaan bahasa video pembelajaran | 8. Model pada video tutorial menggunakan pakian yang sesuai |
| 9. Kalimat yang digunakan untuk penjelasan materi mudah dipahami | 9. Video tutorial pembelajaran mampu menarik minat siswa dalam proses pembelajar |
| 10. Bahasa yang digunakan komunikatif | 10. Model gambar pada video tutorial sesuai dengan karakteristik siswa |
| 11. Keselarasan uraian isi materi | 11. Tulisan pada video tutorial mudah dipahami oleh siswa |
| 12. Keselarasan tugas gerak dengan materi pembelajaran | 12. Audio, gambar, teks, dan video pada video tutorial pembelajaran mudah dipahami |
| 13. Keselarasan tugas gerak dengan audio, video, gambar dan teks | 13. Video tutorial mudah dibawa/ praktis |
| 14. Materi yang dijelaskan mudah dipahami | 14. Video tutorial mudah disimpan |
| 15. Media video pembelajaran dapat menambah pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik | 15. Perawatan Video tutorial sederhana |
| | 16. Durasi waktu video tutorial sesuai dengan waktu pembelajaran |
| | 17. Video tutorial mudah diakses |
| | 18. Video tutorial bisa dilihat atau dipelajari kapan saja |
| | 19. Video tutorial pembelajaran mudah digunakan siswa |
| | 20. Video tutorial pembelajaran berkualitas HD |

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Praktisi Lapangan dan Uji Coba Produk

| Indikator Penilaian | |
|--|--|
| Ahli Praktisi Lapangan | Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Coba Lapangan |
| 1. Kejelasan teks yang digunakan | 1. Kemenarikan tampilan video pembelajaran |
| 2. Kesesuaian dan kejelasan gambar | 2. Kemenarikan video pembelajaran secara keseluruhan |
| 3. Kejelasan video tutorial | 3. Kemudahan memahami materi yang disajikan |
| 4. Penyajian materi video tutorial | 4. Kejelasan paparan materi yang diberikan |
| 5. Tampilan penjelasan menarik minat belajar | 5. Kesesuaian materi dengan peserta didik |
| 6. Teks pada video tutorial mudah di pahami peserta didik | 6. Kesesuaian dan kejelasan gambar yang digunakan |
| 7. Video tutorial menarik minat belajar peserta didik | 7. Kemenarikan gambar dengan materi yang disajikan |
| 8. Gerakan model mudah ditiru peserta didik | 8. Kejelasan video yang digunakan |
| 9. Suara musik tidak menarik minat belajar | 9. Kesesuaian video dengan materi yang diajarkan |
| 10. Model gambar pada video tutorial sesuai dengan karakteristik peserta didik | 10. Kejelasan teks yang digunakan |
| 11. Tulisan pada video tutorial mudah dipahami peserta didik | 11. Kesesuaian tata letak teks pada video pembelajaran |
| 12. Video tutorial mudah praktis digunakan | 12. Memberikan motivasi atau semangat kepada peserta didik saat penggunaan media pembelajaran video tutorial |
| 13. Video tutorial membantu menjelaskan materi | 13. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik |
| 14. Video tutorial mudah diakses peserta didik | 14. Kesesuaian soal/evaluasi dengan materi yang diberikan |
| 15. Video tutorial dapat dilihat atau dipelajari kapan saja oleh peserta didik | 15. Kesesuaian soal/evaluasi dengan tujuan pembelajaran |

Teknik analisis pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan menggunakan ketetapan yang tersedia pada Tabel 3.

Tabel 3. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

| Tingkat Pencapaian (%) | Kualifikasi | Keterangan |
|------------------------|---------------|--------------------|
| 90-100 | Sangat Baik | Tidak Perlu Revisi |
| 75-89 | Baik | Sedikit di Revisi |
| 65-74 | Cukup | Direvisi |
| 55-64 | Kurang | Direvisi |
| 0-54 | Sangat Kurang | Direvisi |

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran video tutorial pada materi *dribbling* dalam permainan bola basket untuk peserta didik kelas X. Hasil penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap awal sebelum dilaksanakan pengembangan media pembelajaran video tutorial adalah tahap analisis (*analyze*). Pada tahap analisis dilaksanakan kegiatan menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran PJOK di kelas X SMA Negeri 1 Kubu. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, didapatkan hasil bahwa sumber belajar yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran PJOK masih bersumber dari guru dan buku paket atau buku LKS. Selanjutnya dilakukan analisis lingkungan untuk mengidentifikasi lingkungan belajar. Dalam analisis lingkungan ini, fasilitas seperti LCD serta sarana dan prasarana pendukung lainnya yang tersedia sangat cukup memadai. Hanya saja fasilitas tersebut masih kurang penggunaannya kurang dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Pada analisis pembelajaran, pemilihan materi teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket dikarenakan masih banyak peserta didik yang belum memahami dan belum ada ketertarikan dalam mempelajari materi dengan serius sehingga dibuatlah media pembelajaran berbasis video tutorial. Kegiatan terakhir yang dilakukan pada tahap analisis adalah menentukan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).

Tahap kedua dilaksanakan tahap perancangan (*design*). Kegiatan yang dilakukan adalah pemilihan dan menetapkan *hardware* dan *software* yang akan digunakan. Untuk *hardware* yang digunakan untuk membuat video tutorial ada kamera, *handphone*, laptop, dan komputer. Sedangkan *software* yang digunakan adalah aplikasi *Adobe Premiere Pro* yang dilengkapi dengan berbagai *software* lain seperti *Adobe After Effects*. Setelah dilakukan pemilihan *hardware* dan *software*, selanjutnya dilakukan pengembangan naskah video tutorial berupa *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* dan *storyboard* digunakan sebagai kerangka dasar atau sketsa dalam pembuatan video tutorial. Tahap ketiga dilaksanakan tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah produksi atau pembuatan video tutorial berbantuan dan menggunakan aplikasi atau *software Adobe Premiere Pro* yang dilengkapi dengan berbagai *software* lain seperti *Adobe After Effects*. Dari kegiatan produksi atau pembuatan video tutorial menghasilkan *link* video yang sebelumnya sudah di *upload* ke *Google Drive*. *Link* video tutorial akan dikirimkan ke pengguna sehingga pengguna lebih mudah untuk mengakses dan mempelajarinya. Setelah video tutorial selesai dibuat, video tutorial diuji kelayakan atau validitasnya terlebih dahulu oleh para ahli pembelajaran menggunakan instrumen yang sudah disiapkan. Para ahli akan mereview dan memberikan nilai terhadap kelayakan atau validitas video tutorial yang sudah dikembangkan. Ahli materi/isi pembelajaran merupakan orang yang memiliki keahlian di bidang olahraga basket, ahli desain dan media pembelajaran merupakan orang yang memiliki keahlian di bidang teknologi pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan merupakan guru mata pelajaran PJOK. Tahap keempat dilaksanakan tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap implementasi, video tutorial yang sudah dikembangkan dan layak untuk digunakan, coba diimplementasikan dan diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap implementasi dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan dari peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan oleh uji coba perorangan dengan 3 orang peserta didik, uji coba kelompok kecil dengan 6 orang peserta didik, dan uji coba lapangan yang melibatkan satu kelas dengan jumlah peserta didik 30 orang. Tahap kelima dilaksanakan tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap evaluasi dilakukan untuk

mengetahui produk atau media yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Jenis evaluasi yang digunakan pada penelitian ini adalah evaluasi formatif, yaitu menilai atau mengukur produk yang dikembangkan ketika tahapan masih berlangsung, meliputi validitas ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain dan media pembelajaran, ahli praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Berdasarkan hasil analisis data yang mengacu pada hasil uji validitas produk yang dikembangkan, hasil *review* dan penilaian dari masing-masing subjek penelitian dipaparkan hasil secara rinci pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Hasil Persentase Uji Kelayakan Video Tutorial

| No | Subjek Penelitian | Hasil Kelayakan Produk (%) | Keterangan |
|----|------------------------------------|----------------------------|--------------------------|
| 1 | Ahli Materi/Isi Pembelajaran | 91,7 | Sangat Baik/Sangat Layak |
| 2 | Ahli Desain dan Media Pembelajaran | 98,7 | Sangat Baik/Sangat Layak |
| 3 | Ahli Praktisi Lapangan | 96,7 | Sangat Baik/Sangat Layak |
| 4 | Uji Coba Perorangan | 97,7 | Sangat Baik/Sangat Layak |
| 5 | Uji Coba Kelompok Kecil | 96,3 | Sangat Baik/Sangat Layak |
| 6 | Uji Coba Lapangan | 98,8 | Sangat Baik/Sangat Layak |

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial pada materi *dribbling* dalam permainan bola basket layak digunakan sebagai media pembelajaran. Video tutorial merupakan rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar kepada peserta didik yang berisi pesan-pesan pembelajaran guna memberikan pemahaman terhadap suatu materi sebagai bimbingan atau bahan pembelajaran kepada sekelompok peserta didik. Penggunaan media pembelajaran video tutorial sebagai salah satu alternatif penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan teknologi sehingga dapat dipelajari dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, ataupun *smartphone* (Kartika, Astra, & Suwiwa, 2022; Pradilasari, Gani, & Khaldun, 2019). Dengan menggunakan video tutorial dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mempelajari materi secara bertahap, karena pada media pembelajaran video tutorial materi dijelaskan dan didemonstrasikan oleh model dengan bertahap atau materi menampilkan tahapan-tahapan proses pembelajaran (Artika et al., 2022; Ulum et al., 2022). Selain itu, materi yang dipaparkan pada video tutorial dapat dijeda atau di *pause* sehingga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencerna atau mengamati materi yang dijelaskan.

Media pembelajaran video tutorial pada materi *dribbling* dalam permainan bola basket untuk peserta didik kelas X SMA sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran, hal ini sesuai dengan hasil validitas yang dilakukan oleh ahli materi/isi pembelajaran, ahli desain dan media pembelajaran, ahli praktisi lapangan. Dari hasil validitas produk yang dilakukan oleh ketiga ahli tersebut media atau produk yang dikembangkan berkualifikasi sangat baik sehingga sangat layak untuk digunakan. Dari hasil uji coba produk melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan, media atau produk yang dikembangkan berkualifikasi sangat baik sehingga sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Video tutorial memiliki kelebihan yaitu tampilannya menarik perhatian, dengan perekaman video beberapa penonton memperoleh informasi dari ahlinya, demonstrasi biasanya sulit disiapkan dan direkam, pada waktu belajar dosen dapat memusatkan perhatian mahasiswa pada penyajiannya, efisiensi waktu dan rekaman yang sudah dibuat dapat diputar ulang, dapat mengamati objek, lebih dekat dengan objek yang sedang bergerak, keras atau lemahnya suara bisa disesuaikan, gambar proyeksi bisa dibekukan (*pause*) untuk mengamati gambar dengan seksama (Ali et al., 2023; Mardiana et al., 2019). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media video tutorial dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket (Artika et al., 2022). Penelitian lainnya menyatakan bahwa media video tutorial valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran olahraga (Liow et al., 2022; Riki et al., 2022). Penggunaan media video tutorial dalam kegiatan pembelajaran olahraga dapat meningkatkan kemampuan dan aktivitas siswa (Emanuela et al., 2019). Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat kita lihat bahwa media pembelajaran video tutorial berdampak positif terhadap proses pembelajaran. Sehingga diharapkan kedepannya dalam proses pembelajaran guru dalam memilih dan menggunakan media yang tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan.

4. SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah rancang bangun pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi dribbling dalam permainan bola basket untuk peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kubu yang mengacu pada model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan (analyse, design, development, implementation, dan evaluation), sehingga menghasilkan flowchart dan storyboard sebagai kerangka dasar untuk menyusun dan membuat video tutorial. Dari hasil penelitian yang sudah didapatkan, maka media pembelajaran video tutorial pada materi dribbling dalam permainan bola basket sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, P., Saputra, A., Anif, S., Rayana, A., & Probowati, A. (2021). Analisis Keterampilan Proses Sains Dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas Xi Ipa Sma Pada Praktikum Biologi. *EDUSAINS*, 13(1). <https://doi.org/10.15408/es.v13i1.11015>.
- Aini, H. N., & Taufiq, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Servis Bawah Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan*, 6(2), 519–525.
- Ali, M., Ilham, I., & Iqroni, D. (2023). Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Basketball Dribbling. *JURNAL ILMIAH UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI (JIUBJ)*, 23(1). <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.2996>.
- Aprilia, L. A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran Numbered Heads Together (Nht) Berbasis Kurikulum 2013. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.30738/wa.v2i1.2530>.
- Artika, I. K. G. W., Darmayasa, I. P., & Ni PT. Dwi Sucita Dartini. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Materi Teknik Dasar Shooting Bola Basket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 10(2), 56–161. <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i2.43109>.
- 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>.
- Emanuela, G., Kartikasari, F. D., & Dinata, H. (2019). Pembuatan Video Tutorial Strategi Bertahan Dan Menyerang Dalam Permainan Bola Basket. *Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya (Maret)*, 7(2). Retrieved from <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/view/3590>.
- Erni, E., & Fariyah, F. (2021). Pengembangan Media Video Tutorial Pada Mata Kuliah Teknologi Menjahit Dalam Mendukung Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(1), 121–131. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i1.30397>.
- Fitriyanto, H., Suidiana, I. K., & Wijaya, M. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Bola Basket. *JURNAL PENJAKORA*, 7(1), 57–68. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i1.24441>.
- Gunantara, G., Suarjana, M., & Riastini, P. N. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IV. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 146–152. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.19671>.
- 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>.
- Khaulani, F., Noviana, E., & Witri, G. (2019). Penerapan Metode Brainstorming Dengan Bantuan Media Gambar Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6305>.
- 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>.
- Liow, I., Palilingan, V. R., & Komansilan, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Siswa SMK. *EduTIK Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 147–151. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i1.3418>.
- 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>.
- Megawati, N. M. P., Suarni, N. K., & Sulastri, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick

- Berbantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(3). <https://doi.org/10.23887/jppg.v2i3.15728>.
- Nopiani, R., Made Suarjana, I., & Sumantri, M. (2021). E Modul Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Citacitaku. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 276. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.36058>.
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *JPSI: Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>.
- Putri, B. M. A., Mudzanatun, & Putri, A. D. S. (2020). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pelaksanaan Keterampilan Dasar Mengajar Pada Pembelajaran Tematik. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 136–143. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.25183>.
- Rahmatullah, M. I. (2019). Pengembangan Konsep Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Media E-Learning Pada Mata Pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 1(2), 56. <https://doi.org/10.31258/jope.1.2.56-65>.
- Raibowo, S., & Nopiyanto, Y. E. (2020). Proses Belajar Mengajar Pjok Di Masa Pandemi Covid-19. *STAND : Journal Sports Teaching and Development*, 1(2), 112–119. <https://doi.org/10.36456/j-stand.v1i2.2774>.
- Ramadhana, W., & Tuasikal, A. R. S. (2018). Pengaruh permainan modifikasi bola basket terhadap minat belajar siswa kelas V MI NU Tropodo Waru Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 06(02), 276–279. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/23329>.
- 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>.
- Riyoko, E., & Ghani, M. Al. (2019). Pengaruh Latihan Squat Jump Terhadap Hasil Under The Basket Shoot Pada Permainan Bola Basket Siswa Putra Ektrakurikuler Basket Sma Negeri 01 Tanjung Batu. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(1). <https://doi.org/10.31602/rjpo.v1i1.1701>.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>.
- Sylvayoga, A. P. N. (2021). Pembelajaran Teknik Dasar Shooting Bola Basket Dengan Modifikasi Alat Ring Gantung Dan Bola Karet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Sonorejo I Tahun Ajaran 2020/2021. *Journal Active of Sports*, 1(2), 19–27. Retrieved from <https://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/JAS/article/view/335>.
- Taufiq, A., Siantoro, G., & Khamidi, A. (2021). Analisis minat belajar dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran daring PJOK selama pandemi Coronavirus Disease (COVID-19) Di Man 1 Lamongan. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 225–229. Retrieved from <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2366>.
- Tegeh dan Jampel. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: UNDIKSHA.
- 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>.
- Wijirahayu, S., & Syarif, M. S. (2019). Pengembangan Multimedia Integratif Bahasa Inggris untuk Siswa di Pendidikan Dasar. *Jurnal SOLMA*, 8(2), 317. <https://doi.org/10.29405/solma.v8i2.3093>.