



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

Kadek Andra Yuga Wigraya Pratama^{1*}, Peby Gunarto³ 

^{1,2} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 07, 2023

Revised February 09, 2023

Accepted July 10, 2023

Available online July 25, 2023

Kata Kunci:

Video Tutorial, Sepak Cungkil, ADDIE

Keywords:

Video Tutorials, Sepak Cungkil, 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

Minimnya media berupa video dalam perkuliahan berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap teknik dasar permainan sepak takraw. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw pada mahasiswa prodi penjas kesrek. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket/kuesioner dan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil pengembangan media video pembelajaran yang dilakukan oleh (a) ahli isi pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase 95%, (b) ahli desain pembelajaran pada kategori sangat baik dengan persentase 98%, (c) ahli media pembelajaran pada kategori sangat baik dengan persentase 96,36%, (d) ahli praktisi lapangan pada kategori sangat baik dengan persentase 94%, (e) uji perorangan pada kategori sangat baik dengan persentase 98%, (f) uji coba kelompok kecil pada kategori sangat baik dengan persentase 91,11%, dan (g) uji coba kelompok besar pada kategori sangat baik dengan persentase 91,52%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video tutorial media pembelajaran ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran.

ABSTRACT

The lack of media in the form of videos in lectures has an effect on students' understanding of the basic techniques of takraw game. This study aims to develop instructional media based on video tutorials on the basic techniques of kicking and kicking in the game of takraw for students of the Physical Education and Recreation Study Program. This research uses the type of development research with the ADDIE development model, namely *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. Data was collected using a questionnaire/questionnaire and the data analysis technique used was quantitative descriptive analysis. Based on the results of the development of learning video media carried out by (a) learning content experts are in the very good category with a percentage of 95%, (b) learning design experts are in the very good category with a percentage of 98%, (c) learning media experts are in the very good category with a percentage of 96.36%, (d) expert field practitioners in the very good category with a percentage of 94%, (e) individual trials in the very good category with a percentage of 98%, (f) small group trials in the very good category with a percentage of 91.11%, and (g) large group trials in the very good category with a percentage of 91.52%. So it can be concluded that video tutorials for learning media are very suitable for use as learning media.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah sistem. Sebagai sistem, aktivitas pendidikan terbangun dalam beberapa komponen, yaitu pendidik, peserta didik, tujuan pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Semua komponen yang membangun sistem pendidikan, saling berhubungan, saling tergantung, dan saling menentukan satu sama lain. Setiap komponen memiliki fungsi masing-masing dalam rangka mencapai tujuan pendidikan (Dwi agus setiawan & Nur Kumala, 2020; Mashud, 2019). Aktivitas pendidikan akan terselenggara dengan baik apabila didukung oleh komponen-komponen dimaksud. Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dimiliki oleh setiap individu (Raibowo & Nopiyanto, 2020; Sholekah, 2020). Aspek yang harus diperhatikan dalam usaha peningkatan mutu pendidikan salah satunya melalui

*Corresponding author.

E-mail addresses: andrayuga76@gmail.com (Kadek Andra Yuga Wigraya Pratama)

Proses Belajar Mengajar (PBM). Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa akan dapat dicapai melalui proses belajar yang efektif (Rizqi, 2018; Yono, M, & Nurhayati, 2021). Upaya untuk melaksanakan pembangunan disektor pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang wajib dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Fungsi pendidikan sebenarnya adalah menyediakan fasilitas yang dapat memungkinkan tugas pendidikan dapat berjalan lancar, baik secara struktural, maupun secara institusional (Rofifah, 2020; Sujana, 2019). Secara struktural menuntut terwujudnya struktur organisasi yang mengatur jalannya proses kependidikan. Secara institusional mengandung implikasi bahwa proses kependidikan yang terjadi dalam struktur organisasi itu dilembagakan untuk lebih menjamin proses pendidikan itu berjalan secara konsisten dan berkesinambungan mengikuti kebutuhan dan perkembangan manusia yang cenderung ke arah tingkat kemampuan yang optimal (Ekayani, Antara, & Suranata, 2019; Purbarani, Dantes, & Adnyana, 2018). Saat ini perkembangan manusia juga diiringi oleh perkembangan teknologi yang berkembang sangat maju. Perkembangan saat ini kian membantu meringankan pekerjaan manusia. Perkembangan teknologi era ini sudah meliputi berbagai bidang, yaitu bidang transportasi, informasi, produksi, komunikasi, serta pendidikan. Penciptaan- penciptaan baru dalam disiplin ilmu dan teknologi telah memberikan pengaruh perubahan yang sangat besar dalam bidang pendidikan di dunia ini (Ahdan, Putri, & Sucipto, 2020; Huda, 2020).

Perkembangan itu, membawa sektor pendidikan kearah yang lebih baik, sehingga muncul berbagai pembaharuan. Salah satunya ialah diciptakannya media pembelajaran. Dengan diciptakannya media pembelajaran maka penyampaian materi pelajaran akan menjadi lebih efektif (Haka, Majid, & Pahrudin, 2021; Wijirahayu & Syarif, 2019). Perkembangan teknologi telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara untuk belajar untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Media sebagai segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dan pengiriman pesan pada penerima pesan (Ariyani & Ganing, 2021; Ula, Kristanti, & Mursyidah, 2019). Media sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran guna menambah pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Namun pada observasi awal 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 cungkil dalam permainan sepak takraw di dalam ruangan dan pengajar mencontohkan di depan atau di lapangan, masih banyak mahasiswa belum begitu memahami dan belum ada media pembelajaran tentang teknik dasar sepak cungkil dalam permainan sepak takraw untuk membantu dalam proses pembelajaran, sangat disayangkan jika hal ini terus berlanjut. Sehingga perlu adanya inovasi pengembangan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap permainan sepak takraw. Salah satunya adalah media pembelajaran video tutorial. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak (Devi & Bayu, 2020; Gunarta, 2018). Media pembelajaran berfungsi untuk membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan pengajaran bagiguru, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret), serta menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya tidak membosankan) (Ahdan et al., 2020; Nurfadhillah, 2021).

Media pembelajaran mempermudah guru dalam penyampaian materi. Media pembelajaran video tutorial adalah video yang dibuat dengan sengaja dalam rangka membimbing pembelajaran kepada para siswa atau sekelompok siswa (Hardianto & Makrifah, 2021; Riki, Purnomo, & Perdana, 2022). Media pembelajaran berbasis video ini berpengaruh baik dalam proses pembelajaran karna bisa merangsang ketertarikan siswa untuk mempelajari materi yang disampaikan lewat video tersebut (Erni & Fariyah, 2021; Irfani, Yeni, & Wahyuni, 2020). 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 (Batubara & Batubara, 2020). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media video tutorial layak digunakan pada proses pembelajaran (Pujawan, 2018; Ulum, Asra, & Suwiwa, 2022). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media video tutorial dapat meningkatkan pemahaman dan aktivitas belajar siswa (Kartika, Astra, & Suwiwa, 2022; Liow, Palilingan, & Komansilan, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar sepak cungkil dalam sempak cungkil dalam permainan sepak takraw pada mahasiswa prodi penjaskesrek

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Model *ADDIE* terdiri atas lima langkah, yaitu analisis (*analyze*), Perencanaan (*design*), Pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Dalam

penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu 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. Pemberian skor dilakukan dengan cara pemberian tanda centang (V) pada pilihan yang dianggap sesuai. 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.

Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis dekripsi kualitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk menampilkan data dalam bentuk kata tertulis dari subjek penelitian. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini 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. Teknik analisis yang digunakan ini untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskripsi presentasi. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan menggunakan ketetapan pada konversi PAP yang disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
80-89	Baik	Tidak Perlu Revisi
65-79	Cukup	Direvisi
55-64	Kurang	Direvisi
0-54	Sangat Kurang	Direvisi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw menggunakan model *ADDIE* yang ditujukan untuk mahasiswa prodi penjas kesrek. Model Dick & Carey diadopsi pada bagian subjek uji coba penelitian pengembangan ini. Model *ADDIE* ini terdiri atas lima tahapan, yaitu 1). Analisis (*analyze*), 2) Perencanaan (*design*) 3). Pengembangan (*development*), 4). Implementasi (*implementation*), 5). evaluasi (*evaluation*). Uji coba produk model Dick & Carey yang dilakukan yakni: Uji perorangan (tiga orang mahasiswa), Uji coba Kelompok kecil (sembilan orang mahasiswa), dan Uji coba Kelompok besar (25 orang mahasiswa).

Tahap awal sebelum dilaksanakan pengembangan media pembelajaran video tutorial adalah tahap analisis (*analyze*). Pada tahap analisis dilakukan kegiatan menganalisis kebutuhan untuk dijadikan patokan dalam pembuatan materi teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw. Hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan ini berupa refleksi pembelajaran yang dibuat berdasarkan teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, melalui hasil observasi dan wawancara narasumber (pengajar mata kuliah pilihan teknik praktek pembelajaran permainan sepak takraw) memberikan gambaran tentang metode dan proses pembelajaran yang sudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw. Masalah yang ditemui peneliti adalah kurangnya media pembelajaran teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw. Peneliti berdasakan kondisi tersebut melakukan upaya untuk mendukung tersedianya media pembelajaran berbasis video tutorial yang menarik, efektif, dan efisien. Selanjutnya dilakukan analisis lingkungan yang dilakukan peneliti di Prodi Penjas kesrek terkait fasilitas pendidikan seperti *Liquid Cristal Display* (LCD), proyektor dan alat-at pendukung media pembelajaran berbasis video tutorial. Berdasarkan analisis tersebut, fasilitas pendidikan pendukung memadai untuk dilakukan pengembangan media ini di Prodi Penjas kesrek. Mahasiswa Prodi Penjas kesrek juga dapat menggunakan laptop atau *smartphone* miliknya untuk proses kegiatan pembelajaran berlangsung, namun belum ada media pembelajaran berbasis video tutorial yang membahas tentang teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw. Pada analisis pembelajaran, materi yang dipilih peneliti yakni teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw karena berdasarkan observasi mahasiswa kurang memahami bagaimana teknik dasar, tahapan/langkah-langkah melakukan teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw. mahasiswa diharapkan dengan mudah memahami teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak

takraw tersebut secara efektif dan efisien dengan mengimplementasikan video tutorial teknik dasar dalam teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw.

Tahap kedua dilaksanakan tahap perancangan (*design*). Kegiatan yang dilakukan adalah pemilihan penetapan *software* yang akan digunakan. Pemilihan *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis video tutorial ini adalah aplikasi pengolah video *Adobe After Effect* untuk editing video dan *Adobe Premiere Pro* untuk kompilasi video hasil editing dan pengisian audio serta gambar yang mendukung. Setelah dilakukan pemilihan dan penetapan *software*, selanjutnya dilakukan pengembangan naskah video tutorial berupa *storyboard*. *Storyboard* digunakan sebagai serangkaian sketsa yang dibuat bentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan atau alur cerita elmen- elmen yang diusulkan untuk media video pembelajaran. Pada tahapan desain ada empat kegiatan yaitu: 1). Mendiskusikan alur video tutorial. Media pembelajaran berbasis video tutorial memiliki enam alur, yakni yang *pertama*, pembukaan, dimana pembukaan tersebut ada identitas universitas, jurusan, prodi untuk diawal video tutorial. *Kedua*, ada judul media video tutorial dan indentitas diri peneliti. *Ketiga*, ada kata sambutan, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran. *Keempat*, pemaparan materi teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw. *Kelima*, isi dari video tutorial yaitu teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw. *Keenam*, kesimpulan, tugas dan penutup. 2). Mendesain isi video tutorial. Media pembelajaran berbasis video tutorial berisi tentang teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw, meliputi rangkaian teknik: a) berdiri dengan kedua kaki terbuka selebar bahu dan badan tegak; b) berat badan berada pada kedua kaki; c) pandangan kearah datangnya bola dan ujung kaki yang akan membuat sentuhan; d) sentuhan bola dilakukan antara bagian bawah bola dengan bagian atas ujung kaki, sedangkan kaki tumpu sedikit di tekuk dan badan dicondongkan sedikit kebelakang; e) kedua tangan bebas untuk menjaga keseimbangan. Isi video secara *sequential* memuat rangkaian gerakan yang dipaparkan tersebut. Mahasiswa melakukan repetisi tiap langkah gerakan beracuan pada video tutorial sampai memahami pola gerakan yang ingin diajarkan dosen. 3). Mendesain intro, outro, dan *background* video tutorial. Desain tampilan intro menggunakan *background* kampus Jineng 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 dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw, dan desain *background* yang digunakan pada saat video tutorial teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw menggunakan *background*, desain outro kembali animasi yang memperlihatkan identitas universitas, jurusan dan prodi dan menggunakan *background* kampus Jineng Dalem FOK Undiksha. 4). Melakukan *take* video tutorial teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw.

Tahap ketiga dilaksanakan tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah produksi atau pembuatan video tutorial yang dikembangkan menggunakan *software Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effect*, dan *storyboard*. Desain pengembangan media pembelajaran pengembangan teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw berbasis video tutorial dibuat berdasarkan rancangan video yang mencakup tata letak, desain gambar, penggunaan tata bahasa yang bagus. Setelah video tutorial selesai dibuat, video tutorial di *review* 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. Mulai dari satu orang ahli isi pembelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran, satu orang ahli praktisi lapangan.

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 mahasiswa terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan oleh uji coba perorangan dengan 3 orang mahasiswa Prodi Penjaskesrek, ketiga orang tersebut terdiri dari satu orang mahasiswa dengan prestasi belajar tinggi, satu orang dengan prestasi belajar sedang dan satu orang dengan prestasi belajar rendah. Berikutnya uji coba kelompok kecil dengan 9 orang mahasiswa Prodi Penjaskesrek yang dipilih adalah mahasiswa yang dipilih secara acak, dan uji coba kelompok besar yang melibatkan satu kelas dengan jumlah 25 orang mahasiswa Prodi Penjaskesrek yang dipilih secara acak.

Tahap kelima dilaksanakan tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap evaluasi memiliki tujuan untuk memantau sejauh mana produk dapat mencapai sasaran/tujuan yang sudah ditetapkan. Tahap evaluasi dan kelayakan final video tutorial berdasarkan hasil uji ahli isi/materi, ahli desain, ahli media pembelajaran, maupun ahli praktisi lapangan yang menyatakan bahwa media perpelajaran berbasis video tutorial yang dirancang telah termasuk pada kategori sangat baik sehingga sangat layak digunakan dan diimplementasikan pada proses pembelajaran yang sesungguhnya tanpa revisi.

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 2](#).

Tabel 2. Hasil Persentase Uji Kelayakan Video Tutorial

No.	Subjek Penelitian	Hasil Kelayakan Produk (%)	Keterangan
1	Ahli Materi/Isi Pembelajaran	95	Sangat Baik/Sangat Layak
2	Ahli Desain Pembelajaran	98	Sangat Baik/Sangat Layak
3	Ahli Media Pembelajaran	96,36	Sangat Baik/Sangat Layak
4	Ahli Praktisi Lapangan	94	Sangat Baik/Sangat Layak
5	Uji Coba Perorangan	98	Sangat Baik/Sangat Layak
6	Uji Coba Kelompok Kecil	91,11	Sangat Baik/Sangat Layak
7	Uji Coba Lapangan	91,52	Sangat Baik/Sangat Layak

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video tutorial valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar sepak cangkik dalam permainan sepak bola sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil validitas yang dilakukan oleh ahli isi/materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan. Dari hasil validitas produk yang dilakukan oleh keempat ahli tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan berkualifikasi sangat baik sehingga sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil uji coba produk melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar, media atau produk yang dikembangkan berkualifikasi sangat baik sehingga sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Keberhasilan pengembangan media ini disebabkan oleh beberapa faktor.

Pertama, media video tutorial dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Media video tutorial dikembangkan menggunakan *software Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effect*, dan *storyboard*. Desain pengembangan media pembelajaran pengembangan teknik dasar sepak cangkik dalam permainan sepak takraw berbasis video tutorial dibuat berdasarkan rancangan video yang mencakup tata letak, desain gambar, penggunaan tata bahasa yang bagus. Penataan media yang baik mampu menarik minat belajar siswa, meningkatkan perhatian siswa, dan dapat memotivasi ([Daryanti & Taufina, 2020](#); [Nuzalifa, Hastuti, & Sueb, 2019](#)). Dengan media pembelajaran video tutorial membantu memudahkan siswa dan juga memudahkan pengajaran bagiguru, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret), serta menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya tidak membosankan) ([Mapicayanti, Jamaludin, & Fathoni, 2018](#); [Saputri & Suwiwa, 2022](#)). Dengan video tutorial mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap permainan sepak takraw.

Kedua, media pembelajaran video tutorial mampu meningkatkan aktivitas dan pengalaman siswa. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana efektif dan efisien sehingga memberikan dampak pada pemahaman siswa. Media pembelajaran video tutorial adalah salah media yang dapat mempermudah proses pembelajaran ([Hardianto & Makrifah, 2021](#); [Semarayasa & Gunarto, 2023](#)). Media ini digunakan oleh guru untuk membantu siswa memahami materi yang diberikan lewat tayangan rangkaian gambar hidup dan pesan-pesan dengan melihat langsung media berupa video yang bergerak, siswa akan termotivasi untuk melakukan kegiatan seperti apa yang dia amati. Keunggulan video tutorial yaitu video yang ditayangkan dapat dipercepat dan diperlambat sehingga materi yang disajikan lebih jelas ([Mapicayanti et al., 2018](#)). Selain itu Mahasiswa sebagai pengguna *smartphone* cukup mudah dalam menggunakan video tutorial, sehingga video ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media video tutorial layak digunakan pada proses pembelajaran ([Pujawan, 2018](#); [Ulum, Asra, & Suwiwa, 2022](#)). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media video tutorial dapat meningkatkan pemahaman dan aktivitas belajar siswa ([Kartika, Astra, & Suwiwa, 2022](#); [Liow, Palilingan, & Komansilan, 2022](#)). Media video tutorial bukan hanya sekedar mengajarkan siswa tentang materi pembelajaran, tetapi menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Media video tutorial tepat untuk dikembangkan karena dalam permainan PJOK gerakan atau teknik yang dicontohkan sangat penting untuk kelancaran kegiatan permainan. Implikasi penelitian ini guru sebagai salah satu faktor keberhasilan pendidikan dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajarannya.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar sepak cungkil dalam permainan sepak takraw sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Media video tutorial tepat untuk dikembangkan karena dalam permainan PJOK gerakan atau teknik yang dicontohkan sangat penting untuk kelancaran kegiatan permainan. Implikasi penelitian ini guru sebagai salah satu faktor keberhasilan pendidikan dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajarannya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English. *Sistemasi*, 9(3), 493. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.884>.
- Ariyani, N. K. A., & Ganing, N. N. (2021). Media Power Point Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Siklus Air Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 263. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.33684>.
- 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>.
- Daryanti, & Taufina. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 484–490. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.368>.
- Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 238–252. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v8i2.26525>.
- Dwi agus setiawan, & Nur Kumala, F. (2020). Multimedia Interaktif Tipe Adobe Flash CS6 Berbasis Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Literasi Verbal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 32–49. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14358>.
- Ekayani, N. W., Antara, P. A., & Suranata, K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Terhadap Karakter. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 6(3), 163–172. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v7i3.19386>.
- 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>.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2). <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>.
- Haka, N. B., Majid, E., & Pahrudin, A. (2021). Pengembangan e-modul android berbasis metakognisi sebagai media pembelajaran biologi kelas XII SMA/MA. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika*, 9(1). <https://doi.org/10.23971/eds.v9i1.2155>.
- 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>.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Huda, Irkham Abdaul*, 1(2), 143–149. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>.
- Irfani, H., Yeni, F., & Wahyuni, R. (2020). Pemanfaatan Digital Marketing Sebagai Strategi Pemasaran Pada Ukm Dalam Menghadapi Era Industri 4.0. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(3), 651–659.
- 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>.
- 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>.
- Mapicayanti, D., Jamaludin, J., & Fathoni, A. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Mendesain Jaringan Lokal/LAN Kelas X TKJ. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(2). <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i2.913>.
- Mashud, M. (2019). Analisis Masalah Guru Pjok Dalam Mewujudkan Tujuan Kebugaran Jasmani. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 17(2), 77–85. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v17i2.5704>.

- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Jejak.
- Nuzalifa, Y. U., Hastuti, U. S., & Sueb, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Penyuluhan tentang Pembuatan Nata de Melon bagi Masyarakat Petani. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(3). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i3.12082>.
- 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>.
- Purbarani, D. A., Dantes, N., & Adnyana, P. B. (2018). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 24–34. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v2i1.2689>.
- Raibowo, S., & Nopiyo, 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>.
- 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>.
- Rizqi, M. R. (2018). Peran Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Motivasi Kemampuan Menulis Karangan Bahasa Arab. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 137. <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v7i2.3363>.
- Rofifah, D. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Saintifik pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 232–243. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1789>.
- Saputri, K. A. L., & Suwiwa, I. G. (2022). Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar Lempar Petanque. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 27(2), 254–261. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.37893>.
- Semarayasa, I. K., & Gunarto, P. (2023). Video tutorial-based learning media: A solution to assist students in learning sepaktila 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).
- Sholekah, A. W. (2020). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Materi Pencemaran Lingkungan Melalui Model PjBL Siswa Kelas VII SMPN 9 Salatiga. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 10(1), 16–22. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.260>.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Ula, R., Kristanti, F., & Mursyidah, H. (2019). Efektivitas Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Komik Pada Pembelajaran Garis Dan Sudut Di Smp Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 17–28. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v4i1.1292>.
- 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>.
- Yono, Y. S., M, S. Y., & Nurhayati, N. (2021). Pemanfaatan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Amal Pendidikan*, 2(1), 55. <https://doi.org/10.36709/japend.v2i1.17865>.