



Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Dribbling dan Shooting dalam Permainan Bola Basket

I Made Abdi Setiawan^{1*} 

¹ Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 12, 2023

Revised February 19, 2023

Accepted June 28, 2023

Available online July 25, 2023

Kata Kunci:

Video Tutorial, Permainan Bola Basket, Teknik Dasar Dribbling dan Shooting.

Keywords:

Video Tutorial, Basketball Game, Basic Dribbling and Shooting Techniques.



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

Masih banyak peserta didik belum begitu memahami dan belum ada media pembelajaran tentang teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas X SMA. Penelitian menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek uji perorangan (3 orang siswa), uji coba kelompok kecil (10 orang siswa), dan uji coba kelompok besar (24 orang siswa). Instrumen yang digunakan yaitu angket. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis dekripsi kualitatif. Hasil pengembangan media pembelajaran ahli media pembelajaran dengan persentase 94,1%, ahli desain pembelajaran dengan persentase 100%, ahli isi pembelajaran dengan persentase 92,9%, ahli praktisi lapangan dengan persentase 96,7%, uji perorangan dengan persentase 90,6%, uji coba kelompok kecil dengan persentase 89,2%, dan uji coba kelompok besar dengan persentase 93,1%, secara keseluruhan berada pada kategori sangat baik. Simpulan penelitian ini media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket pada kelas X SMA dapat dinyatakan layak digunakan. Implikasi penelitian ini diharapkan agar guru dapat menerapkan media pembelajaran berbasis video tutorial ini pada pembelajaran lainnya.

ABSTRACT

There are still many students who do not really understand and there is no learning media about basic dribbling and shooting techniques in basketball games. This research aims to create learning media based on video tutorials on basic dribbling and shooting techniques in basketball games for high school class X students. The research used the *ADDIE* development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Individual test subjects (3 students), small group trials (10 students), and large group trials (24 students). The instrument used was a questionnaire. The analysis technique used is qualitative decryption analysis technique. The results of the development of learning media learning media experts with a percentage of 94.1%, learning design experts with a percentage of 100%, learning content experts with a percentage of 92.9%, field practitioners with a percentage of 96.7%, individual tests with a percentage of 90.6%, small group trials with a percentage of 89.2%, and large group trials with a percentage of 93.1%, overall, in the very good category. The conclusion of this study is that learning media based on video tutorials of basic dribbling and shooting techniques in basketball games in class X SMA can be declared feasible to use. The implication of this research is that teachers can apply this video tutorial-based learning media to other lessons.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani ipada idasarnya imerupakan ibagian idari isistem ipendidikan isecara ikeseluruhan. iOleh ikarena iitu, ipelaksanaan Ipendidikan ijasmani iharus idiarahkan ipada ipencapaian itujuan iPendidikan itersebut. iPendidikan ijasmani ibukan ihanya ibertujuan imengembangkan iranah ijasmani isaja, itetapi ijuga idapat imengembangkan ikesehatan, ikebugaran ijasmani, ikemampuan iberpikir isacara ipositif, idan idapat imenerapkan ibagaimana itata icara ihidup iyang isehat (Oka Mahendra et al., 2021; Pratama, D.Y., Dan Wisnu, 2019). Serta keterampilan yang diperlukan dirinya,

*Corresponding author.

E-mail addresses: abdisetiawan180900@gmail.com (I Made Abdi Setiawan)

masyarakat bangsa dan negara. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas PJOK (Kesuma et al., 2021; Prabawa et al., 2021). Namun kenyataannya, beberapa sekolah masih kurang dalam memanfaatkan sumber belajar (Afrizal et al., 2022; Giana & Lutfi, 2019; Saputri & Suwiwa, 2022). Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton. Berdasarkan analisis kebutuhan di SMA Negeri 1 Negara yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran, menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran dalam materi permainan bola basket mata pelajaran PJOK. Masih banyak peserta didik belum begitu memahami dan belum ada media pembelajaran tentang teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. Keterbatasan media pembelajaran pada kelas X SMA Negeri 1 Negara menyebabkan pengajar mengajarkan materi teknik dasar teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola hanya sebatas teori dan praktik di lapangan saja. Hasil belajar dan motivasi belajar siswa rendah dikarenakan peserta didik dalam pembelajaran tidak berpartisipasi secara aktif. Salah satu alternatif solusi, adalah pemanfaatan media pembelajaran inovatif. Media dituntut dapat digunakan tanpa terikat durasi jam pembelajaran. Sampai saat ini belum tersedia media pembelajaran teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket di kelas X SMA Negeri 1 Negara. Jika hal ini terus berlanjut, hasil belajar peserta didik masih bisa ditingkatkan apabila pembelajaran didukung oleh media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. Penggunaan media peserta didik dapat menyerap materi pembelajaran.

Solusi untuk mengatasi permasalahan dengan menggunakan media untuk menyalurkan pesan dan pengiriman pesan pada penerima pesan. Tuntutan pendidikan sekarang, peserta didik diminta untuk lebih aktif dan pendidik tidak lagi menjadi sumber belajar satu-satunya, pendidik ditempatkan sebagai fasilitator belajar (Dinangsit & Saputra, 2022; Workala, 2021). Hal tersebut membuat pendidik harus lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan lebih banyak sumber belajar kepada peserta didik. Kebutuhan akan media pembelajaran tidak dapat dihindari lagi oleh pendidik. Media pembelajaran berbasis video yang menunjang pembelajaran teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket pada peserta didik. Video tutorial merupakan media proses pembelajaran yang dikemas dalam video dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran, pengajar memberikan teori dan teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket di dalam ruangan maupun luar ruangan dan pengajar mencontohkan di depan atau di lapangan (Nugroho et al., 2022; Saputri & Suwiwa, 2022; Tse et al., 2019). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan baik berupa alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik lainnya yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (peserta didik), sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar terjadi dan tujuan pembelajaran tercapai (Jafar et al., 2020). Media pembelajaran berbasis video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditampilkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa tentang suatu materi pembelajaran, sebagai panduan atau bahan pengajaran tambahan (Duwika & Paramasila, 2019; Hapsari & Zulherman, 2021; Suryana & Hijriani, 2021). Temuan penelitian sebelumnya menyatakan penggunaan video pembelajaran dapat memudahkan siswa belajar. Media pembelajaran video tutorial interaktif menggunakan aplikasi *camtasia studio* dan *macromedia flash* (Wirasasmita & Putra, 2018). Media pembelajaran video tutorial teknik dasar lempar petanque (Saputri & Suwiwa, 2022). Pengembangan media video tutorial sudah banyak dikembangkan, namun pada penelitian ini khusus pada materi teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. Pengembangan media pembelajaran penjas banyak dilakukan dengan memanfaatkan media interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Kreativitas para pendidik menggunakan konsep kearifan lokal dalam memodifikasi media juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar PJOK. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Negara tahun 2022/2023.

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*) (Tegeh dan Jampel, 2017). Pemilihan model ini berdasarkan atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan atau tersusun secara 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 mata pelajaran. Tahap perencanaan (*design*) implementasi media pembelajaran berbasis video tutorial ini meliputi tiga tahapan yaitu tahapan penetapan/pemilihan *software* yang relevan, tahapan *storyboard*, dan tahap desain *flowchart*. Setelah ketiga tahap tersebut dikembangkan, lalu lanjut tahapan rancangan media pembelajaran. Pada tahap pengembangan (*development*) dilakukan kegiatan produksi atau pembuatan video tutorial dan validitas produk yang dilakukan oleh para ahli. Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan kegiatan uji coba produk kepada peserta didik sebagai subjek uji coba. Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk melihat seberapa baik produk yang dihasilkan dapat mencapai sarana dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Uji coba produk model Dick & Carey yang dilakukan yakni: Uji perorangan (3 orang siswa), Uji coba Kelompok kecil (10 orang siswa), dan Uji coba Kelompok besar (24 orang siswa).

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 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 mengeloh 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. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan yang disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Kategori	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi	
75-89	Baik	Sedikit direvisi	Layak
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya	
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi	Tidak layak
1-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk	

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket menggunakan model *ADDIE* yang ditujukan untuk Peserta Didik kelas X SMA Negeri 1 Negara. Model Dick & Carey dilakukan pada bagian subjek uji coba penelitian pengembangan ini. Model *ADDIE* ini terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). 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 *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. Hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan ini berupa refleksi pembelajaran yang dibuat berdasarkan teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, melalui hasil observasi dan wawancara narasumber di SMA Negeri 1 Negara memberikan gambaran tentang metode dan proses pembelajaran yang sudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran teknik *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. Masalah yang ditemui peneliti adalah kurangnya media pembelajaran teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. Peneliti berdasarkan 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 SMA Negeri 1 Negara terkait fasilitas pendidikan seperti *Liquid Cristal Display* (LCD), proyektor dan alat-alat pendukung media pembelajaran berbasis video tutorial. Berdasarkan analisis tersebut, fasilitas pendidikan pendukung memadai untuk dilakukan pengembangan media ini di SMA Negeri 1 Negara. Peserta Didik kelas X SMA Negeri 1 Negara 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 *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. Pada analisis pembelajaran, materi yang dipilih peneliti yakni teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket karena berdasarkan observasi peserta didik kurang memahami bagaimana teknik dasar, tahapan/langkah-langkah melakukan teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. Peserta didik diharapkan dengan mudah memahami teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket tersebut secara efektif dan efisien dengan mengimplementasikan video tutorial teknik dasar dalam teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. Tahap kedua dilaksanakan tahap perancangan (*design*). Kegiatan yang dilakukan adalah pemilihan menetapkan *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 elemen- elemen yang diusulkan untuk media video pembelajaran. Pada tahapan desain ada empat kegiatan. 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 identitas diri peneliti. *Ketiga*, ada kata sambutan, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran. *Keempat*, pemaparan materi teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. *Kelima*, isi dari video tutorial yaitu teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. *Keenam*, kesimpulan, tugas dan penutup.

Mendesain isi video tutorial. Media pembelajaran berbasis video tutorial berisi tentang teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket, meliputi rangkaian teknik *low dribble*, *speed dribble*, *crossover dribble*; serta teknik *shooting*, *one hand set shoot*, dan *two hand set shoot*. Isi video secara *sequential* memuat rangkaian gerakan yang dipaparkan tersebut. Peserta didik melakukan repetisi tiap langkah gerakan beracuan pada video tutorial sampai memahami pola gerakan yang ingin diajarkan guru. Mendesain intro, outro, dan *background* video tutorial. Desain tampilan intro menggunakan *background scene* lapangan basket, animasi yang memperlihatkan universitas, jurusan dan prodi, *background* saat menjelaskan sambutan, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran menggunakan *background* saat peneliti melakukan teknik *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket, dan desain *background* yang digunakan pada saat video tutorial teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket menggunakan *background*, desain outro kembali animasi yang memperlihatkan identitas universitas, jurusan dan prodi dan menggunakan *background* khusus. Melakukan *take* video tutorial teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. 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 *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket 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. 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 Uji Coba Produk

No	Subjek Uji Coba	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Kategori	Keterangan
1	Uji Ahli Media Pembelajaran	94,1%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi	Layak

No	Subjek Uji Coba	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Kategori	Keterangan
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi	Layak
3	Uji Ahli Isi Pembelajaran	92,9%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi	Layak
4	Uji Praktisi Lapangan	96,7%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi	Layak
5	Uji Perorangan	90,6%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi	Layak
6	Uji Kelompok Kecil	89,2%	Baik	Sedikit direvisi	Layak
7	Uji Kelompok Besar	93,1%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi	Layak

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 kelas X SMA Negeri 1 Negara terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan oleh uji coba perorangan dengan 3 orang siswa, ketiga orang tersebut terdiri dari 1 orang siswa dengan hasil belajar tinggi, 1 orang siswa dengan hasil belajar sedang, dan 1 orang siswa dengan hasil belajar rendah. Berikutnya uji coba kelompok kecil dengan 10 orang siswa yang diambil dari kelas X SMA 1 Negara adalah mahasiswa yang dipilih 3 orang siswa yang hasil belajar tinggi, 4 orang siswa dengan hasil belajar sedang, dan 3 orang siswa dengan hasil belajar rendah dan uji coba kelompok besar yang melibatkan satu kelas dengan jumlah 24 orang. 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.

Pembahasan

Media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket 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. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Tutorial pada dasarnya merupakan sama dengan pendekatan penelitian bimbingan, yang bertujuan memberikan bantuan kepada siswa atau peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal (Mahlianurrahman & Syamsu, 2019; Pujawan, 2019). Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang perhatian dan minat dalam belajar.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Negara. Video tutorial sangat cocok digunakan untuk mengenalkan dasar gerakan *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket (Bustanil S et al., 2019). Hal ini disebabkan karena melalui penggunaan media video tutorial peserta didik akan dapat memahami langkah-langkah yang harus dilakukan saat melakukan teknik *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya menyatakan multimedia interaktif pembelajaran layak digunakan pada proses pembelajaran (Dwi et al., 2021; Muchtar & Nasrah, 2021). Pengembangan produk media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *shooting* bola basket dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar *shooting* bola basket (Mahlianurrahman & Syamsu, 2019; Wirasasmita & Putra, 2018). Pengembangan media pembelajaran bola basket berbasis video animasi untuk siswa SMP yang dikembangkan juga sangat baik (Ponza et al., 2018; Sukarini & Manuaba, 2021). Penggunaan video tutorial berpengaruh signifikan terhadap

kemampuan teknik dasar tendangan depan pencak silat siswa sekolah menengah pertama (Giri et al., 2016). Berdasarkan hasil penelitian serta didukung dengan penelitian yang relevan untuk itu bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran.

4. SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah media pembelajaran berbasis video tutorial.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, Gegoh Ananda, & Syahputra. (2022). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Video Tutorial Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Pada Siswa Putri Kelas VI SD Negeri 16 Banda Aceh. *SJS: Silampari Journal Sport*, 2(3), 23–30. <https://doi.org/10.55526/sjs.v2i3.354>.
- 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>.
- Dinangsit, D., & Saputra, Y. M. (2022). Pengaruh Latihan Juggling dan Zig-Zag Run Menggunakan Bola Terhadap Keterampilan Dribbling Dalam Pembelajaran Sepakbola. *Journal of Physical Education and Sport Pedagogy*, 1(2), 98–117. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPESP/article/view/37987>.
- Duwika, K., & Paramasila, K. W. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Hybrid Bernuansa Karakter Bali “Cupak-Gerantang” Pada Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi. *Journal of Education Technology*, 3(4), 301. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22501>.
- Dwi, I. K., Ardana, C., Agung, A., Agung, G., & Simamora, H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 104–112. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>.
- Giana, G. J., & Lutfi, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Sakra. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(1), 20. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i1.1390>.
- Giri, K. T. P., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2016). Pengembangan media video pembelajaran pencak silat pada mata pelajaran penjas kes kelas VIII semester genap di smp negeri 1 Seririt tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(2).
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Jafar, A. F., Rusli, R., Dinar, M., Irwan, I., & Hastuty, H. (2020). The Effectiveness of Video-Assisted Flipped Classroom Learning Model Implementation in Integral Calculus. *Journal of Applied Science, Engineering, Technology, and Education*, 2(1), 97–103. <https://doi.org/10.35877/454ri.asci2144>.
- Kesuma, I. N. A. A., Yoda, I. K., & Hidayat, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar PJOK pada Siswa SMP. *Jurnal Penjakora*, 8(1), 62–70. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v8i1.31091>.
- Mahlianurrahman, & Syamsu, F. D. (2019). Pengembangan Video Tutorial terhadap Keterampilan Proses Siswa Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i1.1359>.
- Muchtar, F. Y., & Nasrah, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520–5529. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1711>.
- Nugroho, A. P., Syahri, B., Aziz, A., & Rifelino, R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Teknik Otomasi Industri Jurusan Teknik Mesin Universitas Negeri Padang. *Jurnal Vokasi Mekanika (VoMek)*, 4(2), 59–64. <https://doi.org/10.24036/vomek.v4i2.355>.
- Oka Mahendra, I. B. P., Budaya Astra, I. K., & Semarayasa, I. K. (2021). Survei Sarana dan Prasarana Penunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 2(2), 53–58. <https://doi.org/10.23887/ijst.v2i2.34858>.

- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Kelas IV SD. *Jurnal Edutech*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Prabawa, I. K. R., Satyawan, I. M., & Snyanawati, N. L. P. (2021). Pengembangan video permainan PJOK berbasis tematik (tema kegemaranku) untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia*, 1(1), 11 – 26. <https://doi.org/10.54284/jopi.v1i1.3>.
- Pratama, D.Y., Dan Wisnu, H. (2019). Survei Sarana Prasarana Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SD Negeri Se-Gugus 1 Di Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7 (3).
- 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>.
- Saputri, K. A. L., & Suwiwa, I. G. (2022). Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar Lempar Petanque. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 254–261. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.37893>.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 60–68. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- 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>.
- Tegeh dan Jampel. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: UNDIKSHA.
- Tse, W. S., Choi, L. Y. A., & Tang, W. S. (2019). Effects of video-based flipped class instruction on subject reading motivation. *British Journal of Educational Technology*, 50(1), 385–398. <https://doi.org/10.1111/bjet.12569>.
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944>.
- Workala, R. (2021). Implementasi Pendekatan Scientific Kooperatif NHT Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola. *Journal of Education Action Research*, 5(4). <https://doi.org/10.23887/jear.v5i4.12351>.