



# Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Smash Gunting dan Smash Gulung dalam Permainan Sepak Takraw

Ketut Widiyanto<sup>1\*</sup>, I Ketut Semarayasa<sup>2</sup>, I Komang Sukarata Adnyana<sup>3</sup> 

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

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received July 07, 2023

Revised July 09, 2023

Accepted October 10, 2023

Available online October 25, 2023

### Kata Kunci:

Pengembangan, Video Tutorial, Sepak Takraw

### Keywords:

Development, Tutorial Video, Takraw



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

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi pada praktik pembelajaran sepak takraw selama proses pembelajaran yang sudah berlangsung pengajar dalam pengelolaan kelas masih cenderung berpusat pada pengajar (*teacher center*) dan belum menerapkan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial materi *smash* gunting dan *smash* gulung dalam permainan sepak takraw. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan ahli desain pengembangan, ahli isi bidang studi atau pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan 7 orang mahasiswa Penjaskesrek. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket atau kuesioner. Metode dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis dekriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari uji ahli isi pembelajaran memperoleh persentase skor 95% (sangat baik), uji ahli desain pembelajaran memperoleh persentase skor 94% (sangat baik), uji ahli media pembelajaran memperoleh persentase skor 95% (sangat baik), uji ahli praktisi lapangan memperoleh skor 95% (sangat baik), uji coba perorangan memperoleh skor 94,20% (sangat baik), dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 94,35% (sangat baik). Diperoleh simpulan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *smash* gunting dan *smash* gulung dalam permainan sepak takraw ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## ABSTRACT

Based on the results of observations on the practice of takraw learning during the learning process that has been going on, the teacher in class management still tends to be teacher centered and has not yet implemented learning media. This study aims to develop learning media based on video tutorials on scissor smashes and roll smashes in the game of sepak takraw. This research is research and development by applying the ADDIE development model which consists of 5 stages: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation implementation, (5) evaluation (evaluation). The test subjects in this study involved development design experts, content experts in the field of study or learning, learning media experts, and 7 Physical Education and Health Education students. The data collection method in this study used a questionnaire or questionnaire method. Data analysis methods and techniques used in this research are descriptive qualitative analysis and quantitative descriptive analysis. The results showed that the learning content expert test obtained a score percentage of 95% (very good), the learning design expert test obtained a score percentage of 94% (very good), the learning media expert test obtained a score percentage of 95% (very good), the practitioner expert test field trials obtained a score of 95% (very good), individual trials obtained a score of 94.20% (very good), and small group trials obtained a percentage of 94.35% (very good). It was concluded that video tutorial-based learning media on the basic technique of scissor smash and roll smash in the game of takraw is feasible to use in the learning process.

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [ketutwidiyanto4@gmail.com](mailto:ketutwidiyanto4@gmail.com) (Ketut Widiyanto)

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses yang diupayakan agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensinya secara kognitif, sosial, dan emosional secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan. Pada dasarnya setiap proses pembelajaran yang berlangsung dilakukan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan (Lestari & Muchlis, 2021; Primayanti, Suarjana, & Astawan, 2019). Dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi antar komponen, dan komponen pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu: pendidik, materi ajar, dan peserta didik. Peran pendidik sangat penting, karena berfungsi sebagai pembimbing yang menyampaikan dan mentransfer bahan ajar berupa pengetahuan, begitu juga dengan peserta didik yang berperan sebagai penimba ilmu, dan materi ajar yang disampaikan oleh pendidik merupakan informasi atau pesan yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk dipahami, dihayati, dan diamalkan sebagai bekal untuk menyelesaikan studinya nanti (Preayani, Semarayasa, & Gunarto, 2022; Rohman & Susilo, 2019). Dalam proses belajar mengajar, pendidik selalu dituntut untuk memberikan inovasi-inovasi baru agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman baru dalam proses belajar mengajar (Ekaprasetya, Salsabila, Arifin, & ..., 2022; Sururuddin & Dkk, 2021). Termasuk dalam pembelajaran penjaskes, yaitu olahraga sepak takraw

Sepak takraw merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang setiap regunya terdiri dari tiga pemain, bola yang digunakan yaitu bola yang terbuat dari rotan atau plastik (*synthetic fibre*) yang dianyam dan permainan ini dilakukan di lapangan berbentuk persegi panjang yang berukuran 13,40 x 6,10 m yang dibagi oleh dua garis dan net atau jarring (Pratama & Wiyaka, 2021; Suparman, Ilham, & Indriyani, 2022). Dalam permainan sepak takraw, pemain tidak boleh menyentuh bola dengan tangan. Untuk dapat bermain sepak takraw dengan baik, seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan yang baik (Gaffar, Maulidin, & Wardani, 2021; Hidayat, Budi, Purnamasari, Febriani, & Listiandi, 2020). Permainan sepak takraw dikenal masyarakat Indonesia di beberapa daerah yang ada di Indonesia seperti Kalimantan, Sumatra dan Sulawesi dengan sebutan sepak raga, yaitu permainan anak negeri yang dimana dalam memainkan sepak raga masih menggunakan bola yang terbuat dari rotan (Hanafi, Hakim, & Bulqini, 2020; Preayani et al., 2022). Dalam permainan ini setiap pemain menunjukkan suatu kemahiran dalam penguasaan bola, pemain memainkan bola rotan dengan seluruh anggota badan kecuali dengan tangan seperti kaki, paha, dada, bahu, kepala dll. Permainan ini sangat menarik karena dalam permainan ini untuk mempertahankan bagaimana supaya bola tetap lama dimainkan tanpa jatuh ketanah.

Kemampuan yang sangat penting dan sangat perlu adalah kemampuan dasar bermain sepak takraw. Salah satu teknik dasar dari sepak takraw adalah *smash*. *Smash* adalah kemampuan menyepak atau keterampilan menyepak merupakan ibu dari permainan sepak takraw yang dilakukan secara tiba-tiba dan cepat (Putra, 2020; Saputro & Supriyadi, 2017). Dalam mengajarkan teknik *smash* ini guru sebagai pendidik harus mampu menghadirkan inovasi baru agar siswa lebih mudah memahami teknik ini. Inovasi ini diperlukan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik (Santhalia & Sampebatu, 2020; Widodo, Indraswati, Sutisna, Nursaptini, & Anar, 2020). Bentuk inovasi tersebut dapat berupa pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat memicu minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Akan tetapi belum ditemukan adanya media pembelajaran yang dapat menunjang penyampaian materi *smash* pada sepak takraw yang disertai dengan visualisasi yang mudah untuk dipahami. Pada observasi awal dalam praktik pembelajaran sepak takraw selama proses pembelajaran yang sudah berlangsung, pengajar mata kuliah teori dan praktik sepak takraw dalam pengelolaan kelas masih cenderung berpusat pada pengajar sebagai sumber belajar utama (*teacher center*). Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan oleh sebagian besar pendidik masih konvensional yaitu metode ceramah. Metode tersebut dirasa sudah tidak sesuai lagi, hal ini sangat disayangkan mengingat di era teknologi dan informasi seperti saat ini banyak software dan hardware yang dapat diterapkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran. (Cahyono, Resita, & Hidayat, 2021). Pengajar hanya memberikan teori dan keterampilan teknik dasar *smash* gunting dan *smash* gulung dalam permainan sepak takraw dan memberikan contoh di depan atau di lapangan. Media berupa video tutorial untuk mendukung pembelajaran mata kuliah sepak takraw baik dalam pembelajaran teori maupun praktik sepak takraw belum tersedia, sehingga dalam proses pembelajaran tersebut masih banyak mahasiswa yang belum memiliki pemahaman yang benar tentang teknik dasar *smash* gunting dan *smash* gulung dalam permainan sepak takraw. Permasalahan-permasalahan tersebut jika terus berlanjut dapat berimplikasi pada hasil belajar mahasiswa yang belum optimal. Sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik permainan takraw ini. Salah satunya adalah media pembelajaran video tutorial.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui kreatifitas seorang guru media pembelajaran dapat berkembang menjadi sesuatu yang menarik

dan memotivasi peserta didik untuk lebih giat mengikuti pelajaran (Carolin, Astra, & Suwiwa, 2020; Mislana & Santoso, 2019). Terdapat berbagai media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan oleh guru seperti powerpoint, video pembelajaran, multimedia interaktif, dll. Dalam proses pembelajaran PJOK media video akan sangat membantu guru dalam menjelaskan materi. Salah satunya dengan video tutorial. Video tutorial merupakan rangkaian gambar hidup yang diberikan oleh seorang instruktur, memberikan pesan-pesan pembelajaran untuk membantu memahami materi pelatihan sebagai saran atau bahan ajar tambahan bagi mahasiswa. Video pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan mahasiswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual (Pujawan, 2019; Wisada, Sudarma, & Yuda, 2019). Media video merupakan media audio visual, artinya dapat menyajikan gambar dan suara secara bersamaan. Video sangat cocok untuk menayangkan gerakan atau sesuatu yang bergerak.

Media berupa video pembelajaran akan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi mahasiswa, hal ini disebabkan dalam media video terdapat berbagai bentuk gambar dan audio yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar (Liow et al., 2022; Rubiyati et al., 2022). Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media video tutorial valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Mandalika & Syahril, 2020; Suparman et al., 2022). Penelitian lainnya menyatakan bahwa media video tutorial dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Hardianto & Makrifah, 2021; Saputri & Suwiwa, 2022). Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video tutorial untuk materi *smash* pada sepak takraw ini yang akan diuji oleh para ahli dan uji coba terhadap subjek.

## 2. METODE

Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini menerapkan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu : analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Pengembangan media video pembelajaran harus di uji tingkat validitasnya. Hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui dua tahap yaitu tahap pertama uji coba oleh ahli desain pengembangan, ahli isi bidang studi atau pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Adapun subjek dalam penelitian ini melibatkan 7 orang mahasiswa Penjaskesrek yang terdiri atas 4 orang mahasiswa dengan prestasi belajar tinggi dan 3 orang mahasiswa dengan prestasi belajar sedang. Prestasi belajar mahasiswa tersebut dilihat dari daftar nilai yang dicapai mahasiswa pada pembelajaran sebelumnya yang diperoleh dari pengajar mata pembelajaran sepak takraw. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif yang dikelompokkan atas 2 bagian, yaitu: bagian pertama dari evaluasi tahap pertama yang merupakan hasil review dari ahli desain pembelajaran, ahli isi bidang studi, dan ahli media pembelajaran; bagian kedua yaitu data hasil review uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket atau kuesioner. Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrument Review Validasi Produk

No.	Reviewer/Uji	Kreteria
1.	Review Ahli Media	Kejelasan tampilan teks Kualitas tampilan gambar Kesatuan media Kualitas suara/sound Kelancaran video Keseimbangan warna Kesesuaian tata letak gambar dengan teks Kesesuaian media dengan peserta didik Kesesuaian video dengan materi Kesesuaian media dan tujuan
2.	Review Ahli Desain Pembelajaran	Keseimbangan tata warna Kejelasan paparan materi Konsistensi dengan tujuan pembelajaran Kesesuaian tata letak teks dengan gambar Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan Kesesuaian penempatan komponen multimedia Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia Kemenarikannya tampilan fisik multimedia

No.	Reviewer/Uji	Kreteria
3.	Review Ahli Isi Mata Pelajaran	Ketepatan penggunaan desain penyajian materi Kesesuaian evaluasi dan tujuan Petunjuk media Kelengkapan materi Kejelasan penyajian materi Kemudahan memahami materi Kejelasan bahasa yang digunakan Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar Kejelasan sikap awal, pelaksanaan dan akhir dalam teknik dasar <i>smash</i> gunting dan <i>smash</i> gulung pada permainan sepak takraw Kecukupan evaluasi
4.	Uji Coba Perorangan	Kesesuaian evaluasi dan tujuan Kejelasan teks yang digunakan Kesesuaian dan kejelasan gambar Kemenarikan video pembelajaran Kemenarikan tampilan video pembelajaran Kejelasan paparan materi yang diberikan Kesesuaian tampilan video pembelajaran dengan materi Kesesuaian tata letak teks pada video pembelajaran Kemenarikan dan kekomunikatifan bahasa yang digunakan (bahasa tidak membosankan) Kejelasan contoh-contoh yang diberikan Kemudahan dalam materi yang di sajikan

Metode dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis dekriftif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review dari ahli desain mata pembelajaran, ahli mata pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba kelompok kecil. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokan 1 formasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat dalam angket tersebut. Hasil an lisis kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Teknik analisis deksriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam bentuk persentase. Persentase skor yang diperoleh kemudian dikonversi berdasarkan kriteria pencapaian PAP skala 5 sesuai pada Tabel 2.

**Tabel 2.** PAP Skala 5

Tingkatan Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat Baik	Tidak perlu derivisi
80-89	Baik	Tidak perlu direvisi
65-79	Cukup	Direvisi
55-64	Kurang	Direvisi
0-54	Sangat Kurang	Direvisi

(Agung, 2018)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *smash* gunting dan *smash* gulung permainan sepak takraw. Penelitian ini sepenuhnya menggunakan model *ADDIE* dan adapun bagian subjek uji coba mengadopsi model *Dick And Carey*. Model *ADDIE* ini terdiri atas lima tahapan, yaitu (1) Analisis (*analyze*), (2) Perencanaan (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*impelementation*), (5) evaluasi (*evaluation*).

Tahap analisis (*analyze*) dilakukan beberapa kegiatan yaitu analisis kebutuhan, analisis lingkungan, dan analisis mata kuliah. Tahap perencanaan (*design*) dilakukan beberapa kegiatan yaitu: penetapan/pemilihan *software* yang relevan, pembuatan *storyboard*, dan desain media pembelajaran. Kemudian tahap pengembangan (*development*) dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dan pengujiannya terhadap para ahli serta melakukan uji coba hasil pengembangan terhadap subjek penelitian. Tahapan terakhir adalah tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan

pengujian/pengolahan data-data yang diperoleh dan perbaikan serta penyempurnaan media pembelajaran berbasis video tutorial. Adapun hasil uji ahli dan uji coba produk media pembelajaran berbasis video tutorial ini disajikan pada [Tabel 3](#).

**Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan**

No.	Subjek	Persentase Skor (%)	Kualifikasi
1	Uji Ahli Isi Pembelajaran	95%	Sangat Baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	94%	Sangat Baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	95%	Sangat Baik
4	Uji Ahli Praktisi Lapangan	95%	Sangat Baik
5	Uji Coba Perorangan	94,20%	Sangat Baik
6	Uji Coba Kelompok Kecil	94,35%	Sangat Baik

### Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar Smash Gunting dan Smash Gulung dalam permainan sepak takraw untuk mahasiswa prodi penjasokesrek layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan ini berdasarkan beberapa factor. Pertama, penggunaan media pembelajaran video tutorial dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman. Dengan media berupa video materi disajikan dengan menarik, berisi gambar, video dan lagu yang mudah untuk dipahami. penafsiran data dan memadatkan informasi ([Apriansyah, 2020](#); [Giana & Lutfi, 2019](#)). Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan, dapat membantu guru dan peserta didik dalam memahami materi ([Melindawati, Apfani, & Suryani, 2021](#); [Widhiasih & Yunita, 2021](#)).

Kedua, media disajikan dengan desain yang menarik dan kaya makna. Media pembelajaran berupa video sangat cocok atau sangat baik digunakan oleh peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran. Media video tutorial dikembangkan menggunakan aplikasi *CapCut* dan *storyboard*. Desain pengembangan media pembelajaran pengembangan teknik dasar sepak takraw dalam permainan sepak takraw berbasis video tutorial dibuat berdasarkan rancangan video yang mencakup tata letak, desain gambar, penggunaan tata bahasa yang bagus. Adapun rincian dari komponen- komponen yang terdapat pada video tutorial yaitu: 1. Animasi nama Prodi, Jurusan, Fakultas, Universitas 2. Perkenalan diri 3. Penyampaian materi 4. Teknik dasar *smash* gunting dan *smash* gulung, 5. Penutup. Dengan media yang menarik dan lengkap siswa akan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Video tutorial penting dikembangkan karena video tutorial mampu membuat mahasiswa untuk dengan mudah memahami beberapa teknik dasar dalam permainan sepak takraw yaitu teknik sepak sila dan sepak badek ([Kartika, Astra, & Suwiwa, 2022](#); [Suryani & Abadi, 2022](#)). Mereka dapat langsung praktek setelah menonton video yang ditayangkan.

Penggunaan media pembelajaran video tutorial ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk mahasiswa maupun pengajar ([Dewi, Agustika, & Suniasih, 2022](#); [Preayani et al., 2022](#)). Mahasiswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar dengan lebih utuh. Dengan demikian, pengajar tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, lebih efektif dan efisien ([Mardiana, Doewes, & Purnama, 2019](#); [Preayani et al., 2022](#)). Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media video tutorial valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran ([Mandalika & Syahril, 2020](#); [Suparman et al., 2022](#)). Penelitian lainnya menyatakan bahwa media video tutorial dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa ([Hardianto & Makrifah, 2021](#); [Saputri & Suwiwa, 2022](#)). Adapun implikasi penelitian ini adalah penggunaan atau penerapan media pembelajaran berbasis video interaktif ini dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sebagai media yang mampu mengoptimalkan seluruh inderanya karena aktif secara fisik maupun psikis, video yang linier, dan mampu memberikan visualisasi dinamis serta memberikan kebebasan bagi mahasiswa untuk lebih efektif dalam pemahaman *step by step* gerakan teknik dasar *smash* gunting dan *smash* gulung dalam permainan sepak takraw.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar Smash Gunting dan Smash Gulung dalam permainan sepak takraw untuk mahasiswa prodi penjasokesrek layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan ini berdasarkan beberapa factor. Pertama, penggunaan media pembelajaran video tutorial dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman. Dengan media berupa video materi disajikan dengan menarik, berisi gambar, video dan lagu yang mudah untuk dipahami. penafsiran data dan memadatkan informasi ([Apriansyah, 2020](#); [Giana &](#)

Lutfi, 2019). Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan, dapat membantu guru dan peserta didik dalam memahami materi (Melindawati, Apfani, & Suryani, 2021; Widhiasih & Yunita, 2021).

Kedua, media disajikan dengan desain yang menarik dan kaya makna. Media pembelajaran berupa video sangat cocok atau sangat baik digunakan oleh peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran. Media video tutorial dikembangkan menggunakan aplikasi *CapCut* dan *storyboard*. Desain pengembangan media pembelajaran pengembangan teknik dasar sepakcungkil dalam permainan sepak takraw berbasis video tutorial dibuat berdasarkan rancangan video yang mencakup tata letak, desain gambar, penggunaan tata bahasa yang bagus. Adapun rincian dari komponen- komponen yang terdapat pada video tutorial yaitu: 1. Animasi nama Prodi, Jurusan, Fakultas, Universitas 2. Perkenalan diri 3. Penyampaian materi 4. Teknik dasar *smash* gunting dan *smash* gulung, 5. Penutup. Dengan media yang menarik dan lengkap siswa akan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Video tutorial penting dikembangkan karena video tutorial mampu membuat mahasiswa untuk dengan mudah memahami beberapa teknik dasar dalam permainan sepak takraw yaitu teknik sepak sila dan sepak badek (Kartika, Astra, & Suwiwa, 2022; Suryani & Abadi, 2022). Mereka dapat langsung praktek setelah menonton video yang ditayangkan.

Penggunaan media pembelajaran video tutorial ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk mahasiswa maupun pengajar (Dewi, Agustika, & Suniasih, 2022; Preayani et al., 2022). Mahasiswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar dengan lebih utuh. Dengan demikian, pengajar tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, lebih efektif dan efisien (Mardiana, Doewes, & Purnama, 2019; Preayani et al., 2022). Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media video tutorial valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Mandalika & Syahril, 2020; Suparman et al., 2022). Penelitian lainnya menyatakan bahwa media video tutorial dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Hardianto & Makrifah, 2021; Saputri & Suwiwa, 2022). Adapun implikasi penelitian ini adalah penggunaan atau penerapan media pembelajaran berbasis video interaktif ini dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sebagai media yang mampu mengoptimalkan seluruh inderanya karena aktif secara fisik maupun psikis, video yang linier, dan mampu memberikan visualisasi dinamis serta memberikan kebebasan bagi mahasiswa untuk lebih efektif dalam pemahaman *step by step* gerakan teknik dasar *smash* gunting dan *smash* gulung dalam permainan sepak takraw.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil rancang bangun dari produk media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar Smash Gunting dan Smash Gulung dalam permainan sepak takraw untuk mahasiswa prodi penjaskesrek tahun akademik 2022/2023 menggunakan model ADDIE, ini layak untuk kompetensi teknik dasar smash gunting dan smash gulung dalam permainan sepak takraw.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.
- Cahyono, T. T., Resita, C., & Hidayat, A. S. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Patriot*, 3(3), 314–328. <https://doi.org/10.24036/patriot.v3i3.806>.
- Carolyn, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas X Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olahraga*, 5(2), 12–18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.931>.
- Dewi, P. D. P., Agustika, G. N. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Video Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika pada Muatan Materi Pengenalan Bangun Datar Siswa Kelas I SD. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 10(1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.44775>.
- Ekaprasetya, S. N. A., Salsabila, S. R., Arifin, M. H., & ... (2022). Peran Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan ...*, 6(1), 3987–3992.
- Gaffar, A., Maulidin, & Wardani, I. K. (2021). Keseimbangan Tubuh Dan Koordinasi Mata Kaki Dengan

- Kemampuan Passing Sepak Sila Dalam Permainan Sepak Takraw. *Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (Online)*, 2(3), 126–130. <https://doi.org/10.36312/jcm.v2i3.543>.
- 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), 20–29. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i1.1390>.
- Hanafi, M., Hakim, A., & Bulqini, A. (2020). Pengaruh Model Permainan Target Terhadap Akurasi Mengumpan Dalam Permainan Sepak Takraw. *JSES : Journal of Sport and Exercise Science*, 3(1), 23. <https://doi.org/10.26740/jses.v3n1.p23-29>.
- 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>.
- Hidayat, R., Budi, D. R., Purnamasari, A. D., Febriani, A. R., & Listiandi, A. D. (2020). Faktor Fisik Dominan Penentu Keterampilan Bermain Sepak Takraw. *Jurnal Menssana*, 5(1). <https://doi.org/10.24036/jm.v5i1.127>.
- 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>.
- Lestari, D. D., & Muchlis. (2021). E-LKPD Berorientasi Contextual Teaching And Learnin untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Termokimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 5(1), 25–33. <https://doi.org/10.23887/jpk.v5i1.30987>.
- Mandalika, M., & Syahril, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(1), 85–92. <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i1.725>.
- 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>.
- Melindawati, S., Apfani, S., & Suryani, A. I. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Pembelajaran Konsep Dasar IPS di PGSD STKIP Adzkie. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i2.114255>.
- Mislan, & Santoso, D. A. (2019). Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 12–16.
- Pratama, S. M., & Wiyaka, I. (2021). Profil Kondisi Fisik, Teknik, dan Psikis Atlet Sepak Takraw. *Jurnal Olahraga & Kesehatan Indonesia*, 1(2), 109–115.
- Preayani, K. K., Semarang, I. K., & Gunarto, P. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Sila dalam Permainan Sepak Takraw. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 10(3), 257–263. <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i3.51332>.
- Primayanti, P. E., Suarjana, I. M., & Astawan, I. G. (2019). Pengaruh Model Pbl Bermuatan Kearifan Lokal terhadap Sikap Sosial dan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas V di Gugus V Kecamatan Sukasada. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.23887/tscj.v1i2.20417>.
- Pujawan, K. A. H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Multimedia I (Desain Grafis) di politeknik Ganesha Guru. *Journal of Education Technology*, 2(1), 61. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13810>.
- Putra, F. W. (2020). Hubungan Persepsi Kinestetik Dengan Keterampilan Sepak Sila Pada Permainan Sepak Takraw. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(1). <https://doi.org/10.33369/jk.v4i1.10398>.
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda. *Jurnal Reforma*, 8(1), 173. <https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>.
- Santhalia, P. W., & Sampebatu, E. C. (2020). Pengembangan multimedia interaktif dalam membantu pembelajaran fisika di era Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/jipi.v6i2.31985>.
- 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>.
- Saputro, D. B., & Supriyadi, S. (2017). Pengembangan Variasi Latihan Sepak Sila Sepak Takraw Untuk Tingkat Pemula. *Indonesia Performance Journal*, 1(2), 112–118. <https://doi.org/10.17977/um077v1i22017p112-118>.

- Suparman, Ilham, & Indriyani. (2022). Pengembangan Video Tutorial Sepak Sila Pada Pembelajaran Sepak Takraw Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2). <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1187>.
- Sururuddin, M., & Dkk. (2021). Strategi Pendidik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 143-148. <https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3848>.
- Suryani, & Abadi, R. A. (2022). Peningkatan Keaktifan Belajar Menggunakan Video Tutorial dalam Materi Tendangan Samping Pencak Silat Siswa SMA 5 Kendari. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 3(1). <https://doi.org/10.46838/spr.v3i1.140>.
- Widhiasih, A. P., & Yunita, S. (2021). Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.4831>.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185-198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda, I. W. I. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.