

# Media Pembelajaran Teknik Dasar *Passing* Bolavoli Berbasis Video Tutorial

I Kadek Dipa Pratama<sup>1\*</sup>, I Gusti Lanang Agung Parwata<sup>2</sup>, I Gede Suwiwa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan pendidikan olahraga, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received 19 Mei 2021  
Revised 29 Mei 2021  
Accepted 07 Juli 2021  
Available online 25 Juli 2021

### Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Video Tutorial, Bolavoli

### Keywords:

Learning Media, Tutorial Videos, Volleyball

## ABSTRAK

Media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada satu sumber buku ajar, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, guru cenderung hanya memberikan tugas kepada siswa dan mengajar dengan metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran video tutorial materi teknik dasar *passing* bolavoli peserta didik kelas X. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Akan tetapi, tahap implementasi dan evaluasi tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu, biaya, sumber daya dan pandemi. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan ahli isi/materi dengan presentase 92% berada pada kualifikasi sangat baik. Ahli desain

pembelajaran dengan presentase 91% berada pada kualifikasi sangat baik. Ahli media pembelajaran dengan presentase 91% berada pada kualifikasi sangat baik, dan ahli praktisi lapangan dengan presentase 94% berada pada kualifikasi sangat baik. Maka media pembelajaran video tutorial materi teknik dasar *passing* bolavoli sangat baik digunakan untuk peserta didik kelas X. implikasi penelitian ini diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dan lebih memahami mengenai materi pembelajaran.

## ABSTRACT

The learning media used is only fixed on one source of textbooks, so students have difficulty understanding the material. In addition, teachers tend to only give assignments to students and teach by the lecture method. This study aims to develop a video tutorial learning media for basic volleyball techniques for class X students. This study uses the ADDIE development model which consists of five stages, namely: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, and *evaluation*. However, the implementation and evaluation stages were not carried out due to time, cost, resource constraints and the pandemic. Collecting data using interviews and questionnaires. The data analysis technique used is qualitative analysis and quantitative analysis. The results of the study show that content experts with a percentage of 92% are in very good qualifications. Learning design experts with a percentage of 91% are in very good qualifications. Learning media experts with a percentage of 91% are in very good qualifications, and expert field practitioners with a percentage of 94% are in very good qualifications. So the video tutorial learning media for volleyball basic technique materials is very good for class X students. The implications of this research are expected to be able to follow the learning and understand more about the learning material.

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi (Pakpahan & Fitriani, 2020; Saputra et al., 2017). Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dan manfaat hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar (Andriyani & Suniasih, 2021; Gama et al., 2016; Tegeh et al., 2019). Guru dituntut untuk mampu menggunakan alat teknologi yang telah disediakan dan sesuai dengan perkembangan zaman. Guru dituntut untuk terampil dalam memilih dan menggunakan media agar siswa dapat terlibat aktif dalam

pembelajaran (Aeni et al., 2019; Hapsari et al., 2021; Peranti et al., 2019). Dengan demikian, motivasi belajar siswa akan meningkat, dan siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih konkret dan lebih bermakna (Hapsari et al., 2021; Hendra Anggryawan, 2018). Selain itu, guru harus mampu mengembangkan keterampilan untuk membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar.

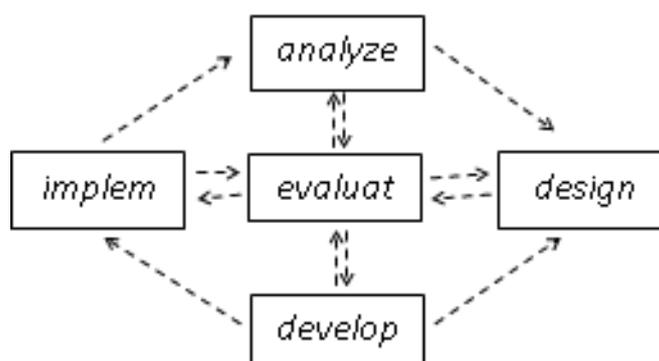
Namun kenyataan, kegiatan pembelajaran saat ini belum sesuai dengan yang diharapkan (Kusumawati, 2016). Media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada satu sumber buku ajar, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, guru cenderung hanya memberikan tugas kepada siswa dan mengajar dengan metode ceramah (Sadikin & Hamidah, 2020; Wahyono et al., 2020). Pembelajaran yang hanya menggunakan metode penugasan dan pembelajaran terpusat pada guru membuat siswa menjadi kurang aktif dalam belajar (Pertwi et al., 2019; Widiatmika et al., 2017). Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara pada tanggal senin, 21 Desember 2020 dengan guru mata pelajaran PJOK di SMK Negeri 1 Singaraja diperoleh informasi bahwa kegiatan proses pembelajaran yang diperoleh peserta didik kelas X pada tahun ajaran sebelumnya, yaitu pada tahun 2019/2020 masih belum efektif. Aktivitas pada saat menerima pembelajaran teknik dasar *passing* bolavoli (*passing* atas dan *passing* bawah) masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya aktivitas pembelajaran pada peserta didik, yaitu a) pada proses pembelajaran media yang digunakan kurang efektif sehingga peserta didik kurang memahami proses pembelajaran b) pada penyampaian materi, peserta didik tidak mendengarkan dengan baik materi yang dipaparkan. Jika permasalahan tersebut dibiarkan maka akan memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa.

Solusi yang dapat diberikan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. media pembelajaran itu merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Aeni et al., 2019; Astuti et al., 2017; Musfiqon, 2012; Nurmasa Atapukang, 2016). 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 (Saputra et al., 2017; Turyati, Moh. Mughtarom, 2016). Media pembelajaran berfungsi untuk membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan pengajaran bagi guru, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret), serta menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya tidak membosankan) (Lukman et al., 2019; Umar, 2018; Yuanta, 2017). Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video tutorial. Video tutorial pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang sesuai untuk menampilkan tahap-tahap dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran secara detail dan terperinci. Video adalah suatu yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; *motion*), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi (Azis et al., 2018; Busyaeri et al., 2016; Turyati, Moh. Mughtarom, 2016).

Temuan penelitian yang sejalan dengan penelitian ini menyatakan video media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan keterampilan dasar menembak bola (Alyu Mardiana, 2019). Media video tutorial dapat digunakan pada proses pembelajaran (I Komang Suarta, I Putu Panca Adi, 2017; Mardiana et al., 2019; Putra et al., 2017). Media video ini memiliki rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik (Rasyid Hardi Wirasasmita, 2017; Suhdy, M., & Supriyadi, 2020). Kelebihan media video pembelajaran yaitu : 1) merupakan media gerak perpaduan gambar dan suara, 2) mampu mempengaruhi tingkah laku manusia melebihi media cetak, 3) dapat menyajikan materi yang tidak dapat dibawa ke dalam kelas. Sedangkan kekurangan media video pembelajaran adalah 1) memerlukan dana yang relatif banyak/mahal, 2) memerlukan keahlian khusus, 3) sukar untuk direvisi (Isti et al., 2020). Tujuan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran teknik dasar *passing* bolavoli berbasis video tutorial di SMK Negeri 1 Singaraja.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video tutorial *passing* bola voli pesertadidik kelas X. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi 5 tahap yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (development) 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, biaya, sumber daya dan pandemi, penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*developmet*) dsehingga tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dilakukan



Gambar 1. Tahapan ADDIE Model  
(Sumber : Tegeh dan Jampel, 2017:80)

Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, studi dokumentasi dan kuesioner. Instrument yang digunakan adalah lembar pencatatan dokumen, angket atau kuesioner. Angket tersebut berisi item-item terkait dengan media video pembelajaran materi *passing* bolavoli. Angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli media pembelajaran, *review* dari ahli desain, *review* dari ahli isi materi dan *review* dari ahli praktisi lapangan. Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk Deskriptif persentase. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan seperti disajikan pada Tabel 01 berikut ini.

Tabel 1. Konversi tingkat pencapaian skala 5

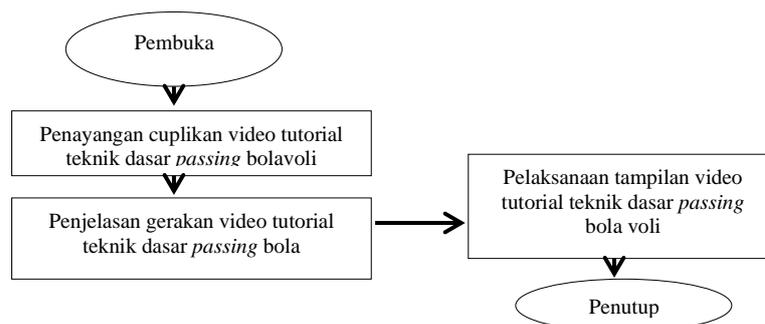
Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
90-100	Sangat baik
75-89	Baik
65-74	Cukup
55-64	Kurang
1-54	Sangat kurang

(Sumber: Tegeh dan Jampel, 2017:99)

### 3. Hasil dan Pembahasan

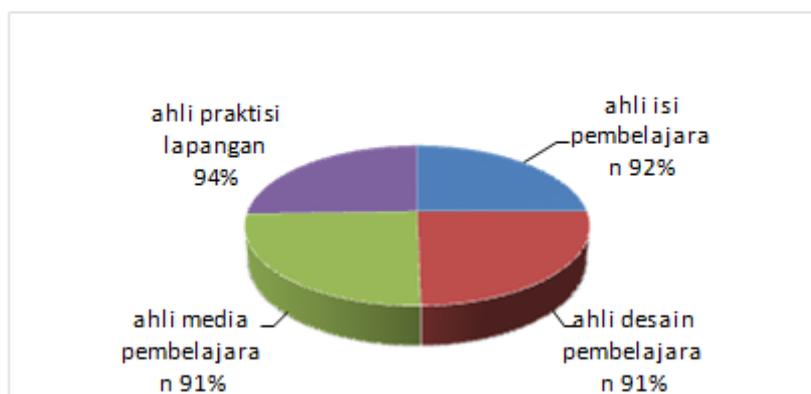
Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi 5 tahap yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*) 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Tahap pertama yaitu tahap analisis, dilakukan analisis kebutuhan di SMK Negeri 1 Singaraja melalui observasi wawancara diperoleh informasi bahwa kegiatan proses pembelajaran yang diperoleh peserta didik kelas X pada tahun pelajaran sebelumnya yaitu tahun pelajaran 2019/2020 masih belum efektif. Karena kurangnya menggunakan media pembelajaran. Maka dari itu dengan tersedianya media pembelajaran yang sudah di ujikan kepada pakar atau ahli, media pembelajaran diharapkan belajar akan berlangsung secara efektif dan efisien. Fasilitas-fasilitas seperti LCD dan alat pendukung lainnya yang tersedia di SMK Negeri 1 Singaraja sudah cukup memadai. Hanya saja fasilitas-fasilitas tersebut masih kurang dimanfaatkan khususnya dalam mata pelajaran PJOK. Pada analisis mata pelajaran dimana dipilihnya materi teknik dasar *passing* bolavoli karena banyak peserta didik yang kurang memahami materi teknik dasar *passing* bolavoli. Sehingga dengan dibuatnya media pembelajaran berbasis video tutorial ini, diharapkan agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan, serta mengatasi keterbatasan media di SMK Negeri 1 Singaraja.

Tahap kedua yaitu desain, dilakukan perancangan media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *passing* bolavoli peserta didik kelas X yang akan dikembangkan. Tahap ini dimulai dengan menentukan topik yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Adapun topik yang dipilih yaitu materi teknik dasar *passing* bolavoli peserta didik kelas X. Kemudian, dilanjutkan pemilihan *software* yang digunakan untuk membuat media video pembelajaran ini. *Software* yang digunakan adalah *adobe primere pro* dan dibantu dengan berbagai *software* lainnya seperti *adobe after effect*. Selanjutnya dilanjutkan mengembangkan naskah video pembelajaran/storyboard dimana *Storyboard* serta menentukan *Flowchart*. Pada penelitian ini urutan perencanaannya yaitu terdapat pembukaan video tutorial, penayangan cuplikan video tutorial teknik dasar *passing* bolavoli, pelaksanaan *passing* bolavoli dan diakhiri dengan penutup.



**Gambar 1.** Urutan perencanaan media video tutorial

Setelah perencanaan dan rancangan selesai, penelitian dilanjutkan pada tahap pengembangan, untuk menyusun materi pelajaran yang telah disiapkan dan diperlukan, setelah pengembangan media pembelajaran video tutorial selesai, selanjutnya akan dinilai berupa lembar validasi empat uji pakar untuk mengetahui tingkat validasi media pembelajaran video tutorial *passing* bolavoli. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, oleh empat orang ahli diperoleh tingkat presentase yaitu : oleh ahli isi/materi 92% berada, pada, kualifikasi sangat baik dan diperlukan sedikit revisi. ahli desain pembelajaran 91% berada, pada, kualifikasi sangat baik dan diperlukan sedikit revisi, media pembelajaran ahli desain pembelajaran 91% berada, pada, kualifikasi sangat baik dan diperlukan sedikit revisi, dan ahli praktisi lapangan ahli desain pembelajaran 94% berada, pada, kualifikasi sangat baik dan diperlukan sedikit revisi. Maka, media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *passing* bolavoli ini memiliki tingkat kelayakan sangat baik.



**Gambar 2.** Diagram hasil persentase validasi ahli

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah pengembangan media media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *passing* bolavoli, media permainan ini dikembangkan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran olahraga khususnya materi teknik dasar *passing* bolavoli. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *passing* bolavoli mendapatkan kualifikasi sangat baik, sehingga layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *passing* bolavoli ini wajib dikembangkan karena media pembelajaran video ini dapat memfasilitasi siswa belajar secara mandiri sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah. Selain itu, media ini juga akan memudahkan siswa dalam mempraktikkan teknik dasar *passing* bolavoli sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Media media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *passing* bolavoli mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak diterapkan disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

Pertama, media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *passing* bolavoli yang dikembangkan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *passing* bolavoli sudah layak digunakan dari segi aspek penyajian materi, menarik minat belajar siswa, meningkatkan perhatian siswa, dan dapat memotivasi. Rancangan media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *passing* bolavoli ini mendapatkan kualifikasi sangat baik dikarenakan sudah sesuai dengan RPP dan silabus yang

digunakan, pada pembelajaran teknik dasar passing bola voli. Media yang dikembangkan menjadikan materi pembelajaran dengan jelas sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar. Video tutorial dipilih karena sangat jelas dalam mendemonstrasikan suatu fenomena dan prosedur yang melibatkan suatu gerakan (Barnabe, 2021; Hamdan Husein Batubara & Batubara, 2020). Media pembelajaran mempunyai beberapa kegunaan yang beragam, salah satunya dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi pada saat proses pembelajaran akan dapat mengatasi sikap pasif anak dan membangkitkan semangat serta motivasi belajar anak (Mahlianurrahman & Syamsu, 2019; Novita & Pratama, 2019).

Kedua, media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *passing* bolavoli yang dikembangkan dapat meningkatkan pengalaman belajar pada siswa. Melalui media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *passing* bolavoli siswa mempercepat dan memperlambat gerakan video tutorial sehingga materi yang disajikan lebih jelas. Video tutorial dapat memanfaatkan animasi untuk mengilustrasikan materi yang abstrak dan bergerak. Selain itu video tutorial dapat menarik perhatian dan minat siswa melalui media gambar bergerak, audio, dan teks. Siswa sebagai pengguna smartphone cukup mudah dalam menggunakan video tutorial (H.H. Batubara & Batubara, 2020; Nebel et al., 2020). Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik dasar passing bolavoli merupakan suatu materi yang harus dipraktikkan secara langsung, sehingga mudah dipahami (Jumadi et al., 2021; Prayogatam, 2021). Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan media video tutorial layak digunakan pada proses pembelajaran (Alyu Mardiana, 2019; Mapicayanti et al., 2018). Media video tutorial dapat meningkatkan pemahaman siswa (Hamdan Husein Batubara & Batubara, 2020; Mahlianurrahman & Syamsu, 2019). Keunggulan produk media video tutorial setelah pengembangan yaitu media ini diperagakan secara langsung. Materi pelajaran yang dapat digunakan pada video tutorial tidak hanya pada satu materi saja, namun dapat pada materi pelajaran lain yang memerlukan peragaan langsung. Media video tutorial membuat siswa lebih mudah memperagakan teknik passing saat pembelajaran. Media video tutorial bukan hanya sekedar mengajarkan siswa tentang materi pembelajaran, tetapi menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Media video tutorial lebih menekankan setiap gerakan atau teknik yang dicontohkan.

#### 4. Simpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar *passing* bolavoli dikembangkan layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran pada materi teknik dasar *passing* bola voli dengan presentase penilaian para ahli pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik. Selain itu, penelitian ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat menarik minat siswa dalam proses belajar sehingga siswa mudah memahami dan memperagakan teknik passing dengan baik. Keterbatasan penelitian ini yaitu hanya dilakukan sampai tahap pengembangan, tahap imlementasi tidak dapat dilaksanakan karena keterbatasan akibat pandemic covid-19. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini melalui eksperimen. Implikasi pengembangan media video ini diharapkan peserta didik lebih termotivasi mengikuti pembelajaran dan lebih memahami mengenai materi pembelajaran. Guru dapat dijadikan media yang interaktif membantu proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran.

#### Daftar Rujukan

- Aeni, S., Sutrisno, S., & Mushafanah, Q. (2019). Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 159. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18158>.
- Alyu Mardiana. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Materi Shooting Bola basket (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Ponorogo)*.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37-47. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 3(1), 57-62. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.10>.
- Azis, R., Taiyeb, A. M., & Muis, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *Prosiding Seminar Nasional Biologi Dan Pembelajarannya*, 461-466. <https://ojs.unm.ac.id/semnasbio/article/view/7184>.

- Barnabe, F. (2021). Entre règles et narration : étude narratologique des tutoriels de jeu vidéo et des personnages-guides. *Cahiers De Narratologie*, 38. <https://doi.org/10.4000/narratologie.11676>.
- Batubara, H.H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 78–84. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>.
- Batubara, Hamdan Husein, & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 74 – 84.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>.
- Gama, I. G. B. S., Mahadewi, L. P. P., & Jampel, I. N. (2016). Pengembangan Multimedia Tutorial Interaktif Sumber Daya Alam dan Teknologi pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN 3 Banyuasri. *Jurnal EDUTECH*, 6(3), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v4i3.8560>.
- Hapsari, F., Desnaranti, L., & Wahyuni, S. (2021). Peran Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa selama Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. *Research and Development Journal of Education*, 7(1), 193. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i1.9254>.
- Hendra Anggryawan, I. (2018). Pengaruh Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 2(1), 19–28. <https://doi.org/10.26740/jupe.v7n3.p71-75>.
- I Komang Suarta, I Putu Panca Adi, I. M. S. J. (2017). e-Journal PJKR Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Kesehatan, dan Rekreasi ( Vol 8, No 2, Tahun 20. *E-Journal PJKR Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2).
- Isti, L. A., Agustini, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/7494>.
- Jumadi, F., Laksana, A. A. N. P., & Prananta, I. G. N. A. C. (2021). Efektivitas Pembelajaran Pjok pada Teknik Dasar Passing Bawah Permainan Bolavoli Melalui Media Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 423–440. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5027642>.
- Kusumawati, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Dengan Animasi Macromedia Flash Berbasis Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) Di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 5(02), 263–271. <https://doi.org/10.25273/pe.v5i02.289>.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>.
- 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>.
- Mapicayanti, Jamaludin, & Ahmad, F. (2018). Perancangan media pembelajaran berbasis video tutorial mendesain jaringan lokal/LAN kelas X TKJ. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(2).
- 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 ....* <http://www.ojs.ukw.edu.pl/index.php/johs/article/view/6925>.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Nebel, S., Beege, M., Schneider, S., & Rey, G. D. (2020). Competitive Agents and Adaptive Difficulty Within Educational Video Games. *FRONTIERS IN EDUCATION*, 5. <https://doi.org/10.3389/feduc.2020.00129>.
- Novita, S., & Pratama. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103>.
- Nurmasa Atapukung. (2016). *Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi*. 17, 45–52.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 4(2), 30–36. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/181>.
- Peranti, P., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) Pada Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(1), 41–48.

- <https://doi.org/10.33369/jkf.2.1.41-48>.
- Pertiwi, I. N., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *E-Journal PGSD Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 7(3), 261–270. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v7i3.19412>.
- Prayogatam, B. (2021). Survei Kemampuan Teknik Dasar Passing Bawah Ekstrakurikuler Bolavoli. *Sport Science and Health*, 3(1). <https://doi.org/10.17977/um062v3i12021p34-39>.
- Putra, I. G. H., Kanca, I. N., & Suwiwa, I. G. (2017). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addiepada Materi Passing Bola Voli Kelas X Di Sma PGRI 2 Denpasar*. 1(1).
- Rasyid Hardi Wirasasmita, Y. K. P. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash*. 1, 35–43.
- Sadikin, & Hamidah. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Saputra, G. A. A., Agung, A. A. G., & Suwatra, I. W. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Suplemen Pelajaran IPS Kelas Viii SMP*. 05, 121–131. <https://doi.org/10.23887/jeu.v5i1.20632>.
- Suhdy, M., & Supriyadi, M. (2020). *Penerapan Pendekatan Tutorial pada Pembelajaran Servis Atas Bola Voli di Smp Negeri 13 Lubuklinggau*. 4, 69–77.
- Tegeh dan Jampel. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: UNDIKSHA.
- Tegeh, Simamora, & Dwipayana. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.
- Turyati, Moh. Muchtarom, dan W. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Video Edukasi Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gondangrejo*.
- Umar. (2018). Media Pendidikan Peran Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Tarbawiyah Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11, 131–144.
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jppg.v1i1.12462>.
- Widiatmika, D. G., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.11786>.
- Yuanta, F. (2017). Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 59–70. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i2.36>.