

Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar Lempar Petanque

Komang Ayu Laksmi Saputri^{1*}, I Gede Suwiwa² 

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

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 30 19, 2021

Revised August 09, 2021

Accepted March 23, 2022

Available online August 25, 2022

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Petanque, Video Tutorial

Keywords:

Learning Media, Petanque, Video Tutorial



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

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kurangnya materi pembelajaran berbasis video untuk membantu dalam pembelajaran taktik permainan petanque menyebabkan mahasiswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran teknik dasar lempar petanque. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran teknik dasar lemparan petanque berupa video tutorial. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Subjek pengujian validitas media meliputi ahli desain pengembangan, ahli konten pembelajaran, serta ahli media pembelajaran. Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan mahasiswa Penjaskesrek. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Storyboard dan screenshot media video pembelajaran dibuat sebagai hasil dari penelitian ini untuk menunjukkan desain media video pembelajaran. Hasil penilaian oleh ahli konten pembelajaran menunjukkan skor 85,71% dengan kualifikasi baik. Penilaian oleh ahli media pembelajaran menunjukkan skor 91,25% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian ahli desain pembelajaran menunjukkan skor 94,44% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba individu menunjukkan skor 96,66% dengan kualifikasi sangat baik. Uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase skor sebesar 93,16 dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok besar menunjukkan skor sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil-hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran.

ABSTRACT

The lack of video-based learning materials to assist in learning petanque game tactics causes students to be less enthusiastic in participating in the learning process of basic petanque throwing techniques. The purpose of this study was to develop a learning media for the basic technique of throwing a petanque in the form of a video tutorial. This research is development research. The subjects of media validity testing include development design experts, learning content experts, and learning media experts. The subject of the trial in this study involved the students of Penjaskesrek. The data collection method in this study was a questionnaire. The data analysis technique in this research is qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. Storyboards and screenshots of instructional video media were created as a result of this research to show the design of instructional video media. The results of the assessment by learning content experts showed a score of 85.71% with good qualifications. Assessment by learning media experts showed a score of 91.25% with very good qualifications. The results of the learning design expert assessment showed a score of 94.44% with very good qualifications. The results of individual trials showed a score of 96.66% with very good qualifications. The small group trial showed a score percentage of 93.16 with very good qualifications, and the large group trial showed a score of 90% with very good qualifications. Based on these results, it can be concluded that the video tutorial learning media developed is feasible to be applied in learning.

1. PENDAHULUAN

Di era milenial seperti saat ini, olahraga menjadi sebuah gaya hidup dan *trend* yang dapat meningkatkan interaksi seseorang (Rohman, 2020; Zainuddin et al., 2022). Kegiatan olahraga dapat

*Corresponding author

E-mail addresses: emikimut@gmail.com (Komang Ayu Laksmi Saputri)

meningkatkan aktifitas fisik seseorang, yang secara langsung berdampak pada peningkatan kualitas individu yang mengarah pada kesegaran jasmani, untuk membentuk karakter, sikap, dan mental (Mustafa & Winarno, 2020; Okilanda, 2018; Pradana, 2021). Olahraga menjadi salah satu pilar penting dalam meningkatkan jiwa *sportivitas*, *team work*, dan nasionalisme, hal ini disebabkan karena melalui kegiatan olahraga seseorang akan dapat mengembangkan kemampuannya baik dalam aspek kognitif, sosial, maupun emosional (Haris et al., 2021; Ignasius, 2019; Sutrisna et al., 2018). Di Indonesia sendiri kegiatan olahraga berkembang dengan sangat pesat, mulai dari olahraga tradisional sampai pada olahraga modern yang berasal dari luar negeri, dimana masyarakat Indonesia cenderung mudah menerima olahraga yang bersifat sederhana dan mudah untuk dimainkan (Cahyono & Nurkholis, 2018; Dwiyo & Mustafa, 2020). Salah satu olahraga yang saat ini sedang berkembang di Indonesia yakni olahraga *petanque*. *Petanque* merupakan salah satu olahraga tradisional yang berasal dari negara Perancis dan berada dalam naungan *Fédération Internationale de Pétanque et Jeu Provençal* (FIPJP) (Hanief & Purnomo, 2019; Sinaga & Sari, 2019; Zainuddin et al., 2022). Olahraga ini pertama kali masuk ke Indonesia pada pelaksanaan event olahraga SEA Games yang dilaksanakan di kota Palembang (Nurfatoni & Hanief, 2020; Okilanda, 2018). Pelaksanaan olahraga *petanque* menekankan pada peningkatan ketangkasan seseorang melalui teknik melempar bola yang terbuat dari besi metal untuk mendekati bola target yang terbuat dari kayu (Lubis & Permadi, 2020; Rasyono & Setiowati, 2022). Permainan ini dilakukan pada lapangan yang berukuran 4m x 15m di atas permukaan tanah/rumput (Sutrisna et al., 2018; Taufik et al., 2020). Teknik dasar yang harus dikuasai dalam pelaksanaan olahraga *petanque* yakni teknik dasar *pointing* dan *shooting* (Santosa & Imron, 2021; Suwiwa et al., 2022). Teknik dasar *shooting* umumnya digunakan untuk menjauhkan bola lawan dari bola kayu sedangkan teknik dasar *pointing* digunakan untuk mendekati bola besi ke bola kayu agar mendapatkan poin (Imron et al., 2021). Pada permainan *petanque* teknik *shooting* umumnya lebih banyak digunakan untuk mendapatkan poin sehingga dapat memenangkan permainan (Bustomi et al., 2020; Zainuddin et al., 2022).

Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai teknik melempar bola pada permainan *petanque* masih tergolong rendah. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di Program Studi Penjaskesrek, Universitas Pendidikan Ganesha. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas menerima pembelajaran metode dasar lempar dalam permainan *petanque* masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena dalam penyampaian materi dosen hanya berfokus pada penyampaian materi secara sederhana dapat disertai dengan media yang memudahkan pemahaman siswa. Banyaknya siswa yang belum memahami dasar-dasar permainan *petanque* akan berdampak pada rendahnya minat siswa dalam mengikuti olahraga ini, sehingga dibutuhkan suatu upaya guna meningkatkan minat serta pemahaman siswa dalam bermain *petanque*. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menggunakan video tutorial dalam menjelaskan materi mengenai teknik dasar melempar. Video tutorial pada dasarnya yakni 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 (Batubara & Sari, 2020; Ermawati, 2020; Utomo & Ratnawati, 2018). Materi yang sulit atau materi yang membutuhkan praktikum akan mudah dipahami oleh peserta didik dengan ditampilkannya media video pembelajaran (Hartini, 2022; Lukman & Kurniawan, 2021). 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). Media video mempunyai sejumlah manfaat di dalam kelas, seperti bisa menjabarkan situasi sebenarnya sebuah proses, fenomena, atau peristiwa; Bisa memperkaya penjabaran saat diintegrasikan dengan media lain misal teks atau gambar; pengguna bisa melaksanakan pengulangan di elemen-elemen khusus guna meninjau gambaran yang lebih fokus; sangat membantu guna mengajarkan materi di ranah perilaku atau psikomotor; lebih cepat serta lebih efektif guna penyampaian pesan dibandingkan media teks, serta; Bisa memperlihatkan dengan jelas simulasi atau prosedural sebuah langkah-langkah atau cara. Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan video tutorial berpengaruh signifikan terhadap kemampuan teknik dasar tendangan depan pencak silat siswa sekolah menengah pertama (Suryadin & Radiko, 2020). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa multimedia interaktif berbasis video tutorial teknik dasar passing sepakbola kaki bagian dalam layak digunakan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Simanjaning et al., 2021). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa media video tutorial gerakan seni tunggal tangan kosong pencak silat berada pada kategori sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu latihan dalam kepelatihan olahraga (Riki & Perdana, 2022). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media tutorial menjadi salah satu media yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam teknik dasar olahraga. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara kusus membahas mengenai pengembangan

media pembelajaran video tutorial teknik dasar lempar *petanque*. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran teknik dasar lemparan *petanque* berupa video tutorial.

2. METODE

Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan, yang dikembangkan dengan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari ada 5 (lima) tahapan yakni tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada uji coba produk menggunakan model *Dick and crey* yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Subjek pengujian validitas media meliputi ahli desain pengembangan, ahli konten pembelajaran, serta ahli media pembelajaran. Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan mahasiswa Penjaskesrek. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan menggunakan metode kuesioner, dengan instrument penelitian berupa angket atau kuesioner dalam bentuk skala skor. Angket tersebut berisi item-item yang berhubungan dengan media video pembelajaran, dan digunakan dalam kegiatan pengumpulan data hasil review yang didapat dari ahli desain, ahli materi atau mata pembelajaran dan ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Adapun kisi-kisi instrument penelitian disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

| No | Review/Uji | Kreteria |
|----|--|---|
| 1. | Review /Uji Ahli isi/mata Pembelajaran | <p>Materi pembelajaran sudah sesuai dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)</p> <p>Materi pembelajaran sudah sesuai dengan indikator pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran</p> <p>Isi materi pembelajaran yang disampaikan kurang lengkap</p> <p>Video tutorial yang dirancang mudah dipahami</p> <p>Informasi pada ilustrasi gambar disampaikan dengan jelas</p> <p>Materi pembelajaran disampaikan dengan lancar dan jelas</p> <p>Intonasi yang disampaikan dalam menyampaikan materi pembelajaran terdengar jelas</p> <p>Kalimat materi pembelajaran yang digunakan kurang efektif</p> <p>Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami</p> <p>Video tutorial sudah selaras dengan materi pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran sudah selaras dengan audio, video, dan teks pada media video tutorial pembelajaran</p> <p>Materi yang dijelaskan sulit untuk dipahami</p> <p>Materi pembelajaran sudah sesuai dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)</p> <p>Video tutorial dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan sikap mahasiswa</p> |
| 2. | Review /Uji Ahli desain Pembelajaran | <p>Kejelasan petunjuk penggunaan video tutorial</p> <p>Ketepatan penggunaan desain penyajian materi</p> <p>Materi pembelajaran yang dijelaskan terlalu singkat</p> <p>Keseimbangan tata warna</p> <p>Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan</p> <p>Tampilan/lay out teks dan gambar kurang menarik</p> <p>Kesesuaian penempatan komponen video tutorial</p> <p>Model pada video tutorial menggunakan pakian yang sesuai</p> <p>Model gambar pada video tutorial sesuai dengan karakteristik mahasiswa</p> <p>Tulisan pada video tutorial mudah dipahami oleh mahasiswa</p> <p>Video tutorial mudah dibawa/ praktis</p> <p>Video tutorial mudah disimpan</p> <p>Perawatan Video tutorial sederhana</p> <p>Tampilan pembukaan video mencantumkan judul, nama perancang video, dan situasi perancang</p> <p>Durasi waktu video tutorial sesuai dengan waktu pembelajaran</p> <p>Video tutorial mudah diakses</p> |

| No | Review/Uji | Kreteria |
|----|---|---|
| 3. | Review /Uji Ahli Media Pembelajaran | <p>Video tutorial bisa dilihat atau dipelajari kapan saja</p> <p>Produk dikemas dengan DVD</p> <p>Tampilan gambar dan video pada video tutorial pembelajaran terlihat jelas</p> <p>Volume pada audio video tutorial pembelajaran terdengar jelas</p> <p>Teks pada media pembelajaran mudah dibaca</p> <p>Perpaduan antara video, gambar, dan teks terlihat rapi</p> <p>Posisi pengambilan gambar dan video kurang efektif</p> <p>Background pada video tutorial pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran</p> <p>Video tutorial pembelajaran mampu menarik minat mahasiswa dalam proses pembelajar</p> <p>Backsound pada video tutorial pembelajaran terlalu keras</p> <p>Gambar pada video menarik minat mahasiswa</p> <p>Video tutorial pembelajaran berkualitas HD</p> <p>Video tutorial pembelajaran lancar saat digunakan</p> <p>Audio, gambar, teks, dan video pada video tutorial pembelajaran mudah dipahami</p> <p>Teks, gambar dan video sesuai dengan karakteristik mahasiswa</p> <p>Video tutorial pembelajaran sulit diakses oleh mahasiswa</p> <p>Video tutorial pembelajaran mudah digunakan mahasiswa</p> <p>Media pembelajaran dapat digunakan berulang – ulang untuk belajar</p> |
| 4. | Review /Uji Perorangan | <p>Kejelasan teks yang digunakan</p> <p>Kesesuaian dan kejelasan gambar</p> <p>Kemenarikan vidio pembelajaran</p> <p>Kemenariakan tampilan vidio pembelajaran</p> <p>Kejelasan paparan materi yang diberikan</p> <p>Kesesuaian tampilan vidio pembelajaran dengan materi</p> <p>Kesesuaian tata letak teks pada vidio pembelajaran</p> <p>Kemenariakn dan kekomunikatifan bahasa yang digunakan (bahasa tidak membosankan)</p> <p>Kejelasan contoh-contoh yang diberikan</p> <p>Kemudahan dalam materi yang di sajikan</p> |
| 5. | Review /Uji Coba Kelompok kecil | <p>Kejelasan teks yang digunakan</p> <p>Kesesuaian dan kejelasan gambar</p> <p>Kemenarikan vidio pembelajaran</p> <p>Kemenariakan tampilan vidio pembelajaran</p> <p>Kejelasan paparan materi yang diberikan</p> <p>Kesesuaian tampilan vidio pembelajaran dengan materi</p> <p>Kesesuaian tata letak teks pada vidio pembelajaran</p> <p>Kemenariakn dan kekomunikatifan bahasa yang digunakan (bahasa tidak membosankan)</p> <p>Kejelasan contoh-contoh yang diberikan</p> <p>Kemudahan dalam materi yang di sajikan</p> |
| 6. | Review/Uji Coba Kelompok Besar | <p>Kejelasan teks yang digunakan</p> <p>Kesesuaian dan kejelasan gambar</p> <p>Kemenarikan vidio pembelajaran</p> <p>Kemenariakan tampilan vidio pembelajaran</p> <p>Kejelasan paparan materi yang diberikan</p> <p>Kesesuaian tampilan vidio pembelajaran dengan materi</p> <p>Kesesuaian tata letak teks pada vidio pembelajaran</p> <p>Kemenariakn dan kekomunikatifan bahasa yang digunakan (bahasa tidak membosankan)</p> <p>Kejelasan contoh-contoh yang diberikan</p> <p>Kemudahan dalam materi yang di sajikan</p> |

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk pengeloh data hasil review ahli desain mata pembelajaran, ahli mata pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba kelompok

besar. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data ini dilakukan dengan pengelompokan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritikan dan saran perbaikan yang terdapat dalam angket tersebut. Hasil analisis kemudian digunakan untuk merevisi produk yang telah dikembangkan. Kemudian teknik analisis deskriptif kuantitatif yang digunakan ini untuk mengolah data berupa skor yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskripsi presentasi yang kemudian dikonversikan dengan tabel pencapaian media untuk mengetahui validasi media yang dikembangkan apakah sangat baik, baik, cukup, kurang atau sangat kurang. Teknik analisis yang digunakan ini untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskripsi presentasi. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

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

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan video tutorial diawali dengan pelaksanaan analisis terhadap permasalahan serta kebutuhan belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami permasalahan pada aspek memahami cara melakukan teknik dasar melempar pada permainan *petanque*. Sehingga penelitian ini akan difokuskan pada upaya untuk mengatasi permasalahan pemahaman siswa tersebut. Setelah dilakukan analisis penelitian kemudian dilanjutkan pada tahap perancangan media. Media dirancang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Media dibuat semenarik mungkin dengan menambahkan berbagai animasi serta music yang dapat menarik minat mahasiswa. Tahap ketiga yakni tahap pengembangan media. Pengembangan media dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Setelah dilakukan pengembangan media, penelitian dilanjutkan pada uji validitas produk oleh ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar. Adapun hasil validasi ahli siswa berdasarkan jawaban pada instrument disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil validasi produk

| Subjek uji coba | Hasil Validasi (5) |
|--------------------------|--------------------|
| Ahli Isi Mata Pelajaran | 85,71 |
| Ahli Media Pembelajaran | 91,25 |
| Ahli Desain Pembelajaran | 94,44 |
| Uji Coba Perorangan | 96,66 |
| Uji Coba Kelompok Kecil | 93,16 |
| Uji Coba Kelompok Besar | 90,00 |

Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh pakar ahli serta mahasiswa sebagai subjek uji coba produk untuk menjadikan media yang dikembangkan layak digunakan sebagai berikut dipaparkan revisi dari pakar ahli dan mahasiswa yang disajikan pada Tabel 4, Tabel 5, dan Tabel 6.

Tabel 4. Revisi Produk Ahli Isi

| Komentar | Revisi |
|-------------------------------------|--|
| Sudah bagus tinggal implementasinya | Bila ada number yang disebutkan saat dubbing maka pada teks dalam video disertakan penomoran agar sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh presenter |

Tabel 5. Revisi Produk Ahli Media Pembelajaran

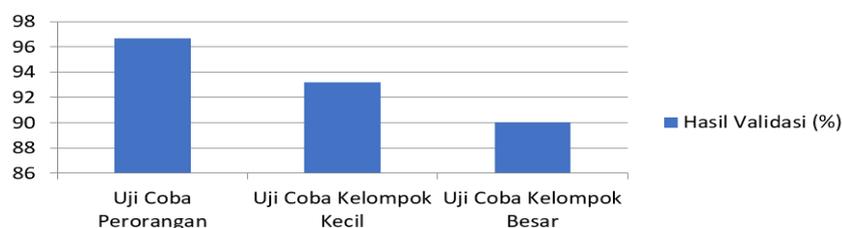
| Komentar | Revisi |
|--------------------|---|
| Media Pembelajaran | Pada saat penjelasan oleh presenter ditambah teks Pada teks judul sub, tambahkan visualisasi gambar yang relevan |

| Komentar | Revisi |
|---|--|
| berbasis video tutorial dari aspek media, layak digunakan pelajar | Pada saat praktik lemparan, agar ada dari tampak depan dan nada slow motion yang fokus ke gerakan tangan Secara umum video sudah sangat bagus |

Tabel 6. Revisi Produk Ahli Desain Pembelajaran

| Komentar | Revisi |
|---|--|
| Media Pembelajaran yang akan untuk belajar mandiri oleh siswa, sebaiknya pada bagian akhir video perlu ditampilkan sebuah kesimpulan/rangkuman melalui tampilan teks/grafis | Teks Fakultas" Terpotong, sebaiknya dituliskan utuh bagian akhir dari intro dibuat halaman yang memperlihatkan: 1) nama media (video pembelajaran, 2) topic pembelajaran, 3) sasaran program (siswa kelas berapa serta tingkat apa). Rumusan tujuan pembelajaran bagusnya mengandung komponen ABCD serta smart Selaku suatu media pembelajaran yang digunakan untuk belajar mandiri oleh siswa, sebaiknya pada bagian akhir dari video perlu ditampilkan sebuah kesimpulan/rangkuman melalui tampilan teks/grafis Pemberian latihan/evaluasi wajib, serta diperlihatkan rambu-rambu/rubik jawabannya bagian akhir video. |

Tahap penelitian keempat yakni tahap penerapan (*Implementation*). Tahap implementasi ialah langkah nyata guna memperlakukan media pembelajaran berbasis video tutorial yang telah dikembangkan. Produk pengembangan yang sudah diperbaiki berpacu pada penilaian/masukan atas ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, serta ahli desain pembelajaran, lalu dilaksanakan uji coba perorangan bagi Media Pembelajaran berbasis video tutorial yang dikembangkan. Subyek dari uji coba perorangan ini yakni mahasiswa kelas IVA, IVB, IVC di Prodi Penjaskesrek yakni tiga orang. Ketiga orang itu berupa satu orang siswa yang berprestasi belajar tinggi, satu orang berprestasi belajar sedang serta satu orang berprestasi belajar rendah. Adapun penjabaran persentase uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar berdasarkan jawaban pada instrument disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Validasi Persentase Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, dan Kelompok Besar

Berdasarkan gambar tersebut dapat diketahui bahwa uji coba kelompok besar menghasilkan poin kesepuluh dari responden siswa yang berpendapat sangat baik karena daya tarik yang digunakan sudah jelas, dan jawaban siswa juga memberikan umpan balik bahwa daya tarik film pembelajaran mudah dipahami. Meskipun ahli isi/materi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran semuanya menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial yang dirancang sudah valid dan sudah dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran yang sebenarnya, revisi desain tetap dilakukan setelah tahap evaluasi, tahap evaluasi, dan validasi akhir video tutorial selesai.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data didapatkan hasil bahwa media video tutorial teknik dasar melempar bola pada permainan *petanque* sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada peserta didik. Hal ini kemudian menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat perlu dikembangkan guna meningkatkan kenyamanan belajar mahasiswa (Hartini, 2022; Lukman & Kurniawan, 2021). Melalui penerapan media video tutorial siswa akan dapat mempelajari dasar-dasar permainan *petanque* satu per satu (Batubara & Sari, 2020; Liow et al., 2022). Selain itu melalui penggunaan media video pendidikan akan dapat membantu siswa memahami konten yang sulit dijelaskan secara verbal (Suryadin & Radiko, 2020). Video tutorial ini dirancang untuk membantu siswa belajar lebih efektif, dan memiliki potensi

untuk memiliki dampak yang signifikan pada kemajuan mereka (Riki & Perdana, 2022; Simanjourang et al., 2021). Penggunaan media video dalam proses pembelajaran akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap minat belajar siswa (Batubara & Sari, 2020; Ermawati, 2020; Utomo & Ratnawati, 2018). Video tutorial sangat cocok digunakan untuk mengenalkan dasar gerakan melempar pada permainan *petanque*. Hal ini disebabkan karena melalui penggunaan media video tutorial peserta didik akan dapat memahami langkah-langkah yang harus dilakukan saat melakukan teknik melempar bola. Teknik melempar bola merupakan teknik dasar yang harus dikuasai pada olahraga *petanque*. Dimana teknik melempar bola dibagi kedalam dua teknik dasar yakni teknik dasar *pointing* dan *shooting* (Santosa & Imron, 2021; Suwiwa et al., 2022). Teknik dasar *shooting* umumnya digunakan untuk menjauhkan bola lawan dari bola kayu sedangkan teknik dasar *pointing* digunakan untuk mendekatkan bola besi ke bola kayu agar mendapatkan poin (Bustomi et al., 2020; Zainuddin et al., 2022). Pada permainan *petanque* teknik *shooting* umumnya lebih banyak digunakan untuk mendapatkan poin sehingga dapat memenangkan permainan (Bustomi et al., 2020). Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga mengungkapkan bahwa penggunaan video tutorial berpengaruh signifikan terhadap kemampuan teknik dasar tendangan depan pencak silat siswa sekolah menengah pertama (Suryadin & Radiko, 2020). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa multimedia interaktif berbasis video tutorial teknik dasar passing sepakbola kaki bagian dalam layak digunakan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Simanjourang et al., 2021). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa media video tutorial gerakan seni tunggal tangan kosong pencak silat berada pada kategori sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu latihan dalam kepelatihan olahraga (Riki & Perdana, 2022). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media tutorial menjadi salah satu media yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam teknik dasar olahraga.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji validitas produk yang berada pada kualifikasi sangat baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H., & Sari, D. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 21. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>.
- Bustomi, A. O., Hidayah, T., Okilanda, A., & Putra, D. D. (2020). Analisis Gerak Pointing Pada Olahraga Petanque. *Journal Sport Area*, 5(1), 65-75. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2020.vol5\(1\).4807](https://doi.org/10.25299/sportarea.2020.vol5(1).4807).
- Cahyono, R. E., & Nurkholis. (2018). Analisis Backswing Dan Release Shooting Carreau Jarak 7 Meter Olahraga Petanque Pada Atlet Jawa Timur. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 1(1), 1-5. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/hon/article/view/1505>.
- Dwiyogo, W. D., & Mustafa, P. S. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422-438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>.
- Ermawati, E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Metode Pembelajaran Demonstrasi. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(01), 50. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v18i01.3645>.
- Hanief, Y. N., & Purnomo, A. M. I. (2019). Petanque: Apa saja faktor fisik penentu prestasinya?. *Jurnal Keolahragaan*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/jk.v7i2.26619>.
- Haris, F., Taufan, J., & Nelson, S. (2021). Peran Guru Olahraga bagi Perkembangan Pendidikan Jasmani Adaptif di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3883-3891. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1469>.
- Hartini, S. (2022). Upaya Pengenalan Olahraga Bridge Melalui Video Tutorial Di Kabupaten Tanjung Jabung Barat. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 3(1), 20-25. <https://doi.org/10.22437/ijssc.v3i1.12619>.
- Ignasius. (2019). Penggunaan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(1), 25-31. <https://doi.org/10.33394/gjpok.v6i1.1739>.
- Imron, F., Prayogo, A. S., & Santosa, T. (2021). Implementasi Metode Teams Games Tournament (TGT)

- Pada Pelatihan Pentaque Perwosi Kabupaten Ngawi. *Proficio: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 49–55. <https://doi.org/10.36728/jpf.v2i01.1340>.
- Liow, I., Palilingan, V. R., & Komansilan, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 147–151. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i1.3418>.
- Lubis, M. R., & Permadi, A. G. (2020). Perbedaan Pengaruh Latihan Imagery Dan Tanpa Latihan Imagery Terhadap Peningkatan Kemampuan Shooting Game Atlet Petanque Undikma. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1). <https://doi.org/10.36312/jime.v6i1.1114>.
- Lukman, A. R., & Kurniawan, A. T. (2021). Pengaruh Metode Latihan Tutorial Teman Sebaya Dan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Lay Up Shoot. *Jurnal Porkes*, 4(2), 149–157. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4899>.
- Mustafa, P. S., & Winarno, M. E. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Aktivitas Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMK Negeri 4 Malang. *Jurnal Penjakora*, 7(2), 78. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i2.25633>.
- Nurfatoni, A., & Hanief, Y. N. (2020). Petanque: dapatkah koordinasi mata tangan, fleksibilitas pergelangan tangan, fleksibilitas togok dan keseimbangan memberi sumbangan pada shooting shot on the iron? *Journal of Physical Activity (JPA)*, 1(1), 10–20. <https://journal.apopi.org/index.php/jpa/article/view/9>.
- Okilanda, A. (2018). Revitalisasi Masyarakat Urban/Perkotaan Melalui Olahraga Petanque. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 1(1). <https://doi.org/10.31851/hon.v1i1.1505>.
- Pradana, A. A. (2021). Strategi Pembentukan Karakter Siswa Pada Jenjang Pendidikan Dasar Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Premiere: Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 78–93. <https://doi.org/10.51675/jp.v3i1.128>.
- Rasyono, R., & Setiowati, A. (2022). Hubungan Koordinasi Mata Tangan Dan Kelenturan Terhadap Hasil Precision Shooting pada Atlet Petanque Jambi. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 10(2), 7–18. <https://doi.org/10.22437/csp.v10i2.14752>.
- Riki, E. P., & Perdana, R. P. (2022). Pengembangan Media Video Tutorial Gerakan Seni Tunggal Tangan Kosong Pencak Silat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(6), 436–443. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.55867>.
- Rohman, Y. F. (2020). Transformasi Gym: Antara Olahraga, Simbol, dan Representasi Status Sosial. *Journal of Sociology Research and Education*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24036/scs.v7i1.172>.
- Rubiyati, Nurlaela, L., & Rijanto, T. (2022). Efektivitas Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kinerja Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 117–128. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.644>.
- Santosa, T., & Imron, F. (2021). Implementasi Latihan Shooting Petanque pada Pemain Pemula di Kota Surakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 105–108. <https://doi.org/10.36728/jpf.v2i02.1596>.
- Simanjourang, E. K., Wahjoedi, W., & Spyanawati, N. L. P. (2021). Pengembangan Video Tutorial Materi Passing Sepakbola Mata Pelajaran Pjokuntuk Kelas X Sma/Smk. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 99. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33762>.
- Sinaga, G., & Sari, F. (2019). Analisis Biomechanics Pointing dan Shooting Petanque Pada Atlet TC PON XX PAPUA. *Sains Olahraga: Jurnal Ilmiah Ilmu Keolahragaan*, 3(2), 66. <https://doi.org/10.24114/so.v3i2.15196>.
- Suryadin, T., & Radiko, R. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Peningkatan Kemampuan Teknik Dasar Tendangan Depan Pencak Silat. *Journal Respects*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31949/jr.v2i1.2007>.
- Sutrisna, T., Asmawi, M., & Pelana, R. (2018). Model Latihan Keterampilan Shooting Olahraga Petanque Untuk Pemula. *JURNAL SEGAR*, 7(1), 46–53. <https://doi.org/10.21009/segar/0701.05>.
- Suwiwa, I. G., Astra, I. K. B., Muliarta, I. W., & Mashuri, H. (2022). Development of Video Media Basic Techniques of Petanque Game. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 5(1), 139. <https://doi.org/10.31851/hon.v5i1.6680>.
- Taufik, H., Harmono, S., & Puspodari, P. (2020). Profil Manajemen Pembinaan Prestasi Nusantara Petanque Club Kota Kediri 2019-2020. *Motion: Jurnal Riset Physical Education*, 11(1), 77–85. <https://doi.org/10.33558/motion.v11i1.2128>.
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian Di Smk. *Taman Vokasi*, 6(1), 68. <https://doi.org/10.30738/jtvok.v6i1.2839>.
- Zainuddin, M. S., Usman, A., Kamal, M., Abduh, I., & Wahyudi, A. S. B. S. E. (2022). Analisis Keterampilan Olahraga Petanque Sulawesi Selatan. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.22487/tjsspe.v10i1.2017>.