

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL TEKNIK DASAR SEPAK SILA DALAM PERMAINAN SEPAK TAKRAW PADA MAHASISWA PRODI PENJASKESREK TAHUN AJARAN 2024/2025

I Kadek Yasa¹, I Ketut Semarayasa², I Made satyawan³

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Ganesha

[¹yasa.3@undiksha.ac.id](mailto:yasa.3@undiksha.ac.id), [²ketut.semarayasa@undiksha.ac.id](mailto:ketut.semarayasa@undiksha.ac.id), [³made.satyawan@undiksha.ac.id](mailto:made.satyawan@undiksha.ac.id)

Abstract

This study was conducted with the aim of describing the design of the development of learning media based on video tutorials on basic sepak sila techniques in sepak takraw games and to find out students' responses in individual trials, small group trials, and basic Sepak Sila technique materials in sepak takraw games to the videos developed. To develop learning products in the form of video tutorial-based learning media with the ADDIE model of basic sepak sila techniques in sepak takraw games for students of the Penjaskesrek study program. This type of research is development using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collection method uses a questionnaire. The instrument used in collecting data is a questionnaire. The data collection instrument used in this study is a questionnaire in the form of a score scale. The results of the development of video tutorial-based learning media carried out by learning material content experts obtained a very good category with a percentage of 95%, from learning design experts obtained a very good category with a percentage of 96% and learning media experts obtained a very good category with a percentage of 95%, individual product trials obtained a very good category with a percentage of 91.56% and small group product trials obtained a category with a percentage of 92%. It is concluded from these results that learning media based on video tutorials on basic sepak takraw techniques in the game of sepak takraw at the Penjaskesrek Study Program can be stated as very feasible to use.

Keywords: Development Media; Football Precepts; Sepak Takraw

Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk rancang bangun pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw serta mengetahui tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan, Uji coba kelompok kecil, materi teknik dasar Sepak Sila dalam permainan sepak Takraw terhadap video yang dikembangkan. Untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis video tutorial dengan model ADDIE teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw pada mahasiswa prodi Penjaskesrek. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket atau kuesioner dalam bentuk skala skor. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial yang dilakukan ahli isi materi pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan persentase 95%, dari ahli desain pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan persentase 96% dan ahli media pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan persentase 95% , uji coba produk perorangan mendapatkan kategori sangat baik dengan persentase 91,56% dan uji coba produk kelompok kecil mendapatkan kategori dengan persentase 92% Disimpulkan dari hasil tersebut dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw pada Prodi Penjaskesrek dapat dinyatakan sangat layak digunakan.

Kata Kunci: Media Pengembangan; Sepak Sila; Sepak Takraw

Submitted: 2025-06-03

Revised: 2025-06-16

Accepted: 2025-06-22

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan prestasi olahraga merupakan fenomena yang selalu menjadi tantangan, dan fenomena tersebut tidak habis-habisnya untuk dijadikan permasalahan sepanjang masa. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka usaha yang dilakukan pada hakekatnya berdasarkan kajian dan ilmu pengetahuan. Pada dasarnya ilmu pengetahuan adalah usaha yang diperoleh atas dasar metode ilmiah, yaitu suatu prosedur untuk mengetahui sesuatu dengan langkah-langkah secara sistematis, metodologis dan prosedur melalui

suatu penelitian (Suparman et al., 2022) Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan proses perubahan atas hasil belajar yang didapat yang mencakup segala aspek kehidupan untuk tercapainya suatu tujuan tertentu yang diinginkan. Pendidikan memegang peran penting dalam kehidupan peserta didik dan pendidikan diharapkan mampu membimbing peserta didik itu sendiri agar bisa lebih baik dan bermartabat. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan, pembelajaran haruslah dijalankan melalui kegiatan belajar mengajar yang berkualitas. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu meningkatkan minat serta kreativitas peserta didik (Darsana et al., 2021).

Sepak takraw merupakan cabang olahraga Pemain asli Indonesia. Pada awalnya Pemain ini dikenal dengan istilah sepak raga atau sepak mula. Pemain ini dilakukan oleh dua regu berlawanan, setiap regu tersebut terdiri dari seorang tekong, apit kiri serta apit kanan dan dua orang cadangan. Pemain sepak takraw, menyepak (sepakan) merupakan gerak yang dominan. Dapat dikatakan bahwa keterampilan menyepak itu merupakan ibu dari Pemain sepak takraw karena bola dimainkan terbanyak dengan kaki, mulai dari permulaan Pemain sampai membuat point atau angka dapat dilakukan dengan kaki atau sepakan. Kemampuan tehnik dasar antara satu dengan lainnya merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Tanpa menguasai kemampuan dasar atau tehnik dasar bermain sepak takraw, Pemain sepak takraw tidak dapat dimainkan dengan baik. Penguasaan tehnik-tehnik tersebut dapat dimainkan dengan baik jika dipelajari dan dilatih secara kontinu dibawah pengawasan pelatih yang berkualitas. Namun tidak berarti bahwa prestasi sepak takraw hanya ditentukan oleh penguasaan tehnik dasar yang baik. Faktor-faktor lainnya juga banyak lagi yang menunjang peningkatan prestasi sepak takraw. Teknik dasar dalam pemain sepak takraw yang telah dijelaskan diatas, pemain takraw harus pula menguasai tehnik khusus bermain sepak takraw. Teknik khusus bermain sepak takraw adalah meliputi sepak sila, menerima sepak mula, mengumpun, smash, dan block atau menahan. Tanpa dikuasainya tehnik tersebut, Pemain sepak takraw tidak mungkin dilaksanakan dengan baik dan sempurna.

Permainan sepak takraw menggunakan bagian-bagian tubuh seperti: kepala, bahu, punggung, dada, paha, kaki, kecuali tangan. Sepak takraw merupakan (Semarayasa, 2016) suatu permainan yang mempergunakan bola dari rotan atau plastik (synthetic fibre) dilakukan di atas lapangan empat persegi panjang dan rata, baik terbuka maupun tertutup dan lapangan dibatasi oleh net. Permainan sepak takraw diselenggarakan di lapangan tertutup asalkan memenuhi syarat. Ukuran lapangan adalah 13,40 m x 6,10 m bebas dari segala rintangan ke atas 8 m diukur dari permukaan lantai dengan tinggi net 1,55 m (Maselena dan Hasan: 2011).

Keterlibatan mahasiswa hendaknya dijadikan bagian yang utama pada pembelajaran bahkan dimasukkan pada aspek penilaian mahasiswa (Gunuc, 2014). Sun dan Chen (2016) juga menyatakan bahwa keterlibatan mahasiswa adalah jantung dari setiap pembelajaran daring, termasuk pada mata kuliah sepak takraw. Pada mata kuliah sepak takraw, dosen tidak hanya mengajarkan tentang teori sepak takraw tetapi juga keterampilan dasar dalam bermain sepak takraw. Hal ini disebabkan karena pada akhir perkuliahan, tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh mahasiswa adalah mampu mendemonstrasikan teknik-teknik dasar bermain sepak takraw seperti sepak sila, sepak mula, sepak kuda, sepak badek, sepak cungkil, memaha, mendada, menapak, heading, smash, dan blocking (Wahyudi, Budiman, & Saepudin, 2018). Dengan demikian, dosen sepak takraw harus mampu merancang kegiatan yang mampu melibatkan siswa sehingga kelas daring akan lebih hidup. Dengan strategi pelibatan mahasiswa yang baik, motivasi belajar mahasiswa akan meningkat, dan hasil belajar pun bisa dicapai oleh mahasiswa dengan baik. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan ruang bagi mahasiswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran daring. Bahkan, Banna, Lin, Stewart, dan Fialkowski (2015) menekankan bahwa keterlibatan adalah solusi utama dari permasalahan yang dialami mahasiswa seperti perasaan terisolasi dan putus sekolah (Syofian & Gazali, 2021). Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dan manfaat hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Pengajar harus dituntut untuk mampu menggunakan alat teknologi yang telah disediakan dan tidak menutup kemungkinan juga teknologi tersebut akan

sesuai dengan perkembangan zaman. Pengajar harus mampu mengembangkan keterampilan untuk membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar.

Hasil yang saya dapatkan dari kuesioner mahasiswa jurusan pendidikan olahraga dan kesehatan dengan 32 jawaban untuk penelitian pengembangan media pembelajaran, adapun respon dari mahasiswa dengan menjawab "tidak" sebanyak 25 mahasiswa dengan presentase 78,13% dan yang menjawab "iya" sebanyak 7 mahasiswa dengan presentase 21,88% jadi penelitian ini baik dilakukan untuk meningkatkan media pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik meneliti tentang media pembelajaran aktivitas pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Sila dalam Permainan Sepak Takraw pada mahasiswa prodi penjasokesrek Tahun ajaran 2024/2025.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis video tutorial yang fokus pada materi teknik dasar tutorial sepak sila pada materi sepak takraw untuk mahasiswa prodi penjasokesrek. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan dalam upaya pemecahan masalah belajar (Cahyadi, 2019; Maulina, Geelan, Basri, & Noni, 2021). Model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu; analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis (*analyze*) dilakukan kegiatan analisis kebutuhan, analisis lingkungan dan fasilitas, dan analisis pembelajaran. Tahap desain (*design*) dilakukan kegiatan penentuan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan, membuat rancang bangun produk atau media yang dikembangkan dalam bentuk *storyboard*, menentukan dan menetapkan desain tampilan media, penyusunan materi, dan menyusun instrumen penilaian produk atau media yang dikembangkan. Pada tahap pengembangan (*development*) meliputi penyiapan materi untuk membuat media yang akan dikembangkan. Seperti pengumpulan audio, gambar, video, dan animasi yang diperoleh melalui pembuatan sendiri, dari arsip pribadi dan diambil langsung di lapangan. Kemudian dilanjutkan dengan menggabungkan perangkat lunak yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga menggabungkan media, yaitu foto, teks, video dan musik menjadi satu media video pembelajaran. Setelah media dikembangkan, media video pembelajaran akan dimasukan atau burn ke dalam DVD dengan menggunakan software. Pada tahap implementasi (*implementation*), produk atau media yang dikembangkan akan diimplementasikan dan diuji cobakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dilakukannya tahap ini adalah untuk mengetahui tanggapan atau respon peserta didik dan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh produk atau media yang dikembangkan dapat mencapai keberhasilan dan tujuan yang ditentukan. Evaluasi yang dilakukan adalah dengan evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilaksanakan ketika suatu kegiatan atau tahapan masih dilakukan atau sedang berlangsung (Mardiah dan Syarifuddin, 2018).

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Produk atau media yang dikembangkan terlebih dahulu direview dan dinilai oleh ahli desain pengembangan, ahli isi bidang studi atau pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Ahli desain Kualifikasi minimal S2 yang bersedia mereview rancangan video pembelajaran, ahli bidang studi atau pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini adalah seorang dosen jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, ahli media kualifikasi minimal S2 yang kesediaannya mereview rancangan video pembelajaran di lingkungan Universitas Pendidikan Ganesha. Komentar, masukan,

dan saran dari para ahli digunakan sebagai perbaikan produk atau media yang dikembangkan. Setelah melaksanakan perbaikan berdasarkan dari komentar, masukan, dan saran dari para ahli, produk selanjutnya diuji cobakan kepada mahasiswa penjas kesrek melalui uji coba perorangan oleh 3 orang mahasiswa, dan uji coba kelompok kecil oleh 7 orang mahasiswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode angket atau kuesioner. Metode angket atau kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dan hasil penilaian dari ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil data yang diperoleh dari teknik analisis deskriptif kualitatif pada penelitian ini adalah berupa komentar, masukan, dan saran dari uji validitas dan uji coba produk yang dilakukan, sehingga dapat dilakukan perbaikan produk. Analisis deskriptif kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengolah data hasil uji validitas produk. Data yang diperoleh dari angket/kuesioner uji validitas dikonversi ke dalam bentuk skor dengan menggunakan pengukuran skala 5 atau Skala Likert. Untuk memperoleh tingkat kelayakan atau validitas produk, skor yang diperoleh dari angket diubah menjadi persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Penelitian pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video tutorial sepak sila pada materi sepak takraw untuk mahasiswa prodi penjas kesrek. Hasil penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahapan awal sebelum dilakukan pengembangan produk/media pada model pengembangan ADDIE adalah melakukan analisis (*analyze*). Pada tahap analisis dilakukan observasi dan wawancara narasumber (pengajar mata kuliah pilihan teknik praktek pembelajaran permainan sepak takraw) memberikan gambaran tentang metode dan proses pembelajaran yang sudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw. Masalah yang ditemui peneliti adalah kurangnya media pembelajaran teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw. Peneliti berdasarkan kondisi tersebut melakukan upaya untuk mendukung tersedianya media pembelajaran berbasis video tutorial yang menarik, efektif, dan efisien. Analisis lingkungan dilakukan peneliti di Prodi Penjas kesrek terkait fasilitas pendidikan seperti Liquid Cristal Display (LCD), proyektor dan alat-alat pendukung media pembelajaran berbasis video tutorial. Berdasarkan analisis tersebut, fasilitas pendidikan pendukung memadai untuk dilakukan pengembangan media ini di Prodi Penjas kesrek. Mahasiswa Prodi Penjas kesrek juga dapat menggunakan laptop atau smartphone miliknya untuk proses kegiatan pembelajaran berlangsung, namun belum ada media pembelajaran berbasis video tutorial yang membahas tentang teknik dasar Sepak sila dalam permainan sepak takraw. Pada analisis mata kuliah materi yang dipilih peneliti yakni teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw karena berdasarkan observasi mahasiswa kurang memahami bagaimana teknik dasar, tahapan/langkah- langkah melakukan teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw. Mahasiswa diharapkan dengan mudah memahami teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw tersebut secara efektif dan efisien 53 dengan mengimplementasikan video tutorial teknik dasar dalam teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw.

Setelah melakukan analisis terhadap produk/media yang dikembangkan, tahap selanjutnya dilakukan perencanaan dan desain (*design*). Kegiatan yang dilakukan pada tahap design adalah menentukan *hardware* dan *software* yang digunakan untuk membuat bahan ajar berbasis digital. *Hardware* yang digunakan adalah smartphone dan laptop sedangkan *software* yang digunakan adalah *Capcut*. Kemudian menetapkan desain tampilan media, mulai dari menetapkan desain

tampilan sampul, jenis huruf, dan yang lainnya. Kegiatan terakhir yang dilakukan pada tahap desain adalah menyusun materi dan instrumen penilaian bahan ajar dalam bentuk angket/kuesioner.

Tahapan ketiga yang dilakukan adalah tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan bahan ajar dan materi berupa naskah materi, audio, video tutorial yang di dapat melalui pembuatan sendiri dan dokumentasi penyaji saat di lapangan. Setelah penyiapan bahan ajar dan materi, kegiatan selanjutnya yaitu memproduksi media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan aplikasi *capcut*. Dari proses penyiapan bahan ajar dan materi hingga produksi bahan ajar berbasis video tutorial, akan menghasilkan produk atau media berupa bahan ajar berbasis video tutorial sepak sila pada materi sepak takraw untuk mahasiswa prodi penjas kesrek. Setelah bahan ajar selesai dibuat, produk atau media yang dikembangkan berupa bahan ajar berbasis video tutorial diuji atau divalidasi terlebih dahulu kelayakannya oleh pakar atau ahli pembelajaran menggunakan angket/kuesioner yang sudah disiapkan. Orang yang digunakan sebagai pakar atau ahli pembelajaran adalah dosen yang memiliki keahlian sesuai dengan bidang atau keahlian yang dimiliki. Para pakar atau ahli tersebut adalah Bapak Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P., sebagai ahli materi/isi pembelajaran, Bapak Prof. Dr. I Gede Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd., sebagai ahli desain pembelajaran, dan Bapak Dr. Kadek Yogi Parta Lesmana, S.Pd., M.Pd., sebagai ahli media pembelajaran. Selain memberikan penilaian terhadap produk atau media yang dikembangkan, para pakar atau ahli pembelajaran juga memberikan masukan dan saran perbaikan sebagai acuan untuk memperbaiki produk atau media yang dikembangkan agar menjadi lebih baik.

Pada tahap keempat, media pembelajaran berbasis video tutorial yang sudah selesai diperbaiki berdasarkan masukan dan saran dari para ahli pembelajaran, selanjutnya dilakukan kegiatan implementasi (*implementation*) melalui uji coba produk kepada peserta didik dan coba diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Implementasi dan uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video tutorial jika digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran. Uji coba produk dilakukan dengan menggunakan angket/kuesioner dan dilakukan oleh mahasiswa prodi penjas kesrek melalui uji coba perorangan yang dilakukan oleh 3 orang mahasiswa, dan uji coba kelompok kecil oleh 7 orang peserta didik.

Tahapan kelima atau terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah melakukan evaluasi (*evaluation*). Kegiatan evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui produk atau media yang dikembangkan sudah berhasil dan sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Evaluasi yang digunakan pada penelitian ini adalah evaluasi formatif, yaitu menilai atau mengukur produk yang dikembangkan ketika tahapan masih berlangsung, meliputi validasi ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial sepak sila pada materi sepak takraw untuk mahasiswa prodi penjas kesrek yang mengacu pada model pengembangan ADDIE, sehingga menghasilkan naskah materi sebagai kerangka dasar untuk membuat media pembelajaran berbasis video tutorial, maka dihasilkan sebuah media pembelajaran berbasis video tutorial tutorial sepak sila pada materi sepak takraw untuk mahasiswa prodi penjas kesrek, dimana media pembelajaran berbasis video tutorial ini terdiri dari; (1) sampul, (2) judul penelitian, (3) logo undiksha, (4) kegiatan belajar yang terdiri dari uraian materi permainan sepak bola dan aktivitas pembelajaran permainan sepak bola yang menjelaskan tentang tahapan cara melakukan sepak sila dalam permainan sepak takraw, dan (6) penutup yang berisikan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data yang mengacu pada hasil uji validitas produk yang dikembangkan, hasil review dan penilaian dari masing-masing subjek penelitian dipaparkan secara rinci dan berurutan pada tabel 4 sebagai berikut

Tabel 1. Hasil Persentase Uji Kelayakan Bahan Ajar

No	Subjek Penelitian	Hasil Kelayakan Produk/Media (%)	Keterangan
1	Ahli Isi/Materi Pembelajaran	95%	Sangat Layak/Sangat Valid
2	Ahli Desain Pembelajaran	96%	Sangat Layak/Sangat Valid
3	Ahli Media Pembelajaran	95%	Sangat Layak/Sangat Valid
4	Uji Coba Perorangan	91,56%	Sangat Layak/Sangat Valid
5	Uji Coba Kelompok Kecil	92%	Sangat Layak/Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validitas atau uji kelayakan produk dari masing-masing subjek penelitian, dapat disimpulkan bahwa produk atau media yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis video tutorial sepak sila pada materi sepak takraw untuk mahasiswa prodi penjaskesrek sangat layak digunakan sebagai bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya pada mata kuliah materi sepak takraw.

Pembahasan

Pengembangan media video tutorial teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw ini didesain untuk mahasiswa prodi Penjaskesrek tahun ajaran 2024/2025. Mahasiswa dapat menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial ini sebagai alat dan bahan sebagai sumber pembelajaran sehingga dapat memudahkan mahasiswa menelaah, memahami, mempraktikkan materi yang disampaikan oleh pengajar. Video tutorial penting dikembangkan karena video tutorial ini dibuat agar mahasiswa dapat dengan mudah memahami beberapa teknik dasar dalam permainan sepak takraw yaitu teknik dasar sepak sila.

Secara keseluruhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial teknik Dasar sepak sila Dalam Permainan Sepak Takraw Pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek Tahun Ajaran 2024/2025 dinyatakan valid/layak. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji para ahli yang menunjukan 3 orang ahli mengatakan sangat baik. oleh ahli isi materi pembelajaran dengan nilai 95%, ahli desain pembelajaran 96%, ahli media pembelajaran 95%. Dari keseluruhan ahli memberikan predikat sangat baik. Sedangkan pada hasil uji coba perorangan 3 orang mahasiswa Prodi Penjaskesrek mendapatkan nilai (91,56%) dengan katagori sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil 7 orang mahasiswa Prodi Penjaskesrek mendapatkan nilai (92%) dengan katagori sangat baik. Sehingga dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran permainan sepak takraw. Hal ini juga disampaikan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh:

Peneliti ketut widianto yang berjudul " media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar smash gunting dan smash gulung dalam permainan sepak takraw pada mahasiswa prodi penjaskesrek tahun akademik 2022/2023" hasil menunjukan bahwa validasi pengembangan media video pembelajaran berbasis video tutorial yang dilakukan yakni : (a) ahli isi pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase 95%, (b) ahli desain pembelajaran pada kategori sangat baik dengan persentase 94%, (c) ahli media pembelajaran pada kategori sangat baik dengan persentase 95%, (d) ahli praktisi lapangan pada kategori sangat baik dengan presentase 95%, (e) uji perorangan pada kategori sangat baik dengan persentase 94,2%, (f) uji coba kelompok kecil pada kategori sangat baik dengan persentase 94,35%. Dari hasil tersebut dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar smash gunting dan smash gulung dalam permainan sepak takraw pada Prodi Penjaskesrek dapat dinyatakan sangat layak digunakan.

Penelitian Kadek Andra Yuga Wigrha Pratama yang berjudul "Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Cungkil Dalam Permainan Sepak Takraw Pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek Tahun 2022/2023" Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial yang dilakukan yakni: (a) ahli isi pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase 95%, (b) ahli desain pembelajaran pada kategori sangat baik dengan

persentase 98%, 68 (c) ahli media pembelajaran pada kategori sangat baik dengan persentase 96,36%, (d) ahli praktisi lapangan pada kategori sangat baik dengan persentase 94%, (e) uji perorangan pada kategori sangat baik dengan persentase 98%, (f) uji coba kelompok kecil pada kategori sangat baik dengan persentase 91,11%, dan (g) uji coba kelompok besar pada kategori sangat baik dengan persentase 91,52%. Dari hasil tersebut dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar sepak cangkik dalam permainan sepak takraw pada Prodi Penjaskesrek dapat dinyatakan sangat layak digunakan.

Penelitian I komag wiratama, Kadek yogi parta lasmana, Ni luh putu spyawati yang berjudul "pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi teknik dasar passing bola basket dengan kombinasi permainan tic tac toe pada peserta didik kelas X Sman 1 sawan". Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analysis, design, developmen, implementation, dan evaluation. Media yang dikembangkan berupa video pembelajaran PJOK. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan tanggapan dari ahli isi/materi pembelajaran memperoleh persentase 91%(sangat baik), ahli desain pembelajaran memperoleh 98% (sangat baik), ahli media pembelajaran memperoleh 91% (sangat baik), ahli praktisi lapangan memperoleh 99% (sangat baik). Hasil uji coba peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok yaitu uji coba perorangan memperoleh persentase 92% (sangat baik), uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 90% (sangat baik), uji coba kelompok besar memperoleh persentase 88% (baik). Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran teknik dasar passing bola basket yang di kombinasikan dengan kombinasi permainan tic tac toe layak digunakan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi permainan bola basket.

Melalui hasil yang didapat pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw Pada 69 Mahasiswa Prodi Penjaskesrek dapat dikatakan kegunaannya sebagai berikut: 1. Peneliti harapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran Teknik Praktik Permainan Sepak Takraw dalam materi teknik dasar sepak sila. 2. Peneliti berharap dengan adanya media pembelajaran berupa video Tutorial ini mahasiswa lebih mudah mempelajari Teknik Dasar sepak sila dalam Permainan Sepak Takraw.

SIMPULAN

Berdasarkan Simpulan dari penelitian ini adalah rancang bangun produk atau media pengembangan berupa media pembelajaran berbasis video tutorial sepak sila pada materi sepak takraw untuk mahasiswa prodi penjaskesrek yang mengacu pada model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Berdasarkan hasil uji validitas produk yang diperoleh melalui penyebaran angket atau kuesioner kepada subjek penelitian, hasil yang diperoleh adalah; (1) dari uji ahli isi/materi pembelajaran memperoleh nilai sebesar 95% berkualifikasi sangat baik, (2) uji ahli desain pembelajaran memperoleh nilai sebesar 96% berkualifikasi sangat baik, (3) uji ahli media pembelajaran memperoleh nilai sebesar 95% berkualifikasi sangat baik, (4) uji coba perorangan memperoleh nilai sebesar 91,56% berkualifikasi sangat baik, dan (5) uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 92% berkualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial tutorial sepak sila pada materi sepak takraw untuk mahasiswa prodi penjaskesrek sangat layak untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran berbasis video tutorial merupakan upaya nyata untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh dosen agar mahasiswa bisa belajar dimanapun dan kapanpun. Media pembelajaran ini bisa menjadi acuan bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar digital dengan materi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dan kondisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Darsana, I. M. A., Satyawan, I. M., Spyawanati, N. L. P., Astra, I. K. B., & Parta Lesmana, K. Y. (2021). Video Tutorial Model Permainan dalam PJOK untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 3 Kegiatanku. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(3), 182. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i3.39717>
- Maulina, Geelan, D., Basri, M., & Noni, N. (2021). Constructing WhatsApp-based speaking instructional material (WABSIM) for EFL teaching and learning: A need analysis. *Asian EFL Journal*, 28(12), 89–110. <https://doi.org/10.35542/osf.io/eyk34>
- Semarayasa, I. K. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Tingkat Motor Ability Terhadap Keterampilan Servis Atas Sepak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(1).
- Suparman, S., Ilham, I., Indriyani, I., Jambi, U., & Koresponden, I. (2022). pengembang video tutorial sepak sila pada pembelajaran sepak takraw siswa sekolah asar. 3(2). <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2>
- Syofian, M., & Gazali, N. (2021). *Journal of Sport Education (JOPE)*. *Journal of Sport Education (JOPE)*, 3(2), 63–74.
- Syarifuddin, M. dan. (2018). Model-model Evaluasi Pendidikan. *Mitra Ash-Shibyan Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1).