

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL TEKNIK DASAR RENANG GAYA DADA

Valentino Bagus Sugiantara¹, I Gede Suwiwa², I Komang Sukarata Adnyana³

^{1,2,3}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Ganesha

[1valentinosugiantara222@gmail.com](mailto:valentinosugiantara222@gmail.com), [2gede.suwiwa@undiksha.ac.id](mailto:gede.suwiwa@undiksha.ac.id),
[3sukarata.adnyana@undiksha.ac.id](mailto:sukarata.adnyana@undiksha.ac.id)

Abstract

This study aims to design and develop video tutorial-based learning media for swimming subjects. This media is designed to support the learning process. The background of this study is rooted in suboptimal classroom management because learning still tends to be centered on educators. Video tutorial-based learning media is designed to support the learning process. This study applies the ADDIE development model, which consists of five main stages: analysis, design, development, implementation, evaluation. The results of the study show that video tutorial-based learning media has a very high level of validation. The subjects of the study were students of the Penjaskesrek study program in the 2024/2025 academic year, with the research instrument in the form of a score scale questionnaire. Based on the assessment of learning content experts 98.21%, learning design experts 92.5%, learning media experts 100%, and field practitioner experts 95%. The results of the small group trial got a score of 97.5%, and the large group trial got a score of 96.06%. Based on these results, it can be concluded that video tutorial-based learning media for basic breaststroke swimming techniques is feasible to be implemented in the swimming learning process.

Keywords: Learning Video Media, Breaststroke Swimming, ADDIE Model

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial sebagai penunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran renang, khususnya teknik dasar gaya dada. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada permasalahan pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik dan pengelolaan kelas yang kurang optimal. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Penjaskesrek) tahun akademik 2024/2025. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner skala penilaian. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan: ahli isi pembelajaran memberikan skor 98,21%, ahli desain 92,5%, ahli media 100%, dan praktisi lapangan 95%. Uji coba kelompok kecil memperoleh nilai 97,5%, sedangkan uji coba kelompok besar mencapai 96,06%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis video tutorial ini dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran renang guna meningkatkan efektivitas dan kemandirian belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media Video Pembelajaran; Renang Gaya Dada; Model ADDIE

Submitted: 2025-08-15	Revised: 2025-08-25	Accepted: 2025-09-04
-----------------------	---------------------	----------------------

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan kita dan juga sangat berpengaruh untuk masa depan kita. Secara umum, pengertian pendidikan adalah suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu agar dapat hidup dan menjamin masa depan. Bagi kita pendidikan sangatlah penting agar menjadi insan yang terdidik. Pendidikan dalam maknanya yang luas senantiasa menstimulir dan menyertai perubahan dan perkembangan umat manusia dalam kehidupannya. Pendidikan juga merupakan upaya bangsa dan masyarakat dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara yang lebih baik di masa depan Elihami & Syahid (2018). Hasil pendidikan yang diperoleh masing-masing warga negara diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia secara individual ataupun keseluruhan di masa kini dan dimasa mendatang (Sirait, 2016).

Membangun generasi penerus yang bertanggung jawab dan juga berkualitas lewat upaya pendidikan itu merupakan suatu tuntutan dan keharusan. Sebagai lembaga yang menjalankan

pendidikan secara formal, sekolah adalah suatu tempat melaksanakan organisasi pendidikan secara keseluruhan. Sedangkan guru merupakan orang yang bertanggung jawab dalam menunjukkan dan mengontrol kegiatan pendidikan secara professional di sekolah. Guru adalah kunci utama dalam sistem pendidikan, dalam dunia pendidikan khususnya sekolah tidak banyak berarti apabila fungsi dasar pembelajaran yaitu interaksi guru dengan Mahasiswa tidak berkualitas (Purwoko, 2018). Keterampilan professional yang dimiliki guru dalam melakukan proses belajar mengajar adalah faktor penentu bagi pendidikan. Untuk menjadi seorang pendidik yang profesional diperlukan teknik mengajar yang berkelanjutan dengan pengamatan- pengamatan serta latihan-latihan secara langsung. Hal ini tidak semata mata untuk diketahui dan dimiliki, namun sekaligus sebagai pokok pijakan awal untuk pembelajaran pendidikan dan juga pengajaran berikutnya. Didalam mekanisme pendidikan budaya dan karakter bangsa, secara aktif Mahasiswa mengembangkan potensi di dalam dirinya (Syarif & Rahmat, 2018), melaksanakan proses internalisasi, dan penghayatan nilai-nilai Elihami & Firawati (2017) menjadikan kepribadian mereka di dalam masyarakat agar mudah dalam bergaul, mengembangkan kehidupan masyarakat yang bertambah sejahtera, serta mengembangkan kehidupan bangsa yang bermartabat (Mughtar & Suryani, 2019).

Belajar sebagai proses perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Interaksi ini berlangsung secara di sengaja, pembelajaran berpusat pada tujuan yang hendak dicapai berlandaskan perencanaan. Proses pembelajaran yang terjadi membuat seseorang atau sekelompok orang (Mahasiswa) melangsungkan proses belajar sesuai dengan agenda pengajaran yang telah di programkan. Kegiatan pembelajaran menyertakan beberapa komponen yakni guru, Mahasiswa, tujuan, isi pembelajaran, media, mode, dan evaluasi. Prestasi belajar dapat diraih dengan mengandalkan kemampuan intelektual, emosional, dan spiritual, dan juga ketahanan dalam menghadapi semua aspek situasi kehidupan proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan (Luh & Ekayani, 2021).

Renang gaya dada merupakan salah satu gaya yang ada di dalam olahraga renang. Gerakan renang gaya dada ini diambil dari satu gerakan tangan, satu Gerakan kaki, dan satu tarikan nafas. Pada saat tangan menarik air kaki juga ikut ditarik, dan pada saat tangan diluncurkan ke depan diikuti dengan gerakan kaki menendang ke belakang. Untuk pengambilan nafas pada saat tangan menarik air ke belakang, cara pengambilan nafas yaitu dengan cara menarik kepala ke permukaan air dengan pandangan ke arah depan. Renang gaya dada dapat diartikan sebagai renang gaya katak, karena gerakannya yang menyerupai gerakan hewan katak pada saat melakukan gerakan renang gaya dada (Nugthroho & Khory, 2020).

Hasil observasi awal dengan cara melakukan wawancara kepada pendidik dan Mahasiswa secara langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung, pendidik mengatakan pengelolaan kelas masih belum optimal karena pembelajaran masih cenderung berpusat kepada pendidik. Beberapa faktor yang bisa mempengaruhi kurang maksimalnya Mahasiswa pada saat proses pembelajaran renang yaitu pada teknik dasar renang gaya dada antara lain 1) kurangnya inisiatif Mahasiswa untuk mencari referensi melalui media lain, 2) kurang memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada, 3) masih banyak Mahasiswa yang belum mampu memahami gerak teknik dasar renang gaya dada pada saat proses pembelajaran, 4) masih banyak Mahasiswa yang tidak mengamati apa yang sudah di paparkan mengenai teknik dasar renang gaya dada, 5). waktu yang digunakan Mahasiswa untuk belajar sangat singkat pada saat jam olahraga saja. Media pembelajaran berupa video tutorial belum tersedia dalam pembelajaran teori maupun praktek pada pembelajaran renang. Sehingga pada proses pembelajaran masih banyak Mahasiswa yang belum memahami dengan baik mengenai teknik dasar renang gaya dada. Apabila masalah seperti ini dibiarkan berlanjut akan berimbas pada hasil belajar Mahasiswa yang belum optimal.

Video pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai teknik dasar renang gaya dada. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setyana (2022) menyatakan bahwa dalam pembelajaran pada 100 Alat Belajar 2022 diketahui bahwa media berbasis video sangat sering digunakan dan lebih

menarik karena terdapat video yang dilengkapi dengan audio sehingga membantu siswa tidak hanya dari segi pengetahuan tetapi juga keterampilan, hal ini berarti media dengan video pembelajaran dapat menarik minat mahasiswa dalam belajar, sehingga mereka akan lebih memahami teknik dasar renang gaya dada. Beberapa hasil penelitian terdahulu juga menyatakan hal serupa, bahwa media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan pemahaman mengenai gerak renang. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Anugrah (2023), Spyanawati (2021), dan Artika, dkk (2022).

Berdasarkan uraian di atas maka perlu adanya pengembangan sebuah media pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar PJOK materi renang gaya dada yang dikemas dalam sebuah judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Renang Gaya Dada Pada Mahasiswa Prodi Penjasokesrek Tahun Akademik 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 renang gaya dada 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 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, dilanjutkan dengan menggabungkannya diperangkat lunak yang sudah ditentukan sehingga menjadi media pembelajaran dalam bentuk video tutorial. Setelah media pembelajaran video tutorial selesai, selanjutnya akan dinilai berupa lembar validasi untuk mengetahui tingkat validasi media pembelajaran video tutorial teknik dasar renang gaya dada ini. 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 kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. 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 penjasresrek melalui uji coba kelompok kecil oleh 10 orang mahasiswa, dan uji coba kelompok besar menggunakan sebanyak satu kelas mahasiswa yang berada pada semester 1 dengan jumlah 30 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 kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

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 teknik dasar renang gaya dada untuk mahasiswa prodi penjasresrek. 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 renang) memberikan gambaran tentang metode dan proses pembelajaran yang sudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran teknik dasar renang gaya dada. Masalah yang ditemui peneliti adalah kurangnya media pembelajaran teknik dasar renang gaya dada. 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 Penjasresrek 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 Penjasresrek. Mahasiswa Prodi Penjasresrek 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 renang gaya dada. Pada analisis mata kuliah materi yang dipilih peneliti yakni teknik dasar renang gaya dada karena berdasarkan observasi mahasiswa kurang memahami bagaimana teknik dasar, tahapan/langkah- langkah melakukan teknik dasar renang gaya dada. Mahasiswa diharapkan dengan mudah memahami teknik dasar renang gaya dada tersebut secara efektif dan efisien dengan mengimplementasikan video tutorial teknik dasar renang gaya dada.

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 teknik dasar renang gaya dada untuk mahasiswa prodi penjaskesrek. 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. Gede Eka Budi Darmawan, S.Pd., M.Or., sebagai ahli materi/isi pembelajaran, Bapak Dr. Kadek Yogi Parta Lesmana, S.Pd., M.Pd., AIFO-P., sebagai ahli desain pembelajaran, Bapak Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Pd., AIPO-P., sebagai ahli media pembelajaran, dan Ida Bagus Gede Jaya Mahotama, S.Pd., sebagai ahli praktisi lapangan. 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 penjaskesrek melalui uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 10 orang mahasiswa, dan uji coba kelompok besar oleh 1 kelas mahasiswa semester 1 dengan jumlah 30 mahasiswatakraw.

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, ahli praktisi lapangan, serta uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar renang gaya dada untuk mahasiswa prodi penjaskesrek 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 teknik dasar renang gaya dada untuk mahasiswa prodi penjaskesrek, 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 teknik dasar renang gaya dada dan aktivitas pembelajaran renang yang menjelaskan tentang tahapan cara melakukan teknik dasar renang gaya dada, 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 1 sebagai berikut

Tabel 1. Hasil Persentase Uji Kelayakan Bahan Ajar

No	Subjek Penelitian	Hasil Kelayakan Produk/Media (%)	Keterangan
1	Ahli Isi/Materi Pembelajaran	98,21%	Sangat Layak/Sangat Valid
2	Ahli Desain Pembelajaran	92,5%	Sangat Layak/Sangat Valid
3	Ahli Media Pembelajaran	100%	Sangat Layak/Sangat Valid
4	Ahli Praktisi Lapangan	95%	Sangat Layak/Sangat Valid
5	Uji Coba Kelompok Kecil	97,5%	Sangat Layak/Sangat Valid
6	Uji Coba Kelompok Besar	96,06%	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 teknik dasar renang gaya dada untuk mahasiswa prodi penjas kesrek sangat layak digunakan sebagai bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya pada mata kuliah materi renang.

Pembahasan

Program pengembangan video tutorial teknik dasar renang gaya dada ini didesain untuk mahasiswa prodi Penjas kesrek Tahun Akademik 2024/2025 kelas B. Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial ini sebagai alat dan bahan sebagai sumber pembelajaran sehingga dapat memudahkan peserta didik menelaah, memahami, mempraktikkan materi yang disampaikan oleh pengajar, dan juga dapat memotivasi peserta didik pada saat mengikuti proses pembelajaran. Pernyataan ini juga didukung oleh Suwiwa et.al (2022) yang menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis media video telah memenuhi aspek kelayakan isi, media, dan desain, sehingga layak digunakan oleh mahasiswa sebagai sumber belajar. Selain itu, hasil penelitian juga mengindikasikan bahwa efektivitas media video ini berada pada tingkat yang tinggi, terbukti dari peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, media video tidak hanya layak secara teoritis dan teknis, tetapi juga memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Suwiwa et al., 2022).

Selanjutnya Widiyanto et al 2023 menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran video tutorial dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman. Dengan media berupa video materi disajikan dengan menarik, berisi gambar, video dan lagu yang mudah untuk dipahami (Widiyanto et al., 2023). Selain itu, Ribawati (2015) yang menyatakan "Penggunaan video akan memunculkan motivasi belajar bagi peserta didik, motivasi belajar peserta didik akan nampak dalam aktivitas peserta didik tersebut dalam belajar yang pada akhirnya dapat menimbulkan hasil belajar peserta didik yang optimal" (Ribawati, 2015). Sehingga video tutorial juga penting dikembangkan karena video tutorial ini dibuat agar peserta didik dapat dengan mudah memahami teknik dasar renang gaya dada.

Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari pengajar sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Pengajar perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengaktifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah media pembelajaran berbasis video tutorial. Sangat disayangkan jika keterbatasan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini terus dibiarkan dan tidak dikembangkan oleh pengajar khususnya pada mata pelajaran renang, karena strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat akan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan melalui berbagai upaya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dengan harapan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan begitu peserta didik mampu lebih mudah memahami, menyerap, dan mengimplementasikan materi yang dipelajarinya. Maka peneliti

tertarik meneliti tentang media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar renang gaya dada.

Media video tutorial merupakan media visual yang menggabungkan teks dan gambar yang didesain sedemikian rupa dan telah melewati tahap pengembangan, uji ahli dan uji coba produk. Media ini dibuat menggunakan software CapCut. Desain pengembangan media pembelajaran pengembangan teknik dasar renang gaya dada berbasis video tutorial dibuat berdasarkan rancangan video yang mencakup tata letak, desain gambar, penggunaan tata bahasa yang baik. Adapun rincian dari komponen-komponen yang terdapat pada video tutorial yaitu: 1. Logo fakultas dan universitas, 2. Perkenalan, nama prodi, jurusan, fakultas, dan universitas, 3. Pengertian olahraga renang, macam-macam gaya dalam olahraga renang, dan pengertian renang gaya dada, 4. Teknik gerakan kaki renang gaya dada, teknik gerakan tangan renang gaya dada, dan teknik kombinasi kaki dan tangan renang gaya dada,

Temuan dari pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar renang gaya dada memberikan implikasi penting bagi mahasiswa, dosen, dan pembelajaran secara umum. Bagi mahasiswa, media ini memudahkan proses memahami, mengingat, dan mempraktikkan materi karena dapat diakses kapan saja dan disajikan secara visual dan sistematis, sehingga meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar. Bagi dosen, media ini menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan efisien, sekaligus mendorong peran dosen sebagai fasilitator yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Secara umum, pembelajaran menjadi lebih berkualitas karena penggunaan video tutorial mampu menjembatani keterbatasan metode konvensional, menyajikan materi dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

SIMPULAN

Berdasarkan simpulan dari penelitian ini adalah rancang bangun produk atau media pengembangan berupa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar renang gaya dada untuk mahasiswa prodi penjasokesrek 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 98,21% berkualifikasi sangat baik, (2) uji ahli desain pembelajaran memperoleh nilai sebesar 92,5% berkualifikasi sangat baik, (3) uji ahli media pembelajaran memperoleh nilai sebesar 100% berkualifikasi sangat baik, (4) uji ahli praktisi lapangan memperoleh nilai sebesar 95% berkualifikasi sangat baik (5) uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 97,5% berkualifikasi sangat baik, dan (6) uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 96,06% berkualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar renang gaya dada untuk mahasiswa prodi penjasokesrek 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

- Artika, I. K. G. W., Darmayasa, I. P., & Dartini, N. P. D. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Materi Teknik Dasar Shooting Bola Basket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(2), 156–161. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJIK/article/view/43109>
- 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>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/PutuEkayani/publication/315105651_Pentingnya_Penggunaan_Media_Pembelajaran_Untuk_Meningkatkan_Prestasi_Belajar_Siswa/Links/58ca607eaca272a5508880a2/Pentingnya_Penggunaan-Media-Pembelajaran-Untuk-Meningkatkan-Prestasi-
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50–57. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.142>
- 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>
- Nugroho, F. A., & Khory, F. D. (2020). Pengaruh Media Audio Visual Dan Latihan Drill Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 8(3), 137–142. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Purwoko, S. (2018). Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah, komitmen guru, disiplin kerja guru, dan budaya sekolah terhadap kinerja guru SMK. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 6(2), 150. <https://doi.org/10.21831/amp.v6i2.8467>
- Ribawati, E. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Candrasangkala : Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 1(1), 134–145.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Suwiwa, I. G., Astra, I. K. B., Muliarta, I. W., & Mashuri, H. (2022). Pengembangan Teknik Dasar Media Video Game Petanque. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 8143.
- Widianto, K., Ketut Semarayasa, I., Komang, I., & Adnyana, S. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Smash Gunting dan Smash Gulung dalam Permainan Sepak Takraw. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(3), 289–296. <https://doi.org/10.23887/jiku.v11i3.65500>