

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL PADA MATERI PERMAINAN SEPAK BOLA TEKNIK DASAR PASSING UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 2 SINGARAJA

Putu Setiawan¹, Kadek Yogi Parta Lesmana², I Made Satyawan³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Ganesha

¹setiawan.3@undiksha.ac.id

Abstract

This research was conducted with the aim of developing video tutorial-based learning media on basic passing techniques in soccer games for class VIII students of SMP Negeri 2 Singaraja and to find out the responses of experts and students in individual trials, small group trials and large group trials on the developed learning media. This research was implemented using the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collection method used a questionnaire in the form of a score scale and. The data analysis technique used in this study was a quantitative descriptive analysis technique. The results of the development of video tutorial-based learning media were: (a) learning material experts were in the very good category with a percentage of 100%, (b) learning design experts were in the very good category with a percentage of 96%, (c) learning media experts were in the very good category with a percentage of 100%, (d) individual trials were in the very good category with a percentage of 93%, (e) small group trials were in the very good category with a percentage of 90%, (f) large group trials were in the very good category with a percentage of 92%. These results indicate that video tutorial-based learning media for basic passing techniques in soccer for eighth-grade students is suitable for use. Teachers are advised to implement video tutorial-based learning media in relevant subjects.

Keywords: learning media; video tutorial; soccer; passing technique

Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial pada teknik dasar passing dalam pada permainan sepak bola untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja serta mengetahui tanggapan dari para ahli serta peserta didik dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini dimplementasikan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner berbentuk skala skor dan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial yang dilakukan yakni: (a) ahli materi pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase 100%, (b) ahli desain pembelajaran pada kategori sangat baik dengan persentase 96%, (c) ahli media pembelajaran pada kategori sangat baik dengan persentase 100%, (d) uji perorangan pada kategori sangat baik dengan persentase 93%, (e) uji coba kelompok kecil pada kategori sangat baik dengan persentase 90%, (f) uji coba kelompok besar pada kategori sangat baik dengan persentase 92%. Dari hasil tersebut dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial pada teknik dasar passing dalam pada permainan sepak bola untuk kelas VIII dapat dinyatakan layak digunakan. Saran kepada pengajar untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran yang relevan.

Kata Kunci: media pembelajaran; video tutorial; sepak bola; teknik passing

Submitted: 2025-09-29

Revised: 2025-10-13

Accepted: 2025-10-20

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dan terhadap situasi tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan dapat mempengaruhi tingkah laku dan sikap peserta didik dalam menerima informasi. Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas, kreativitas, dan kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Dalam hal ini, guru harus dapat mengambil suatu keputusan ketika peserta didik belum dapat membentuk

kompetensi dasar, tentang kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan, metodenya diubah, atau mengulang kembali pembelajaran yang telah berlalu. Salah satu pembelajaran yang dapat di ubah dalam metode seperti menggunakan media pembelajaran salah satunya yaitu pembelajaran PJOK.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) pada dasarnya yaitu proses pendidikan yang mayoritas menggunakan aktivitas fisik di dalam pembelajarannya (Wirayasa, 2021). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) terdapat beberapa materi pelajaran yang tertuang dalam silabus dan kurikulum yang berlaku di sekolah, salah satunya materi Sepak bola. Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang mengharuskan individu memiliki keterampilan yang tinggi dalam Gerakan-gerakan yang terjadi pada permainan sangat kompleks. Untuk dapat bermain sepak bola dengan baik, dipengaruhi oleh banyak faktor (Rhamadhansyah, 2017). Permainan sepak bola yaitu permainan beregu yang dimainkan masing-masing oleh sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang (Sepak bola hampir seluruhnya menggunakan kemahiran kaki, kecuali penjaga gawang yang bebas menggunakan anggota badan manapun.

Pada era maju seperti saat sekarang ini kita dapat mengakses berbagai bentuk informasi dengan cepat melalui media digital. Apalagi untuk mengakses media pembelajaran dibidang ilmu pendidikan. Salah satunya pada ilmu pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan salah satu bagian penting dari materi pelajaran di sekolah. Pengembangan media pembelajaran PJOK merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu penyelesaian masalah sulitnya peserta didik untuk aktif bergerak, Pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dilakukan oleh para guru dapat membawa suasana pembelajaran yang baru, lebih inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik.

Pada dasarnya pembelajaran PJOK di sekolah menengah merupakan mata pelajaran yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik karena menekankan pada keterampilan gerak yang hampir setaip hari mereka lakukan. Pemahaman konsep dan latihan yang berturut-turut menjadikan pembelajaran olahraga di sekolah menengah menjadi salah satu mata pelajaran kegemaran peserta didik. Olahraga menjadi salah satu hal yang menarik untuk dilakukan peserta didik. Hal ini berdampak baik pada kebugaran jasmani dan mental peserta didik. Sepak bola juga memiliki gerakan yang lengkap, seperti gerakan kaki pada saat berlari menendang bola ke gawang lawan. Dalam permainan sepakbola setiap pemain harus memiliki keterampilan teknik dasar yang baik dan dituntut kerjasama tim dalam bermain. Sejalan dengan hal itu (Satyawan,2012) juga menyatakan bahwa sepakbola dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebolkan bola ke gawang lawan. Disamping menjadi olahraga kegemaran segala aspek lapisan masyarakat, sepakbola juga menjadi salah satu materi dalam pembelajaran olahraga di sekolah menengah pertama. Pembelajaran sepak bola menjadi primadona bagi peserta didik laki-laki pada umumnya. (Irwansyah,2018) menyatakan bahwa Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu menciptakan situasi belajar aktif sepanjang masa. Media dapat mendemonstrasikan suatu cara berpikir kepada orang lain dengan memberikan contoh. Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran untuk mempelajari suatu topik tertentu sesuai dengan tujuan belajar yang hendak dicapai. Selain itu juga terdapat lingkungan belajar yang dibutuhkan agar pembelajaran tersebut dapat berhasil.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru PJOK di SMP Negeri 2 Singaraja dapat diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang dikarenakan sarana dan prasarana masih kurang lengkap. pada pembelajaran materi sepak bola khususnya Passing peserta didik masih banyak yang tidak bisa mereka hanya asal-asalan melakukan tanpa mengetahui mana yang gerakan benar dan mana yang salah melainkan mereka hanya asal melakukan saja. apalagi di musim pandemi seperti ini guru hanya guru hanya memberi materi seperti membaca lalu memberi tugas kepada peserta didiknya. Untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran dalam hal ini. Pengembangan media pembelajaran sepak bola ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efisien.

Berdasarkan hasil survei analisis kebutuhan Media pembelajaran pada materi sepak bola kepada 70 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja, yang dilakukan melalui penyebaran angket atau kuesioner secara daring, ditemukan bahwa 90,9% orang siswa menggunakan *handphone* pribadi dan 78,57% siswa tertarik dengan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi permainan sepak bola teknik dasar passing. Saat ini, SMP Negeri 2 Singaraja menggunakan kurikulum MBKM. SMP Negeri 2 Singaraja menawarkan program kelas yang beragam, termasuk Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) bagi peserta didiknya. Setiap peserta didik memiliki metode pembelajaran yang beragam dan proses pemahaman informasi. Peserta didik SMP, terutama siswa kelas VIII adalah generasi yang tumbuh berkembang dalam dunia digital, di mana mereka sering berinteraksi dengan teknologi. Sehingga metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi lebih sesuai untuk generasi digital saat ini. Sebagian besar siswa telah memiliki *smartphone* untuk mengakses media pembelajaran yang telah dibuat

Media dapat dikatakan sebagai alat bantu alat penunjang dalam proses pembelajran. Media telah di perluas dan memperpanjang kemampuan manusia untuk mendengar ,dan melihat,karena media sebagai alat bantu belajar mengajar dalam penyampaian pesan-pesan dari bahan mengajar yang di berikan guru kepada peserta didik, guru menyadari tanpa adanya media dalam pembelajaran materi yang diajarkan akan sangat susah dipahami oleh peserta didik ,oleh karena itu media sangat penting dalam proses pembelajaran pada materi yang di ajarkan, media pembelajran ini berupa media video dimana media video merupakan alat bantu dengan meperlihatkan gambar dan suara atau audio untuk menyampaikan informasi atau materi yang akan di ajarkan. Ada beberapa penelitian menggunakan media video memiliki hasil yang baik, yaitu sebagai berikut:

Pada Penelitian yang dilakukan Ngolo, Ohoirat.” Pengembangan Model Pembelajaran Passing permainan sepak bola di SMP Negeri 7 Wasilei Halmahera Timur”. Hasil penelitian berdasarkan evaluasi ahli pelatih sepakbola diketahui rata-rata persentasi adalah 85,68%, dan evaluasi ahli guru penjasorkes di ketahui rata-rata persentasi 90,25% sehingga model ini dapat digunakan. Data hasil keseluruhan uji coba kelompok besar 100%. Dan uji coba kelompok kecil 100%. Sehingga model pembelajaran Passing dalam permainan sepakbola di SMP Negeri 7 Wasilei Kabupaten Halmahera Timur dapat digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Kuswoya & Hiskya (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Video Passing Sepak Bola Pada Siswa SMTK GGRI-P Merauke, Dengan hasil media pembelajaran video Passing dalam permainan sepak bola layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sepak bola. Penelitian yang dilakukan oleh Munawar & Hendrawan (2019) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Pembelajaran Sepak Bola berdasarkan dua orang ahli media mendapat jumlah skor 83,33 dengan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

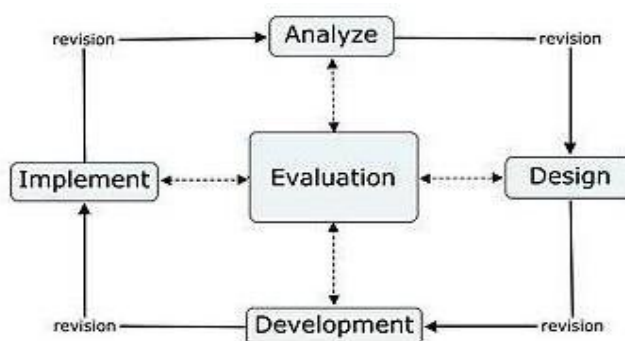
Dari permasalahan yang didapat maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video tutorial Pada Materi Permainan Sepak Bola Teknik Dasar Passing Dalam Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP N 2 Singaraja”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan, yaitu : (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Dengan subjek penelitian peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja. Pengumpulan data yang digunakan adalah lembar kuesioner lapangan dalam bentuk skala skor. Angket tersebut berisikan item yang berkaitan dengan penggunaan video ini, lalu angket digunakan untuk mengumpulkan data yang di review dari para ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan peserta didik dengan uji coba perorangan, uji kelompok kecil, uji coba lapangan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Adapun prosedur penelitian pengembangan dengan tahapan-tahapan dari model ADDIE dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Analisis: mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan keterbatasan media pembelajaran di sekolah.
2. Desain: menyusun rancangan video tutorial berupa storyboard, naskah, dan alur materi teknik dasar passing.
3. Pengembangan: pembuatan produk video tutorial dengan memanfaatkan perangkat lunak editing video, menambahkan narasi, teks, dan demonstrasi gerakan.
4. Implementasi: mengujicobakan produk kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja.
5. Evaluasi: melakukan validasi ahli dan uji coba lapangan untuk menilai kelayakan produk.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Rancang Bangun

Rancangan media pembelajaran menggunakan model *ADDIE* dengan lima tahapan, yaitu : (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Tahap Analisis (*Analyze*)

Media pembelajaran berbasis video tutorial disusun untuk pendidik mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang khusus membahas tentang materi teknik dasar passing dalam pada permainan sepak bola. Analisis kebutuhan diajarkan patokan dalam pembuatan materi teknik dasar passing dalam pada permainan sepak bola. Melalui analisis kebutuhan, peneliti mendapat cerminan pembelajaran yang dibuat berdasarkan keterampilan gerak passing dalam pada permainan sepak bola. Adapun tiga kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tahapan ini, yakni, (1) Analisis kebutuhan, pada analisis kebutuhan dilakukan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan narasumber. Narasumber yang dipilih adalah guru PJOK. Isu yang ditemukan peneliti dalam pembelajaran di sekolah tersebut adalah penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang dikarenakan sarana dan prasarana masih kurang lengkap. pada pembelajaran materi sepak bola khususnya Passing peserta didik masih banyak yang tidak bisa mereka hanya asal-asalan melakukan tanpa mengetahui mana yang gerakan benar dan mana yang salah melainkan mereka hanya asal melakukan saja (2) Analisis lingkungan, analisis lingkungan di SMP Negeri 2 Singaraja terhadap fasilitas pendidikan, termasuk *Liquid Cristal Display* (LCD), proyektor, dan peralatan tambahan untuk materi pembelajaran berbasis digital dan juga dari analisis kebutuhan dengan menggunakan kuisioner, 90,9% siswa sudah menggunakan smartphone. Analisis ini menunjukkan bahwa SMP Negeri 2 Singaraja memiliki fasilitas pendidikan yang cukup memadai untuk memfasilitasi pengembangan media pembelajaran ini. (3) Analisis mata pelajaran, materi yang dipilih peneliti yakni materi teknik dasar passing dalam pada permainan sepak bola berdasarkan observasi peserta didik memiliki pemahaman yang kurang tentang bagaimana melakukan teknik dasar, tahapan/langkah- langkah melakukan keterampilan gerak passing dalam pada permainan sepak bola.

Tahap Perencanaan (*Design*)

Perangkat lunak atau *software* yang dipilih untuk mendukung pembuatan Media pembelajaran berbasis video tutorial dalam penelitian ini adalah aplikasi Adobe Reader dan Filmora Video Editor dan *hardware* yang digunakan untuk membuat Media pembelajaran berbasis video tutorial ini adalah laptop

Perancangan storyboard sudah dibuat untuk mendukung produksi Media pembelajaran berbasis video tutorial dalam penelitian pengembangan ini berisikan cakupan komponen bagian yang meliputi: (1) halaman depan yaitu intro/opening media pembelajaran sebagai judul dan identitas media pembelajaran, (2) pengenalan diri (3) pembahasan passing dalam sepak bola (4) Rangkuman yang berisikan materi seluruh teknik dasar passing dalam pada permainan sepak bola pada media pembelajaran yang dirangkum agar memudahkan peserta didik memahami materi yang telah dibaca sebelumnya, (5) penutup video tutorial.

Pada desain media pembelajaran ini lebih difokuskan untuk menarik peserta didik dengan membuat isi dalam media pembelajaran secara singkat dan jelas agar peserta didik tidak merasa jenuh saat membuka media pembelajaran video tutorial. media pembelajaran yang singkat tidak akan mengurangi minat peserta didik karena dalam media pembelajaran ini di desain semenarik dan variatif mungkin.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini merupakan kegiatan memproduksi produk sesuai dengan rancangan dan desain yang sudah ditentukan. Adapun kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah produksi atau pembuatan media pembelajaran. Materi disiapkan berupa teks dan video, video didapat melalui pembuatan sendiri, dokumentasi pribadi di Gor Bhuana Patra Singaraja yang kemudian digabungkan menjadi satu video, antara lain teks, gambar, dan video yang telah dibuat menggunakan aplikasi *Filmora*. Berikut link produk media pembelajaran. <https://youtu.be/VaolKXGZsyM?si=XRYXrjbOQO3owytC>

Selanjutnya media yang sudah selesai akan di review oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan dan guna memperoleh perbaikan dan saran terhadap media dengan uji ahli materi, uji ahli desain dan uji ahli desain dengan presentase dari ahli materi memperoleh 96% berkualifikasi (sangat baik), lalu ahli media memperoleh 90% berkualifikasi (sangat baik) dan ahli desain memperoleh 95% berkualifikasi (sangat baik) dengan keseluruhan berkualifikasi kategori (sangat baik) serta sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap penerapan ini Langkah aktual untuk menerapkan media pembelajaran yang telah diproduksi dan telah melewati review dari para ahli/pakar adalah tahap penerapan atau implementasi. Media pembelajaran dikonfigurasi sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan dan perannya, sehingga dapat digunakan. Tahap implementasi pada penelitian terdiri dari 3 (tiga) kegiatan yaitu 1). uji perorangan, 2). uji coba kelompok kecil dan 3). uji kelompok besar. Pendapat peserta didik tentang media pembelajaran dikumpulkan melalui pengisian kuesioner, yang menampilkan hasil dari kegiatan-kegiatan yang telah disebutkan di atas. Pada tahap uji coba perorangan yang melibatkan 3 orang peserta didik, media pembelajaran berbasis video tutorial ini mendapat persentase respon dari perorangan sebesar 93% yang artinya memiliki kualifikasi sangat baik, sesuai dengan tabel analisis deskriptif kuantitatif, sehingga revisi pada media tidak diperlukan lagi. Kemudian pada tahap uji coba kelompok kecil, media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar passing dalam pada permainan sepak bola mendapat 90 % sebagai presentase respon dari kelompok kecil, yang berarti memiliki kualifikasi kategori sangat baik, tidak lagi diperlukan revisi pada media pembelajaran dan pada tahap uji coba kelompok besar, media pembelajaran berbasis video tutorial pada teknik dasar passing dalam pada permainan sepak bola mendapat persentase sebesar 92 % sebagai respon dari kelompok besar yang berarti memiliki kualifikasi kategori sangat baik sesuai tabel analisis deskriptif kuantitatif.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian target. Berdasarkan hasil pengujian dari ahli isi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran, tahap evaluasi dan kelayakan akhir media pembelajaran dapat diketahui bahwa Media pembelajaran berbasis video tutorial pada teknik dasar passing dalam pada permainan sepak bola termasuk dalam kategori sangat baik sehingga sangat layak untuk digunakan dan sudah dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran yang sebenarnya tanpa revisi. Uji ahli isi diperoleh presentase 96 % yang dikategorikan sangat baik, uji ahli desain pembelajaran memperoleh presentase 90 % juga dikategorikan sangat baik, dari uji ahli media pembelajaran mencapai persentase 95 % dan dikategorikan sangat baik. Adapun hasil dari uji coba produk dalam uji perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar dikategorikan sangat baik karena mendapat persentase di atas 90%, yaitu masing-masing mendapatkan persentase 93%, 90%, dan 92%. Revisi desain tetap dilaksanakan dengan bertujuan mendapatkan hasil optimal dari proses pengembangan. Revisi yang dilaksanakan terhadap Media pembelajaran berbasis video tutorial pada teknik dasar passing dalam pada permainan sepak bola berdasarkan atas masukan dan saran perbaikan yang dikemukakan para ahli dan uji coba produk baik dari segi isi, desain serta media.

Hasil Validasi Ahli

Setelah produk atau media pembelajaran selesai dibuat, kegiatan selanjutnya adalah media pembelajaran berbasis video tutorial siap untuk dinilai dan di *review* oleh validator menggunakan angket atau kuesioner yang sudah disiapkan. Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk atau media yang sudah dikembangkan sebelum diuji cobakan ke peserta didik. Komentar atau saran dari validator digunakan sebagai acuan

untuk memperbaiki atau merevisi media pembelajaran berbasis video tutorial yang sudah dikembangkan. Dalam penelitian ini uji validasi para ahli dengan ahli materi, ahli media, dan ahli desain, dengan hasil validasi media sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kriteria
Ahli Materi	96%	Sangat Baik
Ahli Media	90%	Sangat Baik
Ahli Desain	95%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1. dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial pada teknik dasar passing dalam pada permainan sepak bola mendapat presentase dari ahli materi memperoleh 96%, lalu ahli media memperoleh 90% dan ahli desain memperoleh 95% dengan keseluruhan berkualifikasi kategori (sangat baik) serta sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah produk atau media pembelajaran selesai direview oleh para ahli/pakar, kegiatan selanjutnya adalah media pembelajaran berbasis video tutorial siap untuk penerapan atau implementasi kepada peserta didik. Uji coba produk pada penelitian terdiri dari 3 (tiga) kegiatan yaitu 1). uji perorangan, 2). uji coba kelompok kecil dan 3). uji kelompok besar. Pendapat peserta didik tentang media pembelajaran dikumpulkan melalui pengisian kuesioner, yang menampilkan hasil dari kegiatan-kegiatan yang telah disebutkan. Berikut merupakan hasil dari uji coba produk dengan uji coba perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Produk

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kriteria
Uji Coba Perorangan	93%	Sangat Baik
Uji Kelompok Kecil	90%	Sangat Baik
Uji Coba Lapangan	92%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2. dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berbasis video tutorial pada teknik dasar passing dalam pada permainan sepak bola mendapat presentase dari ujicoba produk ke peserta didik mulai dari uji coba perorangan memperoleh 93% berkualifikasi (sangat baik), lalu uji kelompok kecil memperoleh 90% berkualifikasi (sangat baik), dan uji coba lapangan meperoleh 92% berkualifikasi (sangat baik), maka dari itu keseluruhan uji coba produk berkualifikasi (sangat baik) serta sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis video tutorial, hasil penelitian ini telah melalui proses validasi, dengan hasil validasi yang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan valid. Hasil validitas tersebut ditentukan berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli, ahli yang terdiri dari ahli isi/materi, ahli desain dan ahli media. Hasil penilaian dan uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial yang dikembangkan bersifat valid, adapun beberapa faktor yang menguatkan simpulan tersebut sebagai berikut.

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial menerapkan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap Pengembangan (*develop*) tahap Implementasi (*implementation*)

dan tahap evaluasi (*evaluation*) (Anafi et al., 2001). Dari tahapan ini, produk yang di hasilkan tergolong produk yang layak di terapkan pada proses pembelajaran dimana di tinjau dari aspek isi/materi media pembelajaran berbasis video tutorial ini memiliki kualifikasi sangat baik dan dapat dikatakan layak untuk di terapkan dengan persentase penilaian produk sebesar 100%. Di mana materi yang di sajikan sudah padat dan jelas sehingga baik di berikan kepada peserta didik untuk menguasai materi teknik passing dalam pada permainan sepak bola, dimana teknik ini merupakan salah satu teknik penting yang harus di kuasai dalam bermain sepak bola. Materi yang baik adalah materi yang berisikan informasi sebanyak mungkin yang didapat berbagai sumber belajar. Menurut Sulastri (2021) sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi dalam pembelajaran (Sdn et al., 2022).

Di tinjau dari aspek desain pembelajaran, media pembelajaran berbasis video tutorial ini memiliki kualifikasi sangat baik dan dapat dikatakan layak untuk di terapkan dengan persentase penilaian produk sebesar 96%. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Kusuma Jaya dkk. (2016) yang menunjukkan penilaian ahli desain pembelajaran sebesar 89% dengan kategori *baik*. Kesamaan ini memperkuat bukti bahwa perancangan media pembelajaran yang disusun secara sistematis, menarik secara visual, serta menggunakan prinsip desain pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat dan fokus peserta didik selama proses belajar. Namun ada beberapa masukan yang diberikan oleh ahli seperti penjelasan yang perlu diberikan ilustrasi jelas agar memberikan gambaran terkait apa yang disampaikan. ilustrasi dapat digunakan untuk memberikan pengertian atau maksud tertentu yang ditampilkan secara visual (Maharsi, 2016). Selain itu ada beberapa teks dan gari yang perlu di hilangkan, agar tidak terlalu banyak memakan tempat, hal tersebut berkaitan dengan komposisi.

Di tinjau dari aspek media, produk media pembelajaran berbasis video tutorial ini memiliki kualifikasi sangat baik dan dapat dikatakan layak untuk di terapkan dengan persentase penilaian produk sebesar 100%. Adapun aspek yang dinilai yaitu tampilan dari media pembelajaran berbasis video tutorial mulai dari tampilan video yang menarik kemudian penggunaan huruf dan penggunaan tulisan yang tepat, selain itu ada beberapa saran yang diberikan untuk menyempurnakan media yang di buat yaitu menyesuaikan audio dengan narasi sehingga media pembelajaran yang dibuat dapat menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Kusuma Jaya dkk. (2016) yang menunjukkan hasil validasi ahli media pembelajaran mencapai 96% dengan kategori *sangat baik*. Hal ini menandakan bahwa aspek tampilan visual, kualitas audio, serta kesesuaian format video berpengaruh besar terhadap keterlibatan siswa dan efektivitas proses pembelajaran. media yang baik adalah media yang membantu pengajar mudah menyampaikan informasi dan peserta didik mudah menerima informasi yang disampaikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima (Pupung et al., 2024).

Media pembelajaran berbasis video tutorial ini dapat dikatakan mampu mempermudah peserta didik untuk mempelajari materi teknik passing dalam pada permainan sepak bola. Dimana dalam penelitian ini mendorong peserta didik untuk memanfaatkan media pembelajaran yang di buat, dimana di dalamnya tersedia berbagai fitur seperti materi, gambar, video yang dapat dijadikan informasi untuk peserta didik selain itu untuk mengasah pemahaman peserta didik terkait materi yang disajikan. Ada beberapa keterbatasan dari media pembelajaran ini yaitu membutuhkan sinyal yang bagus karena terdapat beberapa video yang diakses secara online.

SIMPULAN

1. Rancangan media pembelajaran menggunakan model *ADDIE* pengembangan dimulai dari tahap (a) analisis kebutuhan, (b) desain (c) pengembangan (d) implementasi dan (e)

evaluasi. Analisis kebutuhan beracuan pada teknik wawancara pengajar di SMP Negeri 2 Singaraja serta menyebarkan observasi melalui link google form yang diberikan ke peserta didik. Selanjutnya dilakukan tahap desain dengan langkah memilih dan menetapkan *software/perangkat* lunak yakni *Filmora* dan *storyboard*. Tahap pengembangan melakukan uji dari ahli. Kemudian media pembelajaran disiapkan konten materinya dan dibuat komponen pendukung. Dilanjutkan dengan tahap penerapan, yaitu uji perorangan, kelompok kecil, kelompok besar.

2. Kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase 100 % oleh ahli materi pembelajaran, pada kategori sangat baik dengan persentase 96 % oleh ahli desain pembelajaran, pada kategori sangat baik dengan persentase 100% oleh ahli media.
3. Tanggapan dari peserta didik (a) uji perorangan pada kategori sangat baik dengan persentase 93 %, (b) uji coba kelompok kecil pada kategori sangat baik dengan persentase 90 %, (c) uji coba kelompok besar pada kategori sangat baik dengan persentase 92 %.

Disarankan kepada peserta didik agar memanfaatkan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk mengoptimalkan potensi dan keterampilan mereka. Bagi pendidik, diharapkan dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa melalui kreativitas dan inovasi dalam pengembangan sumber belajar berbasis video yang interaktif. Sementara itu, bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercipta kebaruan dalam penelitian sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anafi, L., Clark, T., & Jones, R. (2001). *Instructional Design Using the ADDIE Model*. New York: Pearson Education.
- Irwansyah. (2018). *Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Kanca, I. N. (2010). *Metode Penelitian Pengajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kuswoya, & Hiskya. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Passing Sepak Bola Pada Siswa SMTK GGRI-P Merauke. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 9(2), 102–110.
- Maharsi, I. (2016). Peran Ilustrasi dalam Menyampaikan Pesan Visual pada Media Pembelajaran. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 45–53.
- Mashud, M. (2019). Analisis Masalah Guru PJOK Dalam Mewujudkan Tujuan Kebugaran Jasmani. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 17(2), 77–85. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v17i2.7208>
- Munawar, & Hendrawan. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Pembelajaran Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 4(1), 65–73.
- Ngolo, O., & Ohoirat. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Passing Permainan Sepak Bola di SMP Negeri 7 Wasilei Halmahera Timur. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(2), 55–63.
- Pupung, A., Sari, D., & Rahmawati, R. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Interaktivitas Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Digital*, 3(1), 21–30.

- Rhamadhansyah. (2017). *Dasar-Dasar Permainan Sepak Bola*. Bandung: Alfabeta.
- Satyawan, I. M. (2012). *Pembelajaran Permainan Sepak Bola untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Sdn, H., Sulastri, D., & Purnama, A. (2022). Sumber Belajar dan Peranannya Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(3), 142–150.
- Sudiarjana, I. M. (2013). Implementasi Kooperatif STAD Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Passing Bolavoli. *PENJASKESREK FOK Universitas Pendidikan Ganesha*, 1(69), 5–24.
- Susanto, S. (2020). Efektivitas Small Group Discussion dengan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 55–60.
- Syamsidah, & Suryani, H. (2020). *Model Problem Based Learning*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Tri Prihantoro, I., Kanca, I. N., & P. S., N. L. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif STAD Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*, 7(2), 1–11.
- Wirayasa, I. G. (2021). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Konsep dan Aplikasinya di Sekolah*. Singaraja: Undiksha Press.