

# MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL TEKNIK DASAR BOLA VOLI PADA PELAJAR SMA KELAS X

*by Sabaruddin Yunis Bangun*

---

**Submission date:** 22-Jun-2023 11:09AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2120689058

**File name:** TORIAL\_TEKNIK\_DASAR\_BOLA\_VOLI\_PADA\_PELAJAR\_SMA\_KELAS\_X-Yunis.pdf (329.99K)

**Word count:** 4923

**Character count:** 30937

## **MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL TEKNIK DASAR BOLA VOLI PADA PELAJAR SMA KELAS X**

Sabaruddin Yunis Bangun<sup>1</sup>, <sup>2</sup>Nurul Nisa Nasution<sup>2</sup>, R. Syaifullah D. Sihombing<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan

E-mail: [unisbgn@unimed.ac.id](mailto:unisbgn@unimed.ac.id)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA Kelas X. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Kelas X SMA dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 30 orang siswa dengan pembagian; 10 orang siswa uji coba produk kelayakan video tutorial teknik dasar bola voli dan 20 orang siswa uji coba pemakaian video tutorial teknik dasar bola voli. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner/angket yang diberikan kepada ahli dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan persentase. Hasil penelitian dari uji coba produk kelayakan video tutorial teknik dasar bola voli sebesar 82% dan uji coba pemakaian video tutorial teknik dasar bola voli sebesar 87%. Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA Kelas X dapat memberikan peningkatan hasil pembelajaran siswa saat melakukan *passing* bola voli.

**Kata kunci: Tutorial, Teknik Dasar, Bola Voli**

---

## ***TUTORIAL VIDEO-BASED LEARNING MEDIA FOR BASIC VOLLEYBALL TECHNIQUES IN SMA CLASS X STUDENTS***

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study was to develop video tutorial-based learning media for basic volleyball techniques for Class X high school students. The research method used in this study was a Research and Development (R&D) development research method with a quantitative approach. The population in this study were high school students of Class X SMA and the samples in this study were 30 students divided; 10 students tested the feasibility of video tutorials on basic volleyball techniques and 20 students tested the use of video tutorials on basic volleyball techniques. Data collection techniques in this study used questionnaires/questions given to experts and students. The data analysis technique used in this study is using percentages. The results of the product trials for the feasibility of video tutorials for basic volleyball techniques were 82% and trials for using video tutorials for basic volleyball techniques were 87%. The conclusion of this study is that video tutorials on basic volleyball technique tutorials for Class X high school students can improve student learning outcomes when passing volleyball.*

**Keywords:** *Tutorials, Basic Techniques, Volleyball*

## PENDAHULUAN

Pendidikan itu seperti kebutuhan pokok, jadi harus dimiliki setiap orang. Aspek yang perlu diperhatikan adalah dalam usaha meningkatkan kualitas dari pendidikan. Pendidikan diperoleh melalui proses belajar mengajar (PBM). Peningkatan hasil belajar terwujud hanya dengan melalui pembelajaran yang efektif dan efisien. Berbagai upaya untuk membangun disektor pendidikan, pendidikan adalah pondasi bangsa dan merupakan suatu kebutuhan yang wajib dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Pada pembahasan kali ini adalah membahas penelitian dalam lingkup Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan (PJOK) yang merupakan salah satu indikator kemajuan pendidikan di tanah air.

PJOK merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar sehingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Pendidikan jasmani adalah kontribusi bagian dari program pendidikan secara umum, terutama melalui pengalaman gerak untuk menjamin pertumbuhan dan perkembangan anak (Nugraha, 2015). Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang (Kristiyandaru, 2010). PJOK merupakan bagian dari rekonstruksi sistem pendidikan nasional secara menyeluruh (Junaedi, 2015).

Peranan PJOK sangat penting, yakni memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis (Sudarsinah, 2021). Melalui PJOK siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia. Dalam pendidikan, tidak akan berjalannya sebuah pembelajaran jika tidak ada strategi, dan metode Pembelajaran (Dwi Chaerunisa, 2019). Pembelajaran sebagai upaya untuk membentuk karakter peserta didik, mengembangkan kemampuan yang dimilikinya dengan bantuan potensi-potensi kebutuhan yang ada (Wina Sanjaya, 2008). Selain itu pembelajaran tidak hanya monoton yang berarti adanya interaksi langsung guru dan siswa saja dengan metode ceramah, bisa juga dengan model-model pembelajaran menggunakan alat dan bahan yang mencakupi dengan materi yang akan disampaikan oleh guru.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan penyampaian informasi kepada audiens dalam rangka mencapai suatu tujuan. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar (Mawardi, 2015). Mengembangkan kreativitas peserta didik diperlukan hal atau syarat yang mendukung yaitu guru kreatif yang mencakup pembelajaran kreatif (*creative teaching*), kepala sekolah yang kreatif (*creative leadership*) dan lingkungan yang kreatif (Yani Fitriyani dkk, 2021).

Pencapaian tujuan ini dilakukan dengan melibatkan seluruh komponen pembelajaran. "Komponen-komponen pembelajaran merupakan tujuan pembelajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode dan strategi belajar mengajar, alat atau media, sumber belajar, dan evaluasi". Tujuan pembelajaran merupakan tanggung jawab guru yang harus dipilih dan ditentukan dengan hati-hati untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna (Isman, 2011). Teknologi pendidikan merupakan bidang yang berkepentingan dengan usaha memudahkan proses pembelajaran dan peningkatan kinerja melalui perancangan, dan pengelolaan sumber teknologi secara baik (Agustian & Salsabila, 2021). Dalam memanfaatkan teknologi di dunia pendidikan, guru dituntut harus benar-benar menguasai teknologi dan memanfaatkannya dalam pembelajaran (Mukaromah, 2020). Lebih lanjut guru bisa dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran atau mediator dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada murid melalui beberapa aplikasi, seperti zoom, *google classroom*, *google meeting* atau melalui *whatsapp group*, (Agustian & Salsabila, 2021). Memanfaatkan teknologi berupa perangkat komputer, internet guru dapat mengembangkan metode pembelajaran di sekolah agar tujuan pembelajaran menjadi lebih maksimal.

Untuk itu setiap guru harus terus berkembang menjadikan sebuah pembelajaran yang menarik, efisien dan maksimal diterima oleh para siswa. Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran secara nyata di kelas guru dapat mempelajari pengalaman pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya, (Budhiastuti et al., 2021). Lebih lanjut hasil pengamatan tersebut dapat menjadi bahan pertimbangan untuk merancang tujuan pembelajaran yang optimal jika diwujudkan di dalam kelas. Menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien harus memadukan penggunaan media pembelajaran dengan strategi dan teori pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan dan informasi belajar (Muhson, 2010). Sehingga pembelajaran yang di inginkan dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar) (Depdiknas, 2003).

*Dipublikasikan Oleh :*

*UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*

Penggunaan media pembelajaran ekonomi dapat memperlancar proses pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar untuk itu sebagai pendidik seyogyanya mampu memilih dan mengembangkan media yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien (Muhson, 2010). Untuk menjadi perhatian dalam proses pembelajaran agar nantinya proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien adalah sumber belajar. Aspek sumber belajar harus lebih bervariasi seperti modul, dan buku ajar. Sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pembelajaran sangat beraneka ragam jenis dan bentuknya (Supriadi, 2017). Dari aspek media pembelajaran yaitu seperti media presentasi pembelajaran, multimedia pembelajaran, video pembelajaran dan lain-lain. Media pembelajaran dapat berupa media audio, media visual, atau video (Yusup et al., 2016). Media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah dan kapan saja diperlukan.

Media pembelajaran bola voli dengan menggunakan video tutorial yang megacu pada tujuan pendidikan serta karakteristik anak sekolah menengah atas, akan bermanfaat dalam proses pembelajaran. Membuat media pembelajaran tidak hanya menguntungkan bagi siswa tetapi juga bagi guru itu sendiri, apalagi media pembelajaran tersebut dapat di unggah pada media *online*. Media pembelajaran menjadi salah satu alat yang bisa digunakan guru untuk menyampaikan materi (Haryanto, 2021). Maka seluruh dunia akan bisa menikmati dan menjadi bahan referensi dalam proses pembelajaran. Terutama pendidik, hal itu merupakan hal kepuasan tersendiri jika karya kita dapat bermanfaat dan dapat dipergunakan banyak pihak. Materi pembelajaran permainan bola voli merupakan salah satu materi pada pembelajaran PJOK di sekolah menengah atas. Bola voli adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua grup berlawanan (Yusmar, 2017) Masing-masing grup memiliki enam orang pemain. Terdapat pula variasi permainan bola voli pantai yang masing-masing grup hanya memiliki dua orang pemain. Bahwa permainan bolavoli dapat dilakukan oleh semua lapisan masyarakat, dari anak-anak sampai orang dewasa, laki-laki maupun perempuan, baik masyarakat kota sampai pada masyarakat desa (Alviana, 2016). Permainan bolavoli adalah suatu permainan dalam bentuk melambungkan bola di udara hilir mudik di atas net dengan maksud dapat menjatuhkan bola ke dalam petak lawan (Sahabuddin, 2018). Permainan bolavoli membutuhkan penguasaan teknik serta taktik sebaik mungkin karena tugas tiap pemain harus dapat melaksanakan teknik sebagai landasan permainan serta taktik sebagai usaha lanjut dalam mengembangkan cara bermain.

Pada cabang bolavoli membutuhkan penguasaan teknik dasar yang benar, maka sangat perlu setiap pemain bolavoli harus mampu menguasai teknik dasar bolavoli dengan baik (Raihanati & Wahyudi, 2021). Adapun teknik-teknik dasar dalam permainan bolavoli adalah sebagai berikut: (1) *service*, (2) *passing*, (3) *umpan (set-up)*, (4) *smash (spike)*, (5) *bandungan (block)* (M. Yunus, 1992). Dari kelima teknik dasar bola voli di atas, dapat dikembangkan media pembelajarannya agar proses pembelajarannya menjadi lebih menarik perhatian peserta didik. Menjadikan pembelajaran yang berkualitas agar motivasi peserta didik untuk berkerativitas dan bisa mengkreasikannya dalam kehidupan sehari-hari setelah melalui materi pembelajaran bola voli, selanjutnya siap menerima mata pelajaran lainnya. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah berbasis video tutorial. Vidio tutorial sudah terintegrasi dengan teknologi pendidikan yang layak dipergunakan dalam pembelajaran pada satuan pendidikan. Video tutorial secara signifikan berkontribusi untuk pengembangan pengetahuan prosedural dan memotivasi peserta didik (van der Meij & van der Meij, 2016).

Video tutorial merupakan salah media pembelajaran yang berisikan rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik (Surya Mentari et al., 2020). Dalam proses produksi video tutorial ini, informasi dapat ditampilkan dalam kombinasi berbagai bentuk *shooting video*, grafis, animasi, narasi, dan teks, yang memungkinkan informasi tersebut terserap secara optimal oleh para peserta didik. Media video tutorial yang berbentuk program memungkinkan video untuk dapat disimpan di dalam *flashdisk*, CD, atau dalam memori internal (Gumelar & Sudarwanto, 2020). Video juga dapat di *upload* di dalam internet melalui e-mail, Youtube atau media internet lainnya. Hal tersebut membuat video dapat dengan mudah di akses serta didistribusikan sehingga dinilai sangatlah praktis. Siswa dapat mengoperasikan video menggunakan laptop, komputer, *smartphone* serta *handphone*. Kelebihan media video tutorial antara lain; mudah didistribusikan, menambah daya ingatan tentang materi yang sedang dipelajari, dapat diputar secara berulang-ulang, dapat diputar di mana saja. Kelemahan dari vidio tutorial pembuatannya terlalu lama dan memerlukan perencanaan yang matang.

Dalam penelitian ini khusus membahas media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA Kelas X. Media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli merupakan salah satu alternatif dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran PJOK SMA Kelas X.

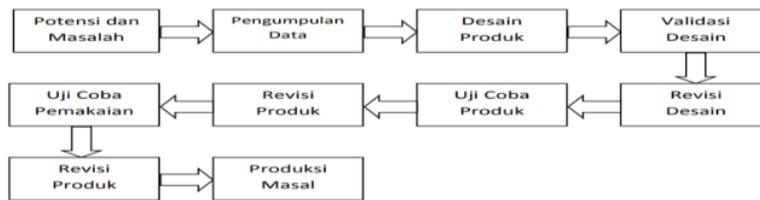
*Dipublikasikan Oleh :*

*UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*

**METODE**

Penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian & pengembangan, merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa: (1) Menguji sebuah kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA Kelas X, (2) Menciptakan sebuah produk media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA Kelas X yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *Random Sampling*, penyusunan sampel uji coba pada penelitian ini dengan tahap uji coba tahap I (uji coba kelompok kecil) dan uji tahap II ( uji coba kelompok besar) ditunjukkan pada siswa sebagai berikut: (1) Pada uji coba tahap I (uji coba kelompok kecil) 10 orang siswa, (2) Pada uji coba tahap II (uji coba kelompok besar) 20 orang siswa.



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan Metode Reasearch and Development (R & D) (Sugiyono, 2014).

Perancangan produk video tutorial pembelajaran *passing* bola voli didesain agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, dan dapat menjadi salah satu media yang menunjang pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam membuat desain produk media pembelajaran video tutorial *passing* bola voli yaitu:

Tabel 1. Desain Produk Pengembangan

PENGEMBANGAN	
Membuat Video	
Editing, teks, gambar, video, suara.	
Membuat Naskah Materi / Penjelasan	
Menampilkan <i>video passing</i> bola voli Secara Berulang-ulang ( <i>Stomotion</i> )	
Menampilkan gerakan <i>passing</i> dengan menggunakan ( <i>Adobe Premeire</i> )	
Kesimpulan	

Setelah produk awal selesai dibuat, langkah selanjutnya validasi desain yang dilakukan dengan dua uji yaitu uji kualitas materi dan uji media. Validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli. Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media, lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan dan relevansinya terhadap kompetensi yang diharapkan; (Kualitas materi, kualitas video pembelajaran, Fisik Vidio, Fisik DVD, Ketajaman Gambar dan kualitas gambar).

Tabel 2. Penilaian mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA Kelas X

No	Klasifikasi	Kategori	Presentase	Makna
1	Sangat Baik	5	83% - 100%	Digunakan
2	Baik	4	65% - 82%	Digunakan
3	Cukup Baik	3	47% - 64%	Digunakan (bersyarat)
4	Kurang Baik	2	29% - 46%	Diperbaiki
5	Sangat Tidak Baik	1	<29%	Dibuang

Teknik pengumpul data dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner/angket yang diberikan kepada ahli dan siswa. Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan persentase (Arikunto, 2009):

*Dipublikasikan Oleh :*

*UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*

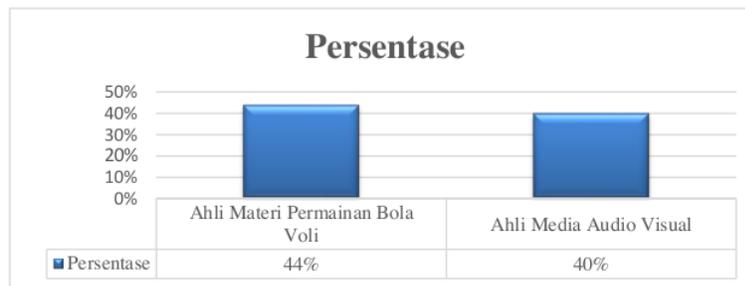
$$\text{Rumus: } P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

P = Persentase  
 $\sum X$  = Jumlah Jawaban  
 $\sum Xi$  = Jumlah Jawaban Maksimal

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA kelas X dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa didasarkan melalui analisa awal dan akhir. Pengumpulan informasi dilakukan dengan menganalisa permasalahan dan materi yaitu melalui survei lapangan, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan materi dan pendukungnya. Analisis sampel dilaksanakan, sebelum melakukan penelitian kuesioner/angket tersebut akan dibagi untuk mengetahui tingkatan kebutuhan siswa terhadap kekurangan dalam penelitian tersebut dan dimana angket tersebut akan dibagi kepada ahli materi dan ahli media, kemudian setelah melakukan analisis kebutuhan peneliti akan melakukan uji kelompok kecil dengan menggunakan 10 siswa dan uji kelompok besar dengan menggunakan 20 siswa. Hasil analisis kebutuhan pada ahli sebagai berikut:

Jadi nilai rata-rata analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti pada ahli materi dan ahli media memiliki persentase 42%. Berdasarkan keterangan dalam gambar penilaian persentase validasi ahli (Sudjana, 2005) maka nilai rata-rata validasi berada pada rentang nilai 29% - 46% maka dapat disimpulkan analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA kelas X dikategorikan kurang baik dan tidak valid untuk digunakan pada tahap uji coba setelah perbaikan. Hasil penelitian sebagai berikut:



Gambar 2. Penilaian persentase analisis kebutuhan validasi ahli

Hasil yang didapat dalam pengujian analisis kebutuhan dari para ahli maka dapat disimpulkan peneliti harus memperbaiki/revisi setiap desain video tutorial yang ingin di produksi dan diuji coba pada sampel, dengan syarat kuesioner/angket dan media pembelajaran berbasis video tutorial harus diperbaiki dengan mengikuti arahan dan masukan dari para ahli.

### Hasil Penelitian

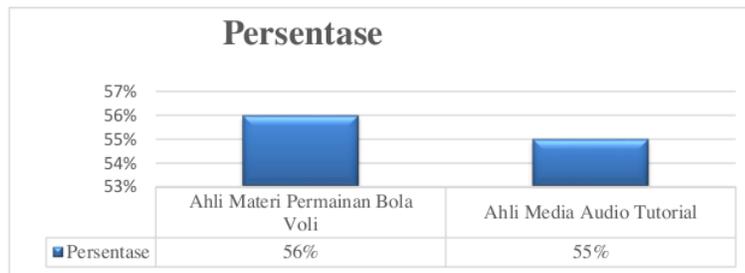
#### Uji Coba Produk (Kelompok Kecil)

Jadi nilai rata-rata persentase validasi desain produk oleh ahli pada uji kelompok kecil adalah sebesar 56%. Berdasarkan keterangan dalam gambar penilaian persentase validasi ahli (Sudjana, 2005) maka nilai rata-rata validasi berada pada rentang nilai 47% - 64% maka dapat disimpulkan bahwa desain media pembelajaran berbasis video tutorial yang dilakukan pada ahli materi dan ahli media video tutorial dikategorikan cukup baik dan kurang valid untuk digunakan pada tahap uji coba setelah perbaikan. Hasil penelitian uji kelompok kecil sebagai berikut:

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin



Gambar 3. Penilaian persentase validasi ahli uji kelompok kecil

Hasil yang didapat dalam pengujian uji kelompok kecil dari para ahli maka dapat disimpulkan peneliti harus memperbaiki/revisi setiap desain video tutorial yang ingin di produksi dan diuji coba pada sampel, dengan syarat kuesioner/angket dan media pembelajaran berbasis video tutorial harus diperbaiki dengan mengikuti arahan dan masukan dari para ahli. Setelah melakukan pengujian uji kelompok kecil pada ahli maka peneliti akan melakukan pengujian kelompok kecil kepada siswa dengan sampel sebanyak 10 siswa.

Pada tahap ini ada 10 siswa yang melakukan uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA kelas X. Setelah melakukan uji coba maka siswa diberikan instrument penilaian dan evaluasi untuk menilai media pembelajaran tersebut. Nilai persentase validasi uji coba kelompok kecil oleh sampel adalah sebesar 82% dengan kategori yang didapat baik. Tabel pengolahan data dan bukti instrument yang dinilai dapat dilihat di lampiran.

*Revisi Produk*

Setelah produk di uji coba dalam kelompok kecil dan divalidasi maka tahapan berikutnya adalah revisi produk sesuai dengan revisi yang diberikan oleh ahli. Adapun hal-hal yang direvisi oleh ahli sebagai berikut:

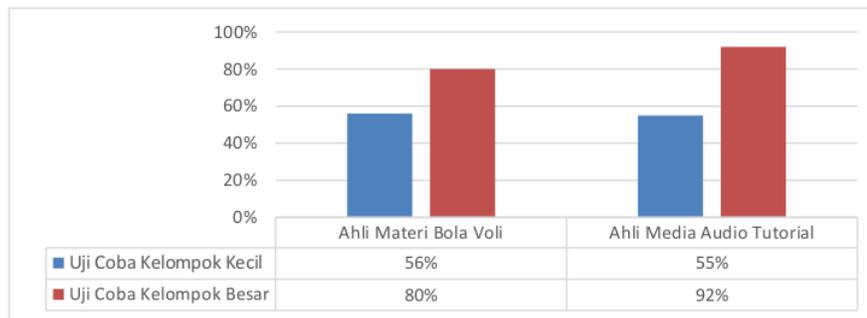
Tabel 3. Revisi Produk Pertama (Revisi Uji Kelompok Kecil)

Ahli	Revisi
<b>Ahli Materi Bola Voli</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Model pembelajaran bola voli berbasis audio visual untuk peserta didik lebih diperjelas dan lakukan perbaikan pada model tersebut.</li> <li>2. Model pembelajaran bola voli yang diberikan kepada peserta didik masih banyak harus dilakukan perbaikan.</li> <li>3. Model yang dikembangkan sudah lebih baik dari model latihan yang lama.</li> </ol>
<b>Teknisi Elektronik dan Editor Video</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aspek vidio yang di tampilkan mohon di perjelas dan diperbaiki.</li> <li>2. Tata letak tulisan kurang sesuai dengan yang saya inginkan.</li> <li>3. Ukuran dan warna tulisan mohon diganti.</li> </ol>

Setelah produk di revisi maka produk siap untuk di uji coba kembali pada tahap uji coba kelompok besar.

*Uji Coba Pemakaian (Uji Coba Kelompok Besar)*

Jadi nilai rata-rata persentase validasi desain produk oleh ahli pada uji kelompok besar adalah sebesar 86%. Berdasarkan keterangan dalam gambar penilaian persentase validasi ahli (Sudjana, 2005) maka nilai rata-rata validasi berada pada rentang nilai 83% - 100% maka dapat disimpulkan bahwa desain media pembelajaran berbasis video tutorial yang dilakukan pada ahli materi dan ahli media video tutorial dikategorikan sangat baik dan valid untuk digunakan pada tahap uji coba tanpa perbaikan. Hasil penelitian uji kelompok besar sebagai berikut:



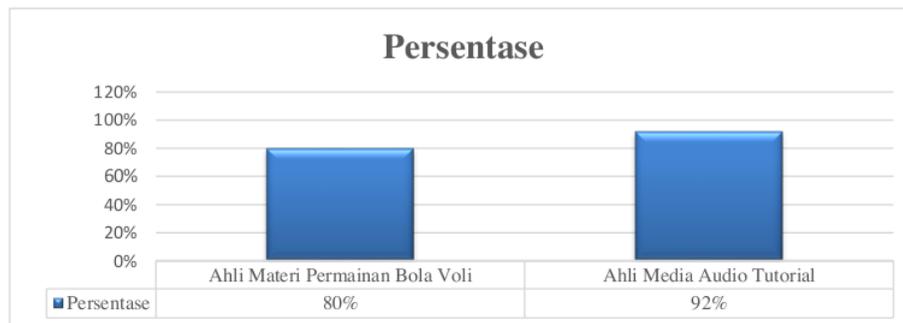
Gambar 4. Penilaian persentase validasi ahli uji kelompok besar

Hasil yang didapat dalam pengujian uji kelompok besar dari para ahli maka dapat disimpulkan peneliti dapat melanjutkan untuk pengujian uji kelompok besar kepada siswa tanpa perbaikan video tutorial dan kuesioner yang ingin di produksi. Setelah melakukan pengujian uji kelompok besar pada ahli maka peneliti akan melakukan pengujian kelompok besar kepada siswa dengan sampel sebanyak 20 siswa.

Pada tahap ini ada 20 siswa yang melakukan uji coba kelompok besar terhadap media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA kelas X. Setelah melakukan uji coba maka siswa diberikan instrument penilaian dan evaluasi untuk menilai media pembelajaran tersebut. Nilai persentase validasi uji coba kelompok kecil oleh sampel adalah sebesar 87% dengan kategori yang didapat sangat baik. Tabel pengolahan data dan bukti instrument yang dinilai dapat dilihat di lampiran. Berikut adalah perbandingan grafik persentase pada tahap uji coba produk dan uji coba pemakaian:

Gambar 5. Perbandingan persentase validasi ahli

**Pembahasan**



Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan angket. Angket yang digunakan adalah angket analisis kebutuhan dan angket uji validasi. Angket digunakan untuk menjangkau data pertama (analisis kebutuhan) yang dilakukan kepada ahli materi dan ahli media video tutorial untuk ditujukan kepada pelajar SMA kelas X. Angket tersebut akan mengupas hal-hal yang terkait dengan pengembangan media

pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA kelas X. Kemudian, untuk memperoleh data kedua, (uji kelompok kecil dan uji kelompok besar) akan dilakukan kepada ahli materi, ahli media video tutorial dan siswa. Hasil pengujian uji kelompok kecil dan uji kelompok besar dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut:

*a. Ahli Materi Bola Voli*

Data yang di hasilkan dari validasi ahli materi bola voli memiliki kategori kurang baik dalam uji coba analisis kebutuhan, cukup baik dalam uji coba kelompok kecil, baik dalam uji coba kelompok besar dan kategori keseluruhan yang didapat dalam ahli materi bola voli adalah cukup baik. Persentase dan kategori yang didapat dari ahli materi bola voli dapat dilihat pada lampiran, ahli materi membantu peneliti untuk menyempurnakan kekurangan yang ada dalam penelitian dengan komentar atau masukan yang tertulis pada tabel 3 dalam bentuk revisi. Komentar atau revisi yang didapat pada ahli materi bola voli adalah media pembelajaran berbasis audio visual teknik dasar bola voli untuk peserta didik lebih diperjelas dan lakukan perbaikan pada media tersebut, media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA kelas X yang diberikan kepada peserta didik masih banyak harus dilakukan perbaikan dan media tutorial yang dikembangkan sudah lebih baik dari media sebelumnya.

*b. Ahli Media Video Tutorial*

Data yang di hasilkan dari ahli media video tutorial memiliki kategori kurang baik dalam uji coba analisis kebutuhan, cukup baik dalam uji coba kelompok kecil, sangat baik dalam uji coba kelompok besar dan kategori keseluruhan yang didapat dalam ahli media video tutorial adalah cukup baik. Persentase dan kategori yang didapat dari ahli media video tutorial dapat dilihat pada lampiran, ahli media membantu peneliti untuk menyempurnakan kekurangan yang ada dalam penelitian dengan komentar atau masukan yang tertulis pada tabel 3 dalam bentuk revisi. Komentar atau revisi yang didapat pada ahli media video tutorial adalah aspek video yang di tampilkan mohon di perjelas dan diperbaiki. Tata letak tulisan kurang sesuai dengan yang saya inginkan. Ukuran dan warna tulisan mohon diganti.

*c. Siswa*

Pada tahap ini ada 10 siswa yang melakukan uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA kelas X. Setelah melakukan uji coba maka siswa diberikan instrument penilaian dan evaluasi untuk menilai media pembelajaran tersebut. Kategori yang didapat dalam validasi uji coba kelompok kecil oleh sampel adalah baik. Pada tahap ini ada 20 siswa yang melakukan uji coba kelompok besar terhadap media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA kelas X. Setelah melakukan uji coba maka siswa diberikan instrument penilaian dan evaluasi untuk menilai media pembelajaran tersebut. Kategori yang didapat dalam validasi uji coba kelompok besar oleh sampel adalah sangat baik. Sehingga berdasar uraian diatas media pembelajaran berbasis video tutorial dapat dikatakan baik apabila di implementasikan sebagai media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA kelas X.

## **PENUTUP**

Media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA kelas X adalah suatu terobosan teknologi pembelajaran dalam dunia pendidikan jasmani. Terdapat pengembangan gerakan yang spesifik dalam pembelajaran teknik dasar bola voli dan bisa membuat siswa lebih cekatan dan aktif bergerak serta memahami apa yang mereka harus lakukan. Sehingga berdasarkan penelitian, pembahasan penelitian maka dapat disimpulkan media pembelajaran audio visual video tutorial dapat dikatakan baik apabila di implementasikan sebagai media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA kelas X. Media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar bola voli pada pelajar SMA kelas X sangat layak digunakan pada pembelajaran PJOK. Semoga pada masa mendatang banyak peneliti lanjutan yang mengembangkan media pembelajaran, sehingga melahirkan produk-produk penelitian yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.

## **REFERENSI**

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Alviana, E. (2016). Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Dan Servis Dalam Permainan Bolavoli Dengan Modifikasi Bola Plastik Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 3 Mulyosari, Kecamatan Pagerwojo Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2015/2016. 1, 0–19.
- Arikunto, S. & C. S. A. J. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan, Pedoman, Teoritis Praktis Bagi Praktisi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara.

*Dipublikasikan Oleh :*

*UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*

- Budiastuti, P., Soenarto, S., Muchlas, M., & Ramdani, H. W. (2021). Analisis Tujuan Pembelajaran Dengan Kompetensi Dasar Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 39–48. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i1.37776>
- Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*. Depdiknas.
- Dwi Chaerunisa, F. (2019). Membangun Kreatifitas dan Inovatif Peserta Didik Melalui Internet Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 678–687.
- Gumelar, L., & Sudarwanto, T. (2020). Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Materi Shelving (Rak) Kelas Xi Bdp Smk Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(2), 764–770.
- Haryanto, A. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bola Voli Untuk Siswa Sekolah Kejuruan. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 3(1), 23–32.
- Işman, A. (2011). Instructional design in education: New model. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(1), 136–142.
- Junaedi, A. (2015). SURVEI TINGKAT KEMAJUAN PENDIDIKAN JASMANI, OLARHAGA, DAN KESEHATAN DI SMA, SMK, DAN MA NEGERI SE-KABUPATEN GRESIK. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(3), 834–842.
- Kristiyandaru, A. (2010). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Unesa University Press.
- M. Yunus. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Mawardi, P. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Aktif Kreatif dan Menyenangkan PAIKEM terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Geografi IKIP PGRI Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 47–56.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review*, 4(1), 179–185. <http://www.yourdictionary.com/library/reference/word-definitions/definition-of-technology.html>.
- Nugraha, B. (2015). Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 557–564. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>
- Raihanati, E., & Wahyudi, A. (2021). Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Bermain Bola Voli Pra Junior Putri Di Kabupaten Kudus. *Indonesian Journal for Physical Education and ...*, 2(1), 222–229. <https://www.google.com/search?q=hipertensi+pada+usia+tua+pdf+2018&oq=hipe&aqs=chrome.3.69i57j0l2j35i39j0l2.10533j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- Sahabuddin, S. (2018). Keterampilan Teknik Dasar Bolavoli Pada Siswa Putra. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*, 2(1), 59. <https://doi.org/10.26858/sportive.v2i1.16846>
- Sudarsinah. (2021). the Importance of Sports and Health Physical Education for. *Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 3(3), 1–10. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika* (6th ed.). PT. Tarsito Bandung.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Supriadi, S. (2017). Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>
- Surya Mentari, T. A., Giatman, G., & Fadhillah, F. (2020). Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Di Era New Normal Covid 19. *Media Bahasa, Sastra, Dan Budaya Wahana*, 26(2), 465–474. <https://doi.org/10.33751/wahana.v26i2.2769>
- van der Meij, H., & van der Meij, J. (2016). Demonstration-based training (DBT) in the design of a video tutorial for software training. *Instructional Science*, 44(6), 527–542. <https://doi.org/10.1007/s11251-016-9394-9>
- Wina Sanjaya. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran / Wina Sanjaya*. Kencana.
- Yani Fitriyani dkk. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Yusmar. (2017). Upaya peningkatan teknik permainan bola voli melalui modifikasi permainan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Yusup, M., Aini, Q., & Pertiwi, K. D. (2016). Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi. *Technomedia Journal*, 1(1), 126–138. <https://doi.org/10.33050/tmj.v1i1.8>

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

# MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL TEKNIK DASAR BOLA VOLI PADA PELAJAR SMA KELAS X

---

## ORIGINALITY REPORT

---

19%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

---

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

< 1%

★ [annisa230500.blogspot.com](http://annisa230500.blogspot.com)

Internet Source

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off