



Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Materi Teknik Dasar Pencak Silat

I Putu Eka Artawijaya^{1*}, I Putu Panca Adi² 

^{1,2} Prodi Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Ganesha, Buleleng, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 27, 2023

Revised February 09, 2023

Accepted April 10, 2023

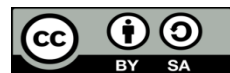
Available online April 25, 2023

Kata Kunci:

Video Tutorial, Pencak Silat, ADDIE

Keywords:

Video Tutorials, Pencak Silat, ADDIE



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

Copyright © 2023 by Author.
Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Ilmu pengetahuan teknologi, informasi, dan komunikasi yang berkembang pesat secara tidak langsung berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran PJOK. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket/kuesioner dan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil validitas produk, didapatkan hasil dari ahli materi pembelajaran 90% berkualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran 98,18% berkualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran 98% berkualifikasi sangat baik, ahli praktisi lapangan 94% berkualifikasi sangat baik, uji coba perorangan 94,67% berkualifikasi sangat baik, uji coba kelompok kecil 94,67% berkualifikasi sangat baik, dan uji lapangan 94,64% berkualifikasi sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

ABSTRACT

The expeditious development of information and communication technology science indirectly influences the use of learning media to support the learning process. In this case, ICT also give a positive impact on PJOK learning. This study aims to develop video tutorial-based learning media on the basic techniques of Pencak silat for student of junior high school in the grade seven (VII). This research uses the type of development research with the ADDIE development model, namely *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. The data was collected using a questionnaire and the data analysis technique used was quantitative descriptive analysis. Based on the results of product validity, the results obtained from learning material experts are 90% very well qualified, 98.18% very well qualified to learn media experts, 98% very well qualified instructional design experts, 94% very well qualified field practitioner experts, 94 individual trials .67% qualified very well, small group trials 94.67% qualified very well, and field tests 94.64% qualified very well. So it can be concluded that this video tutorial learning media is very suitable for use as a learning medium.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan salah satu faktor yang dapat meningkatkan mutu sumber daya manusia di Indonesia. Melalui pendidikan, bangsa ini dapat menuju ke arah yang lebih maju, serta menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan kompetitif, sehingga dapat bersaing dengan negara-negara maju di dunia (Ariani & Ujianti, 2021; Herlianto, Suwatno, & Herlina, 2018). Pendidikan yang bermutu diperlukan dalam proses pematangan kualitas peserta didik yang dikembangkan dengan cara membebaskan peserta didik dari ketidaktahuan, ketidakberdayaan, ketidakbenaran, ketidakjujuran, dan dari buruknya akhlak dan keimanan (Mulyawati, Sumardi, & Elvira, 2019; Pujiasih, 2020). Untuk mencapai keberhasilan dalam proses pendidikan, diperlukan dukungan dan partisipasi aktif yang bersifat terus menerus dari semua pihak. Pembangunan di bidang pendidikan adalah upaya yang sangat menentukan dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Herlianto et al., 2018; Sonia, 2020). Salah satu upaya itu

*Corresponding author.

E-mail addresses: ekaartawijaya2406@gmail.com. (I Putu Eka Artawijaya)

adalah mewujudkan bentuk manusia Indonesia yang sehat, kuat, terampil dan bermoral melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK adalah mata pelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas fisik. Siswa di ajak untuk lebih aktif bergerak, bermain serta melatih keseimbangan dan kebugaran tubuh (Mashud, 2019; Rochman, Indahwati, & Priambodo, 2020). Dalam setiap proses pembelajaran tidak terkecuali PJOK harus mampu melibatkan interaksi antara peserta didik dan guru maupun antar guru dengan peserta didik. Dimana dengan adanya interksi ini diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman apa yang diperoleh dalam interaksi belajar mengajar. Dalam peroses pelaksanaan pembelajaran bangku sekolah ada beberapa faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor internal dan faktor eksternal, dan tidak hanya itu saja media ataupun multimedia sangatlah mempengaruhi peroses pembelajaran dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung dan bagaimana pembelajaran harusnya dilakukan, ini merupakan hal menarik bagi pengajar, guru, orang tua, dan orang-orang yang bergerak dalam pengelolaan prilaku (Agustin, Setyosari, & Suharti, 2020; Triwardhani, Trigartanti, Rachmawati, & Putra, 2020). Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bersifat rumit dan kompleks, maka pembelajaran menjadi lebih kompleks dan rumit karena tujuan pembelajaran adalah untuk memicu (merangsang) dan memicu (menumbuhkan) terjadi kegiatan belajar (Lutfi, Aini, Amalia, Umah, & Rukmana, 2021; Ningrum, Dewi, & Parmin, 2018). Dengan demikian, hasil belajar merupakan tujuan dan pembelajaran sarana untuk mencapai tujuan tersebut. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dan manfaat hasil - hasil teknologi dalam proses belajar mengajar (Ani & Lazulva, 2020; Purnamasari, 2020). Pengajar dituntut untuk mampu menggunakan alat teknologi yang telah disediakan dan tidak menutup kemungkinan juga teknologi tersebut akan sesuai dengan perkembangan zaman (Anida & Eliza, 2020; Nainggolan & Manalu, 2021). Pengajar harus mampu mengembangkan keterampilan untuk membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar. Karena penggunaan media dalam pembelajaran akan memberikan kemudahan untuk siswa dalam mengikuti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru (Nurrohma & Adistana, 2021; Setiawan & Permana, 2021).

Namun pada observasi awal menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas VII mata pelajaran PJOK terutama materi pencak silat berada katagori cukup. Pada materi pembelajaran pencak silat peserta didik cenderung kurang bersemangat. Pada angket analisis kebutuhan yang di sebar pada guru PJOK di SMP Negeri 5 singaraja. Belum ada media pembelajaran berbasis video yang menunjang pembelajaran pencak silat, pengajar memberikan teori dan teknik dasar pencak silat dalam cabang olahraga pencak silat di dalam ruangan dan pengajar mencontohkan di depan atau di lapangan, masih banyak peserta didik belum begitu memahami dan belum ada media pembelajaran tentang teknik dasar pencak silat dalam cabang olahraga pencak silat untuk membantu dalam proses pembelajaran, sangat disayangkan jika hal ini terus berlanjut dimana sesungguhnya hasil belajar peserta didik masih bisa ditingkatkan apabila pembelajaran didukung oleh media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar pencak silat dalam cabang olahraga pencak silat. Dengan begitu peserta didik dapat menyerap materi pembelajaran. Selain itu juga media dapat digunakan diluar jam pembelajaran karena keterbatasan jam pembelajaran. salah satu pemanfaatan media pembelajaran ini agar peserta didik mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efesien. Sampai saat ini belum ada media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar pencak silat dalam cabang olahraga pencak silat. Jadi solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini adalah pengembangan media pembelajaran video tutorial.

Proses pembelajaran akan berlangsung secara kondusif apabila pendidik menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang kreatif. Salah satunya adalah media pembelajaran dalam bentuk video. Media video pembelajaran adalah sebuah media yang didalamnya memuat teks, audio-visual dan gambar (Karyada, Wardana, & Sanjaya, 2022; Yuanta, 2019). Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan mampu meningkatkan focus siswa dalam belajar. Sama halnya dengan media video tutorial. Media video tutorial adalah rangkaian gambar yang ditayangkan oleh guru yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan (Khoiriah, Sujarwo, & Handayani, 2022; Mahlianurrahman & Syamsu, 2019). Media video tutorial akan mampu menarik perhatian siswa dan terhindar dari gangguan yang berasal dari luar (Mapicayanti, Jamaludin, & Fathoni, 2018). Penggunaan media video tutorial mudah untuk diakses oleh semua siswa sehingga memudahkan siswa untuk belajar. Video tutorial pencak silat akan mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk mengikuti gerakan-gerakan dalam olaharga pencak silat (Batubara & Batubara, 2020; Khoiriah et al., 2022). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Batubara & Batubara, 2020; Liow, Palilingan, & Komansilan, 2022). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media video tutorial dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran olahraga yang lebih menekankan pada praktek (Bustanil S, Asrowi, & Adianto, 2019; Lukman & Kurniawan, 2021).

Penggunaan media pembelajaran video tutorial dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Utomo & Ratnawati, 2018). Penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial ini telah terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran materi teknik dasar pencak silat dalam cabang olahraga pencak silat (Riki, Purnomo, & Perdana, 2022; Suryani & Abadi, 2022). Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini diharapkan dapat membantu peserta didik yang kurang memahami materi teknik dasar pencak silat menjadi lebih paham. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar pencak silat pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Singaraja. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar pencak silat pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Singaraja.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Tegeh dan Jampel (2017) model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pemilihan model ini berdasarkan atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan atau tersusun secara sistematis dalam upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Tahap analisis (*analyze*) dilakukan kegiatan analisis kebutuhan, analisis lingkungan, analisis pembelajaran. Tahap perencanaan (*design*) dilakukan kegiatan pemilihan dan menetapkan *software*, mengembangkan naskah video pembelajaran/*storyboard* dan *flowchart*. Pada tahap pengembangan (*development*) dilakukan kegiatan produksi atau pembuatan video tutorial dan validitas produk yang dilakukan oleh para ahli. Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan kegiatan uji coba produk kepada peserta didik sebagai subjek uji coba. Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk melihat seberapa baik produk yang dihasilkan dapat mencapai sarana dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi formatif adalah proses memodifikasi pembelajaran dengan mengembangkan data agar lebih efektif dan efisien. Berdasarkan definisi ini, evaluasi formatif bertujuan untuk mengidentifikasi apa yang harus dilakukan diperbaiki atau direvisi agar tidak menghasilkan produk.

Subjek penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah ahli materi/isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Produk atau media yang dikembangkan terlebih dahulu direview dan dinilai oleh ahli materi/isi pembelajaran dengan latar belakang di bidang olahraga pencak silat, ahli media pembelajaran dengan latar belakang di bidang teknologi pembelajaran, ahli desain pembelajaran dengan latar belakang teknologi pendidikan, dan ahli praktisi lapangan dilakukan oleh salah satu guru PJOK kelas VII di SMP Negeri 5 Singaraja. Komentar, masukan, dan saran dari para ahli digunakan sebagai bahan perbaikan atau evaluasi media yang dikembangkan. Setelah melaksanakan uji validitas dan perbaikan produk atau media yang dikembangkan, produk selanjutnya diuji cobakan atau diimplementasikan kepada peserta didik sebagai subjek uji coba produk. Uji coba produk dilakukan dari uji coba perorangan yang dilakukan oleh 3 orang peserta didik, uji coba kelompok kecil oleh 9 orang peserta didik, dan uji coba kelompok besar yang melibatkan salah satu kelas VII SMP Negeri 5 Singaraja dengan jumlah peserta didik adalah 25 orang. Dari uji coba produk yang dilakukan, jika terdapat komentar, masukan, dan saran yang bersifat revisi maka akan dilakukan revisi atau perbaikan untuk kesempurnaan media yang dikembangkan. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan adalah dalam bentuk angket atau kuesioner. Instrumen digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dan penilaian dari ahli materi/isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Untuk kisi-kisi instrument dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Pembelajaran

Indikator Penilaian		
Ahli Isi/Materi Pembelajaran	Ahli Media Pembelajaran	Ahli Desain Pembelajaran
1. Materi pembelajaran sudah sesuai dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	1. Kejelasan tampilan teks 2. Kualitas tampilan gambar 3. Kesatuan media	1. Kesesuaian media untuk pembelajaran bagi peserta didik.
2. Materi pembelajaran sudah sesuai dengan indikator pembelajaran	4. Kualitas suara/sound 5. Kelancaran video	2. Kesesuaian materi dengan kemampuan

Indikator Penilaian		
Ahli Isi/Materi Pembelajaran	Ahli Media Pembelajaran	Ahli Desain Pembelajaran
3. Materi pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran	6. Keseimbangan warna	peserta didik.
4. Isi materi pembelajaran yang disampaikan kurang lengkap	7. Kejelasan bentuk menu	3. Kemandirian peserta didik melalui pembelajaran berbasis video.
5. Video tutorial yang dirancang mudah dipahami	8. Kesesuaian tata letak gambar dengan teks	4. Kemampuan video sebagai multimedia yang berperan sebagai sumber belajar.
6. Informasi pada ilustrasi gambar disampaikan dengan jelas	9. Kesesuaian media dengan peserta didik	5. Kejelasan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui pembelajaran dengan video.
7. Materi pembelajaran disampaikan dengan lancar dan jelas	10. Kesesuaian video dengan materi	6. Daya dukung video terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran.
8. Intonasi yang disampaikan dalam menyampaikan materi pembelajaran terdengar jelas	11. Kesesuaian media dan tujuan	7. Daya tarik video terhadap minat dari warga belajar.
9. Kalimat materi pembelajaran yang digunakan kurang efektif	12. Nilai estetika penggunaan teks secara keseluruhan	8. Kemampuan video memberikan peluang untuk melakukan interaktif bagi peserta didik.
10. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami	13. Keseimbangan tata warna	9. Adanya sistem evaluasi terhadap hasil belajar dalam video.
11. Video tutorial sudah selaras dengan materi pembelajaran	14. Kejelasan paparan materi	10. Desain video memberikan daya tarik untuk peserta didik.
12. Materi pembelajaran sudah selaras dengan audio, video, dan teks pada media video tutorial pembelajaran	15. Konsistensi dengan tujuan pembelajaran	
13. Materi yang dijelaskan sulit untuk dipahami	16. Kesesuaian tata letak teks dengan gambar	
14. Materi pembelajaran sudah sesuai dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	17. Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan	
15. Video tutorial dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik	18. Kesesuaian penempatan komponen video	
	19. Kejelasan petunjuk penggunaan video	
	20. Kemenarikan tampilan fisik video	
	21. Ketepatan penggunaan desain penyajian materi	
	22. Kesesuaian evaluasi dan tujuan	

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Praktisi Lapangan dan Uji Coba Produk

Indikator Penilaian	
Ahli Praktisi Lapangan	Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, & Kelompok Besar
1. Kebenaran kata dan tulisan	1. Kejelasan teks yang digunakan
2. Kecerahan warna dan tulisan	2. Kesesuaian dan kejelasan gambar
3. Kemenarikan dan ketepatan tata letak	3. Kemenarikan video pembelajaran
4. Kesesuaian materi dengan KD	4. Kemenarikan tampilan video pembelajaran
5. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5. Kejelasan paparan materi yang diberikan
6. Kelengkapan materi	6. Kesesuaian tampilan video pembelajaran dengan materi
7. Isi materi sesuai dengan konsep keterpaduan	7. Kesesuaian tata letak teks pada video pembelajaran
8. Penyusunan materi pembelajaran secara sistematis	8. Bahasa yang digunakan komunikatif dan penyampaian materi pembelajaran terdengar dengan jelas
9. Kejelasan bahasa	9. Kejelasan contoh-contoh yang diberikan
10. Kemenarikan teknik dasar secara keseluruhan	10. Kemudahan dalam materi yang di sajikan

Teknik analisis pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket

dalam bentuk deskriptif persentase. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan menggunakan ketetapan pada Tabel 3.

Tabel 3. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
80-89	Baik	Tidak Perlu Revisi
65-79	Cukup	Direvisi
55-64	Kurang	Direvisi
0-54	Sangat Kurang	Direvisi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran video tutorial materi teknik dasar pencak silat untuk peserta didik kelas VII. Hasil penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap awal sebelum dilaksanakan pengembangan media pembelajaran video tutorial adalah tahap analisis (*analyze*). Pada tahap analisis dilakukan kegiatan menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran PJOK di kelas VII SMP Negeri 5 Singaraja. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, didapatkan hasil bahwa pembelajaran pencak silat masih menggunakan metode pembelajaran tradisional yaitu ceramah dan demonstrasi. Selain itu, sumber belajar yang digunakan peserta didik untuk belajar masing bersumber pada buku paket dan LKS. Selanjutnya dilakukan analisis lingkungan untuk mengidentifikasi lingkungan belajar. Dalam analisis lingkungan, fasilitas seperti LCD serta sarana dan prasarana pendukung lainnya yang tersedia sangat cukup memadai. Hanya saja fasilitas tersebut masih kurang dimanfaatkan penggunaannya untuk media pembelajaran. Pada analisis pembelajaran, pemilihan materi teknik dasar pencak silat dikarenakan masih banyak peserta didik yang belum mengetahui dan tidak tertarik untuk mempelajarinya secara serius sehingga dibuatlah media pembelajaran berbasis video tutorial untuk menarik minat peserta didik terhadap materi teknik dasar pencak silat.

Tahap kedua dilaksanakan tahap perancangan (*design*). Kegiatan yang dilakukan adalah pemilihan dan menetapkan *hardware* dan *software* yang akan digunakan. Untuk *hardware* yang digunakan untuk membuat video tutorial ada kamera, *handphone*, laptop, dan komputer. Sedangkan *software* yang digunakan adalah aplikasi *Adobe Premiere Pro* yang dilengkapi dengan berbagai *software* lain seperti *Adobe After Effects*. Setelah dilakukan pemilihan *hardware* dan *software*, selanjutnya dilakukan pengembangan naskah video tutorial berupa *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* dan *storyboard* digunakan sebagai kerangka dasar atau sketsa dalam pembuatan video tutorial. Tahap ketiga dilaksanakan tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah produksi atau pembuatan video tutorial menggunakan aplikasi atau *software Adobe Premiere Pro* yang dilengkapi dengan berbagai *software* lain seperti *Adobe After Effects*. Dari kegiatan produksi atau pembuatan video tutorial menghasilkan *link* video yang sebelumnya sudah di *upload* ke *Google Drive*. *Link* video tutorial akan dikirimkan ke pengguna sehingga pengguna lebih mudah untuk mengakses dan mempelajarinya. Setelah video tutorial selesai dibuat, video tutorial di *review* terlebih dahulu oleh para ahli pembelajaran menggunakan instrumen yang sudah disiapkan. Para ahli akan mereview dan memberikan nilai terhadap kelayakan atau validitas video tutorial yang sudah dikembangkan. Ahli materi/isi pembelajaran merupakan orang yang memiliki keahlian di bidang olahraga pencak silat, media pembelajaran merupakan orang yang memiliki keahlian di bidang teknologi pembelajaran, ahli desain pembelajaran merupakan orang yang memiliki keahlian di bidang teknologi pendidikan, dan ahli praktisi lapangan merupakan guru mata pelajaran PJOK. Tahap keempat dilaksanakan tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap implementasi, video tutorial yang sudah dikembangkan dan layak untuk digunakan, coba diimplementasikan dan diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap implementasi dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan dari peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan oleh uji coba perorangan dengan 3 orang peserta didik, uji coba kelompok kecil dengan 9 orang peserta didik, dan uji coba kelompok besar yang melibatkan satu kelas dengan jumlah peserta didik 25 orang.

Tahap kelima dilaksanakan tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap evaluasi memiliki tujuan untuk memantau sejauh mana produk dapat mencapai sasaran/tujuan yang sudah ditetapkan. Tahap evaluasi dan kelayakan final video tutorial berdasarkan hasil uji ahli isi/materi, ahli desain, ahli media pembelajaran, maupun ahli praktisi lapangan yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video

tutorial yang dirancang telah termasuk pada kategori sangat baik sehingga sangat layak digunakan dan diimplementasikan pada proses pembelajaran yang sesungguhnya tanpa revisi. Berdasarkan hasil analisis data yang mengacu pada hasil uji validitas produk yang dikembangkan, hasil *review* dan penilaian dari masing-masing subjek penelitian dipaparkan hasil secara rinci pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Hasil Persentase Uji Kelayakan Video Tutorial

No	Subjek Penelitian	Hasil Kelayakan Produk (%)	Keterangan
1	Ahli Materi/Isi Pembelajaran	90	Sangat Baik/Sangat Layak
2	Ahli Media Pembelajaran	98,18	Sangat Baik/Sangat Layak
3	Ahli Desain Pembelajaran	98	Sangat Baik/Sangat Layak
4	Ahli Praktisi Lapangan	94	Sangat Baik/Sangat Layak
5	Uji Coba Perorangan	94,67	Sangat Baik/Sangat Layak
6	Uji Coba Kelompok Kecil	94,67	Sangat Baik/Sangat Layak
7	Uji Coba Lapangan	94,64	Sangat Baik/Sangat Layak

Pembahasan

Media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar pencak silat pada peserta didik kelas VII SMP sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil validitas yang dilakukan oleh ahli isi/materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan. Dari hasil validitas produk yang dilakukan oleh keempat ahli tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan berkualifikasi sangat baik sehingga sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil uji coba produk melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar, media atau produk yang dikembangkan berkualifikasi sangat baik sehingga sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga bisa memicu perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu ([Jannah, 2009](#); [Pramana, Jampel, & Pudjawan, 2020](#)). Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dan manfaat hasil - hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Pengajar harus dituntut untuk mampu menggunakan alat teknologi yang telah disediakan dan tidak menutup kemungkinan juga teknologi tersebut akan sesuai dengan perkembangan zaman. Pengajar harus mampu mengembangkan keterampilan untuk membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar ([Fauzia, 2020](#)). Di era sekarang ini, media pembelajaran yang sebelumnya masih berbasis media cetak seperti buku paket/LKS, namun sekarang media pembelajaran sudah berbasis digital sehingga lebih praktis dan efektif untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Bahan ajar yang dikemas secara digital bersifat lebih praktis untuk digunakan dibandingkan dengan bahan ajar cetak seperti, modul cetak, LKS, dan buku.

Penggunaan media pembelajaran video tutorial sebagai salah satu alternatif penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan teknologi sehingga dapat dipelajari dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, ataupun *smartphone* ([Bustanil S et al., 2019](#); [Mahlianurrahman & Syamsu, 2019](#)). Dengan menggunakan video tutorial dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk mempelajari materi secara bertahap, karena pada media pembelajaran video tutorial materi dijelaskan dan didemonstrasikan oleh model dengan bertahap atau materi menampilkan tahapan-tahapan proses pembelajaran. Media pembelajaran video dapat digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar bagi guru dan peserta didik. Media pembelajaran video dapat digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar bagi guru dan peserta didik. Media pembelajaran berupa video sangat cocok atau sangat baik digunakan oleh peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran ([Mayang Ayu Sunami & Aslam, 2021](#); [Octavyanti & Wulandari, 2021](#)). Karena dengan media video tutorial siswa akan lebih mudah untuk memahami dan mengikuti gerakan (materi) yang di pelajari. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial mampu meningkatkan hasil belajar siswa ([Batubara & Batubara, 2020](#); [Liow et al., 2022](#)). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media video tutorial dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran olahraga yang lebih menekankan pada praktek ([Bustanil S et al., 2019](#); [Lukman & Kurniawan, 2021](#)). Penggunaan media pembelajaran video tutorial dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru ([Utomo & Ratnawati, 2018](#)). Penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial ini telah terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran materi teknik dasar pencak silat dalam cabang olahraga pencak silat ([Riki et al.,](#)

2022; Suryani & Abadi, 2022). Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini diharapkan dapat membantu peserta didik yang kurang memahami materi teknik dasar pencak silat menjadi lebih paham

4. SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah rancang bangun pengembangan media pembelajaran berbasis video materi teknik dasar pencak silat pada peserta didik kelas VII SMP yang mengacu pada model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan (*analyse, design, development, implementation, dan evaluation*), sehingga menghasilkan *storyboard* dan *flowchart* sebagai kerangka dasar untuk menyusun dan membuat video tutorial. Dari penyusunan *storyboard* dan *flowchart*, maka dihasilkan produk atau media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar pencak silat pada peserta didik kelas VII SMP. Dari hasil penelitian yang sudah didapatkan, maka media pembelajaran video tutorial pada materi teknik dasar pencak silat sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. Y., Setyosari, P., & Suharti, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Digital untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(12), 1793. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14335>.
- Ani, N. I., & Lazulva, L. (2020). Desain dan Uji Coba LKPD Interaktif dengan Pendekatan Scaffolding pada Materi Hidrolisis Garam. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(1), 87-105. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.9161>.
- Anida, A., & Eliza, D. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556-1565. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.898>.
- Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 43. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690>.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 74-84. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>.
- Bustanil S, M., Asrowi, & Adianto, D. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 119-134. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11568>.
- Fauzia, L. (2020). Implementasi Metode Learning Start With a Question Pada Pembelajaran Akidah Akhlak. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 240-269. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4199>.
- Herlianto, J. I., Suwatno, S., & Herlina, H. (2018). Pengaruh Kompetensi Profesional Guru Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kearsipan Smk Administrasi Perkantoran Di Smk Negeri 1 Ciamis. *Jurnal MANAJERIAL*, 17(1), 70. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i1.9762>.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Banjarmasin: Antasari Press.
- Karyada, I. P. F., Wardana, I. P. M. A., & Sanjaya, K. O. (2022). Pengembangan E-Book Tematik Integratif Berbasis Game Sebagai Media Pembelajaran Kearifan Lokal. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v11i1.45189>.
- Khoiriah, M. A., Sujarwo, S., & Handayani, P. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Video Tutorial dan Gambar Terhadap Motivasi dan Kemandirian Belajar Anak. *Jurnal Obsesi*, 6(6). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3197>.
- Liow, I., Palilingan, V. R., & Komansilan, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Siswa SMK. *EduTIK Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 147-151. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i1.3418>.
- Lukman, A. R., & Kurniawan, A. T. (2021). Pengaruh Metode Latihan Tutorial Teman Sebaya Dan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Lay Up Shoot. *Jurnal Porkes*, 4(2). <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4899>.
- Lutfi, A., Aini, N. Q., Amalia, N., Umah, P. A., & Rukmana, M. D. (2021). Gamifikasi Untuk Pendidikan: Pembelajaran Kimia Yang Menyenangkan Pada Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 5(2), 94. <https://doi.org/10.23887/jpk.v5i2.38486>.

- Mahlianurrahman, & Syamsu, F. D. (2019). Developing Tutorial Video for Enhancing Elementary School Students' Process Skills in Science. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–12. Retrieved from <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary/article/view/1359>.
- Mapicayanti, D., Jamaludin, J., & Fathoni, A. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Mendesain Jaringan Lokal/LAN Kelas X TKJ. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(2). <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i2.913>.
- 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.v17i2.5704>.
- Mayang Ayu Sunami, & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1–9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>.
- Mulyawati, Y., Sumardi, S., & Elvira, S. (2019). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 01–14. <https://doi.org/10.33751/pedagog.v3i1.980>.
- Nainggolan, A. P., & Manalu, R. B. B. (2021). Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Efektifitas Pembelajaran. *Journal Coaching Education Sports*, 2(1), 17–30. <https://doi.org/10.31599/jces.v2i1.515>.
- Ningrum, M. N., Dewi, N. R., & Parmin, P. (2018). Pengembangan modul pop-up berbasis inkuiri terbimbing pada tema tata surya untuk kelas VII SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.14439>.
- Nurrohma, R. I., & Adistana, G. A. Y. P. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media E-Learning Melalui Aplikasi Edmodo pada Mekanika Teknik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1199–1209. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.544>.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>.
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>.
- Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>.
- Purnamasari, N. L. (2020). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://doi.org/10.29100/jpsd.v5i1.1530>.
- Riki, Purnomo, E., & Perdana, R. P. (2022). Pengembangan Media Video Tutorial Gerakan Seni Tunggal Tangan Kosong Pencak Silat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(6). <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.55867>.
- Rochman, B., Indahwati, N., & Priambodo, A. (2020). Identifikasi Keterlaksanaan Pembelajaran Pjok Tingkat SMP Di Masa Pandemi Covid 19 Se-Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 257–265. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i1.1343>.
- Setiawan, I. M. D., & Permana, I. K. P. (2021). Dampak Media Pembelajaran Daring Berbantuan Video Animasi 2D pada Mata Kuliah Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 484. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38649>.
- Sonia, N. R. (2020). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Ponorogo. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 1(1), 94–104. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v1i1.18>.
- Suryani, & Abadi, R. A. (2022). Peningkatan Keaktifan Belajar Menggunakan Video Tutorial dalam Materi Tendangan Samping Pencak Silat Siswa SMA 5 Kendari. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 3(1). <https://doi.org/10.46838/spr.v3i1.140>.
- Triwardhani, I. J., Trigartanti, W., Rachmawati, I., & Putra, R. P. (2020). Strategi Guru dalam membangun komunikasi dengan Orang Tua Siswa di Sekolah. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 8(1), 99. <https://doi.org/10.24198/jkk.v8i1.23620>.
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian Di Smk. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), 68. <https://doi.org/10.30738/jtvok.v6i1.2839>.
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.