

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL TEKNIK (HINDARAN, SERANGAN, TANGKAPAN) PENCAK SILAT PADA MAHASISWA PRODI PENJASKESREK

I Komang Bayu Arika Divayana^{1*}, I Gede Suwiwa², Hendra Mashuri³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali, Indonesia

*Corresponding author: bayupopong620@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan survey awal yang telah dilakukan menggunakan kuesioner analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata kuliah TP pencak silat bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini dibutuhkan oleh mahasiswa sebagai penunjang proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik (hindaran, serangan, tangkapan) pencak silat dengan model ADDIE. Penelitian ini menggunakan instrumen kuisioner dalam bentuk skala skor. Pengembangan video pembelajaran divalidasi oleh ahli isi/materi, ahli desain dan ahli media pembelajaran. Setelah itu dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Subjek penelitian ini melibatkan mahasiswa kelas IKI semester III Penjaskesrek. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari uji ahli isi/materi pembelajaran memperoleh persentase skor 97,3% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli media pembelajaran memperoleh persentase skor 96% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli desain pembelajaran memperoleh persentase skor 96% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan memperoleh skor 92,6% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 93,2% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok besar memperoleh persentase 93,05% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil-hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial yang dikembangkan layak untuk diterapkan pada pembelajaran.

Kata kunci: Media Video Pembelajaran, Pencak Silat, Model ADDIE

Abstract

Based on an initial survey that has been conducted using a needs analysis questionnaire for the development of video tutorial-based learning media in TP pencak silat courses, the development of video tutorial-based learning media is needed by students to support the learning process. The purpose of this research is to develop video-based learning media tuorial techniques (avoidance, attack, catch) pencak silat with ADDIE model. This study used a questionnaire instrument in the form of a score scale. The development of learning videos is validated by content/material experts, design experts and learning media experts. After that, individual trials, small group trials and large group trials were conducted. The subjects of this study involved IKI class students in the third semester of Penjaskesrek. Based on the results of the study, it shows that the learning content/material expert test obtained a percentage score of 97.3% with very good qualifications, the learning media expert test obtained a percentage score of 96% with very good qualifications, the learning design expert test obtained a percentage score of 96% with very good qualifications, individual trials obtained a score of 92.6% with very good qualifications, small group trials obtained a percentage of 93.2% with very good qualifications, large group trials obtained a percentage of 93.05% with very good qualifications. Based on these results, it can be concluded that the video tutorial-based learning media developed is feasible to be applied to learning.

Keywords: Learning video media, Pencak silat, ADDIE Model

History:

Received: 2 Januari 2024

Revised: 20 Januari 2024

Accepted: 20 Pebruari 2024

Published: 31 Maret 2024

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under

a Creative Commons Attribution 3.0 License



PENDAHULUAN

Proses pembelajaran adalah suatu proses perkuliahan yang melibatkan interaksi antara mahasiswa dan dosen maupun antar dosen dengan mahasiswa. Di mana dengan adanya interaksi

ini diharapkan mahasiswa dapat memperoleh pemahaman apa yang diperoleh dalam interaksi perkuliahan. Dalam proses pelaksanaan perkuliahan ada beberapa faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor internal dan faktor eksternal, dan tidak hanya itu saja media ataupun multimedia sangatlah mempengaruhi proses perkuliahan dalam mencapai hasil yang maksimal. Bagaimana proses perkuliahan itu berlangsung dan bagaimana perkuliahan harusnya dilakukan, ini merupakan hal menarik bagi mahasiswa maupun dosen, bahkan orang yang bergerak dalam pengelolaan perilaku. Pembelajaran dalam perkuliahan merupakan suatu kegiatan yang bersifat rumit dan kompleks, maka pembelajaran perkuliahan menjadi lebih kompleks dan rumit karena tujuan pembelajaran adalah untuk memicu (merangsang) dan memicu (menumbuhkan) terjadi kegiatan belajar. Dengan demikian, hasil belajar merupakan tujuan dan pembelajaran sarana untuk mencapai tujuan tersebut.

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. 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. Salah satu upaya itu adalah mewujudkan bentuk manusia Indonesia yang sehat, kuat, terampil dan bermoral melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dan manfaat hasil - hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Dosen harus dituntut untuk mampu menggunakan alat teknologi yang telah disediakan dan tidak menutup kemungkinan juga teknologi tersebut akan sesuai dengan perkembangan zaman. Dosen harus mampu mengembangkan keterampilan untuk membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam penyampaian materi dalam proses perkuliahan.

Proses pembelajaran akan berlangsung secara kondusif apabila dosen menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang kreatif. Model pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan oleh dosen. Oleh karena itu merupakan ujung tombak dalam pelaksanaan perkuliahan. Disanalah kreativitas pendidik sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran biasanya digunakan oleh dosen selama proses pembelajaran. Berkaitan dengan penggunaannya tersebut, maka media pembelajaran harus dipilih dan dicermati oleh dosen dengan mempertimbangkan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan bahan ajar serta karakteristik mahasiswa. Berbagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik bahan ajar dan kebutuhan peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran adalah media video berbasis teknologi.

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Media pembelajaran berbasis video tutorial adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh dosen dalam proses pembelajaran (Hendriyani et al., 2018). Media berbasis video tutorial ini akan digunakan sebagai pendukung dalam penelitian ini, karena berdasarkan hasil

penelitian pengembangan yang sudah dilakukan sebelumnya tentang media pembelajaran berbasis video tutorial ini telah terbukti bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial ini layak digunakan dalam proses pembelajaran materi teknik dasar pencak silat dalam cabang olahraga pencak silat.

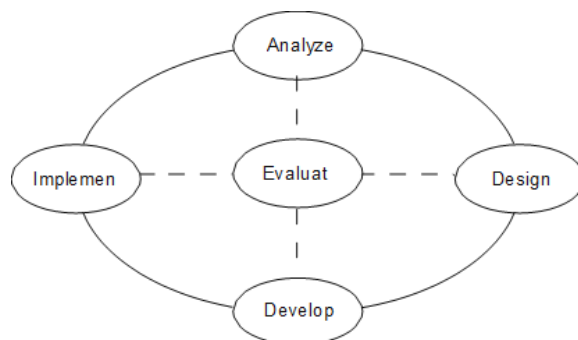
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti terhadap beberapa mahasiswa dalam menjalani mata kuliah pencak silat, beberapa dosen menerapkan media pembelajaran tidak menggunakan media video tutorial, sebenarnya media video tutorial itu sendiri bisa di pahami lebih dalam oleh mahasiswa.

Media pembelajaran dari mata kuliah pencak silat cukup mumpuni dari praktek yang diberikan oleh dosen dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Namun kendala bagi mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah pencak silat adalah pembelajaran yang menggunakan media video tutorial, yaitu dalam pembelajaran jangka panjang akan membuat ikatan dan gerakan gerakan yang harus dilatih kembali. Sehingga mahasiswa membutuhkan media video tutorial yang menarik, bisa di akses dimana saja, kapan saja dan mudah dipahami. Maka dari itu media video tutorial sangat diperlukan di dalam pembelajaran pencak silat. Dari fakultas itu sendiri setidaknya menyiapkan media video tutorial agar nantinya tidak menyimpang dari materi yang diterapkan oleh dosen.

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Pencak Silat (Hindaran, Serangan, Tangkap) Pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek Tahun Akademik 2023/2024”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan. Produk yang ditemukan dapat berupa model, pola, program, sistem. Di bidang pendidikan, produk estimasi yang dihasilkan melalui studi R&D meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan Kuantitas, kualitas, dan relevansi membutuhkan. Pendekatan penelitian dan pengembangan ini erat kaitannya dengan bidang teknologi pembelajaran. Penelitian di bidang teknologi pembelajaran selalu membahas masalah pengembangan dan desain produk, terutama media, bahan ajar, dan sistem pembelajaran. Kita tahu bahwa teknologi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai teori dan praktik merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, dan mengevaluasi proses dan sumber belajar. Prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan yang dipilih yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, Adapun tahapan dalam melakukan pengembangan media video tutorial, (Dwi Lestari & Putu Parmiti, 2020) yaitu sebagai berikut.



Gambar 1 Tahap Teori ADDIE (Robert Maribe Branch)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan menghasilkan produk media video pembelajaran teknik (hindaran, serangan, tangkapan) pencak silat untuk mahasiswa. Rancang bangun pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pencak silat ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pengembangan dimulai dari tahap analisis (*Analyze*) dilakukannya tiga kegiatan yaitu pertama analisis kebutuhan pembelajaran untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang timbul selama proses pembelajaran yang sudah diterapkan dalam proses pembelajaran TP. Pencak silat. Kedua analisis lingkungan untuk fasilitas-fasilitas seperti LCD, proyektor dan alat-alat mendukung media pembelajaran video ini sudah tersedia dan sudah memadai di prodi penjasokesrek. Ketiga, analisis materi teknik (hindaran, serangan, tangkapan) pencak silat, karena banyak mahasiswa kurang memahami bagaimana tahapan-tahapan dalam melakukan teknik dasar tersebut.

Selanjutnya dilakukan tahap desain (*Design*). Dalam tahapan ini peneliti akan menentukan elemen dari produk yang akan dikembangkan seperti halnya alur video, isi video, mendesain tampilan depan, samping dan *background* dengan melakukan proses perencanaan dan pembuatan rancangan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini produk dibuat dengan bantuan *storyboard* guna mempermudah dalam proses pembuatan produk.

Tahap pengembangan (*Development*) peneliti mengembangkan media pembelajaran video tutorial teknik (hindaran, serangan, tangkapan) pencak silat, dan uji para ahli ini dilakukan oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Validitas dengan para ahli dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk agar dapat digunakan sebagai media selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil *review* dari ahli dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Penilaian Ahli Isi

| No | Kriteria | Skor |
|--------------|--|-----------|
| 1 | Materi pembelajaran sudah sesuai dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) | 5 |
| 2 | Materi pembelajaran sudah sesuai dengan indikator pembelajaran | 5 |
| 3 | Materi pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran | 5 |
| 4 | Isi materi pembelajaran yang disampaikan sudah lengkap | 4 |
| 5 | Video tutorial yang dirancang mudah dipahami | 5 |
| 6 | Informasi pada ilustrasi gambar disampaikan dengan jelas | 5 |
| 7 | Materi pembelajaran disampaikan dengan lancar dan jelas | 5 |
| 8 | Intonasi yang disampaikan dalam menyampaikan materi pembelajaran terdengar jelas | 5 |
| 9 | Kalimat materi pembelajaran yang digunakan sudah efektif | 5 |
| 10 | Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami | 5 |
| 11 | Video tutorial sudah selaras dengan materi pembelajaran | 5 |
| 12 | Materi pembelajaran sudah selaras dengan audio, video, dan teks pada media video tutorial pembelajaran | 5 |
| 13 | Materi yang dijelaskan pada video mudah dimengerti | 5 |
| 14 | Media video pembelajaran dapat menambah pengetahuan mahasiswa | 4 |
| 15 | Video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar | 5 |
| TOTAL | | 73 |

Hasil dari *review* media pembelajaran video tutorial oleh ahli isi/materi memperoleh total skor 73 sedangkan skor maksimal yaitu 75. Skor yang diperoleh kemudian dimasukkan kedalam rumus dibawah untuk mengetahui tingkat kualitas dari media pembelajaran berbasis video tutorial yang sudah di buat dari aspek isi/materi.

| | | |
|------------|-------------------------------------|---|
| | $\sum X$ | 73 |
| Persentase | : $\frac{\sum X}{SMI} \times 100\%$ | = $\frac{73}{75} \times 100\% = 97,3\%$ |
| | SMI | 75 |

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan hasil perhitungan persentase diatas hasil yang didapat dari pencapaian validitas media pembelajara berasis video tutorial dari aspek isi/materi yaitu 97,3%, apabila dikonversikan ke tingkat pencapaian dengan skala 5 maka tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial sangat baik. Sehingga media pembelajaran berbasis video tutorial dari aspek isi/materi layak digunakan.

Kedua, dilakukaln ahli desalin pembelaljalraln. Halsilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

| No | Kriteria | Skor |
|--------------|---|-----------|
| 1 | Kesesuaian media untuk pembelajaran bagi mahasiswa | 5 |
| 2 | Kesesuaian materi dengan kemampuan mahasiswa | 5 |
| 3 | Kemandirian mahasiswa melalui pembelajaran berbasis video | 4 |
| 4 | Kemampuan video sebagai multimedia yang berperan sebagai sumber belajar | 5 |
| 5 | Kejelasan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui pembelajaran dengan video | 5 |
| 6 | Tampilan/lay out teks dan gambar menarik | 5 |
| 7 | Kesesuaian penempatan komponen video tutorial | 4 |
| 8 | Tulisan pada video tutorial mudah dipahami oleh mahasiswa | 5 |
| 9 | Model pada video tutorial menggunakan pakaian yang sesuai | 5 |
| 10 | Desain video memberikan daya tarik untuk mahasiswa dan diunggah pada aplikasi youtube | 5 |
| TOTAL | | 48 |

Hasil dari *review* media pembelajaran video tutorial oleh ahli desain memperoleh total skor 48 sedangkan skor maksimal yaitu 50. Skor yang diperoleh kemudian dimasukkan kedalam rumus dibawah untuk mengetahui tingkatkualitas dari media pembelajran berbasis video tutorial yang sudah di buat.

| | | |
|------------|---------------------------------------|-------------------------------------|
| | $\sum X$ | 48 |
| Persentase | : $\frac{\sum X}{SMI} \times 100\% =$ | $\frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$ |
| | SMI | 50 |

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan hasil perhitungan persentase diatas hasil yang didapat dari pencapaian validitas media pembelajara berbasis video tutorial dari aspek desain yaitu 96%, apabila persentase tersebut dikonversikan ke tingkat pencapaian dengan skala 5 maka tingkat validitas media pembelajaran berbasis video tutorial adalah sangat baik. Sehingga media pembelajaran berbasis video tutorial dari aspek desain layak digunakan.

Ketiga, dilakukan ahli media pembelajaran, adapun data yang dihasilkan dari penilaian uji ahli media pembelajaran terhadap media video pembelajaran PJOK berbasis tematil disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Penelitian Ahli Media Pembelajaran

| No | Kriteria | Skor |
|--------------|--|-----------|
| 1 | Kejelasan tampilan <i>teks</i> | 5 |
| 2 | Kualitas tampilan gambar | 5 |
| 3 | kesatuan media video | 5 |
| 4 | Kualitas suara/ <i>sound</i> | 5 |
| 5 | Kelancaran video | 5 |
| 6 | Kesesuaian tata letak gambar dengan <i>teks</i> | 4 |
| 7 | Kesesuaian media dengan mahasiswa | 4 |
| 8 | Kejelasan paparan materi | 5 |
| 9 | Kesesuaian video dengan tujuan pembelajaran | 5 |
| 10 | Kesesuaian video dengan materi | 5 |
| 11 | Keseimbangan tata warna | 5 |
| 12 | Nilai estetika penggunaan <i>teks</i> secara keseluruhan | 5 |
| 13 | Konsistensi dengan tujuan pembelajaran | 4 |
| 14 | Kualitas <i>mixing</i> audio pada video | 5 |
| 15 | Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan | 4 |
| 16 | Kesesuaian penempatan komponen video | 5 |
| 17 | Kejelasan petunjuk penggunaan video | 5 |
| 18 | Kemenarikan tampilan fisik video | 5 |
| 19 | Ketepatan penggunaan desain penyajian materi | 5 |
| 20 | Kesesuaian evaluasi dan tujuan | 5 |
| TOTAL | | 96 |

Hasil dari *review* media pembelajaran video tutorial oleh ahli media pemebelajaran memperoleh total skor 96, sedangkan sekor maksimal yaitu 100. Skor yang diperoleh kemudian dimasukan ke dalam rumus dibawah untuk mengetahui tingkat kualitas dari media pembelajran berbasis video tutorial yang sudah di buat.

| | | |
|------------|---|-----|
| | $\sum X$ | 96 |
| Persentase | $:\frac{\quad}{\quad} \times 100\% = \frac{\quad}{\quad} \times 100\% = 96\%$ | |
| | SMI | 100 |

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan hasil perhitungan persentase diatas hasil yang didapat dari pencapaian validitas media pembelajara berasis video tutorial dari aspek media pembelajaran yaitu 96%, apabila persentase tersebut dikonversikan ke tingkatpencapaian dengan skala 5 maka tingkat validitas media pembelajaran berbasis video tutorial adalah sangat baik. Sehingga media pembelajaran berbasis video tutorial dari aspek media pembelajaran layak digunakan.

Setelah tahap pengembangan dilanjutkan ke tahap implementasi (*Implementasi*). Pada tahap implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran berbasis video tutorial yang telah dikembangkan. Pada tahap implementasi ini semua yang sudah dikembangkan dan dibuat dengan sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya supaya dapat diimplementasikan. Pada tahap implementasi ini dilaksanakan pada tanggal 18 Desember

2023, tahap pengembangan ini terdiri dari 3 kegiatan ,1) uji coba perorangan, 2) uji coba kelompok kecil, dan 3) uji kelompok besar.

1. Subjek dari Uji Coba Perorangan

Tabel 4. Uji Coba Perorangan

| No | Komponen Penilaian/Pernyataan | Responden | | |
|-----------------|--|-----------|-----|----|
| | | R 1 | R 2 | R3 |
| 1 | Kejelasan teks yang digunakan | 5 | 4 | 5 |
| 2 | Kesesuaian dan kejelasan gambar | 5 | 5 | 5 |
| 3 | Kemenarikan video pembelajaran | 4 | 5 | 4 |
| 4 | Kemenarikan tampilan video pembelajaran | 4 | 5 | 4 |
| 5 | Kejelasan paparan materi yang diberikan | 5 | 4 | 5 |
| 6 | Kesesuaian tampilan video pembelajaran dengan materi | 5 | 5 | 5 |
| 7 | Kesesuaian tata letak teks pada video Pembelajaran | 4 | 4 | 5 |
| 8 | Kemenarikan dan kekomunikatifan bahasa yang digunakan (bahasa tidak membosankan) | 4 | 4 | 4 |
| 9 | Kejelasan contoh-contoh yang diberikan | 5 | 5 | 5 |
| 10 | Kemudahan dalam materi yang disajikan | 5 | 5 | 5 |
| Jumlah | | 46 | 46 | 47 |
| Skor Maksimal | | 50 | 50 | 50 |
| Persentase | | 92 | 92 | 94 |
| Total Perentase | | 278 | | |

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= F : N \\ &= 278 \% : 3 = 92,6\% \end{aligned}$$

Berdasarkan rata-rata persentase di atas yaitu 92,6% berada pada kualifikasi sangat baik. Untuk penyempurnaan produk.

2. Subjek Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 5. Uji Coba Kelompok Kecil

| No | Pernyataan | Responden | | | | |
|-----------------|------------|-----------|-----|----|-----|-----|
| | | R 1 | R 2 | R3 | R 4 | R 5 |
| 1 | P 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 2 | P 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 3 | P 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 4 | P 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 5 | P 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 6 | P 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 7 | P 7 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 |
| 8 | P 8 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 9 | P 9 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 10 | P 10 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| Jumlah | | 48 | 47 | 47 | 48 | 43 |
| Skor Maksimal | | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 |
| Persentase | | 96 | 94 | 94 | 96 | 86 |
| Total Perentase | | 466 | | | | |

Keterangan :

R1-R5=Responden

P1-P10=Pernyataan

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus sebagai berikut :

| |
|--|
| $\begin{aligned} \text{Persentase} &= F : N \\ &= 466 \% : 5 = 93,2\% \end{aligned}$ |
|--|

Berdasarkan rata-rata persentase di atas yaitu 92,8% berada pada kualifikasi sangat baik.

3. Subjek Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 6. Uji Coba Kelompok Besar

| No | R | Pertanyaan | | | | | | | | | | J | SM | P | TP |
|----|------|------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|-----|------|
| | | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | | | | |
| 1 | R 1 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 46 | 50 | 92 | 1768 |
| 2 | R 2 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 47 | 50 | 94 | |
| 3 | R 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 49 | 50 | 98 | |
| 4 | R 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 47 | 50 | 94 | |
| 5 | R 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 49 | 50 | 98 | |
| 6 | R 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 47 | 50 | 94 | |
| 7 | R 7 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 47 | 50 | 94 | |
| 8 | R 8 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 44 | 50 | 88 | |
| 9 | R 9 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 45 | 50 | 90 | |
| 10 | R 10 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 46 | 50 | 92 | |
| 11 | R 11 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 47 | 50 | 94 | |
| 12 | R 12 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 45 | 50 | 90 | |
| 13 | R 13 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 48 | 50 | 96 | |
| 14 | R 14 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 44 | 50 | 88 | |
| 15 | R 15 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 50 | 100 | |
| 16 | R 16 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 46 | 50 | 92 | |
| 17 | R 17 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 46 | 50 | 92 | |
| 18 | R 18 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 45 | 50 | 90 | |
| 19 | R 19 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 46 | 50 | 92 | |

Keterangan :

R = Responden

R1 – R19 = Jumlah Responden

P1 – P10 = Pernyataan

J = Jumlah

SM = Skor Maksimal

P = Persentase

TP = Total Persentase

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus sebagai berikut :

| |
|--|
| $\begin{aligned} \text{Persentase} &= F : N \\ &= 1768\% : 19 = 93,05\% \end{aligned}$ |
|--|

Berdasarkan rata-rata persentase di atas yaitu 93,05% berada pada kualifikasi sangat baik.

Tahap evaluasi (*Evaluation*) pada tahap ini peneliti mengetahui sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya Tahap evaluasi berdasarkan uji ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan media bahasa, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data, dan pembahasan pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik (hindaran, serangan, tangkapan) pencak silat pada mahasiswa prodi penjaskesrek, maka dapat disimpulkan rancang bangun media pembelajaran berbasis video tutorial teknik (hindaran, serangan, tangkapan) pencak silat pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek tahun akademik 2023/2024 menggunakan model ADDIE menghasilkan *storyboard* yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial. Tanggapan ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran pengembangan media video tutorial teknik dasar pencak silat (hindaran, serangan, tangkapan) terhadap video pembelajaran yang telah diujikan, berdasarkan penilaian ahli isi materi mendapatkan nilai 97,3% dengan kategori sangat baik, pada ahli desain pembelajaran mendapatkan nilai 96% dengan kategori sangat baik, pada ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 96% dengan kategori sangat baik. Sehingga media pembelajaran berbasis video tutorial berdasarkan uji ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran valid/layak dilanjutkan sebagai uji coba produk. Kemudian tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar, materi teknik dasar pencak silat (hindaran, serangan, tangkapan) terhadap video pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan uji coba produk yaitu pada uji coba perorangan mendapatkan nilai 92,6% dengan kategori sangat baik, pada uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 93,2% dengan kategori sangat baik dan pada uji coba kelompok besar mendapatkan nilai 93,05% dengan kategori sangat baik. Sehingga media pembelajaran berbasis video tutorial ini layak untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran pencak silat.

Disarankan didalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial sehingga mampu memotivasi dan menarik minat belajar mahasiswa. Dan hasil penelitian ini digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian pengembangan selanjutnya serta agar dapat mengembangkan dan menambahkan hasil penelitian ini sehingga dapat diuji keefektifannya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Universitas Pendidikan Ganesha dan Fakultas Olahraga dan Kesehatan karena sudah memberi kesempatan untuk melakukan penelitian di lingkungan universitas sehingga jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik. Jurnal ini terselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih. Peneliti menyadari bahwa jurnal ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan saran dan masukan demi penyempurnaan jurnal ini. Semoga jurnal ini memberikan manfaat dalam rangka peningkatan mutu proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasongko, N. (2019). Pemanfaatan Media Video Tutorial Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Masa Pandemi Pada Peserta Didik Kompetensi Keahlian TKRO SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas)*, 3(1), 829–834.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran, Rajawali Pers*. Jakarta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. cetakan ke-15. Jakarta: Rajawali Pers.
- Jones, Christophe. 1969. *Design Methods*.

- Carolin, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengembangan media video pembelajaran dengan model addie pada materi teknik dasar tendangan pencak silat kelas vii smp negeri 4 sukasada tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12–18.
- Dimiyati, & Irianto. (2020). DP, & Lumintuarso, R.(2020). Exploring the psychological skills of Indonesian Pencak Silat Athletes at the 18th Asian games. *Ido Movement for Culture*, 20(2), 10–16.
- Dwi Lestari, H., & Putu Parmiti, D. P. P. (2020). Pengembangan E-Modul Ipa Bermuatan Tes Online Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095>
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi sparkoll videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177–182.
- Hendriyani, Y., Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2018). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(2), 85–88.
- Jani, I. M. G., Wahjoedi, W. W., & Dartini, N. P. D. S. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(2).
- Maheswari, K., Megasari, D. S., Wilujeng, B. Y., & Puspitorini, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video tutorial teknik jahit bulu mata dan pemasangan skot mata pada kompetensi dasar rias wajah geriatri. *E-Journal*, 10(2), 155–164.
- Mardiana, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Materi Shooting Bolabasket (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Ponorogo)*. UNS (Sebelas Maret University).
- Purwono, J. (2014). Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2).
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*.
- Saprudin, S., Haerullah, A. H., Abdullah, I. H., Saraha, A. R., & Hamid, F. (2018). *Pengembangan Media Video Tutorial Model Discovery Learning Materi Tekanan Hidrostatik. In Prosiding Seminar Kontribusi Fisika 2017, Pp. 300-304*.
- Saputri, K. A. L., & Suwiwa, I. G. (2022). Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar Lempar Petanque. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(2), 254–261.
- Triprayogo, R., Sutapa, P., Festiawan, R., Anugrah, S. M., & Iwandana, D. T. (2020). Pengembangan media pembelajaran jurus tunggal pencak silat berbasis android. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(2), 1–8.
- Ulum, M., Asra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Shooting Petanque pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 4(1).
- Kriswanto, Erwin Setyo. (2015). *Sejarah dan Perkembangan Pencak Silat Teknik-Teknik dalam Pencak Silat Pengetahuan Dasar Pertandingan Pencak Silat*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press