

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI BOLA BASKET

Garcia Febrianto¹, Eny Enawaty², Warneri³
¹²³Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Tanjungpura
garciafebrianto@gmail.com

ABSTRACT

Effectiveness of video tutorial learning media on learning outcomes in basketball material. The aim of this research is to determine the effectiveness of basketball lay-up shoot video tutorials. This research uses the Research and Development method with the ADDIE development model. Overall, the results of expert validation data analysis were declared "very valid" with an average of 4.47. The results of empirical test analysis using individual tests, small groups and field tests on 42 students stated that the media was "very valid" and ready to be used in learning, with an average of 3.3. From the effect size calculation, we get a value of 1.80 in the strong category. Based on the results above, the lay up shoot tutorial video media developed can be applied in PJOK learning.

Keywords: Learning Media, Video Tutorials, Lay Up Shoot.

ABSTRAK

Efektivitas Media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar pada materi bola basket. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas video tutorial *lay up shoot* bolabasket. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE. Secara keseluruhan, dari hasil analisis data validasi ahli dinyatakan "sangat valid" dengan rata-rata 4,47. Hasil analisis uji empiris dengan uji perorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan pada 42 siswa menyatakan media "sangat valid" dan siap untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan rata-rata 3,3. Dari perhitungan effect size mendapatkan nilai 1,80 dengan kategori strong. Berdasarkan hasil diatas, maka media video tutorial *lay up shoot* yang dikembangkan dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Tutorial, *Lay Up Shoot*.

A. Pendahuluan

Pendidikan jasmani, olahraga, dan Kesehatan termasuk jenis pendidikan yang menekankan penggunaan latihan jasmani untuk tujuan membina perubahan positif dalam kesejahteraan fisik, mental, dan emosional seseorang. Dalam arti lain, penekanan pendidikan jasmani dalam

olahraga dan kesehatan melampaui fisik murni untuk memasukkan komponen mental, emosional, dan motorik. Untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dan karenanya dorongan mereka untuk melakukannya, pengajaran PJOK membutuhkan lingkungan belajar yang menarik. Guru dituntut untuk

dapat melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran, tidak hanya melaksanakannya.

Permainan bolabasket saat ini tidak hanya sekedar untuk menyalurkan hobi dan olahraga penunjang kesehatan semata tetapi dapat juga dijadikan sebuah karir atau pekerjaan yang cukup layak untuk di tekuni, karena liga bolabasket professional di Indonesia sangat terbuka untuk atlit-atlit yang berprestasi. Oleh karena itu, olahraga ini diajarkan sebagai bagian dari media pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan jasmani.

Menurut Gerlach dan Ely dalam (Arsyad, 2014) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, phottografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun Kembali informasi visual atau verbal.

Istilah "media pembelajaran" mencakup alat apa pun yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi (materi pembelajaran) dengan cara yang melibatkan dan memotivasi siswa dengan cara yang bermakna selama proses pembelajaran. Pada kenyataannya tidak semua guru mampu mendemonstrasikan dengan baik seluruh gerakan dalam materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Oleh karena itu, dibutuhkan sumber belajar berupa video tutorial yang bisa dibuka kapanpun, dimanapun dan berulang-ulang secara visual mengenai materi yang disampaikan oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Sedangkan menurut Wisasmita dan Putra (2018) mendefinisikan video tutorial merupakan rangkaian gambar hidup yang dipergunakan pengajar untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dalam dunia pendidikan, video tutorial dikenal dengan nama video pembelajaran. Video tutorial dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa.

Pemahaman akan teknologi dalam konteks pendidikan dan pembelajaran kadang banyak dipengaruhi oleh bias konsep dalam arti pemahaman terhadap teknologi itu sendiri kadang cenderung mengarah pada perangkat dan sistem otomatis yang sifatnya hardware, padahal pemahaman terhadap hakikat teknologi dalam konteks pendidikan dan pembelajaran justru diarahkan pada aplikasi dari teknologi sebagai 'ide' tentang rancang bangunan dan hasil pikirnya demikian juga dalam telaah mengenai teknologi pembelajaran yang dimana di dalamnya terdapat pemahaman terhadap teknologi dan pembelajaran.

Menurut Budimansyah (2002, h.1) pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan. Tugas seorang guru adalah membuat agar proses pembelajaran pada siswa berlangsung secara efektif. Selain fokus pada siswa pola pikir pembelajaran perlu diubah dari sekedar memahami konsep dan prinsip keilmuan, siswa juga harus memiliki kemampuan untuk berbuat sesuatu dengan menggunakan

konsep dan prinsip keilmuan yang telah dikuasai.

Menurut UUSPN nomor 20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ada lima konsep dalam pengertian tersebut yaitu: (1) interaksi, (2) siswa, (3) pendidik, (4) sumber belajar, dan (5) lingkungan belajar. Ciri utama pembelajaran adalah inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar siswa.

Banyak ahli mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan implementasi kurikulum, tapi banyak juga yang mengemukakan bahwa pembelajaran itu sendiri merupakan kurikulum sebagai aksi/kegiatan. Guru sebagai orang yang berkewajiban merencanakan pembelajaran (instruction planning) selalu mengacu kepada komponen komponen kurikulum yang berlaku. Lebih lanjut menurut (Dimiyati, 2002) mengemukakan bahwa hakekat kurikulum adalah: (1) kurikulum sebagai jalan memperoleh ijazah; (2) kurikulum sebagai mata dan isi pembelajaran; (3) kurikulum sebagai rencana kegiatan pembelajaran; (4) kurikulum sebagai hasil belajar; dan

(5) kurikulum sebagai pengalaman belajar.

Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi pada sistem dimulai dari tahap pengumpulan data untuk menentukan kemungkinan-kemungkinan implementasi solusi yang diperlukan untuk mengatasi masalah yang terdapat dalam suatu sistem pembelajaran.

Salah satu model penelitian dan pengembangan yang populer dan praktis digunakan sebagai panduan penelitian dan pengembangan media pembelajaran adalah konsep ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch dalam buku *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Sesuai dengan akronimnya, tahapan penelitian dan pengembangan media pembelajaran menurut konsep ADDIE terdiri dari tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) (Branch 2009).

Tahapan dalam pengembangan pada model ADDIE (Branch, 2009), yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap pertama dan sangat penting untuk dilakukan. Pada tahapan analisis wajib memiliki validasi kesenjangan kemampuan yang nyata atau fakta dilapangan dengan yang ideal atau yang diharapkan, mengetahui jumlah siswa dalam penelitian mengetahui lokasi subjek penelitian mengetahui data sebaran kemampuan siswa atau subjek penelitian, mengetahui isi materi dari kurikulum, mengetahui teknologi yang dapat digunakan, dan mengetahui fasilitas yang dimiliki siswa dan sekolah serta melakukan studi literatur mengenai permasalahan dan pengembang produk yang dikembangkan.

2. Desain (*Design*)

Merupakan bagian dari prosedur metadis yang dimulai dengan perumusan tujuan pembelajaran dan dilanjutkan melalui pembuatan skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar, pengembangan instrumen pembelajaran, produksi sumber belajar, dan analisis hasil belajar.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dasar teoretis untuk menggunakan produk baru yang telah

ditetapkan. Pada titik ini dalam proses, kerangka konseptual yang sepenuhnya dapat diwujudkan sebagai sebuah produk.

4. Implementasi (Implementation)

Pada titik ini, rencana dan strategi yang direncanakan dipraktikkan dalam pengaturan aktual, seperti ruang kelas. Proses menempatkan produk yang dirancang ke dalam tindakan melibatkan mengadaptasinya ke situasi dunia nyata. Setelah model diterapkan, penilaian awal dilakukan untuk menginformasikan literasi produk berikutnya.

5. Evaluasi (Evaluation)

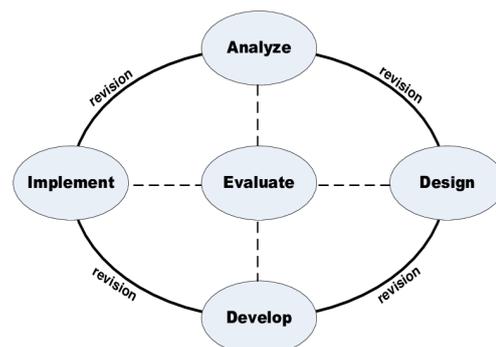
Pada titik proses ini, umpan balik kepada konsumen produk didasarkan pada temuan evaluasi. Apakah produk baru berhasil memenuhi tujuan yang dimaksudkan atau tidak, itu tergantung pada penyesuaian yang lebih lanjut berdasarkan temuan evaluasi.

Prosedur dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE karena merupakan kerangka kerja yang lebih metodis dan komprehensif untuk melakukan penelitian dan pengembangan. Model tersebut yang kemudian dapat

digunakan secara bersama dengan urutan tindakan sistem yang telah ditentukan sebelumnya untuk mengatasi masalah dengan akses siswa ke materi pembelajaran yang sesuai yang memperhitungkan kekuatan dan kelemahan individu mereka.

B. Metode Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Adapun peneliti ini menggunakan model ADDIE karena merupakan kerangka kerja yang lebih metodis dan komprehensif untuk melakukan penelitian dan pengembangan. Berikut diagram model perubahan organisasi ADDIE yang dapat ditunjukkan pada Gambar di bawah ini yakni sebagai berikut:



Gambar 1 Model ADDIE

Uji effect size dilakukan untuk besarnya efektivitas video tutorial terhadap keterampilan *lay up shoot*.

Tabel 1 Uji Effect Size

Size	Interpretation
0-0,20	<i>Weak Effect</i>
0,21-0,50	<i>Modest Effect</i>
0,51-1,00	<i>Moderate Effect</i>
>1,00	<i>Strong Effect</i>

Uji effect size menggunakan rumus cohen's d single group/one group dapat dilihat pada rumus dibawah ini (Mering, 2020:92):

$$ES = \frac{\bar{X}_2 - \bar{X}_1}{S_{gab}}$$

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{(N_1 - 1)SD_1^2 + (N_2 - 1)SD_2^2}{N_1 + N_2 - 2}}$$

Keterangan:

ES = effect size

\bar{X}_2 = Rata-rata Posttest

\bar{X}_1 = Rata-rata Pretest

N_1 = Jumlah Sampel Pretest

N_2 = Jumlah Sampel Posttest

SD_1^2 = Standar deviasi dampel pretest

SD_2^2 = Standar deviasi dampel posttest

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian telah diperoleh dari setiap langkah dalam desain pengembangan media pembelajaran video tutorial pada materi *lay up shoot* bola basket di sekolah menengah atas

dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Berikut adalah temuan penelitian yang dihasilkan dari setiap tahap dalam proses desain pengembangan tersebut :

1. Analisis (*Analyze*)

Tujuan dari tahap analisis pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi *lay up shoot* bola basket SMA adalah untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video. Tahapan awal yang dilakukan adalah analisis media pembelajaran, analisis karakter siswa, kajian kurikulum dan penelitian yang relevan.

2. Desain (*Design*)

Setelah proses analisis selesai, langkah berikutnya adalah merancang atau mendesain. Media pembelajaran yang akan dibuat adalah video tutorial *lay up shoot* permainan bola basket. Tahapan desain video yang akan dikembangkan meliputi :

- a) Perancangan media pembelajaran

Rancangan video tutorial dimulai dengan pembukaan yang berisi menyapa pengguna video. Selanjutnya, pembahasan materi

dimulai dengan menjelaskan pengertian dan menjelaskan tahapan melakukan lay up shoot dimulai dari sikap awal kemudian langkah pertama, langkah kedua, gerakan saat melayang dan gerakan akhir (*follows through*), kemudian pemanasan, melakukan rangkaian lay up shoot, drill lay up shoot yaitu cara latihan lay up shoot dan di akhiri penjelasan kesalahan-kesalahan yang sering terjadi saat melakukan lay up shoot dan penutup.

b) Perancangan Instrumen

Instrumen tersebut terdiri dari berbagai macam aspek seperti aspek materi, aspek desain, aspek media dan respon siswa. Angket validasi akan diisi oleh validator untuk setiap aspeknya, dengan menggunakan skala penilaian yang terdiri dari lima pilihan skor: (5) sangat sesuai (4) sesuai (3) cukup sesuai (2) kurang sesuai, (1) tidak sesuai untuk ahli materi dan ahli desain dan (1) sangat kurang baik, (2) kurang baik, (3) cukup, (4) baik, dan (5) sangat baik untuk ahli media. Dengan setiap aspek yang dapat memiliki nilai yang berbeda-beda, sehingga dapat digunakan untuk menilai tingkat kevalidan video pembelajaran tersebut.

3. Pengembangan (*Develop*)

Pengembangan dimulai dengan pembuatan produk awal, yang kemudian melibatkan validasi ahli untuk mendapatkan masukan yang akan digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk tersebut. Selanjutnya, dapat dilakukan melalui tahap uji coba yang melibatkan subjek pengujian, serta dapat dilakukan revisi dengan berdasarkan hasil pengujian tersebut. Selama melalui berbagai macam proses pengembangan, beberapa rincian hasil yang didapat sebagai berikut:

a) Hasil Produk Awal

Pada proses pengembangan saat ini, langkah awal yang akan dapat diambil adalah dengan mewujudkan desain produk media pembelajaran video tutorial *lay up shoot* yang telah direncanakan sebelumnya. Hasil dari tahap ini adalah produk awal yang telah dirancang. Berikut adalah hasil desain awal dari produk tersebut yakni sebagai berikut:



Gambar 2 Tampilan awal video tutorial

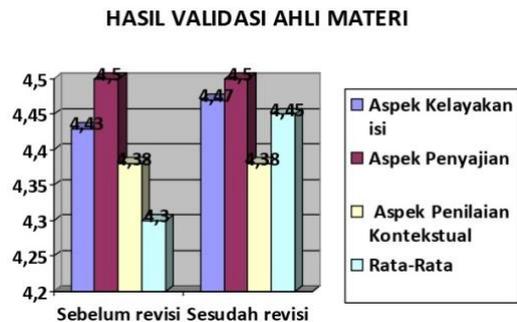
b) Hasil Validasi Ahli dan Revisi

Pada tahap selanjutnya setelah adanya pengembangan pada produk awal adalah melakukan uji coba validitas untuk memperoleh data mengenai tingkat validitas media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba lapangan. Tujuan dari validasi produk adalah untuk menguji kecocokan produk awal dalam hal materi, media, dan desain pembelajaran sebelum diuji secara praktis di lapangan.

Dalam tahap ini, terdapat 6 ahli yang terlibat dalam proses validasi produk media pembelajaran video tutorial *lay up shoot* bola basket. Setiap aspek, termasuk materi, media, dan desain pembelajaran, dievaluasi oleh 2 ahli yang memiliki keahlian dalam menilai sebuah produk yakni sebagai berikut :

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Adapun aspek yang dinilai untuk mengetahui tingkat kelayakan materi dalam kuesioner yaitu aspek isi materi, aspek penyajian dan aspek penilaian kontekstual yang dapat disajikan pada diagram yakni sebagai berikut.



Grafik 1 Rata-rata Hasil Validasi Materi

Dari grafik 1 yang telah disajikan, dapat dilihat bahwa rata-rata skor validasi ahli materi sebelum revisi adalah 4.40 dan setelah revisi 4.45 sehingga dapat disimpulkan bahwa validasi aspek materi pada media pembelajaran video tutorial lay up shoot bola basket di sekolah menengah atas yang telah dikembangkan termasuk kategori sangat valid untuk digunakan pada uji Empiris.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media akan dijelaskan secara deskriptif melalui penggunaan metode kuesioner dengan menggunakan instrumen angket seperti yang dapat ditunjukkan dalam tabel yakni sebagai berikut ini:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor Rata-rata		Rata-rata	Tingkat Kevalidan
		Ahli 1	Ahli 2		
1	Kegunaan Komunikasi Visual	4.67	4.56	4.4	Sangat Valid
2	Komunikasi Visual	4.50	4.17	4.3	Sangat Valid
Rata-rata		4.59	4.37	4.48	Sangat Valid

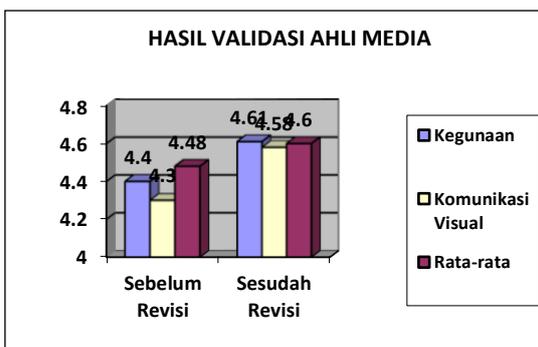
Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, produk melalui tahap validasi dengan memperoleh skor rata-rata 4.59 oleh validator pertama, dan 4.37 oleh validator kedua, apabila produk ditransformasikan kedalam tabel kevalidan, maka produk tersebut dapat masuk kedalam kategori sangat baik atau sangat layak untuk dapat dijadikan media belajar siswa.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap Revisi

No	Indikator	Skor Rata-rata		Rata-rata	Tingkat Kevalidan
		Ahli 1	Ahli 2		
1	Kegunaan	4.67	4.56	4.61	Sangat Valid
2	Komunikasi Visual	4.67	4.50	4.58	Sangat Valid
Rata-rata		4.67	4.53	4.60	Sangat Valid

Dalam tahap revisi, produk juga melalui validasi oleh ahli media untuk menguji kembali tingkat kesesuaian. Hasil penilaian validator pertama menunjukkan skor rata-rata 4,67, sedangkan hasil penilaian validator kedua menunjukkan skor rata-rata 4,53.

Berdasarkan tabel 3 hasil penilaian ahli pada setiap aspek validasi media sebagai berikut :



Grafik 2 Rata-rata Hasil Validasi Media

Dari grafik 2 yang telah disajikan, dapat dilihat bahwa rata-rata skor validasi ahli media sebelum revisi adalah 4.48 dan setelah revisi 4.60 sehingga dapat disimpulkan bahwa validasi aspek media pada media pembelajaran video tutorial lay up shoot bola basket di sekolah menengah atas yang telah dikembangkan termasuk kategori sangat valid untuk digunakan pada uji Empiris.

3) Hasil Validasi Ahli Desain

Hasil validasi ahli media akan dijelaskan secara deskriptif melalui penggunaan metode kuesioner dengan menggunakan instrumen angket seperti yang ditunjukkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Desain

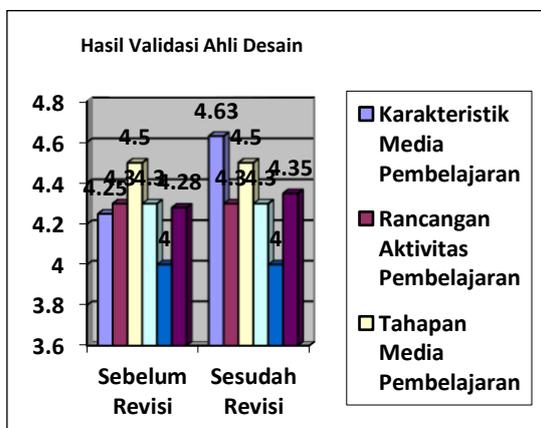
No	Indikator	Skor Rata-rata		Rata-rata	Tingkat Kevalidan
		Ahli 1	Ahli 2		
1	Karakteristik media pembelajaran video tutorial Rancangan	4.25	4,00	4,25	Sangat Valid
2	aktivitas pembelajaran Tahapan media pembelajaran	4.3	4.3	4.3	Sangat Valid
3	Asumsi penerapan rancangan Strategi penilaian pembelajaran	4.5	4.5	4.5	Sangat Valid
4		4.3	4.3	4.3	Sangat Valid
5		4	4	4	Sangat Valid
Rata-rata		4.27	4.28	4.28	Sangat Valid

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Desain Tahap Revisi

No	Indikator	Skor Rata-rata		Rata-rata	Tingkat Kevalidan
		Ahli 1	Ahli 2		
1	Karakteristik media pembelajaran video tutorial	4.75	4.50	4,63	Sangat Valid
2	Rancangan aktivitas pembelajaran	4.30	4.30	4.30	Sangat Valid
3	Tahapan media pembelajaran	4.50	4.50	4.50	Sangat Valid
4	Asumsi penerapan rancangan Strategi	4.30	4.30	4.30	Sangat Valid
5	penilaian pembelajaran	4.00	4.00	4,00	Sangat Valid
Rata-rata		4.37	4.32	4.35	Sangat Valid

Dalam proses penyempurnaan, produk juga melalui validasi oleh ahli desain untuk menguji kembali tingkat kesesuaiannya. Hasil evaluasi dari validator pertama menunjukkan skor rata-rata 4,37, sementara hasil evaluasi dari validator kedua menunjukkan skor rata-rata 4,32. Berdasarkan tabel kelayakan produk, produk tersebut dapat dikategorikan sebagai video pembelajaran PJOK yang sangat layak.

Berdasarkan tabel 4 dan tabel 5, disajikan grafik 3 hasil penilaian ahli pada setiap aspek validasi media sebagai berikut :



Grafik 3 Rata-rata Hasil Validasi Desain

Dari grafik 3 yang telah disajikan, dapat dilihat bahwa rata-rata skor validasi ahli Desain sebelum revisi adalah 4.28 dan setelah revisi 4.35 sehingga dapat disimpulkan bahwa validasi aspek Desain pada media pembelajaran video tutorial lay up shoot bola basket di sekolah menengah atas yang telah dikembangkan termasuk kategori sangat valid untuk digunakan pada uji Empiris.

4) Hasil Produk Akhir

Validasi oleh para ahli dan uji coba beserta revisi yang dilakukan telah menghasilkan produk akhir berupa video tutorial *lay up shoot* bola basket untuk siswa sekolah menengah atas.

4. Implementasi (*Implement*)

Pada tahap implementasi ini, dilakukan uji coba produk dalam pembelajaran di kelas. Artinya, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan video tutorial sebagai media utama.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Dalam tahap evaluasi, setiap tahapan pengembangan dalam model ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi, selalu dilakukan evaluasi secara

bersamaan. Hasil evaluasi yang dilakukan pada setiap tahap akan meningkatkan kualitas pengembangan pada tahap berikutnya. Oleh karena itu, evaluasi akhir dalam penelitian ini lebih difokuskan pada efektivitas produk setelah digunakan. Rincian mengenai efektivitas dapat ditemukan pada hasil uji efektivitas yang dilakukan.

Efektifitas Media Pembelajaran Video Tutorial Lay Up Shoot Bola Basket

Untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar mereka dalam pembelajaran PJOK materi *lay up shoot* bola basket salah satunya dengan media pembelajaran video tutorial yang telah dikembangkan. Tujuan utama dari pengembangan ini adalah memberikan kontribusi signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi *lay up shoot* bola basket. Selain itu, diharapkan bahwa media pembelajaran ini akan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Peningkatan hasil belajar dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran akan menjadi indikator keefektifan media pembelajaran video tutorial dalam konteks ini.

Pada tahap analisis, dilakukan pengumpulan data untuk memahami kebutuhan dan karakteristik siswa dalam mempelajari teknik *lay up shoot* bola basket. Kemudian mengidentifikasi tingkat kemampuan keterampilan siswa dalam bermain bola basket, serta kesulitan atau masalah yang biasa dihadapi saat melakukan *lay up shoot*. Analisis ini membantu menentukan konten yang harus disampaikan dalam video tutorial dan bagaimana mengemasnya agar sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dari Analisis karakter siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI memiliki rentang usia antara 15-17 tahun. Secara umum, siswa menunjukkan sikap mandiri yang cukup baik. Setiap siswa memiliki ponsel sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang sering digunakan oleh guru PJOK adalah demonstrasi dan tidak menggunakan media pembelajaran berupa video untuk membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis diatas, maka diperlukan media pembelajaran video tutorial untuk membantu guru dan siswa dalam mempelajari *lay up shoot* bola basket. Setelah tahap analisis dilakukan,

peneliti melakukan tahapan kedua, yaitu tahap desain.

Tahap desain terdiri dari tahap perencanaan produk, perancangan instrumen dan desain awal produk berupa storyboard. Peneliti merancang struktur dan alur video tutorial *lay up shoot* bola basket yaitu membuat skrip yang terstruktur dan jelas untuk memastikan konten disampaikan secara sistematis. Peneliti juga mempertimbangkan urutan langkah-langkah dalam melakukan *lay up shoot*, teknik yang benar, dan aspek-aspek penting yang harus diperhatikan. Selain itu, kami merencanakan penggunaan visualisasi, demonstrasi, dan elemen yang menarik dalam video tutorial untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam *lay up shoot*.

Tahap perencanaan dan rancangan produk yaitu menetapkan tujuan instruksional yang hendak dicapai dan merancang materi yang dimasukkan ke dalam produk. Menurut Winataputra (2008, h.2) pembelajaran/instruction adalah sebagai proses pembelajaran yakni proses belajar sesuai dengan rancangan. Adapun tujuan instruksional dalam pembelajaran lay

up shoot adalah, siswa mampu menganalisis keterampilan gerak awalan *lay up shoot* permainan bola basket, siswa mampu menganalisis keterampilan gerak pelaksanaan *lay up shoot* permainan bola basket, siswa mampu menganalisis keterampilan gerak lanjut *lay up shoot* permainan bola basket dan siswa dapat Mengaplikasikan hasil analisis keterampilan gerak *lay up shoot* permainan bola basket. Hal ini selaras dengan pendapat (Budimansyah, 2002) yang mengatakan bahwa pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau prilaku siswa yang relative permanen sebagai akibat pengalaman dan pelatihan.

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba produk dalam pembelajaran di kelas. Artinya, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan video tutorial sebagai media utama. Pada kegiatan ini sebelum masuk ke praktik lay up shoot, guru menayangkan video lay up shoot, kemudian siswa menonton video tersebut dan diharapkan siswa dapat memahami dan dapat menirukan pelaksanaan gerakan lay up shoot dari awal, pelaksanaan hingga gerakan akhir.

Untuk evaluasi dilakukan pada setiap tahap yang bertujuan meningkatkan kualitas pengembangan pada tahap berikutnya. Oleh karena itu, evaluasi akhir dalam penelitian ini lebih difokuskan pada efektivitas produk setelah digunakan.

Efektifitas Media Pembelajaran

Peningkatan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran dapat terlihat dari hasil belajar yang diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran video tutorial. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Wirasasmita dan Putra (2018) mendefinisikan video tutorial merupakan rangkaian gambar hidup yang dipergunakan pengajar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

D. Kesimpulan

Dalam penelitian ini, desain pengembangan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahapan pengembangan dilakukan secara sistematis melalui tahap analisis,

desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa setelah menggunakan media pembelajaran video tutorial *lay up shoot* bola basket. Selain itu, jika melihat secara keseluruhan respon siswa melalui angket respon terhadap media pembelajaran video tutorial *lay up shoot* yaitu memperoleh rata-rata skor sebesar 3,43 dari total skor rata-rata 4,00, dan mengacu pada kriteria penilaian media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat senang dengan media pembelajaran video tutorial *lay up shoot*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Budimansyah, Dasim(2002). *Model Pembelajaran dan Penilaian Berbasis Portopolio*. Bandung: Genesindo.
- Dimiyati, 2002.*Belajar Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Mering, A. (2020). *Pengembangan Instrumen Penilaian dan Penelitian*. Pontianak: Pontianak Pers.

Winataputra, U. S. (2008). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Universitas Terbuka.

Jurnal :

Wirasasmita, R. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video. Jurnal Pendidikan Informatika, 35–43.