



Garcia Febrianto¹
 Eny Enawaty²
 Warneri³
 Indri Astuti⁴
 Uray Salam⁵

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL PADA MATERI LAY UP SHOOT BOLA BASKET DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran video tutorial *lay up shoot* bola basket di sekolah menengah atas. Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut digunakan metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir dengan partisipan 72 orang siswa kelas XI, melibatkan dua orang validator ahli desain, dua orang ahli media, dan dua orang ahli materi pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Data dari instrumen kuesioner dan respon siswa dianalisis dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. 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. Profil video tutorial memiliki durasi 20 menit 31 detik terdiri dari tampilan pembuka, pemanasan, penjelasan lay up shoot, gerakan lay up shoot, pendinginan dan penutup. Dari hasil pretest dan posttest yang melibatkan 30 orang siswa, hasil perhitungan uji t mendapatkan nilai 0,001 yang berarti nilai signifikansi <0,05, sehingga kesimpulannya adalah terdapat perbedaan dari hasil pretest dan posttest. 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 di SMA.

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

Abstract

This research aims to develop learning media video tutorials for basketball lay up shoot in high school. To achieve the research objectives, the Research and Development method is used with the ADDIE development model. This research was conducted at SMA Negeri 1 Mempawah Hilir with 72 class XI students, involving two design expert validators, two media experts, and two Physical Education Sports and Health subject matter experts. Data from questionnaire instruments and student responses were analyzed by qualitative and quantitative analysis. Overall, the results of expert validation data analysis were declared "very valid" with an average of 4.47. The results of empirical test analysis with individual, small group, and field tests on 42 students stated that the media was "very valid" and ready for use in learning, with an average of 3.33. The video tutorial profile has a duration of 20 minutes 31 seconds consisting of opening display, warm-up, explanation of the lay up shoot, lay up shoot movement, cooling and closing. From the pretest and posttest results involving 30 students, the results of the t test calculation get a value of 0.001 which means a significance value of <0.05, so the conclusion is that there is a difference from the pretest and posttest results. From the calculation of effect size get a value of 1.80 with the strong category.

^{1,2,3,4,5}Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura
 email: f2151211017@student.untan.ac.id, eny.enawaty@fkip.untan.ac.id, warneri@fkip.untan.ac.id,
 ndr.astuti@fkip.untan.ac.id, urai.salam@untan.ac.id

Based on the results above, the video tutorial learning media lay up shoot developed can be applied in learning Physical Education Sports and Health in High School.

Keywords: Learning Media, Video Tutorial, Lay Up Shoot

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 juga. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, olahraga dan Kesehatan disingkat menjadi PJOK. Selama memberikan pembelajaran, guru dituntut tidak selalu mengarahkan siswa menghafal konsep dan fakta yang semata-mata hanya dari guru (Ramadhan, 2021). Demi 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. Menurut (Imran, I., Okianna, O., Ramadhan, I., Al Hidayah, R., Ismiyani, N., Prancisca, S., ... & Solidah, 2022) guru dapat berkolaborasi menciptakan pembelajaran yang kreatif, berinovasi dan hal baru yang mungkin belum pernah dibayangkan oleh suasana pembelajaran sebelumnya. Pendidik saat ini harus mahir dalam mengembangkan bahan ajar yang relevan dan menarik bagi siswa mereka jika mereka ingin memaksimalkan pembelajaran dan retensi mereka (Dita, 2022). Sebagai contoh materi PJOK yang dapat dipelajari dengan menggunakan media adalah permainan bola basket. Menurut Rachmawati pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan kreatif bertujuan mencegah keteringgalan kompetensi yang seharusnya sudah dikuasai siswa (Ramadhan, I., Wiyono, H., Adlika, N. M., Firmansyah, H., & Purnama, 2022).

Adapun pada permainan bola basket 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 profesional di Indonesia sangat terbuka untuk atlit-atlit yang berprestasi. Oleh karena itu, olahraga ini diajarkan sebagai bagian dari pendidikan jasmani wajib di semua jenjang sekolah. Karena bola basket dimainkan sebagai sebuah tim, kerja sama antar pemain sangat penting untuk menang, tetapi begitu juga kemampuan dasar permainan yang dikuasai oleh masing-masing pemain harus sempurna meliputi *dribbling, passing, shooting, dan lay up shoot*. Adapun gerakan *lay up shoot* meningkatkan peluang tim untuk membuat poin dengan membawa bola sedekat mungkin ke keranjang basket (Mertayasa et al., 2016). Saat mencoba serangan balik cepat, tembakan lay up selalu menjadi teknik yang disukai untuk memasukan bola.

(Hasyim et al., 2022) mengatakan guru PJOK wajib memberikan pengajaran keterampilan teknik *lay up shoot* kepada murid-muridnya sebagai sarana untuk bermain bola basket dengan baik. Fakta yang ditemukan saat observasi di sekolah mendapati bahwa keterampilan lay up siswa sangat kurang, data yang dilaporkan guru PJOK kelas XI tahun pelajaran 2021/2022 menunjukkan bahwa pada salah satu kelas hanya 8 dari 35 siswa atau hanya 22,8 % yang sudah mencapai target ketuntasan minimal yaitu di patok dengan angka 75. Berdasarkan wawancara pada guru PJOK selama ini hanya menggunakan metode demonstrasi dan tidak menggunakan media pembelajaran berupa video untuk membantu proses pembelajaran. Metode demonstrasi yang digunakan oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memang memberikan kejelasan mengenai materi yang disampaikan, akan tetapi materi tersebut hanya saat pembelajaran itu juga dapat dipahami oleh siswa. Siswa yang kurang memahami materi, merasa canggung untuk meminta guru mengulang demonstrasi gerakan. 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. Rendahnya penguasaan media pendukung belajar anak untuk di sekolah maupun di rumah merupakan hal yang harus diperhatikan guru bahkan orang tua agar anak mau belajar mandiri (Hardiansyah, M. A., Ramadhan, I., Suriyanisa, S., Pratiwi, B., Kusumayanti, N., & Yeni, 2021).

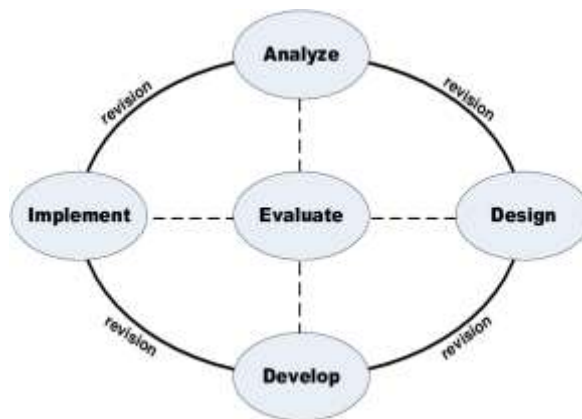
Dengan adanya permasalahan ini, maka penulis ingin mengembangkan suatu media pembelajaran video tutorial lay up shoot dimana video memberikan gambaran rinci tentang teknik dasar lay up shoot yang sangat sistematis dan mudah diperagakan. Sehingga membantu siswa dalam pemahaman serta meningkatkan keterampilan lay up shoot. Produk ini sangat dimungkinkan untuk dikembangkan

karena ahlinya tersedia. Diharapkan video tutorial ini dapat meningkatkan kemampuan keterampilan lay up shoot siswa kelas XI khususnya di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir.

METODE

R&D adalah metode inkuiri yang digunakan (Research & Development). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah praktik menciptakan dan memeriksa penawaran pendidikan baru, pemberian ini dapat berbentuk objek fisik seperti buku teks dan video atau yang virtual seperti kursus online, tetapi mereka juga dapat dalam bentuk proses seperti cara baru untuk menginstruksikan atau manajemen pengetahuan. Hasil akhir berupa sumber pendidikan berbasis video tutorial. Prosedur penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan meliputi Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi).

Peneliti menggunakan model ADDIE karena merupakan kerangka kerja yang lebih metodis dan komprehensif untuk melakukan penelitian dan pengembangan. Model tersebut kemudian digunakan 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. Diagram model perubahan organisasi ADDIE ditunjukkan di bawah ini.



Gambar.1 Model ADDIE

Hasil akhir dari penelitian pengembangan semacam ini adalah video tutorial pendidikan untuk digunakan di dalam kelas. Ilmuwan yang melakukan penelitian juga menciptakan dan membangun produk. Prosedur pengembangan “ Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Materi lay up shoot Bola Basket di Sekolah Menengah Atas” meliputi tahap-tahap berikut ini :

Berdasarkan tabel di atas, uraian tahapan pengembangan sebagai berikut:

1. *Analyze* (analisis)

Analisis adalah proses mengumpulkan informasi tentang masalah pembelajaran dan kemudian menggunakan informasi itu untuk menyesuaikan serangkaian solusi untuk masalah tersebut. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sudah pasti membutuhkan banyak bahan ajar yang disediakan kepada siswa agar memudahkan dalam peningkatan wawasan dan pengetahuan setiap siswa. 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.

2. *Design* (desain)

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini mulai dirancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam media pembelajaran seperti penyusunan *storyboard* dan sebagainya. Selain itu, pengumpulan referensi yang akan digunakan dalam penyusunan dan pengembangan materi dalam video tutorial. Pada tahap ini, disusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan.

3. *Development*

Tahap ini dasar teoretis untuk menggunakan produk baru telah ditetapkan. Pada titik ini dalam proses, kerangka konseptual sepenuhnya diwujudkan sebagai sebuah produk.

4. 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. 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 lebih lanjut berdasarkan temuan evaluasi.

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain pengembangan media pembelajaran video tutorial ini menerapkan model ADDIE terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (Branch, 2009). Model ADDIE adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang efektif (Nanda et al., 2017). Dalam penelitian ini model ADDIE untuk merancang dan mengembangkan video tutorial lay up shoot bola basket sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif.

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 kajian kurikulum SMAN 1 Mempawah Hilir menerapkan Kurikulum 2013. Salah satu materi yang diajarkan dalam pelajaran PJOK kelas XI SMA adalah teknik lay up shoot dalam permainan bola basket. Penentuan Ketuntasan Minimal (KKM) SMAN 1 Mempawah Hilir menetapkan KKM kelas XI adalah 75 untuk semua mata pelajaran. Berdasarkan hasil analisis diatas, maka diperlukan media pembelajaran video tutorial untuk membantu guru dan siswa dalam mempelajari lay up shoot bola basket. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari (Krismanto, 2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial baik digunakan sebagai media bantu proses latihan gerak. 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) 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 perilaku siswa yang relative permanen sebagai akibat pengalaman dan pelatihan.

Pada tahap perancangan instrumen untuk media pembelajaran video tutorial ini menggunakan angket yang telah disusun oleh penulis untuk memberikan penilaian terhadap media yang dibuat. Instrumen tersebut terdiri dari aspek materi, aspek desain, aspek media dan respon siswa. Setelah storyboard selesai dirancang, langkah selanjutnya adalah melakukan pengembangan produk awal dengan merealisasikan media pembelajaran berupa video tutorial lay up shoot bola basket. Proses pengembangan produk dilakukan dengan merekam menggunakan kamera DLSR dan mengedit dengan aplikasi Camtasia. Setelah produk selesai dirancang media pembelajaran video tutorial lay up shoot dipublikasikan di channel YouTube. Setelah tahap pengembangan produk awal selesai, langkah berikutnya adalah melakukan validasi produk oleh para ahli. Tujuan dari validasi produk ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan produk awal dari segi materi, media, dan desain sebelum diuji coba di lapangan. Pada tahap validasi, 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 masing-masing dalam menilai sebuah produk.

Validasi pada ahli materi dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2023 oleh Bapak Abdilah, M.Pd dan Asmutiar, M.Pd selaku ahli dalam materi pembelajaran, Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,50 oleh validator pertama, dan 4,29 oleh validator kedua, apabila nilai ditransformasikan kedalam tabel kevalidan, maka produk tersebut tergolong kedalam kriteria sangat baik atau sangat layak jika produk tersebut dijadikan media pembelajaran PJOK. Produk video tutorial lay up shoot berikutnya divalidasi kepada ahli media. Validasi dilakukan pada tanggal 25 Mei 2023 oleh Oktarina Dwi W, S.Pd, M.Pd dan Beno Sulpriyatni, M.Pd. seorang ahli media yang berkompeten dalam Media pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 4,59 oleh validator pertama, dan 4,37 oleh validator kedua, apabila produk ditransformasikan kedalam tabel kevalidan, maka produk tersebut masuk kedalam kategori sangat baik atau sangat layak untuk dijadikan media belajar siswa.

Selanjutnya validasi desain dilakukan pada tanggal 26 Mei 2023 oleh Ahmad Hanafi, S.Sos, M.Pd dan Rita Darnila, S.E, M.Pd, sebagai ahli desain media pembelajaran yang berkompeten dalam media video pembelajaran, 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. Menurut (Mapicayanti et al., 2018) media pembelajaran berbasis video tutorial layak digunakan dalam pembelajaran.

Langkah pengembangan selanjutnya adalah melakukan uji coba produk secara langsung di lapangan. Uji coba pada tahap ini dilakukan secara perorangan sebanyak 3 orang. Uji coba perorangan ini dilaksanakan pada tanggal 2 Juni 2023. Uji coba perorangan ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan tanggapan awal mengenai penggunaan produk setelah melalui proses revisi berdasarkan hasil validasi dari para ahli.

Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh umpan balik dari pengguna tunggal dalam hal kualitas, keefektifan, dan keterpahaman produk yang telah diperbaiki. Dengan demikian, uji coba perorangan ini memberikan kesempatan untuk mengevaluasi perubahan yang telah dilakukan dan memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna.

Hasil uji coba perorangan menunjukkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,25 dari total skor 4,00. Skor rata-rata yang tinggi ini mengindikasikan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video tutorial lay up shoot di sekolah menengah atas sangat positif dan mereka sangat senang dengan penggunaan media pembelajaran tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa video tutorial lay up shoot telah berhasil memenuhi harapan dan kebutuhan siswa, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 5 Juni 2023, hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,34 dari total skor 4,00. Skor rata-rata yang

tinggi ini mengindikasikan bahwa sikap siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video tutorial lay up shoot bola basket di sekolah menengah atas sangat positif, dan mereka sangat senang dengan penggunaan media pembelajaran tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa video tutorial lay up shoot bola basket telah berhasil memenuhi harapan dan kebutuhan siswa, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam mempelajari teknik tersebut.

Uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 7 Juni 2023 dengan melibatkan 30 orang siswa dari kelas XI sebagai subjek uji coba. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,41. Skor tersebut menandakan tingkat kualitas yang sangat baik dari media pembelajaran video tutorial lay up shoot bola basket. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merespons positif terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut, dan mereka menganggapnya sebagai alat yang efektif dan bermanfaat dalam mempelajari teknik lay up shoot. Hasil ini mengindikasikan bahwa video tutorial lay up shoot bola basket telah berhasil mencapai tujuan pengembangannya dan mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang baik bagi siswa.

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.

SIMPULAN

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. Tahap analisis melibatkan analisis media pembelajaran, analisis karakteristik siswa, kajian kurikulum, dan penelitian yang relevan. Informasi yang dikumpulkan pada tahap analisis menjadi acuan dalam merancang produk awal media pembelajaran video tutorial lay up shoot. Pada tahap desain, dibuat storyboard yang sesuai dengan temuan dari tahap analisis. Produk awal kemudian dikembangkan menggunakan aplikasi Camtasia. Hasil produk awal diverifikasi oleh ahli dalam aspek materi, media, dan desain. Tahap revisi produk awal dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli. Validasi ahli pada aspek materi, media, dan desain menunjukkan bahwa produk tersebut "sangat valid". Setelah revisi berdasarkan hasil validasi ahli, dilakukan tahap uji coba perorangan, tahap revisi produk, uji coba kelompok kecil, tahap revisi produk, uji coba lapangan, dan dilanjutkan dengan revisi produk. Pada tahap implementasi, guru dan siswa disiapkan untuk menggunakan produk akhir media pembelajaran. Produk media pembelajaran tersebut diimplementasikan dalam proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran tersebut. Evaluasi dapat mencakup pengukuran respon siswa, perbandingan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media, dan pengamatan terhadap hasil belajar siswa. engan melakukan pelatihan dan pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan untuk tahap evaluasi dengan menguji efektivitas penggunaan produk akhir. Akhirnya, dengan mengikuti tahapan pengembangan secara sistematis maka, pengembangan produk media pembelajaran video tutorial lay up shoot di sekolah menengah atas dapat dihasilkan.

Profil media pembelajaran video tutorial lay up shoot ini memiliki durasi 20 menit 31 detik dengan tampilan layar berisikan nama pengembang, logo dan instansi pengembang serta program studi pengembang, penjelasan tentang teknik lay up shoot bola basket, kemudian pemanasan statis dan dinamis dimana dijelaskan tentang gerak dasar pemanasan yang sesuai dengan permainan bola basket. Selanjutnya tampilan pengertian lay up shoot, Tampilan Penjelasan tahapan melakukan lay up shoot, Tampilan gambar gerakan lay up shoot dari awal, pelaksanaan hingga akhir, Tampilan gerak awal lay up shoot, Tampilan gerak langkah pertama lay up shoot, Tampilan gerak langkah kedua lay up shoot, Tampilan Gerak melayang lay up shoot, Tampilan gerakan akhir (follows through), Tampilan rangkaian gerakan lay up shoot dari awal, pelaksanaan hingga akhir, Tampilan drill 1 latihan lay up shoot sampai dengan drill 5, Tampilan gerak pendinginan dan tampilan gerakan yang salah dalam melakukan lay up shoot.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, diketahui bahwa rata-rata nilai pretest siswa adalah 67 dan nilai posttest siswa adalah 80. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai pretest siswa sebesar 67 dan posttest siswa sebesar 80. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan siswa setelah menggunakan media pembelajaran video tutorial lay up shoot bola basket. Selain itu, data juga menunjukkan bahwa sejumlah siswa awalnya berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pretest, namun berhasil mencapai atau melebihi KKM pada posttest. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video tutorial lay up shoot bola basket efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam materi lay up shoot. Kemudian Hasil perhitungan selisih antara pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 13 poin. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran video tutorial lay up shoot bola basket memberikan dampak positif yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Untuk Uji beda dilakukan dengan Uji-t yaitu menggunakan aplikasi SPSS 27 memperoleh hasil yang signifikansi (Sig) yaitu sebesar 0,001, yang lebih kecil dari level signifikansi 0,05. 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

- Branch. (2009). *Instructional Design : The Addie Approach*. Springer.
- Budimansyah, D. (2002). *Model Pembelajaran Dan Penilaian Berbasis Portopolio*. Genesindo.
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85.
- Hardiansyah, M. A., Ramadhan, I., Suriyanisa, S., Pratiwi, B., Kusumayanti, N., & Yeni, Y. (2021). Analisis Perubahan Sistem Pelaksanaan Pembelajaran Daring Ke Luring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Smp. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5840-5852.
- Hasyim, N., Muhajir, S. P., & Suharto, S. P. (2022). Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Untuk Sma/Smk/Ma Dan Sederajat Kelas Xi. *Elex Media Komputindo*.
- Imran, I., Okianna, O., Ramadhan, I., Al Hidayah, R., Ismiyani, N., Prancisca, S., ... & Solidah, S. N. (2022). Penerapan Literasi Berbasis It Dalam Pembelajaran Melalui Media E-Book Di Smpn 7 Sungai Raya. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 5018–5020.
- Krismanto, D. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Gerak Dasar Tenis Lapangan Untuk Anak Sekolah Dasar. *Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 1(5).
- 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), 59–65.
- Mertayasa, K., Rahayu, S., & Soenyoto, T. (2016). Metode Latihan Plyometrics Dan Kelentukan Untuk Meningkatkan Power Otot Tungkai Dan Hasil Lay Up Shoot Bola Basket. *Journal Of Physical Education And Sports*, 5(1), 24–31.
- Nanda, K. K., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas V Di Sd Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(1), 88–99.
- Ramadhan, I., Wiyono, H., Adlika, N. M., Firmansyah, H., & Purnama, S. (2022). Strategi Mempersiapkan Dan Melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka Secara Terbatas Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Sma. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5213–5227.
- Ramadhan, I. (2021). Penggunaan Metode Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kelas Xi Ips 1. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358–369. <https://doi.org/10.37329/Cetta.V4i3.1352>
- Winataputra. (2008). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Universitas Tebuka.