

## PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN MATERI GERAK KAYANG PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Oleh :

Muhammad Khairul Anam<sup>1)</sup>, Aunurrahman<sup>2)</sup>, Eny Enawaty<sup>3)</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak  
email: khairulanam.ka2@gmail.com

### Abstract

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk berupa video tutorial pembelajaran materi gerak kayang pada siswa Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) model desain ADDIE, melalui tahap (1) Analyze, (2) Design, (3) Develop, (4) Implementation, dan (5) Evaluate. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 10 Pontianak kelas IX dengan total partisipan 40 orang siswa serta dilakukan validasi instrumen dengan 2 orang validator memperoleh hasil total keseluruhan 4,35 (sangat baik), kemudian validasi produk dengan masing-masing 2 orang validator menunjukkan validasi materi memperoleh hasil total keseluruhan 3,85 (sangat baik), validasi media memperoleh hasil total keseluruhan 3,5 (sangat baik) dan validasi desain memperoleh hasil total keseluruhan 3,4 (sangat baik). Kemudian hasil pada uji satu-satu, uji kelompok kecil dan uji lapangan terhadap produk video tutorial pembelajaran materi gerak kayang menunjukkan hasil “sangat baik”. Adapun hasil uji effect size yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan produk menunjukkan hasil effect size 1,3 berada pada kategori tinggi terhadap efektivitas latihan gerak kayang.

**Kata Kunci:** Video Tutorial, Gerak Kayang

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju mempengaruhi banyak aspek terutama dalam dunia pendidikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi penggunaan alat-alat pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Dalam Yusuf hadi (2004), Teknologi pendidikan berusaha mengidentifikasi hal-hal yang belum jelas atau belum terpecahkan, dan mencari cara-cara baru yang inovatif sesuai dengan perkembangan budaya dan hasrat manusia untuk memperbaiki dirinya.

Dalam ranah pendidikan, teknologi harus berkembang sejalan untuk memenuhi tantangan perkembangan zaman pada saat ini. Hal ini disebabkan karena terjadinya evolusi kebutuhan dari tingkat kebutuhan yang kompleks kepada kebutuhan yang instan sehingga diperlukan sebuah inovasi baru untuk mengemas pendidikan yang modern. Seperti halnya penjelasan dari Sudarwan Danim (2008:6) yang menerangkan bahwa, pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan serta media pendidikan perlu dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Hasil penelitian secara nyata membuktikan bahwa penggunaan alat bantu sangat membantu aktivitas proses belajar mengajar, terutama peningkatan prestasi belajar siswa.

Adanya pergeseran pola pembelajaran terjadi dikarenakan sistem pendidikan terbuka saat ini, yang mana peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan kreatif.

Sistem ini menggunakan berbagai jenis sumber belajar sehingga setiap peserta didik mendapatkan akses untuk belajar dari apa saja, di mana saja dan kapan saja. Akses pembelajaran berbasis teknologi dan sumber daya komunikasi dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar untuk mendukung hasil belajar yang efektif..

Menurut Saroso (2005) dalam Dinata (2013:3), perkembangan teknologi telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Kombinasi yang tepat terhadap pemilihan metode pembelajaran dengan media yang digunakan akan menciptakan proses belajar mengajar yang menarik. Pembelajaran yang menarik, tentu akan menimbulkan kesan yang positif dalam diri peserta didik sehingga materi yang disampaikan akan terus dipahami dan tidak hilang begitu saja seiring dengan tersampainya materi-materi baru.

Media dapat mendukung proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya bagi siswa Sekolah Menengah Pertama salah satunya ialah video tutorial pembelajaran. Video tutorial adalah alat bantu belajar yang memungkinkan peserta didik untuk secara akurat memvisualisasikan materi yang menjelaskan gerakan. Dengan adanya video pembelajaran yang efektif dapat dilihat dengan penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Menurut (Rusman, dkk. 2019:117), pembelajaran tutorial bertujuan untuk memberikan “kepuasan” atau pemahaman secara tuntas (mastery learning) kepada

siswa mengenai materi/bahan pelajaran yang sedang dipelajari.

Keterbatasan motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menjadi suatu hal yang perlu diperhatikan dalam konteks ruang belajar mengajar. Hal ini berbanding terbalik terhadap mata pelajaran lain yang terkesan lebih menjadi perhatian bagi para peserta didik. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang dapat menunjang berbagai aspek kegiatan, yang mana ketika semua peserta didik memahami pentingnya aktivitas olahraga maka makna dari Jasmani Olahraga dan Kesehatan akan dipahami dengan baik sebagai suatu hal yang dapat meningkatkan pola hidup sehat, dan penuh semangat. Berbagai kendala muncul dalam proses belajar mengajar terutama pada saat pandemi Covid-19 ini berlangsung. Minimnya pembelajaran tatap muka menuntut individu setiap tenaga pendidik untuk mengedukasi kemampuan modifikasi pembelajaran masing-masing. Tidak terkecuali pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Proses belajar mengajar yang menunjang gerak psikomotor peserta didik tentu banyak materi praktek dalam penerapannya. Dalam hal ini penulis mencoba mengembangkan solusi guna memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya terkait materi kayang, perlu dilakukan pengembangan bahan ajar yang menarik bagi peserta didik. Materi olahraga lebih cenderung praktek langsung di lapangan, dikarenakan banyak gerakan yang tidak cukup bila hanya dijelaskan dengan metode pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran materi senam lantai banyak peserta didik sukar melakukan gerakan yang terbilang sulit dilakukan. Gerak kayang bisa dikatakan gerak dasar bagi berbagai gerak dalam senam lantai, yang mana hampir seluruh gerakannya mengandung unsur fleksibilitas pada tubuh. Pemanasan yang tepat juga mempengaruhi hasil gerakan bahkan dapat mengurangi resiko cedera. Dalam hal ini video tutorial diharapkan mampu menarik minat peserta didik untuk melakukan gerakan kayang pada senam lantai. Tampilan yang dibuat sederhana namun tidak rumit untuk dipahami peserta didik adalah tujuan utama dalam pembuatan video tutorial. Gerakan dalam video tutorial dibuat dengan rinci pada setiap gerakan agar peserta didik memahami dengan benar dan mampu mempraktekkan secara mandiri. Diharapkan pengembangan video tutorial lebih merangsang motivasi peserta didik dalam memahami dan mempraktekkan pembelajaran gerak kayang tanpa mengkhawatirkan salah dalam gerakan atau mengalami resiko cedera.

Pada materi senam lantai peserta didik diharapkan mampu menguasai sebagian besar gerakan. Perlu diketahui bahwasannya senam tidak hanya berangkat dari sebuah stigma estetika kekuatan

gerak, melainkan kemampuan seseorang dalam melakukan gerakan senam lantai dapat meminimalisir cedera dalam berbagai konteks yang berkaitan dengan gerak pada kehidupan sehari-hari maupun ketika berolahraga.

Harsono, (1988) mendefinisikan sebagai berikut: "Kelenturan adalah kemampuan melakukan gerakan dalam ruang gerak sendi, kecuali oleh ruang gerak sendi, kelenturan juga ditentukan oleh elastisitas tidaknya otot-otot, tendon dan ligamen". Dengan demikian kelenturan merupakan tingkat kemampuan maksimal dalam ruang gerak sendinya.

Dalam praktek dilapangan, khususnya pada materi senam lantai siswa terkesan kurang memahami peragaan yang diberikan. Senam lantai yang mengutamakan kelenturan tubuh menuntut peserta didik memahami awalan dalam gerakannya agar tidak menimbulkan cedera ketika memaksakan suatu gerakan. Pemaparan video yang baik dan terperinci dapat dengan mudah menstimuli peserta didik dalam memperagakan setiap gerakan, karena guru dengan mudah menjelaskan secara rinci ketika menggunakan bahan ajar berupa video yang mana ketika beberapa tahapan dirasa kurang jelas dapat di ulang kembali dengan cara mereplay (mengulang) video tersebut. Media video tutorial merupakan media audio visual berupa gambar atau rekaman yang bergerak serta berfungsi sebagai sistem komunikasi guna membimbing peserta didik agar aktif dan kreatif dalam suatu pembelajaran (Baharuddin, 2014).

Dalam materi senam lantai, tidak semua gerakan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik dalam peragaan langsung. Terkadang murid terlalu bersemangat untuk turut serta dalam mempraktekkan materi gerakan, sehingga menimbulkan kram pada otot. Kesalahan yang biasa terjadi dalam gerakan senam lantai diantaranya adalah: Kurangnya pemanasan atau meregangkan otot sering kali dapat menyebabkan nyeri otot dan cedera akibat robekan setelah gerakan. Siku terlalu menekuk karena bahu dan persendian yang kaku. Kemudian punggung tidak fleksibel, otot perut kaku, dan tubuh tidak seimbang, sehingga lekuk pinggang kurang optimal juga mejadi penyebab gerakan kayang yang tidak maksimal.

Gerakan yang menuntut kelenturan tubuh dalam senam lantai mengharuskan setiap siswa memahami secara benar tahapan-tahapan dalam memulai setiap gerakan yang dilakukan. Sehingga dalam prakteknya siswa mampu dengan sempurna melakukan gerakan yang ditelah dijelaskan. Peter H. Werner dalam Agus Mahendra (2001:9) mengatakan Senam dapat diartikan sebagai bentuk latihan tubuh pada lantai atau pada alat yang dirancang untuk meningkatkan daya tahan, kekuatan, kelenturan, kelincahan, koordinasi, serta kontrol tubuh.

Berdasarkan pembahasan tersebut, peneliti memberikan solusi untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran ini, yaitu mengembangkan produk

pembelajaran berupa video tutorial gerak kayang agar menghasilkan pembelajaran yang efektif dan lebih optimal dengan judul “Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Gerak Kayang pada Siswa Sekolah Menengah Pertama”.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Menurut Seels & Richey (1994:285) dalam Punaji (2013), penelitian pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses-proses dan produk-produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan efektivitas secara internal.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan didukung menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan metode ini didasari atas pertimbangan bahwa metode ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas, dan bukan untuk menguji teori.

Prosedur pengembangan media pembelajaran berdasarkan video tutorial ini berkaitan dengan model penelitian yang digunakan yaitu ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi). Adapun tahapannya 1) Analisis pada fase ini, peneliti mengidentifikasi kebutuhan untuk merancang media pembelajaran berdasarkan video tutorial. Untuk mengidentifikasi kebutuhan tersebut, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis lingkungan belajar. 2) Desain, dalam fase desain rancangan dihasilkan berdasarkan data yang diperoleh selama tahap analisis. Beberapa langkah yang dilakukan dalam penelitian ini, seperti merancang bahan ajar, menentukan spesifikasi produk, dan membuat storyboard. 3) Pengembangan, pada tahapan pengembangan kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan uji validasi instrumen dan uji validasi produk. Uji validasi instrumen mencakup validasi lembar observasi nilai keterampilan sebagai alat yang dijadikan pengukuran dalam penelitian ini. Dan uji validasi produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan para ahli mengenai kelayakan produk yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli desain dan ahli materi dengan jumlah setiap validator 2 orang. Validasi ahli media, desain dan materi dilakukan untuk memverifikasi kelayakan dari produk yang dikembangkan. 4) Implementasi, pada fase ini peneliti menerapkan uji coba produk dengan melakukan uji satu-satu, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Uji coba satu-satu dilakukan pada tiga orang siswa kelas IX SMP Negeri 10 Pontianak ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana reaksi siswa terhadap penggunaan produk dan agar saat

dilaksanakan uji coba kelompok berikutnya tidak ada masalah. Sedangkan subjek yang digunakan dalam uji coba skala kecil diambil melalui sampel acak. Uji coba kelompok kecil untuk mengetahui bagaimana reaksi siswa terhadap penggunaan produk sebelum pada tahap uji kelompok skala besar. Uji ini dilakukan pada lima orang siswa kelas IX SMP Negeri 10 Pontianak yang diambil melalui sampel acak. Uji coba kelompok besar dilakukan guna mengetahui pemahaman siswa pada produk video tutorial pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran PJOK. Uji coba ini melibatkan seluruh siswa kelas kelas IX E SMP Negeri 10 Pontianak dengan jumlah 32 orang siswa. Setelah melaksanakan pengujian produk, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melaksanakan tes kepada kelas yang ditentukan sebelumnya. Tes yang akan dilaksanakan pada penelitian ini berupa pengujian nilai keterampilan mengenai kemampuan peserta didik melakukan gerak kayang. 5) Evaluasi (Evaluation), Evaluasi dilakukan pada 32 peserta didik dalam satu kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian. Pada evaluasi ini dilakukan pengumpulan data hasil keterampilan peserta didik dalam melakukan gerak kayang pada senam lantai sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan. Hal ini diterapkan untuk mengetahui keefektifan produk video tutorial pembelajaran yang dikembangkan

Untuk mendapatkan data penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik, yaitu Observasi dan kuisisioner. Observasi adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut, Nazir (2003:175). Singkatnya, observasi merupakan teknik atau metode pengumpulan data dengan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung. Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden (Sugiyono, 2011:142). Dalam penelitian ini kuisisioner/angket dirancang sebagai bentuk daftar pertanyaan untuk memvalidasi materi, media dan desain. Serta diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon terhadap produk yang sedang dikembangkan. Kuisisioner ini sebagai teknik pengumpul data yang digunakan untuk memvalidasi produk video tutorial pembelajaran gerak kayang ini.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi digunakan sebagai lembar pengamatan yang digunakan untuk mengukur kemampuan gerak psikomotor gerak kayang pada senam lantai selama berlangsungnya proses belajar mengajar. Lembar ini disusun untuk menguji efektivitas pengembangan produk. Instrumen penilaian pada penelitian ini didapat dari penilaian keterampilan peserta didik menerapkan gerak kayang dalam senam lantai. Kuisisioner yang akan digunakan berupa angket tertutup dengan memberikan alternatif jawaban yang telah

disediakan. Dan menggunakan pengukuran skala Likert dengan empat alternatif pernyataan jawaban yaitu; 1) sangat kurang baik, 2) kurang baik, 3) baik, dan 4) sangat baik.

Validasi produk berupa validasi ahli terhadap produk video tutorial yang dikembangkan. Validasi produk dilakukan pada tiga ahli, yaitu ahli media, ahli desain dan ahli materi dengan jumlah validator 2 orang. Validasi dilakukan untuk mengetahui tanggapan ahli tentang kelayakan produk yang dikembangkan dan untuk mengetahui kelayakan materi dan instrumen penilaian yang dipaparkan dalam produk pengembangan. Adapun cara yang dilakukan menggunakan instrumen angket respon dengan pengukuran skala likert.

Dalam tahap ini uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan pada sekolah SMP Negeri 10 Pontianak, dalam bentuk uji coba satu-satu menggunakan tiga orang peserta didik, pengujian kelompok kecil dengan lima orang peserta didik dan uji kelompok besar menggunakan tiga puluh dua orang peserta didik.

Teknik analisis data dilakukan berupa analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dari lembar observasi dan instrumen angket yang telah dikumpulkan. Penyajian data berupa tabel dan grafik. Adapun analisis yang dilakukan berupa mereduksi data. Reduksi data didefinisikan sebagai proses seleksi yang berfokus pada penyederhanaan, pengabstraksian, dan transformasi data mentah yang muncul dari catatan di lapangan. Kemudian menyajikan data dalam bentuk matriks, grafik, jaringan, dan grafik. Semuanya dirancang untuk menggabungkan informasi yang terorganisir dalam suatu format yang konsisten dan mudah diakses. Setelah itu menarik kesimpulan dan verifikasi. Setelah pengumpulan data dilakukan, seorang analis kualitatif mulai mencari makna dari sesuatu, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi. Kesimpulan yang awalnya belum jelas akan menjadi lebih terperinci.

Analisis data kuantitatif dilakukan pengujian uji validitas yang merupakan pemeriksaan untuk menentukan apakah suatu alat ukur valid atau tidak valid. Alat ukur yang dimaksud disini adalah salah satu aspek indikator yang terdapat dalam lembar observasi penilaian keterampilan gerak kayang peserta didik. Tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 0,05. Dengan kriteria pengujian, apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut adalah tidak valid. Berikutnya uji effect size yang dilakukan untuk mengukur dampak atau pengaruh yang ditunjukkan oleh video tutorial pembelajaran terhadap keterampilan gerak kayang peserta didik. Persamaan yang dipakai adalah persamaan Cohen's d dengan penghitungan sebagai berikut.

$$d = \frac{M2 - M1}{\sqrt{SD1^2 + SD2^2}/2}$$

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

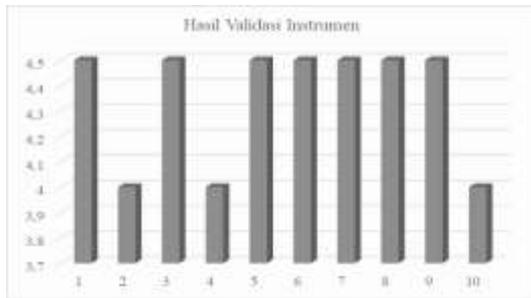
Penelitian dilakukan dengan cara menyebar angket kepada validator instrumen, validator materi, validator media dan validator desain. Serta melakukan pengujian produk kepada peserta didik melalui pengujian satu-satu, pengujian kelompok kecil dan pengujian kelompok besar. Peneliti juga melakukan observasi kepada siswa mengenai keterampilan gerak kayang setelah menggunakan produk tutorial pembelajaran materi gerak kayang ini.

Desain penelitian pengembangan ini menggunakan model desain ADDIE, dengan hasil penelitian pada tahap analisis. Dengan hasil analisis kebutuhan pengembangan video tutorial pembelajaran materi senam lantai ini dilakukan menyesuaikan perkembangan teknologi dan upaya mengurangi interaksi langsung saat pandemi covid-19 yang sedang terjadi, pembelajaran dengan menggunakan video tutorial diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar, sehingga acuan tidak hanya mengandalkan dari buku saja. Hasil analisis peserta didik kelas IX SMP Negeri 10 Pontianak. Dalam hal ini peserta didik sedang dalam masa perkembangan motorik yang baik. Salah satu dari tujuan belajar motorik selain untuk menguasai materi keterampilan yang dipelajari, juga agar keterampilan yang telah dikuasai tetap dapat dipertahankan. Hasil analisis lingkungan belajar pada peserta didik SMP Negeri 10 Pontianak ini yaitu peserta didik cenderung sukar melakukan gerakan-gerakan yang terbilang sulit khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Sehingga pengembangan video tutorial pembelajaran materi gerak kayang diharapkan meningkatkan minat untuk mengeksplorasi kemampuan diri, serta mampu menunjang keterampilan peserta didik dalam menerapkan kemampuan gerakannya masing-masing.

Tahap Desain dilakukan dengan merancang bahan ajar materi gerak kayang, terdapat tahapan yang dilakukan peneliti berupa memilih materi sesuai tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran yang digunakan. Kemudian menentukan spesifikasi produk dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai kekhususan dari produk yang dikembangkan peneliti.

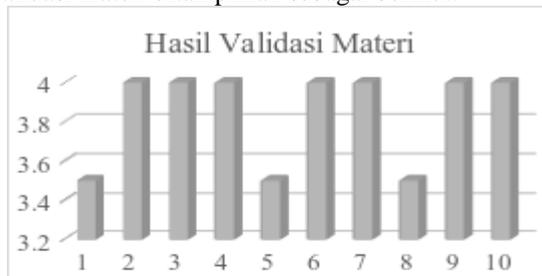
Tahap pengembangan pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan dengan dua validasi berupa validasi instrumen dan validasi produk. Validasi instrumen mencakup validasi lembar observasi nilai keterampilan sebagai alat yang dijadikan pengukuran dalam penelitian ini. Sedangkan validasi produk mencakup validasi ahli materi, media dan validasi desain.

Tujuan dari validasi instrumen dilakukan untuk menguji kualitas dari instrumen penelitian ini. Validasi dilakukan terhadap lembar observasi nilai keterampilan sebagai alat yang dijadikan pengukuran dalam penelitian ini. Hasil validasi instrumen ditampilkan sebagai berikut.



Gambar 1 Hasil Validasi Instrumen

Validasi materi dilakukan untuk menguji kelayakan dari materi mata pelajaran PJOK pada video tutorial pembelajaran gerak kayang. Hasil dari validasi materi ditampilkan sebagai berikut.



Gambar 2 Hasil Validasi Materi

Validasi media dilakukan untuk mengetahui kualitas dari media video tutorial pembelajaran gerak kayang. Hasil validasi media ditampilkan sebagai berikut.



Gambar 3 Hasil Validasi Media

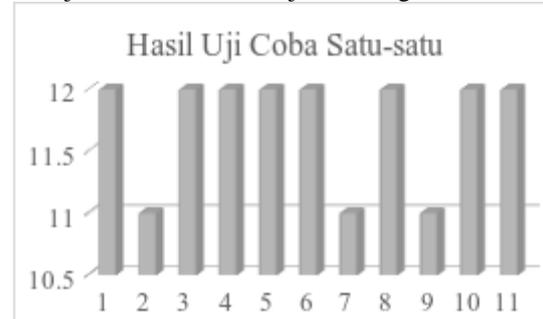
Validasi desain dilakukan adalah untuk mengetahui kualitas dari desain video tutorial pembelajaran gerak kayang. Hasil dari validasi desain ditampilkan sebagai berikut.



Gambar 4 Hasil Validasi Desain

Tahap implementasi diterapkan kepada subjek penelitian. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu siswa/siswi kelas IX SMP Negeri 10 Pontianak dengan melakukan tiga tahapan implementasi dengan melakukan uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Hasil uji coba satu-satu dilakukan kepada tiga orang siswa dari perwakilan kelas IXA. Adapun hasil uji coba satu-satu disajikan sebagai berikut.



Gambar 5 Hasil Uji Coba Satu-satu

Hasil uji coba kelompok kecil dilakukan kepada lima orang siswa dari perwakilan kelas IXB. Adapun hasil uji coba kelompok kecil disajikan sebagai berikut.



Gambar 6 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil uji coba kelompok besar dilakukan pada kelas IX E SMP SMP Negeri 10 Pontianak dengan jumlah 32 orang peserta didik. Adapun hasil uji coba lapangan disajikan sebagai berikut.



Gambar 7 Hasil Uji Kelompok Besar

Pada tahap evaluasi peneliti dilakukan dengan tujuan untuk menilai kualitas video tutorial pembelajaran gerak kayang melalui analisis statistik uji efektivitas. Cara yang dilakukan dengan mengumpulkan data dari penilaian keterampilan peserta didik kelas IX E dengan jumlah 32 orang peserta didik. Adapun yang menjadi penilaian yaitu kemampuan peserta didik dalam melakukan gerak kayang. Data ini digunakan untuk menguji efektivitas

penggunaan video tutorial pembelajaran gerak kayang.

Produk yang sudah dikembangkan selanjutnya peneliti melakukan uji efektivitas dengan tujuan untuk menilai kualitas video tutorial pembelajaran gerak kayang. Cara yang dilakukan dengan mengumpulkan data dari penilaian keterampilan peserta didik kelas IX E dengan jumlah 32 orang peserta didik. Dengan langkah pengujian berupa uji validitas untuk menguji kevalidan instrumen penilaian keterampilan peserta didik dalam melakukan gerak kayang setelah menggunakan video tutorial pembelajaran materi gerak kayang. Penghitungan menggunakan uji *korelasi Product Moment Pearson* dengan hasil pengujian sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Penilaian Keterampilan Gerak Kayang

Butir Soal	Rxy	Rtabel	Kategori
1	0,724	0,349	VALID
2	0,705	0,349	VALID
3	0,414	0,349	VALID
4	0,763	0,349	VALID
5	0,72	0,349	VALID
6	0,734	0,349	VALID
7	0,777	0,349	VALID
8	0,792	0,349	VALID
9	0,708	0,349	VALID
10	0,692	0,349	VALID

Pada tahap uji effect size peneliti melakukan dengan mengukur aspek keterampilan peserta didik dalam kemampuan melakukan gerak kayang. Hasil penilaian dibagi ke dalam dua tahap yaitu, hasil sebelum penggunaan produk dan sesudah menggunakan produk. Tahap penilaian dilakukan melalui lembar observasi dengan 10 aspek kepada 32 peserta didik dalam kemampuan mereka melakukan gerak kayang sesudah menggunakan produk ini. Adapun hasil penilaian keterampilan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan produk disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2 Data Hasil Uji Effect Size

	Rata-rata	SD Gabungan	ES	Kategori
Sebelum	85,7			
Sesudah	92	9,499	1,3	Tinggi

Hasil penilaian pada lembar observasi keterampilan gerak kayang menunjukkan rata-rata sesudah menggunakan produk 92 (M2), rata-rata sebelum menggunakan produk 85,7 (M1) dan standar deviasi (SD) gabungan 9,499. Melalui proses perhitungan effect size diperoleh hasil 1,3 dengan kategori tinggi.

#### 4. KESIMPULAN

Desain video tutorial pembelajaran gerak kayang ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan yang digunakan berupa analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Tahap analisis dilakukan dengan cara menganalisis kebutuhan, menganalisis peserta didik dan menganalisis lingkungan belajar peserta didik dengan hasil pada tahap analisis ini peserta didik sedang dalam masa perkembangan motorik yang baik serta peserta didik

dalam hal ini cenderung sukar melakukan gerakan-gerakan yang terbilang sulit khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Tahap berikutnya yaitu mendesain produk dengan diawali merancang bahan ajar, menentukan spesifikasi produk serta merancang storyboard. Merancang desain ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai kekhususan dari produk yang dikembangkan peneliti. Kemudian tahap berikutnya adalah mengembangkan produk dengan melakukan validasi instrumen serta validasi produk berupa validasi materi, validasi media dan validasi desain dengan rata-rata perolehan secara keseluruhan produk video tutorial pembelajaran gerak kayang menampilkan hasil indikator “sangat baik” sehingga instrumen dan produk yang dikembangkan layak untuk digunakan. Tahap selanjutnya yaitu mengimplementasi produk yang sudah dikembangkan dengan melakukan pengujian berupa uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan perolehan hasil pengujian secara keseluruhan menunjukkan hasil “sangat baik” pada setiap kriteria yang diuji cobakan.

Profil video tutorial pembelajaran gerak kayang menyajikan pembukaan berupa tampilan profil serta judul, kemudian menampilkan stimulan guna merangsang pengetahuan, menampilkan penjelasan terkait manfaat, memaparkan gerakan-gerakan kayang, menampilkan tutorial gerak kayang secara bertahap serta pada setiap video diiringi audio instrumental musik dan dubbing berupa penjelasan materi. Kemudian video tutorial ini di susun dengan menggunakan aplikasi Wondershare Filmora dengan tampilan background, video penunjang, transisi slide dan penyesuaian dubbing di kemas menyesuaikan alur video yang diputar. Petunjuk tanda panah saat peragaan materi inti gerak kayang dibubuhkan guna memperjelas alur gerakan yang harus dilakukan dan titik posisi tubuh yang menjadi tumpuan.

Efektivitas video tutorial pembelajaran gerak kayang ini efektif terhadap kemampuan peserta didik dalam melakukan keterampilan gerak kayang. Kesimpulan ini diambil berdasarkan hasil analisis uji validitas pada setiap aspek instrumen “valid” serta hasil uji effect size diperoleh hasil 1,3 dengan kategori tinggi.

#### 5. REFERENSI

- Agus Mahendra, MA. (2000). *Senam*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Baharuddin, I. (2014). *Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan*. *Jurnal Matematika*, 2(2), 144–151. (Online). (<https://doi.org/10.26858/jnp.v2i2.1974>, diakses 14 April 2021).
- Danim, Sudarwan. (2008). *Kinerja Staf dan Organisasi*. Pustaka Setia: Bandung.

- Harsono. (1988). *Coaching an Aspek-Aspek Psikologis Dalam Coaching*. C.V. Tambak Kusuma: Jakarta.
- Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia: Jakarta.
- Punaji Setyosari. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Kencana: Jakarta.
- Rusman, dkk. (2019). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Rajawali Pers: Bandung.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Yusuf Hadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Prenoda Media: Jakarta.