

VIDEO TUTORIAL MATERI *SHOOTING* BOLA BASKET UNTUK MENDUKUNG *BLENDED LEARNING*

P.D.P. Andrian¹, I.G.W.Sudatha², I.K. Suartama³

¹²³Program Studi Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: paulduwoputra2@gmail.com¹, igdewawans@undiksha.ac.id²,
ik-suartama@undiksha.ac.id³

Abstrak

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah mendorong berbagai lembaga pendidikan untuk memanfaatkan sistem teknologi dengan mengintegrasikan video tutorial dan menerapkan *blended learning*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Dalam proses pembelajaran PJOK, khususnya pada materi *shooting* bola basket, di kelas VIII di SMP Raj Yamuna School, terdapat masalah keterbatasan aksesibilitas materi pembelajaran yang dapat memengaruhi proses belajar siswa di luar kelas. Selain itu, perlu diperhatikan bahwa materi pembelajaran teknik *shooting* bola basket tampaknya belum optimal dikuasai oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh metode penyampaian yang kurang efektif atau kurangnya bahan ajar yang menarik dan mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video tutorial pembelajaran *shooting* bola basket untuk mendukung *blended learning* versi *flipped classroom* di kelas VIII SMP Raj Yamuna School. Video tutorial ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa serta keterampilan mereka dalam pelaksanaan teknik *shooting* bola basket. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dengan model AM3PU3 yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, menemukan masalah, mengkaji teori dan mengkaji data empiris. Setelah tahapan M3, tahap selanjutnya adalah pengembangan draf. Media pembelajaran berupa video tutorial ini telah melalui tahap validasi oleh berbagai pihak, termasuk dari para ahli media total skor 53,50, ahli isi desain pembelajaran 50,50, uji coba perorangan 91,66%, uji coba kelompok kecil 90,77% dan uji coba lapangan sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa video tutorial ini efektif dalam mendukung proses pembelajaran PJOK dengan materi *shooting* bola basket. Selain itu Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata pretest dan posttest. Hasil belajar siswa setelah menggunakan video tutorial mengalami peningkatan, dengan nilai rata-rata posttest 90,57 di atas nilai KKM mata pelajaran PJOK Penerapan video tutorial dalam *Blended learning* telah berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa di SMP Raj Yamuna School, memberikan pengalaman pembelajaran interaktif yang positif. Dengan demikian, media video tutorial untuk mendukung *blended learning* menjadi solusi yang tepat dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SMP Raj Yamuna School.

Kata kunci: *Blended learning*; PJOK; Prestasi Belajar; Video Tutorial

Abstract

The very rapid development of technology has encouraged various educational institutions to utilize technological systems by integrating video tutorials and implementing *blended learning*. This aims to increase the effectiveness and flexibility of learning. In the PJOK learning process, especially in basketball shooting material, in class VIII at SMP Raj Yamuna School, there is a problem of limited accessibility of learning materials which can affect students' learning processes outside the classroom. Apart from that, it should be noted that the learning material for basketball shooting techniques does not seem to be optimally mastered by students. This is caused by ineffective delivery methods or a lack of interesting teaching materials that support the learning process. This research aims to develop a video tutorial for learning basketball shooting to support the flipped classroom version of *blended learning* in class VIII SMP Raj Yamuna School. This video tutorial is designed to improve students' understanding and skills in implementing basketball shooting techniques. The research method used is development using the AM3PU3 model which consists of the stages of needs analysis, finding problems, reviewing theory and reviewing empirical data. After the M3 stage, the next stage is draft

development. This learning media in the form of video tutorials has gone through the validation stage by various parties, including media experts with a total score of 53.50, learning design content experts 50.50, individual trials 91.66%, small group trials 90.77% and trial field is 90%, this shows that this tutorial video is effective in supporting the PJOK learning process with basketball shooting material. Apart from that, the t-test results show that there is a significant difference between the pretest and posttest averages. Student learning outcomes after using video tutorials have increased, with an average posttest score of 90.57 above the KKM score for PJOK subjects. The application of video tutorials in Blended learning has succeeded in increasing student learning achievement at SMP Raj Yamuna School, providing a positive interactive learning experience . Thus, video tutorial media to support blended learning is an appropriate and effective solution for improving student learning achievement at Raj Yamuna Middle School.

Keywords: *Blended Learning; PJOK; Learning Achievement; Video Tutorial*

PENDAHULUAN

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan. Program pembelajaran PJOK tidak hanya fokus pada aspek fisik, tetapi juga mencakup segmen sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Menurut (Rhiskita et al., 2020:1). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan secara keseluruhan, fokusnya adalah pada aktivitas jasmani dan pembinaan gaya hidup sehat untuk mendukung perkembangan yang seimbang dalam aspek jasmani, mental, sosial, dan emosional. Dalam konteks ini, PJOK berperan sebagai komponen penting dalam proses pendidikan yang berkontribusi dalam membentuk karakter dan pola gerak individu. Menurut (Rahmatullah, 2019:56) Melalui PJOK, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi mereka dalam aktivitas jasmani. Dengan melibatkan diri dalam pengalaman belajar langsung, peserta didik dapat merasakan manfaat kesehatan fisik, pengembangan motorik, pembelajaran aktif, pengembangan keterampilan sosial, dan pengembangan karakter. Menurut (Sudarsono, 2021:92) menyatakan bahwa pendidikan jasmani memiliki arti bahwa mata pelajaran ini menggunakan aktivitas fisik sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang, dengan tujuan utama meningkatkan kebugaran fisik individu.

Dalam pembelajaran PJOK, permainan bola basket merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat dimainkan oleh berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Permainan bola basket adalah kegiatan fisik yang memberikan berbagai manfaat, tidak hanya bagi kesehatan tubuh, tetapi juga dalam hal kesehatan mental dan aspek sosial. Terdapat banyak keuntungan dalam bermain bola basket, terutama dalam meningkatkan kebugaran fisik. Menurut (Sitepu, 2018:27) Gerakan-gerakan dalam permainan bola basket melibatkan koordinasi motorik tangan dan kaki yang baik. Peserta didik diajarkan untuk menguasai berbagai gerakan dasar seperti memantulkan bola, berjalan atau berlari menggiring bola, dan melempar bola ke ring, dalam melakukan gerakan-gerakan ini, koordinasi motorik yang baik antara tangan dan kaki sangat penting. Menurut (Mahyuddin & Sudirman, 2021:97) Teknik *shooting* adalah gerakan di mana seorang pemain melepaskan tembakan bola permainan menuju keranjang tim lawan. Selain itu menurut (Cahya et al., 2021:48) berpendapat bahwa *shooting* dalam konteks permainan bola basket merujuk pada semua usaha untuk memasukkan bola ke dalam ring (keranjang) dengan tujuan memperoleh nilai. Teknik *shooting* digunakan untuk mencetak poin dalam permainan bola basket, untuk meraih poin, seorang atlet harus berhasil mengarahkan bola ke dalam ring. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhan & Irawan, 2022:107) menyatakan bahwa Shooting adalah salah satu aspek utama dari beberapa teknik dasar bermain bola basket yang harus dipahami oleh seorang pemain. Tembakan dalam bola basket merupakan kunci utama untuk mencetak angka. Dari penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Cahya et al., 2021:49) menyatakan bahwa dalam *shooting* dalam permainan

bola basket, untuk mendapatkan persentase keberhasilan yang tinggi, pemain wajib menerapkan metode BEEF yang terdiri dari *balance*, *eye*, *elbow*, dan *follow through*.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara serta pengamatan yang dilakukan bersama guru mata pelajaran PJOK di SMP Raj Yamuna School, ditemukan bahwa aktivitas proses pengajaran kelas VIII masih belum efektif, terutama dalam pembelajaran teknik dasar *shooting* bola basket. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang memengaruhi rendahnya aktivitas pengajaran terhadap peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, terutama pada materi *shooting* bola basket, Guru pendidikan jasmani memberikan informasi bahwa hasil belajar *shooting*, khususnya dalam permainan bola basket, pada siswa kelas VIII di SMP Raj Yamuna School masih rendah. Dari 30 siswa yang ada di kelas VIII tersebut, belum ada yang mencapai kategori nilai "baik." Artinya, dari data tersebut, hanya sekitar 33% siswa yang memiliki pemahaman yang memadai dalam teknik *shooting* bola basket. Hal ini belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara klasikal, yang ditetapkan sebesar 80% dari keseluruhan siswa. Pengaruh rendahnya hasil belajar ini juga berdampak pada nilai rata-rata KKM mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah, yang mencapai angka 7,5. Berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru kurang menunjukkan inovasi dan kreativitas dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, terlihat sedikit variasi atau pendekatan yang berbeda untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Ketidakhadiran inovasi dan kreativitas dalam mengajar dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa, serta mengurangi efektivitas pembelajaran. Video tutorial memberikan fleksibilitas dalam belajar, memungkinkan siswa mengakses materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menggabungkan teknologi modern dan pendekatan kreatif, video tutorial dapat memicu minat belajar siswa dan memotivasi mereka untuk menjelajahi lebih dalam. Dengan demikian, penggunaan video tutorial sebagai alat pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, membantu siswa mengejar minat mereka, dan menginspirasi semangat belajar yang kuat. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ardiansa et al., 2023:61) menyatakan bahwa respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran video tutorial sebagai alat pembelajaran sangat positif dan mereka sangat setuju dengan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Hal ini tergambar dari penilaian respon siswa saat mengikuti pembelajaran, yang menghasilkan rata-rata skor sebesar 88,9 atau dapat dikategorikan sebagai "sangat baik.". Menurut (Wulandari & Nisrina, 2020:352) menyatakan bahwa kreativitas dan inovasi dari seorang guru memiliki dampak yang sangat signifikan dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Ketika seorang guru mampu menghadirkan variasi dalam metode pengajaran, teknik pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan, siswa cenderung lebih terlibat dan bersemangat dalam proses belajar. Penting bagi para guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, menggunakan teknologi, dan menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan berdampak positif pada pemahaman dan prestasi belajar siswa. Menurut (Asari et al., 2021:1140) menyatakan bahwa Dengan memanfaatkan teknologi seperti perangkat lunak interaktif, video pembelajaran, dan platform daring, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan. Penggunaan elemen visual, simulasi, dan gamifikasi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi *shooting* bola basket, diperlukan sebuah video tutorial yang menarik dan berinovasi. Video tutorial ini akan memperlihatkan teknik-teknik *Shooting* bola basket yang efektif dengan gaya presentasi yang menarik dan interaktif. Menurut (Riyanto & Yunani, 2020) Video tutorial memberikan fleksibilitas kepada peserta didik untuk belajar di waktu dan tempat yang mereka pilih. Mereka dapat mengakses video tersebut melalui platform pembelajaran online atau perangkat seluler mereka. Selain itu menurut (Utomo & Ratnawati, 2018:70) tutorial adalah serangkaian gambar bergerak yang mampu

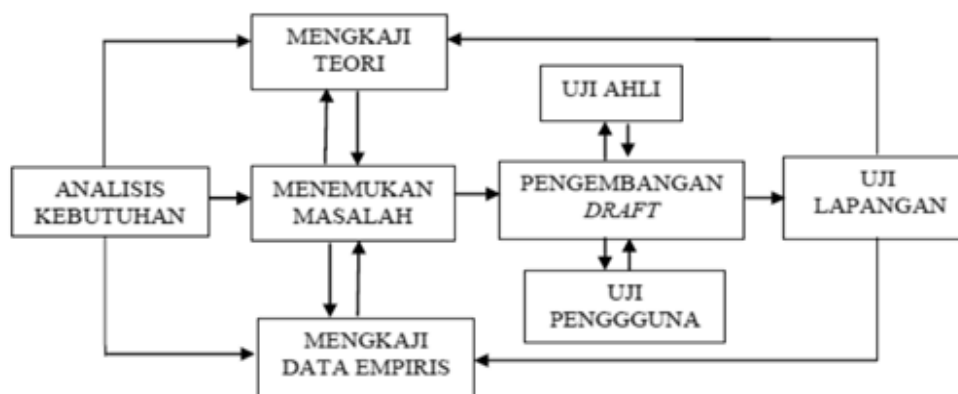
menyampaikan informasi dari seorang ahli atau tutor kepada sekelompok orang. Dengan melihat video tersebut, sekelompok orang tersebut dapat memahami proses atau meningkatkan pengetahuannya tanpa perlu interaksi langsung. Penggunaan pembelajaran video tutorial dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam membantu siswa meraih pemahaman yang lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan (Yanuartini Rahayu et al., 2023: 267). Dengan menggunakan pengambilan gambar yang menarik dan narasi yang jelas, video tutorial ini akan membantu siswa memahami dan menguasai keterampilan *shooting* bola basket dengan lebih baik. Video tutorial memiliki banyak manfaat guna meningkatkan minat belajar peserta didik. Video tutorial memiliki banyak manfaat yang dapat signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, video tutorial menyajikan materi secara visual dan interaktif, menjadikannya alat yang lebih menarik dan menghibur bagi siswa. Hal ini mendorong minat belajar mereka, karena mereka dapat mengakses informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari & Nisrina, 2020:833) menyimpulkan bahwa penilaian respon peserta didik terhadap penggunaan video tutorial meningkatkan pemahaman materi, dengan memperoleh skor sebesar 88,88, yang dapat dikategorikan sebagai "sangat baik.". Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Riyanto & Yunani, 2020:77) menyimpulkan bahwa penilaian respon siswa terhadap penggunaan video tutorial berhasil meningkatkan tingkat kemandirian dalam belajar, dengan memperoleh rata-rata skor sebesar 85,41. Dengan demikian, video tutorial dapat dengan yakin dianggap sebagai alat pembelajaran yang efektif dan berharga untuk mendukung proses belajar siswa. Efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan kemandirian siswa menjadikannya pilihan yang sangat baik dalam pengembangan pendekatan pembelajaran yang modern dan efisien. Video tutorial yang berinovasi ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih antusias. Penerapan video tutorial *shooting* berbantuan *blended learning* memungkinkan siswa untuk memiliki akses lebih luas terhadap materi pembelajaran dan menyesuakannya dengan gaya belajar mereka masing-masing. Selain itu, hal ini juga dapat membantu mengurangi keterbatasan waktu dan ruang dalam proses pembelajaran, karena siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja. Menurut (Akhmadi, 2021: 80) *blended learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran klasikal tatap muka secara konvensional dengan pembelajaran secara online, baik secara mandiri maupun melalui kolaborasi, dengan memanfaatkan sarana dan prasarana teknologi informasi dan komunikasi. *Blended learning* atau pembelajaran berpadu dapat diartikan sebagai perpaduan antara pengajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Istilah lain yang sering digunakan untuk *blended learning* adalah Hybrid Course. Secara definisi, *blended learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran di kelas dengan pembelajaran melalui komputer, baik dalam bentuk daring (online) maupun luring (offline) (Dewi et al., 2019:16) Selain itu menurut (Tethool et al., 2021: 271) menyatakan bahwa *blended learning* bukan hanya tentang mereduksi jarak fisik, tetapi juga mengoptimalkan pengalaman belajar siswa dan meningkatkan hubungan interaktif antara siswa dan guru dalam pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wihartini, 2019:1002) menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara siswa yang menjalani pembelajaran *blended learning* dan siswa yang menjalani pembelajaran konvensional. (1) Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menjalani pembelajaran *blended learning* dan siswa yang menjalani pembelajaran konvensional. (2) Penerapan pembelajaran *blended learning* telah membawa peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa. (3) Penerapan pembelajaran *blended learning* telah membawa peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Maulida, 2020:125) menyatakan bahwa terdapat 6 unsur dalam proses *blended learning* diantaranya adalah (1) Tatap muka (2) . Belajar mandiri (3) Aplikasi (4) Tutorial (5) Kerjasama (6) Evaluasi. Dalam konteks pembelajaran *blended learning*, terdapat penerapan versi *flipped classroom*. Menurut (Subakan, 2023:22) menyatakan bahwa metode ini

memungkinkan siswa untuk mandiri dalam mempelajari materi sebelum mengikuti kelas, sehingga waktu di kelas dapat dimanfaatkan untuk diskusi, penerapan konsep, dan pemecahan masalah yang lebih interaktif. Selain itu (Vioren et al., 2019:48) berpendapat bahwa dalam flipped classroom, siswa diminta untuk terlibat dan menyelesaikan beberapa materi pembelajaran awal secara online sebagai salah satu persiapan pembelajaran tatap muka di kelas. Menurut (Anggraeni et al., 2022:259) menyatakan bahwa dalam metode Flipped Classroom, siswa dibekali dengan bahan-bahan pembelajaran seperti ebook, video tutorial, perangkat multimedia, atau media online yang dapat diakses oleh siswa dari mana saja. Dengan bekal ini, siswa menjadi aktif dalam proses belajar "*active learning*" di lingkungan rumah mereka sendiri. Ketika materi pembelajaran disampaikan di kelas oleh guru, interaksi lebih difokuskan pada diskusi mengenai hal-hal yang belum diketahui atau pemahaman yang perlu ditingkatkan untuk dibahas lebih lanjut.

Penerapan video tutorial *shooting* berbantuan *blended learning* memungkinkan siswa untuk memiliki akses lebih luas terhadap materi pembelajaran dan menyesuainya dengan gaya belajar mereka masing-masing. Selain itu, hal ini juga dapat membantu mengurangi keterbatasan waktu dan ruang dalam proses pembelajaran, karena siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja. Dengan pendekatan *blended learning* dan pemanfaatan video tutorial *shooting*, pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini dapat berdampak positif pada pemahaman dan pencapaian akademik siswa, serta meningkatkan efisiensi pembelajaran di kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan AM3PU3 oleh Santyasa



Gambar 1. Desain pengembangan model AM3PU3

Desain ini adalah model elaborasi kajian teoretik yang terdiri dari: (1) melakukan analisis kebutuhan; (2) melakukan kajian pustaka; (3) memilih dan menetapkan desain pengembangan; (4) melakukan tahapan pengembangan; (5) melakukan tahapan validasi; (6) menganalisis dan revisi setiap tahapan validasi; (7) menetapkan produk untuk pengujian lapangan; (8) melakukan pengujian lapangan; dan (9) melakukan analisis, revisi akhir, dan finalisasi produk Santyasa (dalam Rumithi et al., 2019). Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah 35 orang siswa kelas VIII satu guru mata pelajaran, para ahli (satu ahli isi, satu ahli desain dan satu ahli media), pada uji perorangan sebanyak 3 orang, kelompok kecil sebanyak 9 orang. (1) data hasil *review* ahli isi, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran; (2) data tanggapan siswa uji coba perorangan, kelompok kecil serta tanggapan siswa dan guru pada ujilapangan; (3) nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis aksara Bali. Data dikumpulkandengan metode wawancara, kuesioner dan tes. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif, dan statistik

inferensial (uji-t). Pengembangan *draft* Video tutorial yang sudah selesai dibuat pertama disebut *draft I*. Uji coba tahap pertama dilakukan *review* oleh ahli isi, ahli media dan ahli desain dengan menggunakan instrumen berupa angket ahli isi, ahli media dan ahli desain. *Draft I* direview oleh ahli isi, dilanjutkan dengan analisis dan revisi sehingga menjadi *Draft II*. Hasil dari *Draft II* dilakukan uji coba perorangan di kelas VIII dengan jumlah 3 orang siswa. Selanjutnya dianalisis dan direvisi sehingga menghasilkan *Draft III* yang diujicobakan pada kelompok kecil. *Draft III* dilakukan analisis dan hasilnya menjadi *Draft IV*

Hasil dari *Draft IV* kemudian diuji lapangan yaitu kelas VIII berjumlah 30 orang. Tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest*, sedangkan angket tanggapan siswa diberikan setelah *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum kegiatan perlakuan menggunakan media dimulai, sedangkan *posttest* diberikan setelah pembelajaran. Uji coba lapangan bertujuan untuk menganalisis validitas produk penelitian. Setelah itu dilakukan uji efektifitas produk dengan membandingkan nilai rata-rata *posttest* dengan KKM pembelajaran PJOK yaitu 75,00. *Draft IV* yang telah diuji coba kemudian dianalisis dan direvisi. Hasil revisi dari *Draft IV* menjadi produk akhir yaitu video tutorial dengan materi teknik dasar *shooting* bola basket untuk mendukung *blended learning*

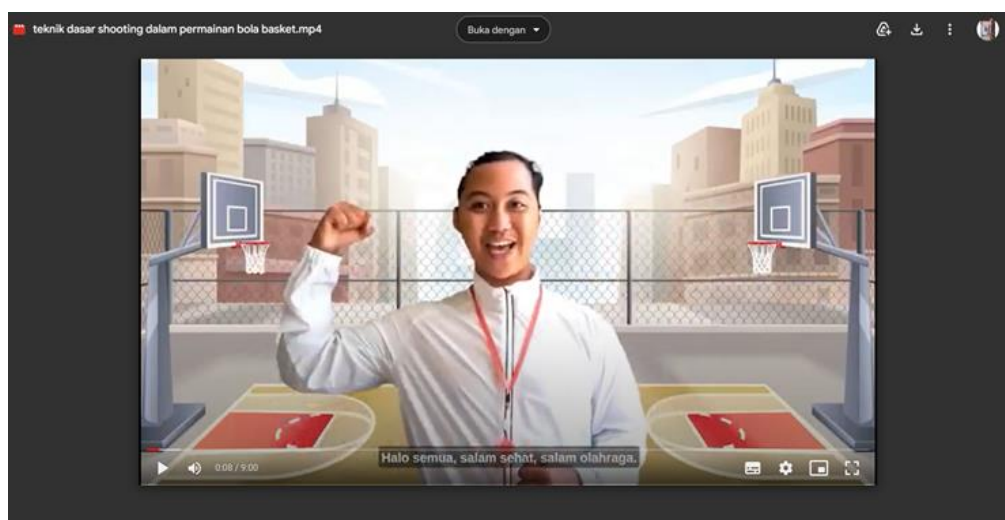
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara terhadap peserta didik dan guru serta pengamatan langsung di SMP Raj Yamunna School, diketahui bahwa sebanyak 30 siswa tidak tertarik saat pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: (1) berdasarkan analisis kebutuhan belajar menunjukkan bahwa 30 peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman serta minat belajar mereka dalam materi teknik dasar *shooting* bola basket. Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan *video tutorial shooting* bola basket berbasis *blended learning* diusulkan sebagai solusi. Video tutorial ini akan dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap teknik dasar *shooting* bola basket dengan baik dan benar, serta memanfaatkan waktu luang siswa di rumah sebagai waktu tambahan untuk pembelajaran. (2) Dalam penelitian ini, teori-teori yang relevan telah dikaji secara mendalam untuk mendukung pengembangan *video tutorial shooting* bola basket berbasis *blended learning*. Fokus utama adalah meningkatkan pemahaman siswa dalam materi teknik dasar *shooting* dalam permainan bola basket melalui penggunaan *video tutorial* dan pendekatan *blended learning*. Dalam pengkajian teori-teori tersebut, peneliti mempelajari konsep-konsep yang mendasari pembelajaran aktif dan konstruktivisme, seperti partisipasi siswa dalam pembelajaran, peran guru sebagai fasilitator, dan pemahaman siswa sebagai konstruksi aktif. (3) Selain itu, penelitian ini juga mengandalkan data empiris yang dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran teknik dasar *shooting* bola basket di kelas VIII di SMP Raj Yamunna School. Data ini melibatkan pengamatan terhadap tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan menggunakan metode konvensional. Data ini memberikan dasar yang penting dalam merancang video tutorial yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan meningkatkan pemahaman mereka. (4) Selanjutnya adalah draf video tutorial akan divalidasi melalui perspektif uji ahli yang terdiri dari ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran, guru mata pelajaran, dan peserta didik. Perspektif dari kelompok ini akan memberikan umpan balik yang beragam dan komprehensif untuk menyempurnakan draf sebelum dilakukan uji lapangan. (5) Berikutnya melakukan evaluasi efektivitas penggunaan video tutorial dalam pengembangan materi *shooting* bola basket di kelas VIII SMP Raj Yamunna School, perlu dilakukan penelitian atau pengukuran yang melibatkan analisis data prestasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan video tutorial. Dengan cara ini, dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dampaknya terhadap prestasi belajar siswa.

Berikut adalah beberapa langkah yang dapat peneliti ambil dalam melakukan evaluasi di SMP Raj Yamunna School Denpasar. (1) Desain Penelitian: peneliti melakukan rancang desain penelitian yang sesuai untuk mengevaluasi efektivitas video tutorial dalam pengembangan video tutorial memilih dan menetapkan desain pengembangan yang akan

digunakan. (2) Pengumpulan Data Awal: mengumpulkan data prestasi belajar siswa sebelum penggunaan video tutorial atau menggunakan pretest. (3) Implementasi Video Tutorial menggunakan model *blended learning*. Menerapkan video tutorial dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun secara online VIII SMP Raj Yamuna School. Memastikan siswa memiliki akses dan kesempatan untuk menggunakan video tutorial secara mandiri. (4) Pengumpulan Data Setelah Implementasi: Setelah periode penggunaan video tutorial, mengumpulkan kembali data prestasi belajar siswa dengan cara melakukan *posttest*.

Video tutorial *shooting* bola basket berbasis *blended learning* adalah solusi yang sangat baik untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap teknik dasar *shooting* bola basket dengan baik dan benar. Melalui video tutorial ini, siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun, baik di sekolah maupun di rumah, sehingga memanfaatkan waktu luang mereka sebagai waktu tambahan untuk pembelajaran.



Gambar 2. Video Tutorial Teknik Dasar *Shooting* Bola Basket Untuk Mendukung *Blended Learning*

Tabel 1. Hasil Uji Ahli

No	Nama	Hasil	Kategori
1	Ahli Isi	88%	Baik
2	Ahli Desain	84,16%	Baik
3	Ahli Media	89,16%	Baik

Dengan hasil uji ahli video tutorial layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dilakukan uji coba kepada siswa dengan jumlah siswa menyesuaikan model AM3PU3 yaitu uji coba perorangan 3 orang (dengan siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, rendah, uji coba kelompok kecil 9 orang dan lapangan 35 orang. Uji coba memperoleh tingkat persentase 91,66%, uji coba kelompok kecil memperoleh tingkat persentase sebesar 90,77%

Berdasarkan validitas Video tutorial dari aspek ahli isi mata pelajaran dari guru di sekolah sebesar 90%. Berdasarkan hasil perhitungan formula diperoleh tingkat persentase uji coba lapangan sebanyak 30 orang siswa sebesar 90,56% kualifikasi sangat baik. Ini berarti video tutorial dengan materi teknik dasar *shooting* bola basket tingkat validasi sangat baik dan layak untuk digunakan tetapi tetap memperhatikan masukan dan saran yang diberikan oleh responden untuk kualitas produk yang lebih baik

Tabel 2. Uji coba Perorangan, kelompok kecil dan lapangan

No	Nama	Rerata Skor	Kategori
1	Perorangan	91,66%	Sangat baik
2	Kelompok Kecil	90,77%	Sangat Baik
3	Guru Mata Pelajaran	90%	Sangat Baik
4	Lapangan	90,56%	Sangat Baik

Dengan demikian Video tutorial memiliki tingkat validasi yang sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dalam pengujian asumsi terkait sebaran data hasil penelitian berupa skor *pretest* dan *posttest* perlu dilakukan terlebih dahulu sebelum pengujian hipotesis menggunakan uji-t. Uji asumsi meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Teknik pengujian normalitas data adalah menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* SPSS. Hasil data *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.220	30	.091	.795	30	.192
Posttest	.173	30	.072	.919	30	.081

Berdasarkan hasil pengujian uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan SPSS 22, dari *output* analisis menunjukkan nilai *Kolmogorov-Smirnov* dengan probabilitas (Sig.) *pretest* dan *posttest* secara berturut-turut sebesar 0,091 dan 0,072. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal dikarenakan nilai signifikan > 0,05.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua data atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Teknik pengujian homogenitas varians adalah dengan menggunakan uji homogenitas SPSS.

Tabel 4. Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
145	1	58	.704

Berdasarkan hasil pengujian *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan SPSS 22, dari *output* analisis menunjukkan nilai homogenitas dengan probabilitas (Sig.) semua data *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 0,704. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* dinyatakan memiliki varians yang homogen dikarenakan nilai signifikan > 0,05.

Uji Hipotesis

Hipotesis diuji menggunakan uji-t (*paired sample test*) untuk mengetahui perbedaan skor rata-rata hitung antara skor *pretest* dan *posttest* dengan *output* yaitu 1) skor rata-rata *pretest* dan *posttest*, 2) korelasi antara skor *pretest* dan *posttest*, dan 3) beda rerata yang dicapai.

Tabel 5. Skor Rata-Rata *Pretest* Dan *Posttest*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	48,82	35	10.56489	1.78579
	Posttest	84,11	35	7.66066	1.29489

Berdasarkan data pada tabel 5 menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) skor *posttest* lebih besar dibandingkan dengan rata-rata (*mean*) skor *pretest* yaitu dengan hasil 84,11 > 48,82. Dari hasil nilai rata-rata hasil belajar didapatkan bahwa rasio peningkatan hasil belajar sebesar 35,29 %. Terjadinya korelasi antara skor *pretest* dengan *posttest*.

Tabel 6. Korelasi Skor *Pretest* Dan *Posttest*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	71.10	30	2.383	.435
	Posttest	90.57	30	2.096	.383

Berdasarkan data pada tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) skor *posttest* lebih besar dibandingkan dengan rata-rata (*mean*) skor *pretest* yaitu 71,10 > 90,57. Terjadinya korelasi antara skor *pretest* dengan *posttest* dapat diketahui melalui *output* berupa uji-t *paired sample correlations* yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji T *Paired Sample Test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest	-	3.711	.678	-	-18.081	-28.728	29	.000
	-	19.46			20.853				
	Posttest	7							

Berdasarkan hasil uji-t dua sampel berpasangan (*paired sample t-test*) pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar *shooting* bola basket sebelum menggunakan video tutorial materi *shooting* bola basket dan setelah menggunakan video tutorial materi *Shooting* bola basket. Sehingga media video tutorial materi *shooting* bola basket efektif meningkatkan hasil belajar *shooting* bola basket.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa video tutorial yang fokus pada materi *shooting* bola basket sebagai dukungan dalam pendekatan *Blended learning* versi flipped classroom. Tujuan khusus dari penelitian ini meliputi (1) Mendesain dan mengembangkan video tutorial dengan pendekatan *Blended learning* versi flipped classroom, yang melibatkan proses perancangan dan pengembangan konten video.(2) Mendapatkan tanggapan dari ahli isi pembelajaran terkait konten video tutorial yang dibuat untuk memastikan materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. (3) Mengumpulkan tanggapan dari ahli media terkait tata letak, grafis, dan presentasi informasi dalam video tutorial.(4) Menggali pandangan dari ahli desain pembelajaran mengenai strategi pengajaran, pengaturan waktu, dan metode evaluasi dalam video tutorial.(5) Memperoleh tanggapan dari siswa dan guru mata pelajaran PJOK setelah mengikuti tahap uji coba produk. Ini akan memberikan wawasan tentang penggunaan video tutorial, pemahaman materi, dan tingkat kepuasan dalam pembelajaran.(6)Mengukur efektivitas video tutorial melalui perbandingan antara nilai rata-rata *posttest* (setelah penggunaan video tutorial) dan nilai rata-rata *pretest* (sebelum penggunaan video tutorial), untuk melihat

apakah terdapat peningkatan prestasi belajar siswa. Dalam tahap pengembangan, penelitian ini mengikuti serangkaian uji coba yang melibatkan berbagai pihak, termasuk ahli, siswa, dan guru, untuk memastikan bahwa video tutorial ini efektif dalam mendukung pembelajaran *Blended learning versi flipped classroom*. Temuan penelitian ini dapat menjadi landasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kaya dan menarik, yang dapat membantu siswa belajar *shooting* bola basket dengan lebih baik. Dalam konteks *blended learning*, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan. Penggunaan media video tutorial dalam pembelajaran *shooting* bola basket dapat menjadi salah satu komponen pembelajaran daring dalam pendekatan *blended learning versi flipped classroom*. Dalam *blended learning*, video tutorial dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran daring yang dapat diakses oleh peserta didik secara mandiri. Peserta didik dapat menonton video tutorial untuk memperoleh pemahaman visual dan audio yang kaya mengenai teknik *shooting* bola basket. Video tutorial juga memungkinkan peserta didik untuk mengulang atau menonton ulang materi yang sulit dipahami, sehingga memfasilitasi pembelajaran yang berbasis pada kecepatan dan kebutuhan individu.

PENUTUP

Pengembangan video tutorial *shooting* bola basket berbasis *blended learning* merupakan solusi yang relevan dan efektif untuk meningkatkan pembelajaran siswa di kelas VIII di SMP Raj Yamuna School. Pengembangan video tutorial ini didasarkan pada teori pembelajaran aktif dan konstruktivisme, yang memungkinkan siswa aktif terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung.

Hasil evaluasi dari ahli isi pembelajaran memperoleh skor 88%, ahli desain pembelajaran memperoleh skor 84,16%, dan ahli media memperoleh skor 89,16%, pembelajaran menunjukkan bahwa produk pengembangan video tutorial ini valid dan sesuai dengan standar yang ditetapkan. Selain itu, hasil evaluasi dari siswa pada tahapan uji coba perorangan memperoleh skor 91,66%, uji coba kelompok kecil memperoleh skor 90,77%, uji coba lapangan siswa memperoleh skor 90,56%, dan simulasi oleh guru memperoleh skor 90% hal ini menunjukkan bahwa video tutorial ini mendapat respon yang baik dari siswa dan efektif sebagai media pembantu dalam proses pembelajaran *blended learning*.

Dari hasil tes prestasi belajar, ditemukan bahwa penggunaan video tutorial dalam pembelajaran telah memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa. Rata-rata nilai posttest sebesar 90.57 meningkat secara signifikan dibandingkan dengan nilai pretest sebesar 71.10, menunjukkan bahwa video tutorial ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik dasar *shooting* bola basket.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran materi *shooting* bola basket berbasis *blended learning* efektif dalam mendukung pembelajaran di kelas VIII SMP Raj Yamuna School pada tahun pelajaran 2022/2023 dan telah berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, A. (2021). Penerapan Blended Learning Dalam Pelatihan. *Inovasi-Jurnal Diklat Keagamaan*, 15(1), 80. <https://doi.org/10.52048/inovasi.v15i1.214>
- Anggraeni, A., Ruaidah, & Nuraini, K. (2022). Kajian Model Blended Learning dalam Jurbal Terpilih: Implementasinya Dalam Pembelajaran. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 1(4), 247–267. <https://etdci.org/journal/AUFKLARUNG/index>
- Ardiansa, Inayatullah, R., & Siswi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Di Jurusan Teknologi Pendidikan Fkip Unismuh Makassar. *TEKNOS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 1(1), 61. <https://jurnal-fkip-uim.ac.id/index.php/teknos/article/view/91>
- Asari, S., Pratiwi, S., Ariza, T., Indapратиwi, H., & Putriningtyas, C. (2021). AIKEM

- (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan) Slamet. *Journal of Community Service*, 3(2008), 1139–1148. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30587/dedikasimu.v3i4.3249>
- Cahaya, R. N., Suparto, A., & Prasetyo, D. A. (2021). Konsentrasi dan keseimbangan: Faktor yang mempengaruhi keberhasilan shooting dalam bola basket. *Sriwijaya Journal of Sport*, 1(1), 47–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.55379/sjs.v1i1.90>
- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). *Blended Learning Konsep dan Implementasi pada Pendidikan* (Issue 28). <http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2020/04/buku-blended-learning-ISBN-smSC.pdf>
- Mahyuddin, R., & Sudirman, A. (2021). *Korelasi Koordinasi Mata Tangan Dan Kekuatan Otot Lengan Terhadap*. 1, 97. [https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.55081/joki.v1i2.305](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.55081/joki.v1i2.305)
- Maulida, U. (2020). Konsep Blended Learning Berbasis Edmodo Di Era New Normal. *Dirasah*, 3(2), 121–136. <https://doi.org/10.51476/dirasah.v3i02.192>
- Rahmatullah, M. I. (2019). Pengembangan Konsep Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Media E-Learning Pada Mata Pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 1(2), 56. <https://doi.org/10.31258/jope.1.2.56-65>
- Ramadhan, A. P., & Irawan, F. A. (2022). Analisis Gerak Shooting Bola Basket Sesuai Dengan Konsep BEEF. *Sriwijaya Journal of Sport*, 1(2), 105–117. <https://doi.org/10.55379/sjs.v1i2.354>
- Rhiskita, T., Beauty, C., Rachman, A., & Tuasikal, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Permainan Sirkuit Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 499–507. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v6i2.1499>
- Riyanto, A., & Yunani, E. (2020). The Effectiveness of Video As a Tutorial Learning Media in Muhadhoroh Subject. *Akademika*, 9(02), 73–80. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.1088>
- Rumithi, N. M., Santyasa, I. W., & Warpala, I. W. S. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Rendang*. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, 9(2), 91-103. <https://doi.org/10.23887/jtpi.v7i2.1994>
- Santyasa, I. W. (2009). Metode Penelitian Pengembangan Dan Teori Pengembangan Modul. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 28, 1–28.
- Sitepu, I. D. (2018). Manfaat Permainan Bola Basket Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Prestasi*, 2(3), 27. <https://doi.org/10.24114/jp.v2i3.10129>
- Subakan. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan E-Implementation Of The Flipped Classroom Learning Model With The Assistance Of Interactive E-Books To Improve Science Literacy Competence Vector Material*. 21-32. <https://doi.org/https://doi.org/10.52048/inovasi.v17i1.389>
- Sudarsono, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Daring PJOK Masa Pandemi Covid-19 melalui Model Classroom pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Bugangan 03 Kota Semarang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 2(1), 92. <https://doi.org/https://doi.org/10.51874/jips.v2i1.17>
- Tethool, G., Paat, W. R. L., & Wonggo, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(3), 97. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i3.1546>

- Utomo, A., & Ratnawati, D. (2018). *Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran The Development Of Tutorial Video On Ignition*. 6, 70. [https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.30738/jtv.v6i1.2839](https://doi.org/10.30738/jtv.v6i1.2839)
- Vioren, Oktaria, D., & Hamidi, S. (2019). Outcome dan Tantangan Penggunaan Metode Pembelajaran Flipped Classroom dalam Pendidikan Kedokteran Outcomes and Challenges of Using Flipped Classroom Learning Methods in Medical Education. *Medula*, 8, 47–54. <http://juke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/medul...>
- Wihartini, K. (2019). Analisis Manfaat Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Proses Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 1001–1003. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/37313>
- Wulandari, H., & Nisrina, D. (2020). Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 345-354. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8242365>
- Yanuartini Rahayu, E., Nurani, Y., & Martini Meilanie, S. (2023). Pembelajaran yang terinspirasi STEAM: Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis melalui Video Tutorial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2627–2640. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4228>