

Menaikkan performa *dribbling* sepakbola di usia muda melalui video tutorial

Vicky Yusid Pratama ^{1*}, Syarief Fajaruddin ²

¹ Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Jl. Masjid, Kota Blitar, Jawa Timur Indonesia

² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Jl. Batikan UH-III/1043 Yogyakarta 55167, Indonesia

* Coressponding Author. E-mail: 1octavicky8@gmail.com

Received: 19 March 2023; Revised: 19 April 2023; Accepted: 30 June 2023

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video tutorial teknik dasar *dribbling* sepakbola guna meningkatkan kecepatan *dribbling* pada usia 12-15 tahun di SSB Bintang Fajar. Metode penelitian menggunakan model prosedural "ADDIE" dengan langkah-langkah Analisis, Desain, Pengembangan Produk, Implementasi, dan Evaluasi. Instrumen yang digunakan meliputi angket, dokumentasi rancangan produk, dan *pre-test & post-test* untuk menilai peningkatan kecepatan *dribbling*. Teknik analisis data yang digunakan mencakup analisis kualitatif dan kuantitatif berupa persentase. Pengembangan teknik *dribbling* sepakbola ini melibatkan evaluasi dari para ahli sepakbola, pemain sepakbola, dan ahli media. Hasil dari penelitian ini adalah video tutorial teknik dasar *dribbling* sepakbola yang disesuaikan dengan kebutuhan usia dan kondisi pandemi saat ini. Diharapkan pengembangan ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan *dribbling* pada pemain usia muda.

Kata Kunci: Video Tutorial, Sepakbola, *Dribbling*

Improving youth soccer *dribbling* performance through video tutorials

Abstract: This study aims to develop a video tutorial on basic soccer *dribbling* techniques to increase *dribbling* speed at the age of 12-15 years at SSB Bintang Fajar. The research method uses the "ADDIE" procedural model with the steps of Analysis, Design, Product Development, Implementation, and Evaluation. The instruments used include questionnaires, product design documentation, and *pre-test & post-test* to assess the increase in *dribbling* speed. The data analysis technique used includes qualitative and quantitative analysis in the form of percentages. The development of this soccer *dribbling* technique involves evaluation from soccer experts, soccer players, and media experts. The result of this research is a video tutorial on basic soccer *dribbling* techniques tailored to the needs of age and current pandemic conditions. It is hoped that this development can make a positive contribution in improving *dribbling* skills in young players.

Keywords: Video Tutorial, Football, *Dribbling*

How to Cite: Pratama, V., & Fajaruddin, S. (2023). Menaikkan performa *dribbling* sepakbola di usia muda melalui video tutorial. *Sepakbola*, 3(1), 24-33. doi:<http://dx.doi.org/10.33292/sepakbola.v3i1.275>



PENDAHULUAN

Sepakbola merupakan suatu olahraga menggunakan bola yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan sebelas orang. Pada Abad ke-21, olahraga ini sudah dimainkan oleh lebih dari 250 juta orang di 200 negara. Luxbacher (2011) menyebutkan bahwa sepakbola merupakan suatu yang umum diantara orang-orang dengan latar belakang dan keturunan yang berbeda-beda, sebuah jembatan yang menghubungkan jenjang ekonomi, politik, kebudayaan dan agama. Pada saat ini di Indonesia bahkan dunia terjadi pandemi COVID-19, dimana semua kegiatan dibatasi begitu juga dalam sepakbola. Kaha (2020) menyebutkan bahwa latihan SSB (Sekolah Sepakbola) Bali United Kristal Kupang dihentikan karena wilayah mereka latihan menjadi klaster baru COVID-19. Banyak bakat-bakat yang tak bisa dikembangkan lagi, sehingga mejadikan harus adanya pengganti latihan agar siswa SSB tetap bisa berlatih di rumah.

SSB Bintang Fajar merupakan sekolah sepakbola yang berada di Kelurahan Karang Sari Kota Blitar. SSB ini menampung dan mengembangkan bakat-bakat sepakbola dalam kategori junior dengan rata-rata usia 12 sampai 15 tahun. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan pelatih, SSB Bintang Fajar U12-15 memiliki beberapa permasalahan, salah satunya pada teknik dasar *dribbling*. Para siswa SSB sering terlepas dan lamban saat menggiring bola, dan kurangnya variasi latihan berupa media video tutorial teknik *dribbling* usia 12-15 tahun.

Setelah mengetahui permasalahan tersebut peneliti memberikan alternatif solusi pemecahan masalah dengan menggunakan video tutorial teknik dasar *dribbling* sepakbola. Video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara". Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan secara bersamaan (Pasha & Santoso, 2019). Dalam perannya saat ini sangat dibutuhkan untuk menyampaikan latihan dikarenakan adanya Pandemi. Video tutorial dapat menjelaskan dengan mudah dan dapat maksimal di masa Pandemi ini, dan dapat diakses dengan mudah dan kapan saja. Nugent (2005) menyebutkan bahwa video merupakan media yang cocok untuk berbagai median pembelajaran seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun. penggunaan video tutorial sangat cocok untuk pembelajaran bersifat praktek.

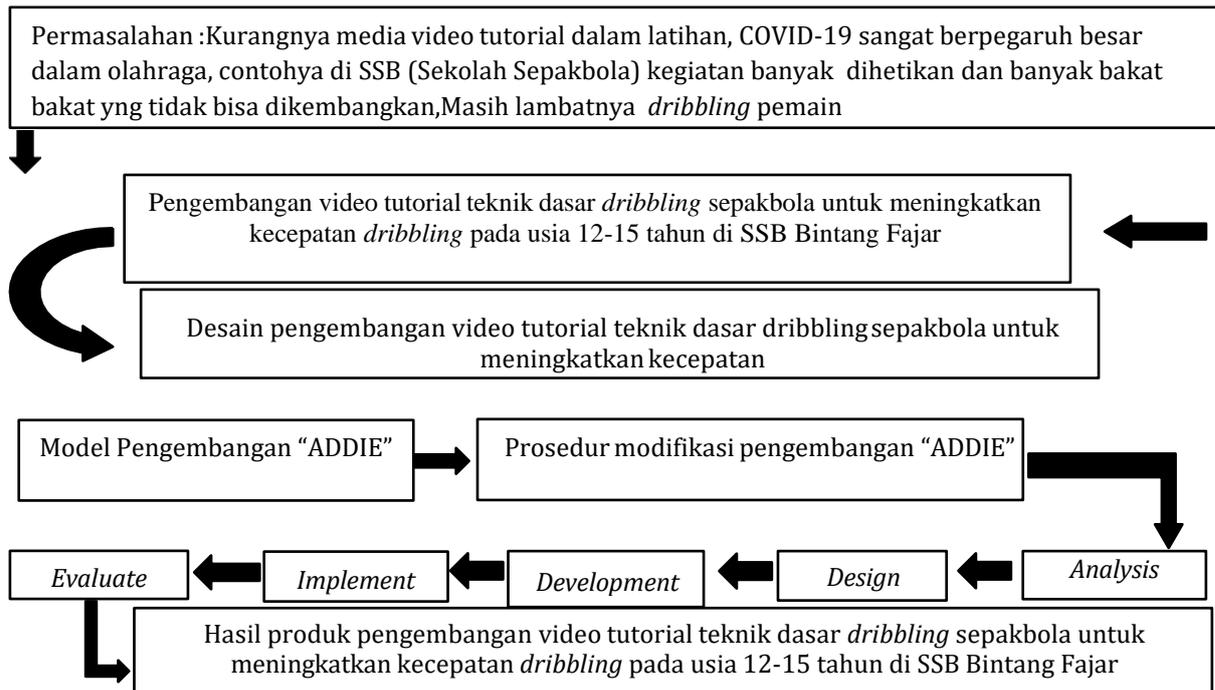
Hal ini tentu dilandasi kurangnya media yang mendukung pembelajaran *dribbling* sepakbola, seperti buku, video, atau yang lainnya. sebenarnya banyak upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dan potensi anak, Menurut Reiser dan Gagné (1983) bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik yang dipakai untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi pembelajaran, misalnya buku, *tape recorder*, kaset, film, video, slide televisi, komputer dan lain-lain. Menurut Dwiyo (2008) media pembelajar merupakan bahan atau alat, maupun metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi antara guru dan anak didik atau warga belajar dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Dengan mengidentifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video tutorial teknik dasar *dribbling* sepakbola guna meningkatkan kecepatan *dribbling* pada usia 12-15 tahun di SSB Bintang Fajar. Video tutorial ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam memberikan variasi latihan yang lebih menarik dan mudah diakses bagi para siswa, terutama di masa pandemi. Selain itu, penggunaan media video juga dapat mempermudah penyampaian materi secara visual dan audio, sehingga lebih mudah dipahami dan dipraktikkan oleh siswa. Dengan demikian, diharapkan kemampuan *dribbling* para siswa dapat meningkat, yang pada gilirannya akan mendukung perkembangan bakat sepakbola mereka di SSB Bintang Fajar.

METODE

Pengembangan model bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Desain Pembelajaran ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) yang dipadukan (Molenda, 2015). Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan yang direkomendasikan oleh Legrand (1969) dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan produk model instruksional/pembelajaran yang tepat sasaran, efektif dan dinamis dan sangat membantu dalam pengembangan pembelajaran bagi pengajar. Model desain instruksional ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990-an) merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri (Hasyim & Haling, 2017). Sehingga membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran (Pargito, 2010). Model ADDIE ini menggunakan lima langkah pengembangan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Permasalahan yang kedua hendak diteliti, maka rancangan yang digunakan dalam penelitian ini berupa, rancangan kelompok kontrol pretest-posttest berpasangan (*matching pre-test-post-test control group design*)" (Sukmadinata, 2015). Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah pembelajaran video tutorial sebagai variabel bebas dan peningkatan kecepatan *dribbling* sepakbola sebagai variabel terikat.



Gambar 1. Prosedur pengembangan

Potensi dan Masalah

Tahap pengambilan data pengembangan ini dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Develop*, *Implement*, and *Evaluate*.

Analysis

Analisis kebutuhan tersebut dilakukan melihat kebutuhan SSB di masa Pandemi seperti ini, dimana semuanya dilakukan secara online untuk mengurangi kontak langsung antar manusia. Keterampilan *dribbling* pemain SSB Bintang Fajar U12-15 masih dapat dikategorikan kurang, karena sering terlepas dan lamban saat menggiring bola. Pada saat ini untuk meningkatkan kemampuan *dribbling* pemain perlu adanya video tutorial. Dengan adanya video tutorial ini diharapkan dapat meningkatkan kecepatan *dribbling* siswa. Analisis tahap awal dilakukan dengan cara observasi dan wawancara terhadap pelatih serta mendokumentasi.

Design

Merancang dan mendesain elemen media memerlukan pengumpulan bahan pendukung yang sesuai dengan kebutuhan materi dan target audiens, seperti gambar, animasi, dan suara. Pengumpulan bahan-bahan ini dapat dilakukan dengan mencari melalui internet (*browsing*), menggunakan yang sudah ada di direktori file, atau jika diperlukan, memproduksi sendiri dengan mendesain bahan-bahan yang diperlukan.

Penyusunan materi melibatkan pengumpulan bahan seperti video, gambar, dan musik yang kemudian dirangkum. Bahan-bahan tersebut dipilah dan dimodifikasi, baik disederhanakan maupun dikembangkan berdasarkan kemampuan target audiens dan media yang digunakan. Pada tahap desain, video tutorial dibuat menggunakan salah satu perangkat lunak pengolahan tampilan untuk merancang layout media. Tampilan (*layout*) media didesain sederhana dan menarik, disesuaikan dengan materi latihan, serta menggunakan simbol dan berbagai variasi untuk memperkuat tema desain.

Development

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk merealisasikan media berbasis video berdasarkan analisis dan desain, sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan dapat digunakan secara efektif dan efisien. Video yang akan dikembangkan adalah video tutorial teknik

dribbling digunakan untuk latihan dimasa pandemi, dapat digunakan untuk meningkatkan kecepatan *dribbling* pemain.

Implementasi

Tahap uji coba ini merupakan beta testing. Uji coba dilakukan dalam skala kecil karena adanya pembatasan selama masa pandemi. Sebanyak 20 peserta dari SSB Bintang Fajar ikut serta dalam uji coba ini untuk mengetahui peningkatan kecepatan *dribbling* pemain. Angket digunakan untuk mengevaluasi keefektifan video tutorial serta peningkatan kecepatan *dribbling* pemain.

Evaluasi

Evaluasi sebagai pengukur pengembangan media oleh Lee dan Owens (2004) mencakup empat hal: (1) *screen and lesson shells* untuk membangun arah konten/isi; (2) *skill assessment* untuk mengukur kemampuan; (3) *proficiency exams* untuk menilai hasil latihan; dan (4) *course management system* untuk mengetahui kemampuan peserta. Maka, evaluasi pengembangan media pembelajaran menggunakan: (1) Evaluasi kelayakan media untuk *screen and lesson shells* untuk membangun arah konten/isi dengan validasi ahli materi dan ahli media; (2) Evaluasi formatif untuk *skill assessment* untuk mengukur kemampuan dengan menggunakan pre-test dan post-test pada hasil latihan siswa; (3) Evaluasi ketertarikan media untuk *proficiency exams* untuk membangun hasil belajar menggunakan angket kepuasan dan ketertarikan peserta dalam penggunaan media; (4) Evaluasi *course management system* untuk membangun hasil belajar menggunakan angket kepuasan dan ketertarikan peserta dalam penggunaan media.

Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan suatu langkah atau prosedur dalam menilai draft produk, yaitu media pembelajaran berbentuk video tutorial teknik *dribbling* sepak bola. Ada dua tahapan dalam validasi desain, yaitu sebagai berikut: **Pertama**, validasi ahli sepakbola, Ahli sepak bola yang terdiri dari dosen, pelatih, atau pakar sepak bola berperan dalam menentukan apakah materi teknik dasar bermain sepak bola yang disajikan dalam video tutorial sudah sesuai dengan kebenaran materi yang digunakan atau belum. Mereka akan memberikan angket penilaian atau kevalidan untuk memastikan materi tersebut akurat dan efektif. **Kedua**, validasi ahli media. Ahli media, yang merupakan pakar dalam bidang media video teknik dasar sepak bola dan latihan, berperan dalam menilai aspek teknis dari video tutorial. Mereka akan memberikan angket penilaian atau kevalidan untuk memastikan bahwa media video tersebut sesuai dengan standar yang diharapkan dan mampu menyampaikan materi dengan jelas dan menarik.

Responden

Subjek penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini mencakup beberapa kelompok. Subjek penelitian awal atau analisis data meliputi satu pelatih sepak bola serta 20 peserta dari SSB Bintang Fajar. Selain itu, subjek validasi terdiri dari satu ahli media dan satu ahli sepak bola. Untuk evaluasi dan pengumpulan data, angket penilaian dan tes digunakan guna menilai serta meningkatkan kecepatan *dribbling* para responden. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa video tutorial yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan efektif dalam meningkatkan keterampilan *dribbling* peserta.

Revisi Produk Awal

Revisi produk awal dilakukan setelah adanya validasi oleh ahli media dan ahli sepak bola, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan dari video tutorial pembelajaran. Jika hasil validasi menunjukkan bahwa revisi yang diperlukan sangat besar, maka revisi tahap kedua perlu dilakukan. Namun, jika dampak revisi kecil, maka revisi tambahan tidak diperlukan dan video tutorial dapat langsung digunakan dalam uji coba lapangan.

Uji Coba Produk

Tahap uji coba skala kecil produk dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap produk awal yang telah dikembangkan, guna menentukan apakah video tutorial tersebut dapat digunakan

sebagai bahan ajar dengan baik. Peneliti melakukan uji coba di SSB Bintang Fajar U12-15 dengan melibatkan 20 peserta. Uji coba produk awal ini diharapkan dapat menghasilkan video tutorial yang baik dari segi isi materi dan pendekatan dalam pembelajaran, serta efektif dan efisien sebagai penunjang pembelajaran online.

Revisi Produk

Tahap ini merupakan tahap yang menyesuaikan apakah uji coba produk bahan ajar berupa video tutorial pembelajaran teknik dasar *dribbling* sepakbola sudah sesuai dengan kriteria kelayakan atau masih perlu perbaikan. Apabila produk belum sempurna masih ada revisi sedikit maka dapat dijadikan bahan perbaikan guna penyempurnaan bahan ajar yang akan menghasilkan produk yang siap digunakan untuk sekolah, tetapi apabila peserta didik menilai bahwa video tutorial teknik dasar *dribbling* sepakbola pembelajaran tersebut layak dan menarik, maka produk sudah selesai, sehingga dapat menghasilkan produk akhir.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah validator materi, sepakbola, validator media, dan 20 peserta SSB Bintang Fajar U12-15. Subjek yang dipilih untuk menilai produk pengembangan video tutorial teknik dasar *dribbling* sepakbola

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini, meliputi wawancara, observasi, lembar instrumen angket, dan lembar kuesioner responden. Pengujian instrumen ini dengan menggunakan uji validitas dengan membandingkan isi teori yang ada didalam instrumen.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian pengembangan ini digunakan untuk memberikan penilaian dengan menguraikan kritik dan saran yang ada di instrumen angket yang diberikan kepada uji produk meliputi, responden peserta didik. Data yang didapat dari angket kuesioner berupa data kualitatif dan kuantitatif menggunakan skala menurut (Akbar & Sriwiyana, 2011; Lestari, 2018).

Analisis perhitungan menggunakan presentase skor dari indikator-indikator jawaban instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus berikut. Untuk menghitung kevalidan, rumus presentasi skor adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%,$$

di mana P adalah angka persentase, f adalah frekuensi yang sedang dicari persentasenya, dan N adalah skor maksimal (jumlah frekuensi). Butir-butir pertanyaan (aspek yang dinilai) dinotasikan dari 1 hingga 10, dengan skor 4 untuk jawaban sangat baik, skor 3 untuk jawaban baik, skor 2 untuk jawaban cukup baik, dan skor 1 untuk jawaban kurang baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan produk melibatkan serangkaian tahapan yang krusial untuk menilai kelayakan dari video tutorial teknik *dribbling* sepak bola. Tahapan-tahapan tersebut meliputi uji ahli media, uji ahli materi, uji skala kecil produk, dan uji skala besar produk. Uji ahli media dilakukan untuk mengevaluasi aspek teknis dan presentasi visual video tutorial, sementara uji ahli materi dilakukan untuk mengukur keakuratan serta keefektifan materi teknik *dribbling* yang disampaikan. Uji skala kecil produk dilaksanakan dengan melibatkan 20 peserta dari SSB Bintang Fajar U12-15, bertujuan untuk mengevaluasi respons dan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Selanjutnya, uji skala besar produk direncanakan untuk memvalidasi hasil dari uji skala kecil, serta menilai efektivitas video tutorial dalam meningkatkan keterampilan *dribbling* secara menyeluruh. Proses ini diharapkan mampu menghasilkan produk video tutorial yang tidak hanya berkualitas tinggi tetapi juga efektif dalam mendukung pembelajaran teknik *dribbling* sepak bola, baik dalam konteks pembelajaran online maupun offline.

Data Validasi Ke-1 Ahli sepakbola

Tabel 1. Validasi Ahli Sepakbola

No.	Nama	Aspek									
		Item_1	Item_2	Item_3	Item_4	Item_5	Item_6	Item_7	Item_8	Item_9	Item_10
1	BR	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4

$$P = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$$

Berdasarkan hasil evaluasi kedua dari ahli sepakbola, video tutorial teknik dasar *dribbling* sepakbola memperoleh skor presentasi hasil angket uji coba sebesar 87%, yang masuk dalam kategori sangat valid dengan rentang persentase 85,01 – 100%. Dengan demikian, video tutorial ini layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran di SSB Bintang Fajar. Ahli sepakbola memberikan kritik dan saran terhadap pengembangan video tutorial ini. Secara keseluruhan, ahli media menilai video tutorial ini sudah cukup baik. Mereka menyarankan bahwa video tutorial ini sudah siap untuk diujicobakan dalam pembelajaran di mana saja dan kapan saja.

Data validasi Ke I Ahli Media

Tabel 2. Validasi ahli media

No.	Nama	Aspek																
		Item_1	Item_2	Item_3	Item_4	Item_5	Item_6	Item_7	Item_8	Item_9	Item_10	Item_11	Item_12	Item_13	Item_14	Item_15	Item_16	Item_17
1	BR	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	4

$$P = \frac{58}{68} \times 100\% = 85,29\%$$

Berdasarkan evaluasi dari ahli media, video tutorial teknik dasar *dribbling* sepakbola memperoleh skor presentasi hasil angket uji coba sebesar 85,29%, yang masuk dalam kategori sangat valid dengan rentang persentase 85,01 – 100%. Dengan demikian, video tutorial ini layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Ahli media memberikan kritik dan saran terhadap pengembangan video tutorial ini. Secara keseluruhan, mereka menilai video tutorial ini sudah cukup bagus. Mereka menyarankan bahwa video tutorial ini sudah bisa diterapkan dalam pembelajaran di SSB Bintang Fajar untuk usia 12-15 tahun.

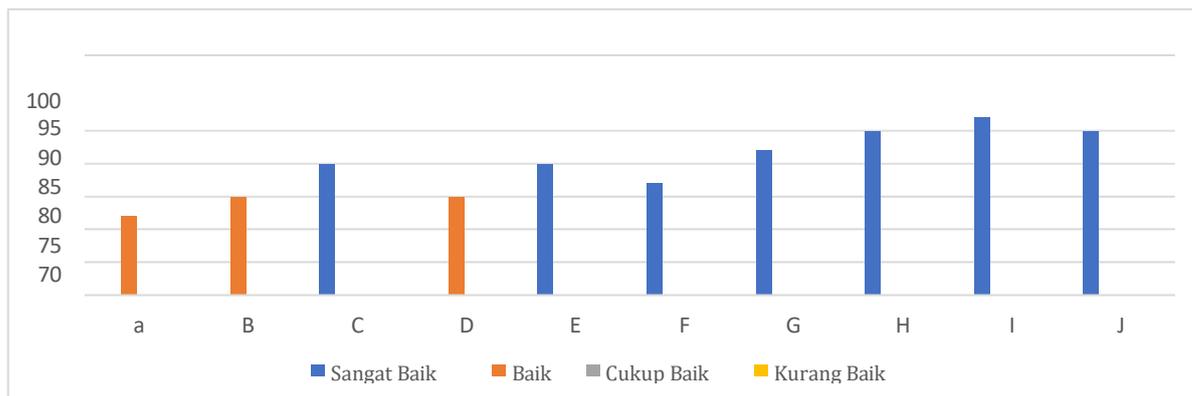
Merevisi Hasil Uji Coba

Setelah peneliti melakukan uji validasi pada ahli media, peneliti mendapatkan masukan dari ahli media untuk melakukan perbaikan pada video untuk menambahkan teks agar lebih mudah dipahami. Semakin banyak siswa yang menunjukkan keefektifan terhadap video tutorial teknik dasar *dribbling* sepakbola, maka semakin dikatakan layak untuk di aplikasikan dalam Latihan teknik dasar *dribbling* sepakbola. Data keefektifan produk video tutorial pembelajaran diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa melalui uji coba. Tabel 3 merupakan data keefektifan pada responden siswa.

Tabel 3. Responden siswa

No.	Nama	Aspek									
		Item_1	Item_2	Item_3	Item_4	Item_5	Item_6	Item_7	Item_8	Item_9	Item_10
1.	BR	82	85	90	92	70	82	87	90	89	93

Indikator keefektifan materi video tutorial pembelajaran menunjukkan hasil yang positif, dengan 3 dari total anak yang mengisi angket memberikan penilaian "cukup efektif" dengan persentase 70-85%, sementara 7 anak lainnya memberikan penilaian "sangat efektif" dengan persentase 85-100%. Hasil ini mengindikasikan bahwa video tutorial mengenai teknik dasar *dribbling* sepakbola efektif untuk digunakan dalam sesi latihan. Detail mengenai tingkat kemenarikan video tutorial dapat dilihat pada Gambar 1. Sedangkan data keefektifan video tutorial menurut pelatih dapat dilihat pada Tabel 4.



Gambar 1. Tingkat kemenarikan video tutorial

Tabel 4. Keefektifan pelatih

No.	Nama	Aspek									
		Item_1	Item_2	Item_3	Item_4	Item_5	Item_6	Item_7	Item_8	Item_9	Item_10
1.	BR	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4

Penerapan uji kemenarikan materi video tutorial pembelajaran juga dilakukan terhadap pelatih dengan tujuan mengevaluasi efektivitasnya berdasarkan penilaian mereka. Hasil angket menunjukkan bahwa pelatih memberikan penilaian "sangat efektif" sebesar 90% terhadap video tutorial pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa video tutorial materi *dribbling* sepakbola sangat efektif untuk digunakan dalam sesi latihan. Informasi mengenai keefektifan video tutorial tersebut dipresentasikan dalam Gambar 2.



Gambar 2. Keefektifan video tutorial

Pre-test dan post-test

Pre-test digunakan untuk mengukur kemampuan *dribbling* pemain sebelum mereka melihat video tutorial tentang *dribbling*. Hasil pre-test ini digunakan sebagai dasar perbandingan dengan kemampuan mereka setelah melihat video tutorial. Post-test kemudian dilakukan untuk mengukur peningkatan kecepatan *dribbling* pemain setelah mereka melihat video tutorial yang disediakan. Metode pengujian ini merujuk pada tes keterampilan *dribbling* yang dikembangkan oleh (Hariyoko, 2012).

Tabel 5. Hasil rata-rata nilai Pre-test and Posttest

Uraian	Pre-test	Post test
Nilai rata-rata	25,60	28,08

Penyempurna Produk Akhir

Penyempurna produk berasal dari saran dan perbaikan dan komentar dari ahli dan respon siswa. Dapat disimpulkan bahwa *video tutorial dribbling* yang telah dikembangkan oleh peneliti telah layak digunakan untuk siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian mengenai pengembangan video tutorial pembelajaran online teknik *dribbling* di SSB Bintang Fajar Karang Sari Kota Blitar menunjukkan bahwa nilai kevalidan dan kelayakan produk ini sangat baik. Proses pembuatan produk melibatkan perancangan desain video, dimulai dengan pembuatan *storyboard* untuk memudahkan pengembangan alur tampilan dalam media pembelajaran. Menurut Briggs (1967), media adalah alat fisik untuk menyampaikan isi pengajaran, termasuk dalam bentuk buku, film, dan *slide*. Sedangkan Alnedral (2015) memperluas definisi media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi tanpa batasan jenis tertentu.

Video Tutorial Setelah selesai tahap pembuatan, peneliti menghasilkan produk awal video tutorial. Sebelum proses uji coba, video tutorial ini divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi, ahli sepakbola dan ahli media. Setelah divalidasi oleh ahli, peneliti melakukan perbaikan pada beberapa bagian video tutorial sesuai dengan saran dan masukan para ahli. Selanjutnya, video tutorial yang telah direvisi siap untuk diujicobakan.

Proses uji coba dalam penelitian ini melalui uji coba produk pada siswa siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Jam'iyatut Tholibin Darungan. Untuk pertama dilakukan Uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 10 orang siswa SSB Bintang Fajar usia 12-15 sedangkan uji coba kelompok besar melibatkan 20 siswa SSB Bintang Fajar usia 12-15. Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh hasil bahwa video tutorial ini masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan untuk latihan. Setelah melakukan tahap ujicoba, peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui keefektifan penggunaan video tutorial yang dihasilkan. Evaluasi ini menghitung dengan menggunakan rumus $P = \frac{f}{N} \times 100\%$. Berdasarkan Arikunto (2014) data diskriptif kuantitatif adalah "data yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan cara dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase"

Validasi oleh ahli media dilanjutkan revisi. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk memperoleh perbaikan/koreksi. Video Tutorial yang diperoleh dari ahli media. Terdapat dua kemungkinan hasil validasi terhadap video tutorial teknik *dribbling*, hasilnya yakni valid dan tidak valid. Jika Video Tutorial dikategorikan valid, maka terdapat dua kemungkinan, yaitu masih memerlukan revisi atau tidak. Jika tidak memerlukan revisi, maka produk video tutorial siap untuk diujicobakan atau dipraktikkan dalam pembelajaran. Sedangkan jika masih memerlukan revisi kecil, maka dilakukan revisi berdasarkan masukan atau saran dari para ahli, sehingga dihasilkan Video Tutorial setelah direvisi. Jika video tutorial tidak valid, maka dilakukan revisi besar dan selanjutnya divalidasi ulang. Demikian seterusnya sehingga diperoleh video tutorial yang siap untuk diujicobakan.

Validasi oleh Ahli sepakbola bertujuan untuk memperoleh perbaikan/ koreksi. Terdapat dua kemungkinan hasil validasi terhadap video tutorial teknik dasar *dribbling* sepakbola, hasilnya yakni valid dan tidak valid. Jika Video Tutorial dikategorikan valid, maka terdapat dua kemungkinan, yaitu masih memerlukan revisi atau tidak. Jika tidak memerlukan revisi, maka produk video tutorial siap untuk diujicobakan atau dipraktikkan dalam latihan. Sedangkan jika masih memerlukan revisi kecil, maka dilakukan revisi berdasarkan masukan atau saran dari para ahli, sehingga dihasilkan Video Tutorial setelah direvisi. Jika video tutorial tidak valid, maka dilakukan revisi besar dan selanjutnya divalidasi ulang. Demikian seterusnya sehingga diperoleh video tutorial yang siap untuk diujicobakan. Saran dari sepakbola untuk kedepannya bisa dikembangkan lagi untuk teknik *dribbling*nya, agar lebih banyak materi untuk teknik *dribbling*nya dalam sepakbola Berdasarkan Sugiyono (2005) instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini memerlukan validitas konstruk (*construct validity*) dan validitas isi (*contents validity*). Pengujian validitas konstruk dapat dilakukan dengan meminta pendapat atau mengkonsultasikan dari ahli (*judgement experts*).

Menurut Sugiyono (2016) yang dimaksud dengan metode penelitian adalah sebagai berikut merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sugiyono (2016) mendeskripsikan bahwa objek penelitian adalah sasaran ilmiah untuk mendapatkan data

dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang sesuatu hal objektif, valid, dan reliable tentang sesuatu hal (variabel tertentu).

Pendidikan diharuskan mampu meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan rasa ingin tahu. Dengan menggunakan media video tutorial teknik dasar *dribbling* sepakbola diharapkan siswa mampu dan dapat menerapkan tehnik *dribbling* sepakbola secara praktik. kemenarikan video tutorial teknik dasar *dribbling* sepakbola mudah dipahami oleh siswa SSB Bintang Fajar usia 12-15 dan juga mampu menumbuhkan rasa semangat siswa untuk mempraktikkan materi teknik dasar *dribbling* sepakbola. Selain itu media pembelajaran video tutorial teknik dasar *dribbling* sepakbola juga memungkinkan siswa untuk mengulangi gerakan apabila belum mahir dalam *dribbling*.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian untuk mengembangkan video tutorial teknik dasar *dribbling* sepakbola guna meningkatkan kecepatan *dribbling* pada usia 12-15 tahun di SSB Bintang Fajar, produk ini telah terbukti sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengembangan video tutorial ini mematuhi tahapan yang benar sesuai teori yang digunakan, melalui fase perancangan, pengembangan, dan validasi oleh ahli sepakbola, ahli media, serta pelatih dan siswa SSB. Evaluasi menunjukkan bahwa video tutorial efektif meningkatkan kecepatan *dribbling* siswa, dengan penilaian keefektifan yang sangat baik oleh para ahli dan responden. Meskipun demikian, produk ini memerlukan revisi lebih lanjut untuk meningkatkan kualitasnya. Rekomendasi untuk masa depan adalah melanjutkan evaluasi dan pengembangan agar dapat memberikan dampak maksimal dalam pembelajaran teknik dasar *dribbling* sepakbola, baik di SSB maupun di lingkungan pendidikan formal lainnya. Dengan demikian, kontribusi video tutorial ini bukan hanya terhadap pengembangan keterampilan teknis dalam olahraga, tetapi juga berarti dalam konteks literatur penggunaan media pembelajaran berbasis video dalam pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti sangat menyadari bahwa artikel ini tidak akan bisa terselesaikan tanpa bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setulus hati kepada beberapa pihak yang telah turut membantu dalam penelitian ini. Pertama-tama, kepada ALLAH SWT atas segala rahmat, petunjuk, dan karunia-Nya yang melimpah. Kedua, kepada orangtua yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi yang tiada henti. Ketiga, kepada Octaviatari atas bantuan dan kontribusinya yang berharga dalam proses penelitian ini. Keempat, kepada pelatih SSB Bintang Fajar yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pengujian produk. Dan terakhir, kepada ahli media yang telah berkenan membantu dalam proses validasi produk. Semua bantuan dan dukungan ini sangat berarti bagi kesuksesan penelitian ini. Terima kasih atas segala kontribusi yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S., & Sriwiyana, H. (2011). *Curriculum development and social science learning*. Cipta Media Nusantara.
- Alnedral, A. (2015). *Strategi pembelajaran PJOK*. Kencana.
- Arikunto, S. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta.
- Briggs, L. J. (1967). *Instructional media : a procedure for the design of multi-media instruction, a critical review of research, and suggestions for future research*. American Institutes for Research.
- Dwiyogo, W. D. (2008). *Aplikasi teknologi pembelajaran media pembelajaran penjas & olahraga*. Universitas Negeri Malang.
- Hariyoko, H. (2012). *Pengembangan model pembelajaran keterampilan dasar sepakbola peserta*

- ekstrakurikuler sepakbola SMP Negeri di Kota Malang*. Universitas Negeri Malang.
- Hasyim, N., & Haling, A. (2017). The e-learning needs analysis in graduate programs of Universitas Negeri Makassar. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 233–242. <https://doi.org/10.26858/est.v3i3.4748>
- Kaha, K. (2020). *Sekolah sepak bola Atambua mulai lagi berlatih bersama* (J. M. Sidik (ed.)). Antara News. <https://www.antaraneews.com/berita/1691306/sekolah-sepak-bola-atambua-mulai-lagi-berlatih-bersama>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instructional design* (2nd ed.). Pfeiffer.
- Legrand, L. (1969). Educational research and development. *Western European Education*, 1(4), 42–54. <https://doi.org/10.2753/eue1056-4934010442>
- Lestari, I. (2018). Developing wordless picture book to improve the storytelling ability of 5 to 6 years old children. *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 30–41. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85057437949&partnerID=40&md5=2ea104556b11e61a0c852d9008b07808>
- Luxbacher. (2011). *Sepakbola langkah- langkah menuju sukses*. PT. Rosada Jaya Putra.
- Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 2(54), 40–42.
- Nugent, G. C. (2005). Use and delivery of learning objects in k-12: The public television experience. *TechTrends*, 49(4), 61–66. <https://doi.org/10.1007/BF02824112>
- Pargito, P. (2010). *Penelitian dan pengembangan bidang pendidikan*. Universitas Lampung.
- Pasha, G. D. N., & Santoso, N. (2019). Pengembangan media video teknik dasar sepakbola untuk usia dini. *PGSD Penjaskes*, 8(2). <https://journal.student.uny.ac.id/pgsd-penjaskes/article/view/15518>
- Reiser, R. A., & Gagné, R. M. (1983). *Selecting media for instruction*. Educational Technology.
- Sugiyono, S. (2005). *Metode penelitian administrasi*. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.