

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL KOSA KATA BAHASA INGGRIS PADA PERMAINAN BOLA TANGAN MAHASISWA PENDIDIKAN OLAHRAGA

Oleh: **Bambang Hermansah, Endie Riyoko, Ferry Hidayad**
(Dosen Universitas PGRI Palembang)

Email: bambanghermansah@univpgri-palembang.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan video tutorial teknik dasar dan komunikasi kosa kata bahasa Inggris pada permainan bola tangan mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk ahli media, ahli materi, dan mahasiswa. Subjek uji coba yaitu mahasiswa pendidikan Jasmani Universitas PGRI Palembang angkatan 2016 berjumlah 30 mahasiswa. Pengembangan video tutorial teknik dasar dan kosa kata bahasa Inggris dilakukan melalui 4 tahap, yaitu: (1) tahap awal; (2) tahap desain; (3) tahap pengembangan; dan (4) tahap ujicoba. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi 1 diperoleh persentase sebesar 92% dalam kategori "sangat layak", ahli materi 2 diperoleh persentase sebesar 92% dalam kategori "sangat layak", dan ahli media diperoleh persentase sebesar 86,67% dalam kategori "sangat layak". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa sangat layak digunakan sebagai pedoman pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Tutorial, Teknik Dasar dan Kosa Kata

DEVELOPMENT OF TUTORIAL VIDEO MEDIA FOR ENGLISH VOCABULARY IN SPORTS GAME STUDENTS SPORTS EDUCATION

Abstract

This research was carried out to develop video tutorials on basic techniques and communication of English vocabulary in student handball games. The research method used is Research and Development. Data collection techniques using questionnaires for media experts, material experts, and students. The trial subjects were 2016 physical education students at the University of PGRI Palembang batch of 30 students. The development of video tutorials on basic techniques and English vocabulary are done through 4 stages, namely: (1) the initial stage; (2) the design stage; (3) development stage; and (4) trial phase. Data analysis using descriptive qualitative and quantitative as outlined in the form of percentages. Based on the results of the study showed that the results of the validation of material 1 experts obtained a percentage of 92% in the "very feasible" category, material 2 experts obtained a percentage of 92% in the "very feasible" category, and media experts obtained a percentage of 86.67% in the "

very decent ". Thus it can be concluded that the video tutorials on handball basic techniques for students are very appropriate to be used as a learning guide.

Keywords: *Development, Video Tutorials, Basic Techniques and Vocabulary*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap orang, baik pendidikan formal maupun non formal. Segala potensi yang dimiliki seseorang dapat dikembangkan apabila mereka memperoleh pendidikan. Jika potensi tersebut tidak dikembangkan akan menjadi potensi yang terpendam sia-sia tanpa bias dilihat dan dirasakan hasilnya. Melalui proses pendidikan dapat dikembangkan suatu keadaan yang seimbang antara aspek sosial dan aspek individual. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran lebih menarik.

Sanjaya (2010:162) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber pelajaran.

Penggunaan teknologi informasi ini akan bermanfaat bagi mahasiswa karena teknologi informasi ini memperhatikan perbedaan karakteristik, minat dan bakat mahasiswa. Keuntungan lain yang mencolok adalah bahwa teknologi informasi dapat mengatasi permasalahan ruang, waktu, dan jarak dalam proses belajar. Berkaitan dengan teknologi informasi, multimedia merupakan media

penyampaian pembelajaran yang efektif. Pembelajaran melalui multimedia merupakan suatu usaha yang sistematis dan terencana sehingga dapat mengatasi kelemahan-kelemahan pada pembelajaran kelompok. Langkah-langkah pembelajaran yang sistematis dapat membentuk mahasiswa belajar dengan efektif dan efisien (Sanaky, 2013:3).

Menurut Livie dan Lentz (dalam Arsyad, 2015:20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran berbasis multimedia yang khususnya pada media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Perkembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia memberikan kesempatan untuk belajar tidak hanya dari satu sumber seperti guru dan dosen, tetapi memberikan kesempatan kepada subyek belajar untuk mengembangkan kognitif dengan lebih baik, kreatif, dan inovatif. Pembelajaran berbasis multimedia sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan (Arsyad, 2015:172). Sehingga dengan adanya pengembangan dalam bidang pendidikan, sangat membantu para akademisi yang ingin lebih mudah mendapatkan sumber belajar yang mudah diakses dalam melengkapi pemahaman materi dalam pembelajaran.

Perkembangan sumber belajar media telekomunikasi saat ini semakin canggih dalam pendidikan di Indonesia dan menyeluruh di seluruh bidang keilmuan, tak terlepas dalam bidang ilmu Olahraga. Dalam bidang olahraga perkembangan sumber belajar pendidikan yang berbasis multimedia sangatlah minim, misalnya dengan mengembangkan media pembelajaran terhadap beberapa permainan atau cabang olahraga yang termasuk baru di kalangan masyarakat, contoh permainan *handball* atau bola tangan dalam bahasa Indonesia yang sudah berkembang di kota-kota besar dan lingkungan akademik di Indonesia.

Karena banyak kalangan akademisi dan mahasiswa yang belum mengerti serta membutuhkan beberapa sumber materi baru yang terkait pada bidang atau cabang olahraga baru tersebut. Dengan adanya pengembangan pembelajaran multimedia terkait bidang olahraga, sangat membantu para akademisi ataupun mahasiswa yang ingin lebih mudah mendapatkan sumber belajar yang mudah

diakses dalam melengkapi pemahaman materi di dalam kegiatan perkuliahan ataupun proses pembelajaran lainnya.

Pada lingkungan FKIP Universitas PGRI Palembang khususnya prodi Pendidikan Jasmani, olahraga *handball* merupakan salah satu cabang olahraga yang dapat dikategorikan materi pelajaran yang belum banyak diketahui oleh mahasiswa, oleh karena itu sangat dibutuhkan sistem pembelajaran yang membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan baru yang mudah diakses dan dapat dengan mudah dipahami oleh setiap penggunanya.

Handball adalah permainan olahraga beregu yang dimainkan oleh 7 orang setiap timnya, 1 orang sebagai kiper dan 6 orang lainnya sebagai pemain yang terdiri dari 2 orang *wing* (sayap), 2 orang *back*, 1 orang *center* (pemain tengah), dan 1 orang sebagai *pivot* (poros). Olahraga ini termasuk ke dalam jenis olahraga invasi. Olahraga ini memang masih cukup baru di Indonesia, namun apabila kita melihat ke kota-kota besar yang ada di Indonesia, *handball* sudah merupakan olahraga yang cukup populer.

Bola tangan merupakan olahraga permainan yang merupakan kombinasi antara cabang olahraga bola basket dan sepak bola. Di mana teknik dasar permainan bola tangan adalah memantulkan dan mengoper bola dengan menggunakan tangan sama seperti permainan bola basket. Sedangkan dari segi peraturan bola tangan hampir sama dengan olahraga sepak bola dari lapangan dan menggunakan gawang sama seperti permainan sepak bola.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) seharusnya akan mempermudah proses distribusi dan pengembangan media pembelajaran. Namun pada kenyataannya pengembangan media pembelajaran dalam bidang olahraga dapat dikatakan masih minim. Permasalahan sedikitnya jumlah media pembelajaran dalam bentuk video tutorial yang mengangkat materi teknik dasar *handball* yang di Indonesia pada umumnya dan untuk mahasiswa pada khususnya dapat dibuktikan oleh peneliti berdasarkan hasil survei di media sosial YouTube (www.youtube.com), peneliti tidak menemukan banyak video yang menampilkan tutorial teknik dasar bola tangan karena kurang dari 5 video

yang benar-benar menerangkan teknik dasar bola tangan dan masih menggunakan bahasa asing.

Selain melakukan survei melalui media sosial, penulis juga melakukan survei langsung ke lapangan dengan cara mendistribusikan angket analisis kebutuhan (Rakasiwi, 2015) yang sudah dimodifikasi untuk mahasiswa Pendidikan Jasmani kelas 4 angkatan 2016 setelah melaksanakan proses perkuliahan bola tangan. Berdasarkan hasil survei terhadap 15 mahasiswa Pendidikan Jasmani kelas 4 angkatan 2016 dengan menggunakan angket analisis kebutuhan data.

Diperoleh dasar pemikiran bahwa video tutorial teknik dasar bola tangan khususnya yang menggunakan pengantar bahasa Indonesia sangat dibutuhkan. Tampilan dalam video tutorial ini dilengkapi dengan berbagai penjelasan dan keterangan terkait dengan teknik dasar bola tangan. Melalui video tutorial ini, sebagai alat bantu media pembelajaran di prodi Pendidikan Jasmani kelas IV B angkatan 2016 diharapkan mahasiswa dapat berlatih secara mandiri, tanpa ketergantungan dengan sosok dosen atau pelatih. Melalui video ini kita juga dapat mendukung gerakan peduli lingkungan "*Go Green*" dengan cara menghemat penggunaan kertas yang pembuatannya melibatkan penebangan banyak pohon di hutan-hutan yang merupakan penyeimbang ekosistem lingkungan, sehingga anak cucu kita masih dapat menikmati keindahan alam di masa mendatang.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*), penelitian ini berorientasi pada produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2011:297). Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan difokuskan untuk menghasilkan video tutorial teknik dasar bola tangan menggunakan kosa kata bahasa Inggris pada permainan Bola Tangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan model deskriptif prosedural yang menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model pengembangan yang menggariskan langkah-

langkah dan harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu (Sugiyono, 2011:298)

Borg dan Gall 1983, (dalam Sukmadinata, 2012:163) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang disertai dengan upaya memvalidasi.

Langkah-langkah yang telah dikemukakan di atas bukanlah langkah baku yang harus diikuti, oleh karena itu pengembang hanya memilih beberapa langkah. Langkah yang diambil dalam penelitian pengembangan ini juga akan disesuaikan dengan keterbatasan waktu penelitian. Dari ke sepuluh langkah tersebut di atas pengembang hanya mengambil beberapa langkah, berikut adalah langkah yang dijabarkan dalam penelitian ini:

1. Potensi dan Masalah

Tahap ini dimaksudkan untuk mencari sumber-sumber pendahulu yang berupa pokok persoalan yang dihadapi serta analisis kebutuhan pembelajaran dengan menggunakan angket analisis kebutuhan yang disebar secara acak kepada 15 mahasiswa pendidikan olahraga Universitas PGRI Palembang angkatan 2017 yang mengambil mata kuliah bola tangan.

2. Pengumpulan data

Analisis produk dimaksudkan untuk mengetahui seberapa penting diperlukan suatu produk untuk mengatasi masalah yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dan latihan. Hal ini dapat dilakukan melalui observasi dan angket. Dalam kegiatan observasi, siswa terlalu pasif menunggu instruksi dari dosen untuk melakukan gerakan antara lain, menangkap bola, melempar bola, dan passing. Siswa membutuhkan media pembelajaran dan latihan di luar aktivitas lapangan yang menarik.

3. Desain Produk

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap sebelumnya, peneliti merancang desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ada, peneliti juga melakukan analisis materi yang akan dibahas. Analisis ini mencakup analisis struktur isi, materi yang dibahas disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hasil analisis yang telah diperoleh digunakan sebagai acuan untuk menentukan desain produk. Desain produk dituliskan dalam draft yang divalidasi oleh dua orang ahli.

4. Validasi Desain

Setelah tahap penyusunan produk selesai maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap validasi dan materi mengenai produk. Produk berupa CD video tutorial teknik dasar bola tangan yang akan dikembangkan, dilakukan penilaian kelayakan oleh penelaah untuk mendapatkan nilai dan masukan. Penilaian kelayakan diperoleh dari dua ahli, yaitu:

- a) Ahli Materi Ahli materi menilai aspek yang berupa kelayakan isi dari CD untuk mengetahui kualitas materi.
- b) Ahli Media Ahli media menilai beberapa aspek diantaranya aspek desain, desain isi, gambar, video, musik, warna, teks dan suara pada CD.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Rancangan Pengembangan Video Tutorial Teknik Dasar dan Kosa Kata Bahasa Inggris dalam Permainan Bola Tangan

Produk yang dihasilkan dinamakan video tutorial teknik dasar dan kosa kata bahasa inggris dalam permainan bola tangan untuk mahasiswa Kelas IVB Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang dalam bentuk *Compact Disk (CD)*. Pada video tutorial ini memuat materi tentang teknik dasar bola tangan secara keseluruhan yang berdurasi 10 menit dengan kapasitas 422 Mb. Pengguna dapat menggunakan video tutorial ini melalui media elektronik, seperti komputer, laptop, dan televisi yang sudah dilengkapi dengan *VCD Player*. Produk video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang yang disusun mencakup

materi teknik dasar bola tangan, dan Kosa kata Bahasa Inggris yaitu menangkap, *ball handling, passing, dribbling, dan shooting.*

Produk ini disusun dengan konsep agar mahasiswa dapat belajar dan berlatih teknik dasar dan kemampuan berbahasa Inggris dalam permainan bola tangan secara mandiri. Dengan demikian video tutorial ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar dan latihan, serta media alternatif dalam mempelajari teknik dasar bola tangan.

2. Data Evaluasi dan Uji Produk

Dalam proses pengembangan video tutorial, maka produk yang dikembangkan perlu melalui proses validasi dan uji coba. Proses validasi dalam penelitian ini terdiri dari validasi media dengan dosen ahli media dan validasi ahli materi dengan dua dosen ahli materi, yang selanjutnya dilakukan proses uji coba dengan mahasiswa untuk mahasiswa Kelas IVB Program Studi Pendidikan Jasmani angkatan 2016 yang mengambil mata kuliah olahraga pilihan bola tangan. Proses ini dilakukan agar produk yang dikembangkan layak untuk dipergunakan dalam belajar dan berlatih.

a. Tahap Awal (Tahap Perencanaan)

1) Identifikasi Tujuan

Tujuan pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa Kelas IV B Program Studi Pendidikan Jasmani adalah.

- a) Memberikan suatu contoh model video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang yang dapat digunakan untuk membantu mahasiswa dalam hal menguasai teknik dasar bola tangan.
- b) Memberikan pengetahuan komunikasi bahasa Inggris dalam permainan bola tangan dan cara memimpin suatu pertandingan sebagai pemain dan wasit.
- c) Memberikan suatu contoh model secara umum tentang konsep penyusunan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa Kelas IVB Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang.

2) Analisis Kebutuhan

Hasil identifikasi terhadap analisis kebutuhan pengguna adalah:

- 1) Masih minimnya sumber belajar permainan bola tangan.
- 2) Masih minimnya media pembelajaran video teknik dasar bola tangan di kalangan mahasiswa.
- 3) Masih sedikitnya video tutorial teknik dasar bola tangan berbahasa Indonesia
- 4) Masih minimnya mahasiswa belajar memimpin pertandingan dan melakukan komunikasi bahasa Inggris.

3) Pengumpulan Bahan

Pada tahap ini peneliti melakukan studi literatur untuk mengumpulkan bahan materi dan memahami tata cara dalam mengembangkan video tutorial teknik dasar bola tangan dan kosa kata bahasa Inggris. Studi literatur dilakukan melalui kajian dari berbagai macam buku dan video yang berisi tentang teknik dasar dan komunikasi menggunakan bahasa Inggris dalam permainan olahraga bola tangan.

b. Desain Model

Setelah melakukan kajian terhadap teori-teori pendukung, langkah selanjutnya adalah membuat desain video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa Kelas IVB Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang. Hasil dari pengembangan desain video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa mahasiswa Kelas IVB Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang meliputi dalam daftar isi terdapat *layout* kurang baik sehingga mengganggu visibilitas

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi atau uji ahli. Uji ahli dilakukan untuk mengetahui penilaian tiap butir soal dari aspek strategi pembelajaran dan isi materi. Peneliti meminta bantuan 3 orang ahli untuk mengisi instrumen pengumpul data yang telah dibuat untuk menilai video tutorial teknik dasar bola tangan dan kosa kata bahasa Inggris dalam permainan bola tangan untuk mahasiswa program studi pendidikan jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang, ketiga orang ahli tersebut yaitu: (1) Hary Muhardi , M.Pd dan (2) Wahyu, M.Pd. Ahli materi adalah orang yang memiliki kompetensi tentang teknik

dasar olahraga bola tangan beliau dosen Bina Darma dan guru PNS di Ogan Ilir dan sekaligus pengurus ABTI Provinsi Sumsel, (3) Hermansyah, M.Pd., beliau adalah ahli di bidang bahasa Inggris dan (4) Dessy Rachmawati, S.Kom. Alasan pengembang memilih beliau sebagai ahli media adalah kompetensi di bidang IT.

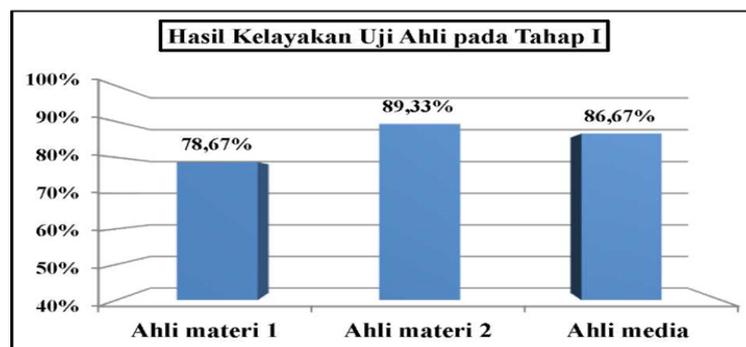
1) Hasil Penilaian Uji Ahli Tahap I

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan memberikan produk yang berupa video tutorial teknik dasar bola tangan dengan disertai lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media. Adapun aspek yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap produk yang dikembangkan adalah aspek desain teknis, komentar dan saran umum, serta kesimpulan. Proses penilaian dilakukan dengan mengisi lembar evaluasi yang telah disertakan saat proses validasi. Penilaian dari ahli materi dan ahli media dilakukan melalui dua tahap. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 17 Maret 2018 dan ahli media dilakukan pada tanggal 28 Maret 2018.

Tabel 2. Hasil Kelayakan Uji Ahli Materi dan Ahli pada Tahap I

Validator	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan	%	Keterangan
Ahli materi 1	59	75	78,67	Sangat layak
Ahli materi 2	67	75	89,33	Sangat Layak
Ahli media	65	75	86,67	Sangat layak

Dari hasil analisis kelayakan berdasarkan hasil uji ahli materi dan ahli pada tahap I pada tabel di atas, bila dibuat dalam bentuk diagram berikut ini:



Gambar 22. Diagram Batang Hasil Kelayakan Uji Ahli Materi dan Ahli Media pada Tahap I

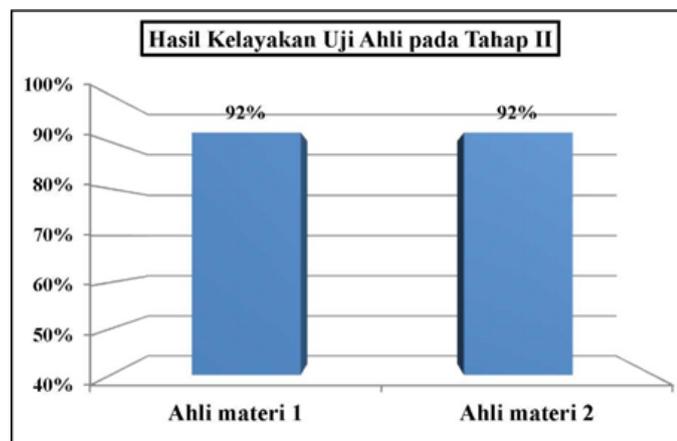
2) Hasil Penilaian Uji Ahli Tahap II

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan memberikan produk yang berupa video tutorial teknik dasar bola tangan dengan disertai lembar validasi untuk ahli materi yang berupa angket. Adapun aspek yang divalidasi oleh ahli materi terhadap produk yang dikembangkan adalah aspek desain teknis, komentar dan saran umum, serta kesimpulan. Proses penilaian dilakukan dengan mengisi lembar evaluasi yang telah disertakan saat proses validasi. Validasi ahli materi tahap II dilakukan pada tanggal 3 Mei 2018. Dalam hal ini, ahli memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan serta memberikan saran perbaikan untuk selanjutnya dilakukan revisi produk. Hasil uji ahli materi pada tahap II disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Kelayakan Uji Ahli Materi pada Tahap II

Validator	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan	%	Keterangan
Ahli materi 1	69	75	92	Sangat layak
Ahli materi 2	69	75	92	Sangat layak

Dari hasil analisis kelayakan berdasarkan hasil uji ahli materi dan ahli media pada tahap II pada tabel di atas, bila dibuat dalam bentuk diagram berikut ini:



Gambar 23 Diagram Batang Hasil Kelayakan Uji Ahli Materi pada Tahap II

3. Uji Coba Produk atau Implementasi

Uji coba dilakukan pada proses pembelajaran mata kuliah bola tangan dengan mengambil sampel uji coba mahasiswa kelas IV B Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang angkatan 2016 yang mengambil mata kuliah bola tangan yang berjumlah 30 orang. Pada uji coba ini dengan memakai format penilaian yang telah dikembangkan oleh peneliti. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2018. Hasil uji coba sebagai berikut:

Distribusi frekuensi data hasil penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa kelas IV B Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang didapat skor terendah (*minimum*) 37,0, skor tertinggi (*maksimum*) 63,0, rerata (*mean*) 52,47, nilai tengah (*median*) 54,5, nilai yang sering muncul (*mode*) 57,0, *standar deviasi* (SD) 6,86.

Dari hasil uji coba operasional terhadap 30 mahasiswa kelas IV B Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang angkatan 2016 yang sudah dilakukan pada tanggal 11 Mei 2019 secara keseluruhan 17 dari 30 (56,67%) mahasiswa memberikan penilaian sangat baik jika dikonversikan dengan tabel distribusi frekuensi yang sudah dibuat. Artinya ada 17 mahasiswa dari 30 mahasiswa menyatakan bahwa produk yang dikembangkan berupa video teknik dasar dan kosa kata bahasa Inggris dalam permainan bola tangan pada mahasiswa kelas IV B Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang angkatan 2016 sudah memenuhi kebutuhan mahasiswa sebagai media pembelajaran khususnya teknik dasar dan kosa kata bahasa Inggris dalam permainan bola tangan.

Produk berupa video teknik dasar dan kosa kata bahasa Inggris dalam permainan bola tangan pada mahasiswa kelas IV B Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang angkatan 2016 diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam mengatasi kesulitan saat belajar teknik dasar dan kosa kata bahasa Inggris dalam permainan bola tangan. Produk ini juga dapat menjadi pegangan mahasiswa sebagai bahan ajar yang dapat digunakan di saat waktu luang di luar pembelajaran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa media yang dikembangkan berupa video teknik dasar dan kosa kata bahasa Inggris dalam permainan bola tangan pada mahasiswa kelas IV B Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang angkatan 2016 mempunyai tampilan dan isi/materi yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan membantuk mahasiswa dalam menguasai teknik dasar dan kosa kata bahasa Inggris dalam permainan bola tangan.

Video tutorial teknik dasar dan kosa kata bahasa Inggris dalam permainan bola tangan untuk mahasiswa kelas IV B Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang angkatan 2016 yang dikembangkan dalam penelitian ini telah melalui validasi tahap I dan tahap II serta diujicobakan dalam skala besar. Data hasil penelitian yang berupa penilaian dari para pakar dan mahasiswa menunjukkan video tutorial teknik dasar dan kosa kata bahasa Inggris dalam permainan bola tangan untuk mahasiswa mahasiswa kelas IV B Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang angkatan 2016 ini layak digunakan sebagai pegangan mahasiswa untuk membantu mahasiswa memahami dan meningkatkan teknik dasar dan kosa kata bahasa Inggris dalam permainan bola tangan.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengembangan video tutorial teknik dasar dan kosa kata bahasa Inggris dalam permainan bola tangan untuk mahasiswa Kelas IV B Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang dilakukan melalui 4 tahap, yaitu: (1) tahap awal; (2) tahap desain; (3) tahap pengembangan; dan (4) tahap ujicoba atau implementasi.

Penilaian kelayakan video tutorial teknik dasar dan kosa kata bahasa Inggris dalam permainan bola tangan untuk mahasiswa Kelas IV B Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang dilihat dari hasil uji ahli. Menurut ahli materi 1, memperoleh persentase sebesar 92% dalam kategori sangat

Pengembangan Media Video.... (Bambang Hermansah, Endie Riyoko, Ferry Hidayad)

layak dan ahli materi 2 memperoleh persentase sebesar 92% dalam kategori sangat layak. Menurut ahli media memperoleh persentase sebesar 86,67% dalam kategori sangat layak. Sementara penilaian mahasiswa dalam ujicoba operasional mendapat nilai "sangat baik" sehingga dapat dikatakan perangkat penilaian layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Muktiani, Nur Rohmah. (2008). *"Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA"*. Program Pasca Sarjana UNY.
- Rakasiwi, Putri Agil. (2015). *Pengembangan Video Tutorial Teknik Dasar Penjaga Gawang untuk Peserta Ekstrakurikuler Futsal Putri SMA/SMK*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Sanaky, Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*. Yogyakarta: PT Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.