

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
MATERI PERMAINAN SEPAK BOLA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,
OLAHRAGA DAN KESEHATAN
KELAS X SMA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

Datul Arya Ridho
NIM.19004047

**DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI
PERMAINAN SEPAK BOLA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN
KESEHATAN KELAS X SMA**

Nama : Datul Arya Ridho
NIM/BP : 19004047/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 7 Mei 2024

Disetujui Oleh :

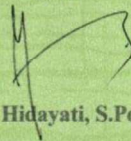
Pembimbing



Novrianti, M.Pd

NIP. 198011012008012014

Ketua Departemen



Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi
Permainan Sepak Bola Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Kelas X
SMA

Nama : Datul Arya Ridho

NIM/BP : 19004049/2019

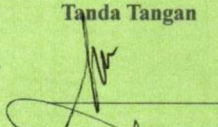

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 7 Mei 2024

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Novrianti, M.Pd NIP. 198011012008012014	
Anggota	1. Dra Eldarni, M.Pd NIP. 196101161987032001	
	2. Winanda Amilia, M.Pd. T NIP. 199203282019032027	

SURAT PERNYATAAN

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Datul Arya Ridho
NIM/BP : 19004047/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran
Materi Permainan Sepak Bola Pada Mata
Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan
Kesehatan Kelas X SMA

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 07 Mei 2024

Yang Menyatakan



Datul Arya Ridho

NIM. 19004047

ABSTRAK

Datul Arya Ridho. 2024. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Kelas X SMA. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan media video pembelajaran dilatar belakangi penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) masih sangat minim. Pada saat praktek lapangan guru memanfaatkan fasilitas yang sudah disediakan di sekolah. Meskipun begitu, fasilitas untuk olahraga masih ada yang kurang, seperti lintasan lari, lapangan bola kaki, dan lain sebagainya. Untuk itu, dibutuhkan sebuah media yang dapat membantu siswa dalam pemahaman dalam belajar dengan menampilkan ilustrasi suatu kegiatan praktek yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas, salah satunya dengan membuat media pembelajaran PJOK yang bisa dilaksanakan di dalam kelas, yang dibuat untuk pembelajaran yang lebih menarik berupa gambar, video, suara, serta animasi. Penelitian pengembangan media video pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran yang berkualitas yang telah melalui uji kelayakan produk berdasarkan penilaian dari validator materi, validator media dan siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D. Model pengembangan ini terdiri dari empat tahapan yang pertama *define* (pendefinisian), yang kedua *design* (desain), yang ketiga *develop* (pengembangan) dan yang keempat *disseminate* (penyebaran). Uji validator media dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang validator ahli media dan satu orang validator ahli materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada peserta didik SMAN 1 Kec. Payakumbuh sebanyak 28 orang siswa kelas X untuk menguji kepraktisan produk video pembelajaran yang dirancang dengan aplikasi pengolahan video *Capcut*.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator media dan validator materi diperoleh hasil validasi materi dengan rata-rata sebesar 4,2 dikategorikan “valid”, hasil validasi dari validator media 1 diperoleh rata-rata sebesar 4,93 dikategorikan “sangat valid” dan validator media 2 diperoleh rata-rata sebesar 4,93 dikategorikan “sangat valid” sehingga layak untuk digunakan. Selanjutnya, hasil uji coba praktikalitas produk yang dilakukan berada pada kategori “praktis” untuk digunakan dengan rata-rata nilai 4,38. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran telah siap dikembangkan dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran di kelas maupun proses pembelajaran secara mandiri pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang dapat diakses secara *online* melalui *channel* YouTube dan dapat juga diakses secara *offline* dengan cara diunduh terlebih dahulu.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Media Pembelajaran, Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang dengan rahmat dan karunia-Nya, peneliti berhasil menyelesaikan perjalanan akademik ini melalui penyusunan skripsi berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas X SMA". Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang membimbing umat manusia dari kegelapan keilmuan menuju cahaya kebijaksanaan dan budi pekerti yang luhur.

Skripsi ini merupakan langkah penting dalam perjalanan akademis peneliti di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana. Dalam perjalanan penelitian ini, peneliti merasakan keberkahan dengan mendapatkan dukungan, bimbingan, dan arahan yang tak ternilai dari berbagai pihak. Oleh karena itu, di momen ini, peneliti ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Ibu Novrianti, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing, mengarahkan, dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd. dan Ibu Winanda Amilia, M.Pd. T. selaku penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan peneliti untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak M. Teguh Hutrimas S.Pd. yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd. dan Septrian Anugrah, S. Kom, M. Pd. T. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Siswa kelas X di SMAN 1 Kec. Payakumbuh yang telah berkenan menjadi objek praktikalitas dari penelitian ini.
6. Ibu Prof. Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku Ketua Departement Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Pengajar serta Karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
8. Kedua orang tua dengan doa nya yang tulus mampu mengantarkan peneliti ke titik ini. Kerja keras dan kasih sayang yang beliau berikan adalah hal yang sangat layak peneliti berikan penghargaan berupa rasa kebanggaan dengan gelar sarjana yang peneliti dapatkan.
9. Rahmatul Khaira yang selalu bersedia setiap waktu menjadi tempat bertanya dan membantu peneliti mencari solusi saat menghadapi rintangan dalam proses pembuatan skripsi ini. Terimakasih sudah mendampingi dalam semua situasi.

10. Terima kasih khususnya untuk Alif Fitrah yang telah membantu peneliti selama melakukan penelitian. Kepada sahabat dan teman-teman dari jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan dukungan, kerjasama, motivasi, dan nasehat kepada peneliti. Terima kasih telah belajar dan berkembang bersama sama.

11. Semua pihak yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penelitian ini.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih.

Padang, 16 Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	
LEMBAR PENGESAHAN.....	

SURAT PERNYATAAN.....	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Spesifikasi Produk Yang Akan Dikembangkan.....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Kajian Pustaka.....	10
1. Pembelajaran.....	10
2. Media Pembelajaran.....	11
B. Media Video Pembelajaran.....	18
1. Pengertian Video.....	18
2. Pengertian Media Video Pembelajaran.....	19
3. Tujuan Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran.....	20
4. Karakteristik Video Pembelajaran.....	21
5.Kelebihan dan Kelemahan Media Video.....	24
C. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan.....	27
D. Penelitian dan Pengembangan.....	28
1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan.....	28
2. Validitas dan Praktikalitas.....	29

E. Penelitian Yang Relevan	30
F. Kerangka Konseptual	34
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	35
A. Jenis penelitian.....	35
B. Model pengembangan	35
C. Prosedur Pengembangan	37
D. Subjek Uji Coba	41
E. Instrumen Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Hasil Pengembangan.....	49
1. Define (Pendefinisian).....	49
2. Design (Perancangan).....	51
3. Developen (Pengembangan).....	52
4. Disseminate (Penyebaran).....	60
B. Pembahasan.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	66
DAFTAR RUJUKAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penentuan Skor Skala Likert.....	42
Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Materi.....	43
Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Media.....	44
Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Siswa.....	45
Tabel 5. Kriteria Penilaian Validalitas	47
Tabel 6. Kriteria Penilaian Praktikalitas	48
Tabel 7. ATP endidikan PJOK kelas X.....	50
Tabel 8. Hasil Validasi Materi.....	55
Tabel 9. Hasil Validasi Media.....	56
Tabel 10. Hasil Revisi Media.....	57
Tabel 11. Hasil Validasi Kedua Media.....	58
Tabel 12. Hasil Uji Praktikalitas.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	12
Gambar 2. Kerangka Konseptual.....	34
Gambar 3. Prosedur Penelitian Pengembangan 4-D.....	37
Gambar 4. Halaman Pembuka.....	52
Gambar 5. Halaman Identitas Produk.....	53
Gambar 6. Halaman Materi.....	53
Gambar 7. Halaman Penutup.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard.....	73
Lampiran 2. Data Mentah Hasil Praktikalitas Siswa.....	75
Lampiran 3. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).....	76
Lampiran 4. Surat Penugasan Validator.....	92
Lampiran 5. Lembar Angket Ahli Media 1.....	93
Lampiran 6. Lembar Angket Ahli Media 1.....	96
Lampiran 7. Lembar Angket Ahli Media 2.....	99
Lampiran 8. Lembar Angket Ahli Media 2.....	102
Lampiran 9 Surat Penugasan Penelitian.....	103
Lampiran 10. Lembar Angket Ahli Materi.....	106
Lampiran 11. Lembar Angket Siswa.....	107
Lampiran 12.Surat Keterangan Melakukan Penelitian di SMAN 1 Kec. Payakumbuh.....	112
Lampiran 13. Dokumentasi Validator Media I.....	113
Lampiran 14. Dokumentasi Validator Media II.....	113
Lampiran 15. Dokumentasi Validator Materi.....	114
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian.....	114

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semakin hari perkembangan dan kemajuan teknologi semakin pesat, karena setiap waktu wawasan dan inovasi manusia selalu berkembang. Sudah hampir seluruh kegiatan dan aktifitas manusia tidak luput dari peranan teknologi, karena seperti yang kita ketahui teknologi sangat membantu kita dalam pekerjaan sehari-hari, mempermudah aktifitas kita, mempermudah kita mendapatkan wawasan, dan masih banyak lagi manfaat yang kita dapatkan dengan adanya teknologi, sehingga tidak heran kalau kita sangat tergantung dengan keberadaan teknologi. Apalagi teknologi sudah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap orang.

Maritsa dkk (2021) menyatakan teknologi merupakan suatu yang dapat membantu seluruh manusia didunia untuk membantu menjadi sarana dalam menjalankan kegiatan sehari-hari yang dikerjakan oleh manusia baik itu dalam bekerja maupun dalam pendidikan. Teknologi juga termasuk dalam suatu bidang ilmu pengetahuan untuk mempelajari suatu sistem yang terdapat dalam computer atau laptop dan menciptakan suatu alat atau aplikasi yang terpasang dalam suatu jaringan guna membantu atau memudahkan manusia dalam aktivitas sehari-hari.

Saat ini proses pembelajaran tidak hanya berkuat di dalam kelas, tetapi juga menggunakan media digital, online, dan telekonferensi. Guru yang tahu bagaimana menggunakan teknologi dengan baik untuk memajukan pengetahuan dan keterampilannya tampil dengan baik. Di sisi lain, jika guru tidak tahu bagaimana menggunakan teknologi untuk memajukan pengetahuan dan keterampilannya, guru tersebut tidak dapat menghasilkan hal yang baik.

Salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK). Widodo (2018) menyatakan PJOK yang dulunya dikenal sebagai Pendidikan Jasmani (Penjas), sebenarnya adalah kombinasi pendidikan untuk jasmani dan melalui aktivitas jasmani. Ini karena PJOK tidak hanya fokus pada pengembangan kebugaran dan keterampilan gerak, tetapi juga mencakup aspek lain seperti keterampilan berpikir kritis, sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat, dan kesadaran lingkungan melalui kegiatan jasmani.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMAN 1 Kec. Payakumbuh, penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) masih sangat minim. Meskipun sekolah sudah memiliki media audio visual berupa LCD *proyektor* dan *speaker*, namun pemanfaatan media pembelajaran dalam menyampaikan materi masih belum dimanfaatkan.

Proses pembelajaran PJOK di SMAN 1 Kec. Payakumbuh terbagi menjadi dua bagian, yaitu teori dan praktek. Teori disampaikan dua kali

pertemuan dalam sebulan, dan praktek juga dilaksanakan dua kali pertemuan dalam sebulan. Dalam pemberian teori, guru menggunakan metode ceramah dengan panduan buku cetak dan guru menjelaskan didepan kelas tanpa media pendukung lainnya. Pada saat praktek lapangan guru memanfaatkan fasilitas yang sudah disediakan di sekolah. Meskipun begitu, fasilitas untuk olahraga masih ada yang kurang, seperti lintasan lari, lapangan bola kaki, dan lain sebagainya. Untuk itu, dibutuhkan sebuah media yang dapat membantu siswa dalam pemahaman dalam belajar dengan menampilkan ilustrasi suatu kegiatan praktek yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas, salah satunya dengan media video pembelajaran yang sudah dikembangkan secara praktis

Dalam permasalahan ini, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran PJOK yang bisa dilaksanakan di dalam kelas yang dibuat untuk pembelajaran yang lebih menarik. Syahputra & Novrianti (2022) menyatakan media pembelajaran di sini menjadi alat bantu bagi guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Jenis media yang digunakan mencakup buku teks, gambar, audio, dan video pembelajaran. Tujuannya adalah menyajikan informasi secara lebih variatif dan menarik, memfasilitasi pemahaman siswa secara efektif.

Pemanfaatan video pembelajaran sebagai alat bantu belajar atau pengantar sebelum melaksanakan praktek olahraga memiliki peran yang krusial dalam memperkaya pemahaman peserta didik. Dengan teknologi ini, mereka dapat memvisualisasikan teknik-teknik olahraga, memahami konsep-konsep dasar, dan mengamati demonstrasi dari para ahli sebelum

mengaplikasikannya dalam lapangan, membantu menciptakan dasar pengetahuan yang kokoh serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berolahraga.

Media belajar yang dikemas dengan video juga dapat memberikan siswa memori jangka panjang karena media video disajikan dengan animasi, gambar, dan suara. Media video berpotensi populer di kalangan siswa karena melalui media video siswa dapat menyaksikan dan membayangkan apa yang sedang ditayangkan pada saat pemutaran video. Video dapat digunakan untuk kemajuan pendidikan melalui efek visual, dialog, demonstrasi, dan interaksi. Sehingga siswa dapat memahami tujuan pembelajaran dengan mudah melalui bantuan video pendidikan, sehingga wajar jika siswa yang diajar menggunakan media video bersemangat dan antusias mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Hadi (2017), dalam menghadapi permasalahan kemampuan siswa yang rendah dalam memahami konsep, media video muncul sebagai solusi potensial. Penggunaan video lebih baik untuk menyampaikan informasi, karena hanya video yang dapat memenuhi semua kebutuhan untuk mendapatkan informasi. Pembelajaran melalui media video dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media video juga dapat mendorong munculnya ide kreatif guru melalui visualisasi berupa gambar bergerak dan suara yang disajikan melalui media video.

Dengan demikian, media video merupakan media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif, tegas, menginspirasi, meningkatkan dan membujuk siswa untuk belajar, serta memberikan keceriaan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa yang disajikan secara audiovisual, sehingga pembelajaran dapat terlaksana. Materi pendidikan yang disampaikan melalui media video dapat membangkitkan semangat belajar pada siswa, karena materi pendidikan mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa melalui gambar, suara dan animasi yang disajikan sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengaplikasikan ilmu yang penulis dapatkan pada jenjang perkuliahan untuk melakukan penelitian dan pengembangan. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Permainan Sepak Bola Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas X SMA”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian diatas, adapun point-point identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum tersedia media video pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan guru dan siswa.
2. Media yang digunakan di dalam kelas masih belum bervariasi.

3. Kurangnya inovasi guru dalam membuat media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
4. Siswa tidak dapat mengulang materi yang sudah dijelaskan guru karena kurangnya media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada permainan sepak bola dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan kelas X materi Sepak bola semester 1.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video pembelajaran menggunakan *Capcut*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media video pembelajaran pada permainan sepak bola dalam pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan kelas X SMA dilakukan?
2. Bagaimanakah validitas pengembangan media video pembelajaran pada permainan sepak bola dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan kelas X SMA?

3. Bagaimanakah praktikalitas mengembangkan media video pembelajaran pada permainan sepak bola dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan kelas X SMA?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media video pembelajaran pada permainan sepak bola dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan kelas X SMA yang efektif.
2. Menghasilkan media video pembelajaran yang valid pada permainan sepak bola dalam pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan kelas X SMA.
3. Menghasilkan media video pembelajaran pada permainan sepak bola dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan kelas X SMA yang praktis.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, mengimplementasikan ilmu yang didapatkan di bangku perkuliahan serta memberikan pengalaman dan menambah wawasan dalam membuat dan menggunakan media video pembelajaran sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum

dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

2. Bagi guru, dapat memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan juga dapat dijadikan masukan untuk guru agar dapat memberikan inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran.
3. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat belajar siswa pada proses pembelajaran serta memudahkan siswa dalam pemahaman materi pembelajaran di kelas X SMA pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
4. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan bagi pihak sekolah, untuk terus memperhatikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik menggunakan pengembangan media video pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk video tutorial yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Dari aspek isi, media video pembelajaran dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa SMA pada mata pelajaran PJOK kelas X. Yang mana analisis kebutuhan dilakukan di SMAN 1 Kec. Payakumbuh. Hasil analisis kebutuhan didapatkan dari hasil observasi peneliti dengan guru PJOK yang ada di SMAN 1 Kec. Payakumbuh pada bulan Agustus 2023.

2. Berisikan video tentang teknik-teknik dalam permainan sepak bola diantaranya teknik menendang/mengoper, menghentikan, menggiring, menyundul, dan melempar bola kedalam. Pada akhirnya peserta didik dapat memahami teknik-teknik dalam permainan sepak bola diantaranya siswa dapat memahami teknik menendang/mengoper, menghentikan, menggiring, menyundul, dan melempar bola permainan sepak bola dengan benar.
3. Dari aspek media, Media video tutorial ini dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *Capcut*
4. Dari aspek penggunaan, media video pembelajaran ini bisa digunakan oleh guru dan siswa. Media video pembelajaran ini dapat dijalankan melalui komputer, laptop maupun HP. Media video pembelajaran ini juga memiliki tampilan yang sederhana sehingga pengguna pemula dapat memahaminya secara langsung tanpa memerlukan petunjuk yang khusus untuk menjelaskannya.