Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah *p-ISSN 2656-5021*
Volume 9 Nomor 3 Halaman 413-431 April 2024 *e-ISSN 2657-1579*

PENGEMBANGAN VIDEO LATIHAN GERAK DASAR AQUATIK

Lazuardy Akbar Fauzan[a], AR. Shadiqin[b], Tulus Eva Norita[c], Riska Melina Sari[d], Nourma Alma Talita[e]

[a,b,c,d,e] Universitas Lambung Mangkurat

Email korespondensi: lazuardy.fauzan@ulm.ac.id

ABSTRAK

Dalam olahraga aquatik, renang merupakan induk dari olahraga aquatik. Gerakan renang mengandung unsur-unsur gerak dasar yang digunakan pada olahraga aquatik lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan pengembangan model latihan olahraga aquatic. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Sampel penelitian ini adalah calon atlet aquatik di Kalimantan Selatan. Penelitian ini menggunakan teknik sampling acak sederhana. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian ini yaitu pada tahap uji coba kecil diterapkan kepada 10 orang dengan hasil 82,7% berada pada kategori sangat baik. Pada tahap uji coba besar diterapkan kepada 30 orang dengan hasil sebesar 83,9% kategori sangat baik. Respon pelatih yang melalukan penilaian terhadap pengembangan video latihan sebanyak 3 orang mengungkapkan bahwa video ini dapat digunakan sebagai alternative latihan awal melalui pengamatan gerakan yang dilakukan sebelum pengguna turun ke kolam renang. Video latihan ini bermanfaat untuk digunakan dalam proses latihan terutama bagi calon atlet pemula dan bagi orang yang masih perlu penguasaan dasar dalam gerakan aquatic.

Kata Kunci: Model, Pengembangan, Olahraga, Aquatik.

PENDAHULUAN

Aquatic adalah olahraga yang dilakukan dengan media perairan. Secara umum kegiatan oleharaga aquatik dilakukan pada kolam maupun wilayah perairan lainnya seperti sungai, pantai, danau, laut. Aktifitas olahraga aquatik yang dilakukan di kolam seperti renang, loncat indah, dan selam. Aktifitas olahraga aquatik yang dilakukan selain di kolam atau yang dikenal dengan olahraga perairan terbuka seperti dayung, selam, dan renang perairan terbuka.

Olahraga aquatik merupakan olahraga berkesinambungan. Setiap cabang olahraga aquatik memiliki unsur gerakan yang terkait antara satu gerakan dengan gerakan yang lainnya. Unsur gerakan dasar yang perlu dikuasai yaitu dengan renang. Renang merupakan cabang olahraga dasar yang harus dikuasai sebelum mengembangkan olahraga aquatik lainnya. Dalam olahraga aquatik, renang merupakan induk dari olahraga aquatik. Seseorang yang memiliki kemampuan

berenang akan dapat diarahkan untuk ikut serta dalam latihan cabang olahraga aquatik lainnya. Dalam olahraga renang mengandung unsur gerakan dasar yang diperlukan oleh olahraga aquatik lainnya. Di dalam olahraga selam, sangat banyak unsur-unsur gerak renang yang perlu dikuasai, bagitu juga dengan loncat indah. Setelah atlet melakukan loncat indah maka atlet harus segera naik ke permukaan air dan menepi ditepi kolam dengan berenang. Hal ini menunjukan bahwa dalam pemasalan olahraga aquatik di masyarakat harus terlebih dahulu dilatih kemampuan berenang seseorang.

Kemampuan berenang seseorang perlu dilatih untuk dapat menguasai setiap gerakannya. Latihan yang diberikan kepada atlet perlu menggunakan prinsip progresif. Prinsip progresif yang diterapkan dalam latihan dilakukan dari hal atau tahapan yang paling mudah menuju ke hal atau tahapan yang sulit, dari hal yang sederhana ke hal yang komplek, dari hal ringan ke hal yang berat, dengan dilaksanakan secara ajeg menuju maju serta berkelanjutan. Prinsip ini merupakan teori dasar yang perlu diterapkan dalam setiap proses latihan. Dalam pemasalan olahraga maka perlu adanya latihan-latihan yang mudah dilakukan oleh pelaku olahraga dan memberikan kesan baik kepada pelaku olahraganya.

Dalam proses latihan harus menggunakan model yang berkesinambungan dengan memperhatikan prinsip progresif. Model latihan yaitu sebuah rencana terstruktur yang dirancang dengan baik sehingga terkandung di dalamnya proses latihan berupa strategi untuk mencapai tujuan dari latihan yang diharapkan. Model latihan olahraga aquatik harus mengacu pada peningkatan unsur gerak yang berkesinambungan antara cabang olahraga aquatik yang satu dengan lainnya. Model latihan ini dikembangkan yang meliputi variasi-variasi latihan.

Di bidang olahraga, masyarakat Kalimantan Selatan tidak lepas dari aktifitas kegiatan olahraga perairan. Bukti keseriusan pemerintah dalam mengambangkan olahraga perairan menjadi olahraga masyarakat dan prestasi dapat dilihat dari keikut sertaan cabang olahraga aquatik dalam kejuaraan seperti PON. Bukti keikut sertaan kontingen Kalimantan Selatan dalam olahraga aquatik dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1 Keikut Sertaan Kontingen Kalimantan Selatan Dalam Olahraga Aquatik

Nama Cabor	Keikutsertaan Pada PON			Prestasi
	2021	2016	2012	
Renang	V	V	V	Tidak ada
Loncat indah	V	V	V	2016, 2012
Dayung	V	V	V	Ada
Renang Perairan Terbuka	-	-	-	
Selam	-	V	-	2016

Renang Artistik	-	-	-	Tidak ada

Minatnya masyarakat terhadap kegiatan olahraga perairan atau aquatik mendorong KONI Kalsel menjadikan cabang olahraga perairan sebagai olahraga yang dibina dan memperoleh perhatian khusus dari pemerintah. Olahraga perairan mendapatkan porsi tersendiri untuk dapat dikembangkan dan digali potensinya. Olahraga perairan Kalimantan Selatan juga ditargetkan untuk dapatkan berprestasi di tingkat nasional maupun internasional.

Memalui pemasalan olahraga aquatik di masyarakat maka perlu adanya upaya untuk memberikan kesempatan bagi masyarakat dalam belajar gerak dasar aquatik. Ketersediaan media audio dan video latihan melalui tutorial latihan gerak dasar aquatik dapat menjadi salah satu alternatif dan solusi yang baik dalam membantu proses latihan dan memberikan pemahaman kepada masyarakat yang ingin berlatih gerakan aquatik.

Dalam proses latihan pemanfaatan sarana dan prasarana akan mendukung setiap kegiatan latihan yang dilakukan (Mohammad Nurul Huda, 2018). Sarana dan prasarana yang dimanfaatkan secara optimal dapat memberikan dampak pada keberhasilan dalam meraih prestasi yang lebih baik. Melalui pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada pelatih dapat berkreasi dalam memebrikan pendekatan latihan yang lebih bervariatif. Atlet yang merupakan pengguna dan sasaran latihan juga akan lebih termotivasi dalam berlatih apabila proses latihan didukung dengan pemanfaatan sumber daya yang ada secara optimal. Pemanfaatan sarana dan prasana yang ada akan mempengaruhi perkembangan atlet (Wanda Maulana Haryadi, 2016). Hal ini juga sebagai bentuk usaha dari pelatih untuk mengatasi masalah yang menjadi penghambat dalam pembinaan atlit adalah dengan menyediakan sarana, prasarana, dan kelengkapan olahraga yang tercukupi (Khadafi, Riskan, 2020).

Dalam perkembangan saat ini, proses latihan dapat dilakukan dengan bantuan sarana dan prasarana yang diwujudkan melalui media. Media menjadi sarana yang dimanfaatkan oleh seseorang sebagai alat dan sumber pendukung dalam menyamakan persepsi dengan pengguna dalam usaha mencapai tujuan yang ingin dicapai (Gumelar, 2020). Media akan menjadi perantara antara pengguna dengan pelatih untuk dapat memberikan pesan yang termuat dalam latihan atau proses belajar. Peran yang dapat dilakukan oleh media sebagai perantara penyalur informasi yaitu media dapat digunakan untuk memperjelas pesan yang diberikan. Sebagai contoh pelatih dalam memberikan informasi latihan gerak akan sangat terbatas dipahami oleh atlet karena pelatih hanya dapat memberikan contoh gerakan saat latihan di lapangan, namun dengan pemanfaatan media maka atlet dapat mengamati lagi bentuk-bentuk gerakan yang sedang dilatih dengan cara mengulangan pengamatan gerakan melalui media. Dari ilustrasi ini maka media dimanfaatkan

untuk memecahkan masalah terkait keterbatasan ruang, waktu, serta keterbatasan indra yang dimiliki oleh seseorang (Wirasasmita & Putra, 2018).

Media yang diterapkan pada proses belajar atau latihan banyak ragam dan macam jenisnya. Menurut (Sanjaya, W., 2013) mengklasifikasikan ke dalam 7 macam media yang sering dipakai dalam belajar dan latihan meliputi media visual bergerak, media media audio, media cetak, visual diam, media audio-visual diam, media audio-visual gerak, serta media audio semi gerak. Menurut (Yaumi, 2017) media yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tterbagi menjadi media cetak , (2) media pameran, (3) audio, (4) visual, (5) multimedia, (6) komputer dan jaringan.

Saat ini penggunaan media yang sering digunakan dalam proses latihan yaitu dengan pemanfaatan media audio visual dengan mengggunakan video tutorial. Video tutorial merupakan proses belajar yang disusun secara runtut dengan memanfaatkan video merupakan jenis media audio-visual yang dikemas pemebrian materi di dalamnya dengan tampilan menarik dalam bentuk teks dan gambar (Pebriani et al., 2021). Video tutorial merupakan salah saatu media audio visual dengan menerapkan metode langkah-langkah tahapan untuk melakukan sesuatu bisa dalam bentuk pengetahuan yang dibuat melalui format gerak. Materi dan informasi yang disajikan oleh pembuat akan disusun dalam bentuk tampilan gambar bergerak serta dilengkapi dengan bsuara. Melalui format ini pengguna dapat melakukan pengamatan secara langsung dengan dibarengi penyajian suara yang dapat memperjelas maksud dari informasi yang disampaikan (Ajeng Wind, 2014).

Melalui pemanfaatan media vedio pada proses belajar dapat membuat proses belajar menjadi efektif serta dapat merangsang motivasi serta minat seseorang dalam menguasi materi yang diajarkan (Farizal Imansyah & Akbar Tanjung, 2020). Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Dharma Sanjaya & Rediani, 2022) menunjukkan bahwa secara parsial dan simultan adanya pengaruh dalam proses belajar yang menggunakan bantu video latihan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar dengan mandiri melalui penugasan kepada siswa melihat dan mengamati tayangan video yang sudah disiapkan oleh guru dan akan membuat suasana pembelajaran lebih manarik. Media vedio yang diterapkan dalam kegiatan belajar serta latihan dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif melalui proses pengamatan yang lebih mendalam sehingga seseorang dapat memahami konsep gerakan yang akan dipelajari.

Penelitian lainnya dari (Haking & Soepriyanto, 2019) terkait efektifitas penggunaan video latihan sebagai media ajar dapat lebih berdampak jika didesain melalui bentuk pembelajaran

berbasis gerak. Hal tersebut disebabkan karena proses belajar bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja. Pemanfaatan teknologi dalam latihan dapat diterapkan dengan bantuan video. Penggunaan media latihan dengan pemanfaatan video berbasih komputer maupun HP mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa maupun atlet untuk mempelajari materi yang diajarkan (Indas Rusyadi et al., 2022). Dengan adanya media video latihan dapat memberikan kemudahan bagi pelatih dalam menyampaikan dan menjelaskan materi kepada atlit sehingga atlit menjadi lebih mudah untuk menguasai teknik-teknik yangakan dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan dan kajian penelitian terdahulu, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan video latihan gerak dasar aquatik. Hasil penelitian ini akan menjadi solusi dalam membantu masyarakat Kalimantan Selatan berlatih gerak dasar aquatik. Penelitian ini memiliki nolai kebaharuan (novelty) yang berbeda dengan penelitian yang sudah ada. Peneliti akan lebih fokus dalam pengembangkan video latihan dasar aquatik. Latihan dasar yang dimuat dalam video ini meliputi gerakan latihan dasar pengenalan air, gerak dasar yang dilakukan dengan bantuan media atau pelatih dan gerak dasar tanpa bantuan yang dilakukan secara mandiri oleh individu.

METODE PENELITIAN

Media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mengkomunikasikan informasi (Fadhli, 2015) atau ide sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar dan latihan. Menurut (Mujianto, 2019) media yang digunakan dalam belajar dan berlatih memiliki pengertian sebagai bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauman sibelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran yang dapat digunakan ada berbagai jenis menurut (Arsyad, Azhar, 2017) bahwa jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi empat macam, yaitu:

1. Media Visual

Media visual adalah media yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Meliputi: media grafis, gambar, dan proyeksi.

2. Media Audio

Media audio adalah media yang memiliki karakteristik pemanipulasian pesan hanya dilakukan melalui bunyi atau suara. Meliputi: radio, kaset, dan tape recorder.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah media yang tidak hanya dapat dipandang atau diamati,

tetapi juga dapat didengar. Meliputi: televisi, video, dan multimedia.

4. Media Benda Asli dan Orang

5. Media ini adalah merupakan benda sebenarnya. Meliputi: specimen, mocks-up, dan diorama.

Saat ini penggunaan media vidio telah banyak digunakan dalam latihan. Video yang digunakan dalam latihan meliputi video tutorial, video analisis gerak, dan video bentuk-bentuk latihan. Harsono menjelaskan latihan merupakan suatu proses yang sistematis dari berlatih yang dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang, dengan pelaksanaan setiap harinya kian terus bertambah jumlah beban latihan dan intensitas latihannya (Hadisasmita, 2015). Latihan olahraga pada intinya merupakan proses sistematis guna menyempurnakan kualitas gerak dan kinerja atlit dengan meningkatnya aspek kebugaran, kapasitas energi, dan keterampilan.

Pengertian latihan yang diambil dari bahasa asing disebut juga dengan exercise, practice, training. Beberapa ahli berpendapat tentang pengertian latihan olahraga yaitu 1) Proses penyempurnaan melalui pendekatan ilmiah keolahragaan, khususnya prinsip-prinsip pendidikan, secara teratur dan terencana sehingga mempertinggi kemampuan dan kesiapan olahragawan, 2) Program pengembangan atlet sebelum mengikuti pertandingan, berupa peningkatan kapasitas energi dan keterampilan, 3) Proses yang sistematis untuk meningkatkan kebugaran atlet melalui latihan cabang olahraga masing-masing.

Aktivitas akuatik merupakan segala macam aktivitas gerak dengan menggunakan bantuan media air. Secara umum media tersebut dapat berupa kolam renang, ataupun tempat sejenis yang mempunyai karakteristik sama yaitu dapat digunakansebagai tempat untuk melakukan berbagai bentuk aktivitas fisik. Menurut (Mardiana, Ade, 2013) olahraga akuatik adalah segala macam olahraga yang berhubungan dan dilakukan dengan media air. Contohnya: renang, renang terbuka, loncat indah, polo air, dan renang. Aktivitas yang sering dilakukan adalah renang. renang merupakan aktivitas akuatik yang paling dasar dan harus dikuasai terlebih dahulu sebalum melakukan aktifitas akuatif yang lainnya. Hal ini juga menjadikan renang sebagai dasar olahraga dari olahraga aquatik lainnya. Akuatik ialah segala macam bentuk kegiatan dalam air yang dapat dilakukan di sungai, danau, laut, pantai, maupun kolam renang (Susanto, E., 2010). Sedangkan aktivitas akuatik sendiri menurut Rithaudin dalam (Dan Sumaryanti, 2016), aktivitas akuatik merupakan sebuah aktivitas dengan menggunakan media air. Media tersebut dapat berupa kolam renang, ataupun tempat sejenis yang mempunyai karakteristik sama yaitu dapat digunakan sebagai tempat untuk melakukan berbagai bentuk aktivitas fisik. Latihan akuatik

adalah segala bentuk latihan yang dilakukan di dalam air yang bertujuan untuk melatih anak memperoleh kemajuan potensi motorik, kognisi, afeksi, dan sosial (Susanto, 2012).

Aktivitas akuatik yang dikemas dalam bentuk latihan dengan media air bertujuan untuk memberikan kenyamanan, keamanan atau meminimalisir tingkat traumatik dan kemudahan bagi anak dengan hambatan mental. Oleh karena itu aktivitas akuatik diharapkan mampu melatih keberanian anak untuk masuk ke dalam air, memberikan aktivitas kepada anak sehingga anak tidak terkena banyak penyakit akibat tidak aktif (inactivity). Tujuan awal dari latihan aktivitas akuatik bagi anak adalah memunculkan keberanian mereka dalam melakukan aktivitas di air, memberikan pengayaan gerak bagi mereka terutama kemampuan motorik kasaa, dan mampu mengurangi gangguan–gangguan atau penyimpangan psikis, fisik, dan sosial (Dan Sumaryanti, 2016). Anak yang dengan tingkat keberanian yang baik akan memiliki rasa percaya diri untuk menunjukan kemapuan gerak dalam berolahraga sehingga syarat utama dari seseorang untuk dapat beraktifitas terutama di perairan maka harus memilki tingkat percaya diri dan keberanian yang baik.

Latihan akuatik dasar merupakan gerak dasar yang dilatih sebagai bentuk penguasaan awal sebelum belajar atau berlatih gerakan renang. Bentuk-bentuk latihan dasar aquatik ini meliputi menggerakkan tungkai di air, menggerakkan tangan di air, kemampuan mengolah atau mengatur nafas di air dan kemampuan meluncur. Berbagai macam gerakan ini perlu dilatih terlebih dahulu sebagai bekal awal dan adaptasi yang dilakukan oleh tubuh dalam menyesuaikan perubahan gerakan di air.

Metode Penelitian Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan menurut (Sugiyono, 2016) yaitu metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya research and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil akhir dari penelitian ini adalah video latihan gerak dasar aquatik. Peneliti mengacu pada model pengembangan ADDIE dalam (Rusdi, M., 2018) yang, terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Penelitian ini dilaksanakan di Kampus JPOK FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Peneliti menetapkan lokasi yang akan dijadikan objek penelitian ini untuk memperoleh informasi seputar permasalahan yang akan diteliti atau dikembangkan. Peneliti juga telah melakukan observasi awal dilokasi tersebut yang menemukan masalah yang dianggap perlu

untuk diteliti. Pemilihan lokasi didasarkan atas beberapa pertimbangan seperti unsur keterjangkauan lokasi, tenaga, dana, dan waktu. Pertimbagan yang tidak kalah penting yaitu terletak pada proses pembelajaran olahraga yang terlaksana tanpa media pembelajaran.

Subjek penelitian menurut (Arikunto, 2016) adalah orang, atau benda, atau hal yang melekat pada variabel penelitian. Objek penelitian adalah Sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian. Sedangkan objek penelitian yang diteliti disini adalah kelayakan dari pengembangan video latihan. Sampel penelitian ini adalah calon atlet aquatik di Kalimantan Selatan. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik acak sederhana (Simple Random Sampling). Simple Random Sampling merupakan teknik sampling yang memberikan kesempatan yang sama kepada semua anggota yang ada dalam suatu populasi untuk dijadikan sampel (Siregar, 2015). Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 1 JPOK FKIP ULM.

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah data hasil penelitian dari atlet, pelatih, dan ahli. sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah berupa dokumen-dokumen proses latihan. Jenis data menurut (Mulyatiningsih, 2011) terbagi menjadi dua yaitu data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kuantitatif yang telah diberi skor/nilai. Sedangkan data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat atau gambar. Dalam penelitian ini seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh melalui angket tanggapan hasil review ahli media, hasil review ahli isi/materi media, hasil review uji coba perorangan melalui angket tanggapan, hasil review uji coba kelompok kecil melalui angket tanggapan, hasil review pelatih tentang teknik pengolahan audio melalui angket tanggapan. Sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dari hasil akumulasi nilai yang telah dikonversi dengan skala 5 dan tingkat pencapaian rerata persentase.

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah angket, dan pedoman wawancara. Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket ahli desain dan media latihan, angket ahli isi/materi media latihan. Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui karakteristik atlet, mengumpulkan data hasil review dari ahli media dan desain latihan, ahli isi/materi latihan, saat uji coba kelompok besar dan kelompok kecil.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu: teknik deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli isi/materi pembelajaran, ahli media dan desain latihan.

Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengacu pada model pengembangan ADDIE dalam (Rusdi, M., 2018) yang, terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Adapun hasil yang diperoleh pada setiap tahap yang dimaksud dapat diuraikan sebagai berikut:

Analisis (Analysis)

Analisis merupakan tahap awal yang akan dilakukan, pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan sampel, dari hasil identifikasi kebutuhan tersebut perlu di cermati agar dapat menjadi dasar dalam pengembangan model latihan. Pada tahap identifikasi kebutuhan atau dapat disebut mendefinisikan bidang/ruang lingkup dan mengidentifikasi karakteristik siswa yang ada pada tahap analisis (analysis). Dilakukannya pembagian angket identifikasi kebutuhan yang diisi oleh 30 orang. Berdasarkan hasil angket respon sampel diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Identifikasi Atlet Terhadap Kebutuhan Media Video Latihan

No.	Pertanyaan	Skala					Presentase				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Apakah pelatih menggunakan media latihan yang menyenangkan?	4	17	5	4	0	13,3	56,7	16,7	13,3	0
2	Apakah pelatih menggunakan memberikan latihan yang sesuai dengan kebutuhan anda?	0	7	12	6	5	0	23,3	40,0	20,0	16,7
3	Apakah pelatih memberikan contoh penerapan gerakan dasar di air pada saat latihan?	0	3	15	10	2	0	10,0	50,0	33,3	6,7
4	Apakah latihan yang dilakukan saat terpolong sulit?	14	7	6	3	0	46,7	23,3	20,0	10,0	0
5	Apakah pelatih memberikan latihan tambahan di luar?	15	8	2	5	0	50	26,7	6,7	16,7	0
6	Apakah pelatih memberikan latihan pengamatan menggunakan media video?	16	2	8	4	0	53,3	6,7	26,7	13,3	0
7	Apakah anda setuju jika latihan menggunakan media video latihan?	0	0	1	8	21	0	0,0	3,3	26,7	70
8	Apakah anda setuju jika dikembangkan media video latihan?	0	0	2	4	24	0	0,0	6,7	13,3	80
9	Menurut anda, memberikan pengarahan pengamatan melalui video latihan akan membantu anda Dalam memahami pesan yang disajikan?	0	0	2	21	7	0	0,0	6,7	70,0	23,3

Dari hasil analisis data pada pertanyaan 1-9 diperoleh hasil yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan bertujuan untuk memperoleh data sebagai identifikasi kebutuhan pengembangan produk metode latihan dengan menggunakan vidio berada pada sangat efektif. Hal ini mengartikan bahwa dalam proses latihan mereka membutuhkan media vidio yang dapat digunakan untuk latihan mandiri sebelum turun ke kolam renang supaya dapat membantu mereka dalam proses latihan.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan identifikasi kelengkapan produk yang akan

dibuat. Dari hasil angket yang dibagikan kepada atlet dan pelatih diperoleh hasil sebagai berikut.

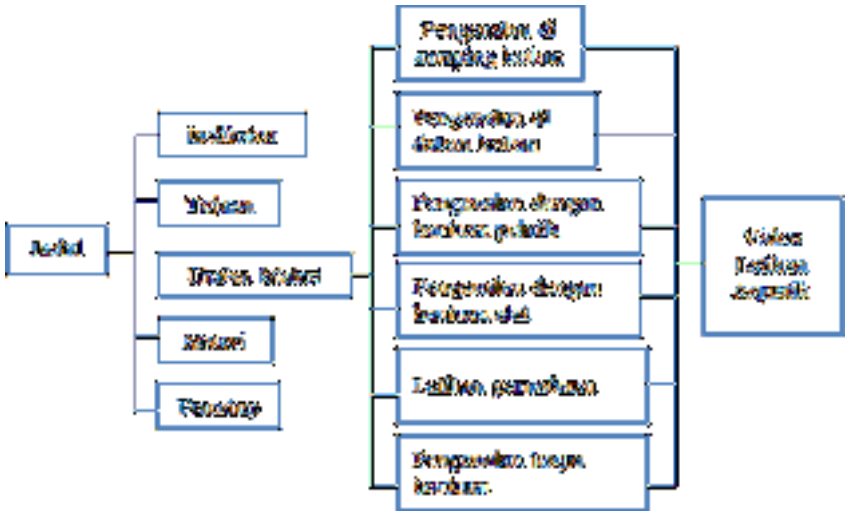
Tabel 3 Identifikasi Kelengkapan Produk Yang Akan Dibuat

No.	Pertanyaan	Skala					Prosentase				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Propersionalitas tayangan media	0	0	3	18	9	0	0	9,1	54,5	27,3
2	Kesesuaian gambar dengan materi yang dimuat dalam video	0	0	5	12	13	0	0	15,2	36,4	39,4
3	Kejernihan dan kejelasan gambar dan video yang ada pada media video	0	0	7	10	13	0	0	21,2	30,3	39,4
4	Kualitas teks yang dimuat dalam video	0	0	5	13	12	0	0	15,2	39,4	36,4
5	Kesesuian teks dengan materi yang disajikan	0	0	0	12	18	0	0	0	36,4	54,5
6	Kejelasan pesan/materi yang dimuat dalam video	0	0	0	15	15	0	0	0	45,5	45,5
7	Kesesuian bahasa dalam video	0	0	2	15	13	0	0	6,1	45,5	39,4
8	Kemudahan pemberian materi dengan media video	0	0	0	12	18	0	0	0	36,4	54,5
9	Penyajian materi yang sederhana dan kongkrit	0	0	0	10	20	0	0	0	30,3	60,6
10	Kemudahan memutar atau menggunkan video	0	0	0	14	16	0	0	0	42,4	48,5

Dari hasil angket tersebut diperoleh masukan dari pelatih dan atlet bahwa produk video latihan yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan materi latihan gerak yang sederhana dan kongkrit. Video latihan juga memuat pesan/materi yang jelas dengan bahasa yang mudah dipahami, apabila memungkinkan disertakan teks tertulis dalam video, serta gambar yang ditampilkan dalam video harus jelas dan jernih. Untuk memudahkan atlet dan pelatih dalam memanfaatkan video ini untuk latihan perlu juga video yang dapat dengan mudah diputar (play) atau menggunkan video dimanapun dapat diakses.

Desain (design)

Untuk mendesain video latihan dilakukan penyusunan prototype sebelum lanjut ke tahap pembuatan storyboard. Prototype pengembangan video latihan aquatic dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Flowchart Pembuatan Video Tutorial

Tahap Pengembangan (development)

Pengembangan meliputi proses pembuatan program video latihan dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui bobot validitas produk tersebut. Produk pengembangan yang telah selesai dibuat kemudian akan melalui tahapan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi video latihan.

1) Validasi media pembelajaran oleh desain media

Validasi yang dilakukan oleh para ahli bertujuan untuk mengetahui bobot validitas dari produk video latihan interaktifyang dikembangkan. Ahli media pembelajaran yang dijadikan penilai desain produk pengembangan adalah Riana, SE yang merupakan atlet renang Kalimantan Selatan. Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran adalah video latihan dan story board yang telah selesai dibuat oleh peneliti.

Tabel 4 Hasil Validasi Oleh Ahli Media Pengembangan Video Latihan

No.	Pertanyaan	Skor
1	Kualitas tampilan/desain	4
2	Kesesuaian antara warna latar dengan warna tulisan	5
3	Daya tarik dan visualisasi desain	4
4	Kesesuaian kecepatan dan tempo tampilan video	4
5	Kesesuaian audio	3
6	Kualitas video	4
7	Media pembelajaran mudah untuk dipahami	4
8	Kemudahan dalam pengoperasian	5
	Total Skor	33
	Prosentase	82,5

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran sebagaimana dicantumkan pada tabel diatas maka dapat memperoleh skor 33 atau dalam persentase tingkat pencapaian dari ahli media sebesar 82,5% berada pada kategori sangat baik. Dari hasil analisis data prosesntase tersebut maka dapat disimpulkan bahwa video latihan sudah layak diuji cobakan di lapangan.

Tabel 5 Hasil Revisi Ahli Media

No.	Saran	Perbaikan
1	Sertakan deskripsi pengantar awal sebelum materi	[redacted]
2	Lengkapi dengan bahasa pengantar	Rekaman suara dijadikan backsound pada setiap tahapan gerakan

2) Validasi media pembelajaran oleh ahli isi

Ahli isi atau materi yang dijadikan penilai produk pengembangan adalah Bapak

Djuhriannor pelatih kepala tim renang Kalimantan Selatan pada PON XX 2021. Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi atau materi adalah video latihan yang telah selesai dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 6 Hasil Validasi Oleh Ahli Isi Pengembangan Video Latihan

No.	Pertanyaan	Skor
1	Kesesuaian media dengan tujuan	4
2	Kualitas tampilan/desain	3
3	Kesesuaian bahasa yang digunakan	4
4	Kejelasan penyajian materi	4
5	Materi yang disajikan runtut dari yang mudah ke yang sasah	5
6	Kesesuaian simulasi dengan materi	4
7	Kalimat yang digunakan dalam video mudah dipahami	4
8	Kesatuhan materi dari awal hingga akhir	3
9	Penyajian materi yang sederhana dan kongkrit	4
10	Kemudahan dalam pengoperasian	5
	Total Skor	40
	Prosentase	80

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi sebagaimana dicantumkan pada tabel di atas maka dapat memperoleh skor 44 atau dalam persentase tingkat pencapaian dari ahli media sebesar 80% berada pada kategori sangat baik. Dari hasil analisis data prosesntase tersebut maka dapat disimpulkan bahwa video latihan sudah layak diuji cobakan di lapangan.

Tabel 7 Hasil Revisi Ahli Isi

No.	Saran	Perbaikan
1	Materi yang disajikan harus berprinsip pada latihan gerakan dari yang mudah ke yang sulit, dari dengan bantuan sampai ke yang tanpa bantuan.	Pemberian bantuan dengan pelampung dan pelatih.
2	Materi awal yang diajarkan harus dilakukan terlebih dahulu di tepi kolam atau di atas kolam	Materi awal yang dilakukan di atas kolam dengan adaptasi terhadap suhu dan kedalaman kolam.

Tahap Implementasi

Pada Tahap implementasi yaitu setelah produk yang dikembangkan telah selesai dibuat dan divalidasi oleh Ahli, maka dilakukanlah uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji betha yang dilakukan selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 orang dari 30 orang yang diminta untuk menilai video latihan tersebut. Penentuan 10 orang tersebut menggunakan teknik sampling bertujuan (random sampling) merupakan teknik pengamb ilan sampling pengambilan sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi dan setiap anggota populasi (Arikunto, 2016). Penilaian yang terdapat pada angket penilaian uji coba kelompok kecil mencakup aspek tampilan dan aspek materi yang terdiri dari 7 butir pertanyaan. Hasil rekapitulasi skor penilaian dari uji coba kelompok kecil berikut:

Tabel 8 Hasil penilaian uji coba kelompok kecil

No.	Pertanyaan	Skor	%
1	Kesesuaian tujuan dengan bentuk latihan	41	82
2	Kesesuaian backsound	42	84
3	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti	42	84
4	Materi yang disajikan runtut dari yang mudah ke yang susah	40	80
5	Kesesuaian materi dengan kebutuhan pengguna	38	76
6	Kemudahan dalam pengoperasian	45	90
	Rata-rata	41,33	82,7

Uji coba kelompok kecil dilakukan yaitu untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika digunakan oleh pengguna sehingga diketahui bobot kepraktisan dari program yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui persentase uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata prosentase dari pengguna kelompok kecil yaitu sebesar 82,7%. Berdasarkan hasil rerata persentase penilaian kelompok kecil terhadap video latihan dari 10 orang pengguna masuk pada kategori sangat baik.

2) Uji Coba Kelompok Besar

Uji betha merupakan uji coba produk yang dilakukan kepada pengguna. Produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan, saran, dan komentar ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi selanjutnya diuji coba kepada 30 orang. Uji coba kelompok besar dimaksudkan untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika dioperasikan oleh pengguna sehingga diketahui bobot kepraktisan dari program yang dikembangkan. Hasil rekapitulasi skor penilaian dari uji coba kelompok besar sebagai berikut:

Tabel 9 Hasil penilaian uji coba kelompok besar

No.	Pertanyaan	Skor	%
1	Kesesuaian tujuan dengan bentuk latihan	116	77,3
2	Kesesuaian backsound	123	82
3	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti	122	81,3
4	Materi yang disajikan runtut dari yang mudah ke yang susah	124	82,7
5	Kesesuaian materi dengan kebutuhan pengguna	129	86
6	Kemudahan dalam pengoperasian	141	94
	Rata-rata	125,8	83,9

Uji coba kelompok besar dilakukan yaitu untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika digunakan oleh pengguna secara luas sehingga diketahui bobot kepraktisan dari program yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui persentase uji coba kelompok besar diperoleh nilai rata-rata prosentase dari pengguna kelompok besar yaitu sebesar 83,9%. Berdasarkan hasil rerata persentase penilaian kelompok besar terhadap video latihan dari 30 orang pengguna masuk pada kategori sangat baik.

Tahap Evaluasi

Produk yang dihasilakan dalam penelitian pengembangan ini adalah video latihan pengenalan aquatik. Video latihan ini ini memuat materi pengenalan latihan gerakan di samping kolam, pengenalan latihan gerakan di dalam kolam, pengenalan latihan gerakan dengan bantuan pelatih, pengenalan latihan gerakan dengan bantuan alat, latihan pernafasan, dan pengenalan latihan gerakan tanpa bantuan. Materi ini dibuat sesuai dengan prinsip tahapan belajar atau berlatih yaitu latihan dilakukan dari gerakan yang paling mudah terlebih dahulu, kemudian berlatih dengan tingkat kesulitan yang semakin bertambah. Vidio tutorial latihan ini disajikan dengan tampilan yang menarik yaitu dengan menampilkan secara langsung bentuk gerakan yang dapat diamati dan ditiru oleh penggunanya dalam berlatih pengenalan latihan aquatik. Di dalam Video tutorial latihan ini peneliti memberikan backsound langkah-langkah gerakan latihan yang harus dilakukan oleh pengguna untuk menambah esensi dan memberikan kemudahan bagi pengguna supaya dapat mengikuti setiap langkah latihan gerakan dan supaya video ini lebih menarik.

Video latihan ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media latihan berbasis audio dan video. Adapun kelebihan dan kekurangan dari video latihan. Kelebihan dari video latihan ini adalah

a. Materi yang disajikan dari merupakan materi dasar yang dapat

diimplementasikan kepada masyarakat baik ana-anak maupun orang dewasa yang belum mengenal latihan gerakan aquatic.

b. Video latihan ini kemudian akan diupload pada channel youtube untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dapat mengakses dimanapun berada.

c. Melalui video latihan gerakan aquatic ini dapat memberi kesempatan bagi pengguna untuk dapat berlatih atau melakukan pengamatan gerakan secara mandiri.

Sedangkan kekurangan video latihan ini antara lain:

a. Banyaknya tahapan materi yang harus dilakukan oleh pengguna mengakibatkan akan mengalami kejenuhan dalam berlatih gerakan pengenalan aquatic.

b. Karena keterbatas tim cameramen, mengakibatkan pengambilan video hanya dari sudut (angel) yang terbatas.

c. Video ini terbatas pada latihan pengenalan gerakan dasar sehingga perlu adanya tutorial lebih lanjut sebagai media lanjutan belajar gerakan aquatic.

Pembahasan

Media video latihan tutorial gerakan dasar aquatik ini dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan menggunakan metode Research & Development (R&D). Research & Development (R&D) atau Penelitian dan Pengembangan. Model atau pendekatan desain media pembelajaran adalah model ADDIE (Rusdi, M., 2018). Tahap pertama adalah tahap analisis. Pada analisis terdapat 2 tahapan. Needs Assessment (Analisis Kebutuhan) berupa analisis keadaan lapangan dengan melakukan wawancara kepada beberapa pihak terkait meliputi pelatih renang dan atlet renang, serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pengembangan media. Hasil informasi mengenai proses latihan, karakteristik atlet dan pengembangan video latihan tutorial yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan pada bulan Mei sampai Juni pada mahasiswa semester 1 kampus JPOK FKIP ULM banjarbaru. Analisis permasalahan awal yang dilakukan peneliti sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan model yang diharapkan mampu memecahkan masalah yang dihadapi (Iis Prasetyo, 2015).

Tahap kedua adalah desain. Tahap desain merupakan tahapan perancangan media pembelajaran interaktif yang meliputi materi (gambar, suara, video, materi pelajaran), rumusan tujuan pembuatan media video latihan, pembuatan prototype yang merupakan rancangan awal atau gambaran awal dari desain video latihan, dilanjutkan dengan pembuatan storyboard untuk

menampilkan rancangan video latihan dalam bentuk tertulis dan pengumpulan objek rancangan, dan penyusunan instrument uji kelayakan yang akan digunakan untuk menilai produk. Pada langkah uji kelayakan,produk perlu dinilai oleh ahli untuk menguji apakah produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek keabsahan dan kelayakan sebelum produk tersebut digunakan oleh khalayak yang lebih luas (Rabiah, 2018).

Tahap ketiga adalah pengembangan. Tahap pengembangan ini merupakan tahap membuat dan mengembangkan media pembelajaran dari semua komponen yang telah disiapkan menjadi satu kesatuan yang utuh sesuai dengan prototype dan storyboard yang telah dirancang menggunakan software Adobe premier pro. Dalam pembuatan produk yang akan di kembangkan peneliti berpedoman pada prinsip awal pengembangan produk yaitu yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan harus inovatif, produktif dan bermakna (Haviz, 2016).

Tahap keempat adalah implementasi. Menurut (Arikunto, 2016) subjek uji coba kelompok kecil dilakukan pada 4-14 responden dan untuk kelompok besar antara 15-50 responden. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 orang dari 30 orang yang diminta untuk menilai video latihan tersebut. Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui persentase uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata prosentase dari pengguna kelompok kecil yaitu sebesar 82,7%. Berdasarkan hasil rerata persentase penilaian kelompok kecil terhadap video latihan dari 10 orang pengguna masuk pada kategori sangat baik, sehingga modul pembelajaran interaktif ini dikembangkan tidak perlu direvisi.

Produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan, saran, dan komentar ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi selanjutnya diuji coba kepada 30 orang. Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui persentase uji coba kelompok besar diperoleh nilai rata-rata prosentase dari pengguna kelompok besar yaitu sebesar 83,9%. Berdasarkan hasil rerata persentase penilaian kelompok besar terhadap video latihan dari 30 orang pengguna masuk pada kategori sangat baik.

Tahap kelima adalah evaluasi. Evaluasi yang dilaksanakan berupa evaluasi pengembangan dan evaluasi terhadap kelayakan produk video latihan. Evaluasi pengembangan dilakukan oleh ahli media yang merupakan atlet renang yang masih aktif dan ahli materi dari pelatih renag Kalimantan Selatan. Evaluasi digunakan untuk mengetahui kelayakan video latihan hasil pengembangan, dan untuk mengukur layak tidaknya video latihan hasil pengembangan tersebut diproduksi dan disebarluaskan serta digunakan di pada pengguna yang

lebih luas. Evaluasi data atau kelayakan produk berupa saran diperoleh dari pengguna baik pelatih maupun atlet dengan menggunakan angket respon dari tahap implementasi yang digunakan untuk memperbaiki kembali produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media video latihan telah melalui tahap identifikasi kebutuhan atlet maupun pelatih. Dari hasil analisis data pada 9 pertanyaan diperoleh hasil identifikasi kebutuhan pengembangan produk metode latihan dengan menggunakan vidio berada pada kategori sangat dibutuhkan. Dalam proses latihan mereka membutuhkan media vidio yang dapat digunakan untuk latihan mandiri sebelum turun ke kolam renang supaya dapat membantu mempelajari gerakan yang akan dilatih.
2. Peneliti membuat prototype pengembangan video latihan aquatic sebagai alat bantu pada tahap perencanaan multimedia. Prototype ini merupakan ilustrasi tampilan visualisasi media dari tampilan pertama hingga akhir.
3. Video latihan dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui bobot validitas. Validitas dengan melibatkan ahli media dengan hasil penilaian ahli media memperoleh skor sebesar 82,5% berada pada kategori sangat baik. Validitas juga dilakukan dengan melibatkan ahli isi dengan hasil penilaian ahli isi memperoleh skor sebesar 80% berada pada kategori sangat baik.
4. Pada tahap uji coba kecil dilakukan kepada 10 orang diperoleh hasil sebesar 82,7% dan masuk pada kategori sangat baik. Pada tahap uji coba besar dilakukan kepada 30 orang diperoleh hasil sebesar 83,9% dan masuk pada kategori sangat baik.
5. Respon pelatih yang melalukan penilaian terhadap pengembangan video latihan sebanyak 3 orang pelatih mengungkapkan bahwa video latihan dapat digunakan sebagai alternative latihan awal melalui pengamatan gerakan yang dilakukan sebekum pengguna turun ke kolam renang. Video latihan ini sangat bagus dan bermanfaat untuk dipakai dalam proses latihan terutama bagi calon atlet pemula dan bagi orang yang masih perlu penguasaan dasar dalam gerakan aquatic.

DAFTAR PUSTAKA

Ajeng Wind. (2014). *Jago Membuat Video Tutorial*. Dunia Komputer.

Arikunto, S. (2016). *Manajemen Penelitian*. PT. Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada.

Dan Sumaryanti, P. S. (2016). PENGARUH AKTIVITAS AKUATIK TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS ATAS. *MEDIKORA*, *14*(2). https://doi.org/10.21831/medikora.v14i2.7936

Dharma Sanjaya, P. M., & Rediani, N. N. (2022). Pembelajaran Berbantuan Video Model Latihan Renang Gaya Bebas Terhadap Penguasaan Gaya Bebas dan Kecepatan Renang Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(2), 295–303. https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.50248

Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, *3*(1), 24–29. https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157

Farizal Imansyah & Akbar Tanjung. (2020). Analisis Kecepatan Renang Gaya Bebas Pada Atlet Sekolah Olahraga Negeri Sriwijaya (SONS). *Penjaskesrek Journal*, *7*(1). https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v7i1.1017

Gumelar, L. (2020). Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Materi Shelving (RAK) Kelas Xi BDP SMK Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, *8*(2), 764–770.

Hadisasmita, Y. & A. S. (2015). *Ilmu Kepelatihan Dasar*. B3PTKSM.

Haking, D., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran PJOK untuk Siswa Kelas V SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *2*(4), 320–328. https://doi.org/10.17977/um038v2i42019p320

Haviz, M. (2016). Research And Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dib*, *16*(1). https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235

Iis Prasetyo. (2015). *Teknik Analisis Data Dalam Research And Development*. PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta.

Indas Rusyadi, K., Sukendro, S., & Sulistiyo, U. (2022). Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Renang Gaya Kupu-Kupu Pada Atlet Junior Oscar Swimming Club Jambi. *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, *3*(2), 906–915. https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1178

Khadafi, Riskan. (2020). Hubungan Sarana Prasaran Dan Motivasi Terhadap Pencapaian Prestasi Olahraga Siswa SMA Kota Pangkalpinang. *Jurnal Muara Olahraga*, *2*(2).

Mardiana, Ade. (2013). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Universitas Terbuka Press.

Mohammad Nurul Huda. (2018). Optimalisasi Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Ta'dibi : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *6*(2), 51–69.

Mujianto, H. (2019). *PEMANFAATAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA AJAR DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR*. *5*(1).

Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Alfabeta, Ed.; 1st ed.). Alfabeta.

Pebriani, N. L. P., Japa, I. G., & Antara, P. (2021). Video Pembelajaran Berbantuan Youtube untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa Belajar Perubahan Wujud Benda. *MIMBAR PGSD Undiksha*, *9*(3), 397. https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.37980

Rabiah, S. (2018). *Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi* [Preprint]. INA-Rxiv. https://doi.org/10.31227/osf.io/bzfsj

Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru.* PT RajaGrafindo Persada.

Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.

Siregar. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Prenadamedia Group.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D*. Alfabeta.

Susanto, E. (2010). *Media Audiovisual Akuatik untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.* Jurnal Penelitian Pendidikan.

Susanto, E. (2012). Model Pembelajaran Akuatik Siswa Prasekolah. *Journal of Physical Education and Sports*, *1*(1). http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes

Wanda Maulana Haryadi. (2016). Studi Manajemen Pembinaan Olahraga Sepak Bola Di Klub Persatuan Sepak Bola Kota Bogor Oleh Kantor Pemuda Dan Olahraga Kota Bogor. *Jurnal Governansi*, *2*(1), 2442–397.

Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, *1*(2), 35. https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944

Yaumi, M. (2017). *RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media* (Seminar Nasional dan Workshop tentang Pemanfaatan Media 3). PPs STAIN. https://core.ac.uk/download/pdf/198226579.pdf