



## PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN RENANG GAYA KUPU-KUPU PADA ATLET JUNIOR OSCAR SWIMMING CLUB JAMBI

Kishy Indas Rusyadi<sup>1\*</sup>, Sukendro Sukendro<sup>2</sup>, Urip Sulistiyo<sup>3</sup>

<sup>1</sup>)Universitas Jambi, Jambi,Indonesia, email: [kizhiindasrusyadi51@gmail.com](mailto:kizhiindasrusyadi51@gmail.com)

<sup>2</sup>)Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, email: [sukendrodasar@yahoo.co.id](mailto:sukendrodasar@yahoo.co.id)

<sup>3</sup>)Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, email: [urip.sulistiyo@unja.ac.id](mailto:urip.sulistiyo@unja.ac.id)

\*Koresponden: Kishy Indas Rusyadi<sup>1</sup>

**Abstrak:** Permasalahan yang ada di Club Renang Oscar Swimming Club Jambi adalah atlet kesulitan dalam mempelajari renang gaya kupu-kupu, terbukti dengan belum baiknya gerakan renang gaya kupu-kupu yang dihasilkan oleh atlet junior. Selain itu, belum adanya pemanfaatan media dalam latihan, serta tahapan latihan kurang diperhatikan. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebab media bisa membantu atlet dalam berlatih, serta media bisa menarik perhatian atlet, sehingga bisa meningkatkan motivasi atlet dalam proses latihan. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran video tutorial renang gaya kupu-kupu pada atlet pemula/ junior. Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan-tahapan *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model pengembangan 4D. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian atau angket penilaian media pembelajaran untuk ahli materi, ahli media, dan atlet. Analisis data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli media, ahli materi, dan atlet. Hasil penelitian menunjukkan empat langkah yaitu *Define, Design, Development, dan Disseminate*. Berdasarkan penilaian produk oleh ahli materi memperoleh skor 3 pada aspek materi masuk kategori sangat baik dan 2,8 pada aspek pembelajaran masuk kategori baik. Ahli media menilai 3,1 pada tampilan kategori baik dan 3,1 untuk aspek pemrograman kategori sangat baik. Secara keseluruhan berdasarkan hasil penilaian produk, media pembelajaran berbasis video tutorial renang gaya kupu - kupu baik digunakan sebagai media bantu proses latihan di Club Renang Oscar Swimming Club Jambi.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Video Tutorial, Renang Gaya Kupu-Kupu.

### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangat besar pengaruhnya dalam kehidupan kita, tak terkecuali dalam dunia olahraga. Atlet dalam sebuah organisasi olahraga harus mampu beradaptasi dengan memanfaatkan IPTEK. Berbagai alat dan media yang bisa digunakan untuk memaksimalkan hasil dari proses latihan (Fenanlampir, 2020). IPTEK memberikan dampak positif jika kita tepat dalam penggunaannya. Ilmu pengetahuan memberikan manfaat yang sangat baik dalam bagaimana menyikapi dan mempersiapkan

latihan. Tidak hanya itu, teknologi memberikan mafaat dalam sumber pemahaman keterampilan gerak dan juga teknik. Sehingga, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi memberikan kita kesempatan untuk mencapai prestasi olahraga lebih maksimal (Utami, 2015). Dengan adanya kemajuan teknologi dalam dunia olahraga, mengharapkan sesuatu media pembelajaran serta peralatan seperti, video, film, dan computer science dapat meningkatkan kualitas, menjadikan dan menghasilkan atlet yang berprestasi. Terdapat banyak jenis media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Pelatih harus mampu memilih media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan atlit agar atlit dapat memahami dan menguasai keterampilan dalam suatu cabang olahraga tersebut.

Supardi, Leonard, Suhendri, & Rismurdiyati, (2015) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan bantuan computer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa maupun atlet untuk mempelajari materi yang diajarkan. Dengan adanya media pembelajaran memudahkan pelatih dalam menyampaikan dan menjelaskan materi kepada atlit sehingga atlit menjadi lebih mudah untuk menguasai teknik-teknik yang akan dipelajari. Angraini (2017) mengatakan setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu dipahami, sehingga dalam menggunakannya dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada dilapangan.

Dalam penelitian ini, peneliti membahas renang gaya kupu-kupu pada atlet renang junior Oscar swimming club jambi dengan menggunakan video tutorial. Dalam proses latihan dilapangan, seorang pelatih harus mengerti dan paham bagaimana mengajarkan teknik-teknik renang dengan didukung oleh media, alat, dan sarana untuk meningkatkan kualitas dan prestasi atlet. Kenyataan dilapangan, proses latihan kurang berjalan dengan lancar dikarenakan pelatih belum menerapkan pembelajaran atau memberi pemahaman dengan menggunakan teknologi dan informasi seperti penayangan video berkaitan dengan teknik-teknik renang yang harus dikuasai. Hal lain juga ditemukan di beberapa club renang lain, pelatih hanya mempraktikkan dari atas kolam dan belum menggunakan media pembelajaran. Sehingga inilah salah satu faktor kurangnya pemahaman atlit terhadap teknik yang diajarkan. Berdasarkan pengalaman peneliti selama menjadi pelatih renang, peneliti melihat atlit-atlit junior masih kesulitan untuk memahami teknik-teknik renang gaya kupu-kupu. Terlihat dari gerakan yang mereka lakukan, mereka masih salah melakukan teknik-teknik renang tersebut dan gerakan yang dihasilkan belum maksimal.

Menurut peneliti, media pembelajaran video tutorial materi renang gaya kupu-kupu dapat membantu mempercepat proses pemahaman gerak. Dari data survey tersebut diharapkan nantinya dapat dijadikan media pembelajaran renang gaya kupu-kupu oleh pelatih-pelatih renang serta atlit-atlit junior agar lebih mudah memahami materi tersebut. Sehingga menjadi solusi untuk mendukung proses latihan dan mencapai prestasi yang baik. Hal ini juga menjadi petunjuk bahwasanya media pembelajaran audio-visual tutorial yang berupa video materi renangg gaya kupu-kupu untuk atlet renang junior yang akan dikembangkan dapat digunakan dan dikembangkan oleh pelatih-pelatih renang.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengembangan**

Menurut Hanafy (2014), pengembangan dalam suatu pembelajaran merupakan perencanaan secara akal sehat untuk mengidentifikasi masalah belajar dan mengusahakan pemecahan masalah tersebut dengan menggunakan suatu rencana terhadap pelaksanaan, evaluasi, uji coba, umpan balik, dan hasilnya. Riyanto (2014) mendefinisikan sebagai cara yang sistematis untuk mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi satu set bahan dan strategi belajar dengan maksud mencapai tujuan tertentu. Pengembangan pembelajaran sebagai suatu proses yang sistematis meliputi identifikasi masalah, pengembangan strategi dan bahan instruksional, serta evaluasi terhadap strategi dan bahan

instruksional dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Yaumi, 2017). Pengembangan pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick & Carey (2010) telah lama digunakan untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Model yang dikembangkan didasarkan pada penggunaan pendekatan sistem terhadap komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Pribadi, 2009)

Menurut pendekatan model Dick & Carey dalam Trianto (2010) terdapat beberapa komponen yang akan dilewati dalam proses pengembangan dan perancangan pembelajaran yang berupa urutan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Identifikasi tujuan (*identity instructional goals*); 2) Melakukan analisis instruksional (*conducting a goal analysis*); 3) Mengidentifikasi tingkah laku awal/karakteristik siswa (*identity entry behaviours, characteristic*); 4) Merumuskan tujuan kinerja (*write performance objectives*); 5) Pengembangan tes acuan patokan (*developing criterion-referenced test items*); 6) Pengembangan atau memilih pengajaran (*develop and select instructional materials*); 8) Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif (*design and conduct formative evaluation*); 9) Menulis perangkat (*design and conduct summative evaluation*); dan 10) Revisi pengajaran (*instructional revitions*).

### Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa/ atlit untuk belajar dan merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media berfungsi untuk menghubungkan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Sedangkan dalam dunia pendidikan kata media disebut media pembelajaran (Guslinda & Kurnia, 2018).

Lebih lanjut Firmadani (2020), secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. Dari kedua pengertian tersebut, media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Alat ini dapat berupa alat grafik, visual, elektronik dan audio yang digunakan untuk mempermudah informasi yang disampaikan kepada siswa.

Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dengan tujuan meningkatkan pemahaman penerima pesan. Sudjana & Rivai (2013), mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu: 1) Mengajar akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Makna materi pelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran; 3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya narasi verbal melalui kata-kata guru. Agar siswa tidak bosan, dan guru jangan sampai kehabisan tenaga apalagi saat guru mengajar setiap pelajaran; dan 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan deskripsi guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil pengajaran adalah tentang taraf berfikir peserta didik. Hal tersebut juga sejalan dengan teori perkembangan mental Piaget, yang menambahkan bahwa terdapat tahap perkembangan mental seorang individu. Tahap manusia berfikir mengikuti tahap perkembangan berfikir dari kongkrit menuju abstrak (Hapsari, 2017).

### Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik

agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Pane & Dasopang, 2017). Pendapat lain oleh Gagne (1977) yaitu pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Lebih lanjut, Gagne (1985) mengemukakan teorinya lebih lengkap dengan mengatakan bahwa pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.

Magner (1962) mendefinisikan tujuan pembelajaran sebagai tujuan perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh peserta didik sesuai kompetensi. Sedangkan Dejnozka dan Kavel (1981) mendefinisikan tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan spesifik yang dinyatakan dalam bentuk perilaku yang diwujudkan dalam bentuk tulisan yang menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

Pengertian lain menyebutkan bahwa, tujuan pembelajaran adalah pernyataan mengenai keterampilan atau konsep yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik pada akhir periode pembelajaran (Slavin, 1994). Tujuan pembelajaran merupakan arah yang hendak dituju dari rangkaian aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk perilaku kompetensi spesifik, aktual, dan terukur sesuai yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu.

Penyusunan tujuan pembelajaran merupakan tahapan penting dalam rangkaian pengembangan desain pembelajaran. Dari tahap inilah ditentukan apa dan bagaimana harus melakukan tahap lainnya. Apa yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran menjadi acuan untuk menentukan jenis materi pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Tanpa tujuan yang jelas, pembelajaran akan menjadi kegiatan tanpa arah, tanpa fokus, dan menjadi tidak efektif (Yaumi, 2017).

### **Hakikat Olahraga Renang**

Renang merupakan olahraga air yang bisa dilakukan oleh regu maupun kelompok. Perenang pertama yang dapat mencapai jarak ditentukan, menggondol gelar sebagai pemenang. Kompetisi renang dibagi dalam 4 kategori, yaitu: gaya bebas, gaya dada, gaya kupu-kupu dan gaya punggung (Rud Midgley, 2000). Secara teori olahraga renang dapat dikenalkan kepada anak sejak usia dini 3-7 tahun, umur spesialisasi pada umur 10-12 tahun (Bompa, 1994).

Menurut Hambali (2006), yang paling dominan dalam olahraga renang adalah harus bisa mengatasi tahanan air dan hambatan-hambatan lain. Oleh karena itu untuk mengatasi hal tersebut, yaitu dengan latihan 17 yang terprogram dan teratur. Dalam olahraga renang, dengan berlatih secara sistematis dan melalui pengulangan-pengulangan repetitions yang konstan, maka organisasi-organisasi mekanisme neurophysiologis kita akan menjadi bertambah baik, gerakan-gerakan yang semula sukar dilakukan lama-kelamaan akan merupakan gerakan-gerakan yang otomatis dan reflektif yang semakin kurang membutuhkan konsentrasi pusat-pusat syaraf dari pada sebelum melakukan latihan-latihan tersebut.

Menurut Tri Tunggal (2005:4-5) renang memiliki beberapa prinsip yaitu: 1) Prinsip hambatan dan dorongan; 2) Prinsip keteraturan dalam penggunaan dorongan (kontinuitas gerakan); 3) Prinsip hukum aksi-reaksi yang dipakai dalam pemulihan (*recovery*); 4) Prinsip pemindahan momentum; 5) Prinsip teoritis hukum kuadrat; dan 6) Prinsip daya apung.

Seiring perkembangannya saat ini, olah raga renang memiliki beberapa gaya diantaranya yaitu:

a) Renang Gaya Bebas

Gaya bebas pertama kali diperkenalkan oleh Richmond Cavill yang merupakan salah satu atlet renang dari Australia. Gaya bebas sendiri dilakukan dengan cara menelungkupkan badan dan bagian tangan maupun kaki melakukan gerakan tarikan dan tendangan ke air agar tubuh bergerak maju dan tetap mengapung di permukaan air. Gerakan ini juga membuat bagian wajah dan pandangan mata tetap lurus ke depan. Teknik gerakan yang lebih dominan digunakan dalam renang gaya bebas adalah gerakan lengan dan kaki. Gaya bebas diketahui sebagai salah satu gaya paling mudah dalam olahraga renang (Pramusita, 2015).

b) Renang Gaya Dada

Gaya dada yang dikenal juga dengan istilah *breaststroke*. Renang gaya dada disebut juga renang gaya katak. Berenang gaya dada membuat seorang perenang tampak seperti katak saat berenang di kolam atau danau maupun sumber air lainnya. Gerakan ini memposisikan tubuh tampak seperti merangkak di permukaan air lalu menggerakkan tangan dan kaki dengan membentuk pola segitiga yang maju mundur. Sehingga pada saat melihat seseorang berenang di kolam dan tampak seperti katak yang berenang. Maka artinya orang tersebut sedang berenang dengan gaya dada (Priana, 2019).

c) Gaya Punggung

Gaya punggung atau *backstroke* dalam gaya ini para perenang akan berada di posisi telentang. Sehingga punggung berada di atas permukaan air dan wajah menghadap ke atas. Sementara tangan dan kaki akan bergerak seperti pada gaya dada. Teknik berenang dengan gaya punggung terbilang sulit, dan tidak dianjurkan untuk pemula. Oleh sebab itu, atlet renang biasanya baru akan belajar gaya teknik renang ini jika sudah berpengalaman. Sekaligus tidak menghadapi kendala pada saat melakukan gaya dada maupun gaya bebas. Bentuk gerakannya yang unik dimana posisi tubuh adalah terlentang, maka selain melatih otot tangan. Gaya punggung juga efektif menjaga agar ligamen dan sendi tetap lentur. Sehingga untuk yang sering mengeluhkan area ligamen maupun sendi yang kaku bisa mencoba rutin berenang dengan gaya ini (Fauziah, 2014).

d) Gaya Kupu-Kupu

Gaya selanjutnya dan termasuk gaya paling sulit di dalam cabang olahraga renang adalah gaya kupu-kupu atau *butterfly stroke*. Gaya ini sendiri merupakan pengembangan dari gaya dada dan gaya bebas. Terbilang sulit karena saat berenang gerakan tangan harus naik dan turun bersamaan. Selain itu, posisi tubuh saat berenang harus meliuk menekuk seperti spiral untuk bisa terus bergerak maju. Sekilas gaya renang ini akan membuat perenang tampak seperti kupu-kupu yang terbang karena gerakan tangan yang diangkat dan diturunkan bersamaan.

### Vidio Tutorial

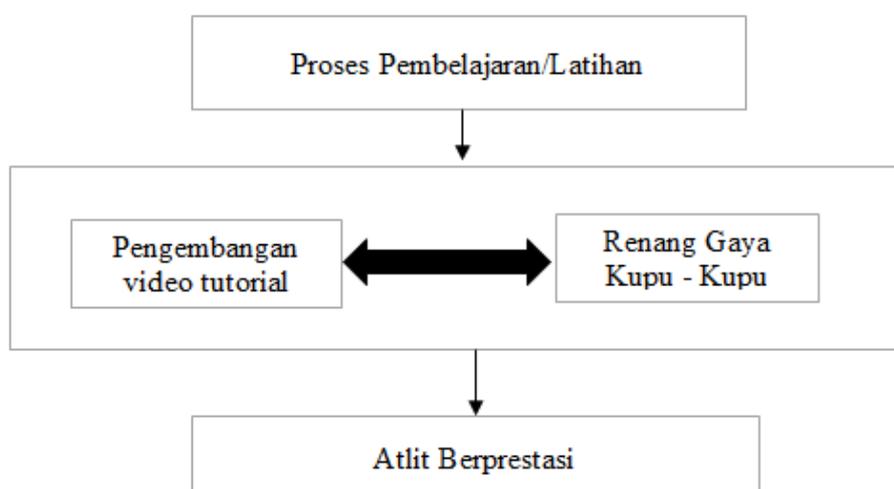
Video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup (Azhar Arsyad, 2011:49). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Dalam penelitian ini, video yang dikembangkan yaitu video tutorial pembelajaran renang gaya kupu-kupu. Dalam video tutorial tersebut akan dijelaskan bagaimana teknik-teknik pelaksanaan renang gaya kupu-kupu. Yaitu berupa cara dan teknik gerakan kaki, gerakan tangan, pernapasan dan kombinasi dari gerakan tersebut.

Ronal Anderson (1987:104) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan manfaatnya sendiri, video menurut Andi Prastowo (2012:302) memiliki manfaat diantaranya yaitu: 1) memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik; 2) memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat; 3) menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu; 4) memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu; dan 5) menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

### Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini menjelaskan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang pelatih dan peserta didiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu teknik renang gaya kupu-kupu. Pada saat proses pembelajaran peserta didik (atlit) masih kesulitan untuk menguasai teknik renang gaya kupu-kupu. Ini dikarenakan teknik pada renang gaya kupu-kupu lebih sukar dibanding teknik renang lainnya. Oleh karena itu, gerakan yang dihasilkan oleh atlit renang junior masih blum maksimal.

Dari permasalahan tersebut peneliti berinisiatif untuk memberikan solusi berupa media pembelajaran berbasis video tutorial untuk renang gaya kupukupu. Dengan video tutorial tersebut, atlit renang junior menjadi lebih mudah memahami dengan materi dan teknik yang sedang diajarkan, dan video tersebut juga dapat diputar di rumah sebagai latihan mandiri pada atlit junior.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2014:530) menyatakan bahwa *research & development*, terdiri dari dua kata yaitu *research* (penelitian) & *development* (pengembangan). Kegiatan utama yaitu: melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektivitas, validitas rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas.

Pada penelitian ini peneliti memilih model pengembangan 4D sebagai model pengembangan yang akan digunakan sebagai landasan untuk mengembangkan video tutorial pada renang gaya kupu-kupu pada atlet renang junior di Oscar Swimming Club. Menurut Endang Mulyatiningsig (2012), menjelaskan 4 langkah pengembangan yakni model 4D yang terdiri dari:

- 1) *Define*. Pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam penelitian ini tahap define merumuskan desain pembelajaran renang gaya kupu-kupu yang terdiri dari materi pokok, tujuan pembelajaran. Selanjutnya menentukan tema dan tempat penelitian
- 2) *Design*. Pada tahap ini peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan yaitu berupa bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat materi sesuai hasil analisis materi yang disajikan.
- 3) *Development*. Pada tahap ini terdapat tiga kegiatan yaitu produksi media, validasi atau penilaian rancangan produk dan ujicoba rancangan produk subjek.
- 4) *Disseminate*. Pada tahap ini terdiri dari tiga kegiatan yaitu, *validation testing*, *packaging*, *diffusion* dan *adoption*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan Produk dalam penelitian ini berupa video tutorial renang gaya kupu-kupu untuk atlet pemula di Oscar Swimming club Jambi. Video tutorial gerak dasar gaya kupu kupu ini berdurasi 5 menit 16 detik dengan kapasitas video 43.5 Mb. Pengguna dapat menggunakan media melalui beberapa alat elektronik seperti handphone, laptop dan komputer. Produk pengembangan media pembelajaran video tutorial renang gaya kupu-kupu disusun mencakup materi gerakan kaki, gerakan tangan, gerakan tangan, dan kombinasi renang gaya kupu-kupu.

Produk pengembangan ini disusun agar dapat menjadi media bantu bagi atlet pemula renang dalam mempelajari renang gaya kupu - kupu secara mandiri. Produk pengembangan media video tutorial renang gaya kupu - kupu diharapkan mampu digunakan sebagai sumber latihan, serta media alternatif dalam mempelajari gerak dasar renang gaya kupu - kupu atlet junior/pemula di Oscar swimming club jambi. Tahap penelitian terdiri dari beberapa tahapan yang dijelaskan pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Prosedur Kegiatan Pengembangan**

No	Prosedur Pengembangan	Nama Kegiatan
1.	Tahap Define	a. Latar belakang b. Analisis tujuan
2.	Tahap <i>Design</i>	a. Penyusunan materi b. <i>Shooting script</i>
3.	Tahap <i>Development</i>	a. Produksi media b. Penilaian dan validasi ahli c. Revisi produk d. Penilaian pelatih dan atlet d. <i>Packaging</i>
4.	Tahap <i>Disseminate</i>	Memberikan link video tutorial renang gaya kupu-kupu kepada pelatih- pelatih renang jambi sebagai media bantu dalam latihan renang.

## Penilaian Produk dan Revisi Produk dari Ahli Materi

### Penilaian Ahli Materi

Penilaian materi dalam media dilakukan oleh ahli materi yaitu Dosen yang berkompeten sesuai materi yang disajikan yaitu tentang gerak dasar renang gaya kupu-kupu. Penilaian yang dilakukan ditinjau dari aspek materi dan aspek pembelajaran. Hasil penilaian media video tutorial gerak dasar tenis lapangan dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Penilaian Oleh Ahli Materi Terhadap Media Video Tutorial Renang Gaya Kupu-Kupu**

No	Aspek Penilaian	Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	7	21	3,0	Sangat Baik
2.	Pembelajaran	7	21	2,8	Baik

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa materi dalam produk pengembangan dalam penelitian ini masuk dalam kategori baik dan produk ini layak untuk di ujicobakan .

### Revisi Produk Evaluasi dari Ahli Materi

Hasil penilaian produk video tutorial dari ahli materi dalam lembar angket, disampaikan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial renang gaya kupu-kupu ini ini secara keseluruhan sudah sangat baik akan tetapi ada masukan lagi dari ahli materi yaitu materi yang ditambahkan yaitu berupa latihan didaratan terlebih dahulu dengan latihan gerakan badan untuk latihan awal kemudian turun kekolam, setelah latihan gerakan badan, dilanjutkan dengan gerakan kaki, dan yang terakhir dilanjutkan dengan gerakab tangan dan bahu.

### Penilaian Produk dan Revisi Produk dari Ahli Media

#### Penilaian Ahli Materi

Penilaian media dalam media pembelajaran ini dilakukan oleh ahli media yaitu Ibu Dr. Dra. Zurweni, M.Si selaku dosen yang berkompeten dalam pengembangan media pembelajaran. Penilaian media oleh ahli media ditinjau dari aspek tampilan. Hasil penilaian media pembelajaran video.

**Tabel 3. Penilaian Oleh Ahli Media Terhadap Produk Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial**

No	Aspek Penilaian	Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Tampilan	6	24	3,1	Sangat Baik
2.	Pemrograman	6	24	3,1	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dari aspek tampilan media masuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ini layak untuk diujicobakan.

### Revisi Produk dari Ahli Media

Masukan dari ahli media mengenai produk media video tutorial secara keseluruhan sudah dinyatakan sudah sangat sehingga dapat diujicobakan tanpa revisi. Penilaian media video tutorial oleh 24 atlet di Oscar Swimmig Club Jambi menunjukkan media video tutorial memperoleh skor rata-rata 3,044 termasuk dalam kategori Sangat Baik.

### Packaging Produk

Dalam tahap *packaging* ini peneliti mulai mendesign cover dengan *capcut editing video*. Dengan mengedit dan memberi judul video pengembangan dengan judul “Tutorial Renang Gaya Kupu-kupu “ di awal video tutorial tersebut.

### Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)

Pada tahap penyebarluasan produk pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial renang gaya kupu-kupu. Peneliti masih memfokuskan penyebarluasan media hanya di club renang di kota jambi, dengan cara membagikan dan menyebarkan link video tutorial tersebut. Dengan mengirim ke pelatih dan atlet junior atau pemula melalui *hanphone* atau telepon genggam. Demikian yang bisa dilakukan peneliti pada tahap ini, sebab masih terkendala keterbatasan peneliti terhadap biaya yang harus dikeluarkan dan juga kekurangan yang masih ada di dalam produk pengembangan ini.

Adapun hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial renang gaya kupu-kupu menggunakan model pengembangan, maka dapat dirangkum pada table sebagai berikut.

**Tabel 4. Kesimpulan Penilaian Hasil Penelitian**

No	Aspek Penilaian	Penilai			Kategori
		Ahli Materi	Ahli Media	Rerata Skor	
1.	Materi	3,0	-	2,9	Baik
2.	Pembelajaran	2,8	-	2,9	Baik
3.	Tampilan	-	3,1	3,1	Sangat Baik
4.	Pemrograman	-	3,1	3,1	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran berbasis video tutorial renang gaya kupu - kupu dinyatakan baik digunakan untuk media bantu proses latihan renang pada atlet renang junior. Sedangkan penilaian dari atlet yang berjumlah 24 anak menunjukkan rata-rata 3,0 sehingga masuk kategori sangat baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial renang gaya kupu-kupu ada empat tahap yaitu: *Define*, adalah merumuskan masalah yang menjadi latar belakang atau landasan penelitian pengembangan ini. Menganalisis tujuan penelitian pengembangan; *Design*, adalah membuat rancangan awal produk yang akan dikembangkan, seperti penyusunan data dan materi serta pembuatan *shooting script* yang dilanjutkan dengan *take* gambar dan *editing*; *Development*, yaitu tahap melakukan penilaian dan evaluasi oleh ahli materi, ahli media, pelatih, dan siswa serta menganalisis hasil penilaian kemudian melakukan perbaikan/revisi produk untuk memperoleh produk akhir; *Disseminate*, adalah penyebarluasan produk, dimana produk mulai dapat dimanfaatkan oleh banyak orang.

Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian media pembelajaran berbasis video tutorial renang gaya bebas dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3 dikatakan sangat baik, demikian juga dengan aspek pembelajaran memperoleh skor sebesar 2,8 dikatakan baik. Ahli media menilai media dari aspek tampilan video mendapat skor sebesar 3,1 dikatakan sangat baik dan aspek pemrograman mendapat skor sebesar 3,1 dikatakan sangat baik. Kesimpulan dari penilaian media tersebut adalah bahwa media pembelajaran video tutorial renang gaya kupu-kupu dinyatakan sangat baik digunakan untuk proses pembelajaran atau latihan gerak dasar renang gaya kupu-kupu untuk atlet junior/pemula dalam menguasai renang gaya kupu-kupu.

## DAFTAR RUJUKAN

- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Nilai. *Journal Of Moral And Civic Education*, 1(1), 14-24.
- Argarini, D. F., & Sulistyorini, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Matakuliah Analisis Vektor. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 209-222.
- Fenanlampir, A. (2020). *Ilmu Kepeleatihan Olahraga*. Jakad Media Publishing.
- Fauziah, E. A. (2014). *Perbedaan Hasil Tolakan Parallel Feet Placement Dan Staggered Feet Placement Pada Start Bawah Renang Gaya Punggung* (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.

- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Media Publishing.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Hapsari, A. E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 1-9.
- Pane, A. D. P., & Akhmad, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Tutorial Materi Renang Gaya Bebas Untuk Sma Sederajat.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Pramusita, M. D. (2015). *Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Pusat Pembinaan Olahraga Renang Di Sleman (Doctoral Dissertation, Uajy)*.
- Priana, A. (2019). Pengaruh Alat Bantu Latihan Pull Buoy Terhadap Prestasi Renang Gaya Dada. *Journal Of Sport (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, And Training)*, 3(1), 9-14.
- Pribadi, B. A. (2009). *Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Pt Dian Rakyat.
- Riyanto, H. Y. (2014). *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*. Prenada Media.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian & Pengembangan Reserch and Development*. Bandung. Alfabeta.
- Supardi, S. U., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 2(1).
- Utami, D. (2015). Peran fisiologi dalam meningkatkan prestasi olahraga Indonesia menuju sea games. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 11(2).
- Yaumi, M. (2017). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua*. Kencana.