JIUBJ Jurnal Ilmiah
Universitas Batanghari Jambi
Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi 23, 1 (2023): 715-720
DOI: 10.33087/jiubj.v23i1.2996
http://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah

Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran *Basketball Dribbling*

Muhammad Ali, Ilham*, David Iqroni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi
*Correspondence email: ilham.bugis@unja.ac.id

Abstrak. Pendidikan jasmani dan kesehatan dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Dalam pendidikan ini, terdapat tiga ranah yang harus dicapai yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari tiga ranah tersebut yang dominan adalah ranah pskiomotor dikarnakan banyak mata kuliah yang langsung berhubungan dengan nilai-nilai gerak seperti kemampuan gerak dan keterampilan gerak, Salah satu mata kuliah wajib di program studi kepelatihan olahraga Prodi Pendidikan Olahraga Kesehatan Universitas Jambi adalah bola basket. Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) merupakan istilah yang sering kita dengar dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan masyarakat di segala bidang kehidupan tidak terlepas dari keberadaan IPTEK. Secara umum ada anggapan bahwa penguasaan dan penerapan iptek akan memberikan jaminan pada kemajuan masyarakat Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Dalam hal ini, penelitian dan pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan sebuah video tutorial pembelajaran dribling bola basket Prodi Pendidikan Olahraga Kesehatan Universitas Jambi. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan pada kajian bahwa video tutorial pembelajaran *dribling* bola basket Prodi Pendidikan Olahraga Kesehatan Universitas Jambi secara khusus belum tersedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tersusunnya video tutorial pembelajaran *basketball dribbling* Prodi Pendidikan Olahraga Kesehatan Universitas Jambi. Dengan tingkat kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh persentase sebesar 90% termasuk kategori sangat layak, penilaian ahli media diperoleh persentase sebesar 90% termasuk kategori sangat layak. Hasil uji coba hasil yang diperoleh persentase sebesar 72 % termasuk kategori layak.

Kata Kunci: *Basketball Dribbling*; Pengembangan; Video Tutorial.

Abstract. *Physical and health education is carried out as part of an organized and continuous education process to acquire knowledge, personality, skills, health, and physical fitness. In this education, three domains must be achieved, such as cognitive, affective, and psychomotor. Of the three domains, the dominant one is the psychomotor domain because many subjects are directly related to motion values, such as movement abilities and skills. One of the compulsory subjects in the sports coaching study program, the Health Sports Education Study Program, Universitas Jambi, is basketball. Science and technology (IPTEK) is a term we often hear in everyday life. The development of society in all areas of life is inseparable from the existence of science and technology. In general, there is an assumption that the mastery and application of science and technology will guarantee the progress of society. This research is research and development. Research and development is a research method used to produce particular products and test the effectiveness of these products. In this case, research and development were carried out to obtain a video tutorial for learning basketball dribbling in the Health Sports Education Study Program, Universitas Jambi. This research and development were carried out based on the study that video tutorials for teaching basketball dribbling in the Health Sports Education Study Program at Universitas Jambi were not available. The research results showed that a video tutorial on basketball dribbling was arranged for the Health Sports Education Study Program, at Universitas Jambi. With the feasibility level based on the assessment of material experts, a percentage of 90% is included in the very feasible category, and the media expert's assessment is obtained with a percentage of 90%, including the very feasible category. The trial results obtained a percentage of 72% including the feasible category.*

Keywords*: Basketball Dribbling; Development; Video Tutorial.*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) merupakan istilah yang sering kita dengar dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan masyarakat di segala bidang kehidupan tidak terlepas dari keberadaan IPTEK. Secara umum ada anggapan bahwa penguasaan dan penerapan iptek akan memberikan jaminan pada kemajuan

masyarakat. Memang masih ada perdebatan mengenai fungsi dan peranan iptek dalam mensejahterakan masyarakat ditinjau dari aspek ekonomi, sosial, budaya, dan aspek-aspek kehidupan lainnya. Terlepas dari perdebatan tersebut, kita yang terlibat di dunia pendidikan selalu berurusan dengan iptek. Proses pendidikan dikatakan maju dan berhasil jika kita bisa memberikan sumbangan terhadap perkembangan IPTEK. Kemajuan ilmu pengetahuan dan tekhnologi (IPTEK) yang semakin pesat tidak dapat dipungkiri bahwa inovasi berbagai penelitian semakin berkembang pesat. Kemajuan ilmu pengetahuan teknologi telah banyak membantu berbagai aktivitas manusia dalam berbagai kegiatan, terlebih untuk bidang olahraga telah membantu dalam bidang latihan maupun pertandingan. Manusia sendirilah yang menjadi subyek utama aktor IPTEK dikembangkan. Dukungan iptek turut banyak membantu atlet-atlet untuk berprestasi sehingga dalam mulai dari pencarian bakat, latihan, hingga pertandingan pun atlet dan pelatih terbantu. Menurut Almatsier (2010), olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknlogi (IPTEK).

Bola basket salah satu mata kuliah wajib di program studi kepelatihan olahraga. Berdasarkan observasi dilapangan, masalah yang terjadi saat ini adalah tidak adanya bahan ajar dan video tutorial untuk mata kuliah bola basket di Program Studi Kepelatihan Olahraga, Prodi Pendidikan Olahraga Kesehatan, Universitas Jambi. Saat ini media pembelajaran khususnya pada mata kuliah bola basket masih berupa buku teks dan hand out. Kedua media tersebut memiliki beberapa kelemahan, seperti buku pelajaran yang diberikan memiliki kriteria sangat tebal, tidak berwarna, serta monoton, dan membosankan untuk dibaca, sedangkan hand out sendiri, hanyalah berupa foto copy yang tidak berwarna, sehingga kurang menarik untuk dibaca bahkan dipelajari. Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil wawancara terhadap mahasiswa saat observasi. Oleh karena itu, perlu pengembangan media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti media video agar pembelajaran tidak berlangsung secara monoton dan berjalan dengan menyenangkan.

Media video ini akan mejadi sebuah sarana komunikasi yang baik. Media pembelajaran ini harus mampu menjadi jembatan ilmu, sehingga proses transfer ilmu dapat dilakukan dengan baik. Selain itu, media pembelajaran juga harus komunikatif, sehingga mudah untuk dimengerti. Akan tetapi, pengembangan media video masih jarang dilaksanakan dikarenakan beberapa faktor diantaranya banyak yang kurang memahami pembuatan media video tersebut, serta memerlukan waktu yang lama dan memerlukan biaya yang tidak sedikit untuk membuat media video tersebut. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak yang akan menarik perhatian dan motivasi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas 5 dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaanya. Video memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Dengan unsur gerak yang dimiliki video, video mampu menarik perhatian mahasiswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain, contohnya modul dan buku pembelajaran. Melalui video pembelajaran ini, diharapkan dapat memotivasi dan menarik perhatian mahasiswa serta dapat merangsang pemahaman dan kreativitas mahasiswa tentang materi yang dipelajarinya, sehingga dapat memaksimalkan pencapaian kompetensi sesuai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran menurut Amirin (2013) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian mahasiswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi. Sedangkan menurut Auliana (2001) media pengajaran ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang dianut oleh dosen. Menurut Azhar (2014), media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat menyalurkan pesan dapat membantu mengatasi hambatan-hmbatan yang sering terjadi pada proses pembelajaran. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera,

cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-ain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang berfungsi sebagai sarana menyampaikan pesan/materi kepada mahasiswa dengan tujuan agar materi yang disampaikan dapat lebih diterima oleh mahasiswa secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Agar seorang dosen dalam menggunakan media pendidikan dapat efektif, setiap dosen harus dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan/pengajaran.

Menurut Borg & Gall (1989) pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran meliputi media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, seluk-beluk proses belajar, hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, pemilihan dan penggunaan media pendidikan, berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, usaha inovasi dalam media pendidikan. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.

Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan salah satu dari unsur yang amat penting posisinya disamping metode mengajar. Menurut Heinich (1992) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh dosen. Sementara itu, Miharti (2013) mengungkapkan bahwa media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (dosen) menuju penerima (mahasiswa). Menurut Mulyatiningsih (2011) media pendidikan memiliki kegunaan sebagai berikut 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata–kata tertulis atau lisan belaka). 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya objek yang kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar, gambar yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan timel apse atau high - speed photography, kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi. 3) Penggunaan media pendidikan yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik seperti meningkatkan motivasi/ kegairahan belajar, meningkatkan kreativitas, dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. 4) Dengan sifat yang unik dan pengalaman yang berbeda yang dimiliki pada setiap mahasiswa, tentu dosen mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri.

Oleh karena itu masalah ini dapat diatasi dengan menggunakan media pendidikan seperti memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama. Azhar (2014) mengemukakan bahwa manfaat/kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mahasiswa adalah sebagai berikut: (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian mahasiswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dikuasai oleh mahasiswa dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) metode mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga mahasiswa tidak mudah bosan dan dosen tidak kehabisan tenaga, dan (4) mahasiswa lebih banyak melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya. Berdasarkan teori yang telah disampaikan oleh beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembawa pesan/informasi dari pengirim (dosen) ke penerima pesan (mahasiswa). Sedangkan keguanaan media pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengatasi mahasiswa yang memiliki sifat dan karakteristik yang unik, yang membuat dosen mengalami kesulitan bila harus mengkondisikan kelas dan pengajaran secara bersamaan. Media pembelajaran berguna sebagai alat bantu yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh dosen tersebut.

Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran merupakan salah satu media audio visual. Azhar (2014) menyatakan bahwa video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan

suara alamiah atau suara yang sesuai. Media video pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Riyana (2007) menyatakan bahwa untuk menghasilkan media pembelajaran video yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya, pengembangan media video perlu memperlihatkan karakteristik sebagai berikut: video mampu memperbesar objek yang kecil atau terlalu kecil yang tidak dapat dilihat oleh mata telanjang, video mampu memanipulasi tampilan gambar sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan, video mampu membuat obejk menjadi still picture artinya objek dapat disimpan dalam durasi tertentu, dalam keadaan diam, daya tarik video mampu mempertahankan perhatian mahasiswa lebih lama hingga 1-2 jam untuk menyimak video dibandingkan hanya mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan 25-30 menit, video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat, aktual atau kekinian. Daryanto (2010) menambahkan bahwa karakteristik media video sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu : ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan dan dapat menyajikan gambar bergerak pada mahasiswa disamping suara yang menyertainya, video membantu anda menyampaikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan dapat disusaikan untuk mendemonstrasikan perubahan, video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh tanpa kehadiran dosen. Media pembelajaran sangat bervariasi wujudnya. Azhar Arsyad (2014) mengemukakan bahwa berdasarkan perkembangan teknologinya, media pembelajaran dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu: (a) media hasil teknologi cetak, meliputi teks, graFKIP, gambar, foto; (b) Media hasil teknologi audio-visual, meliputi film, televisi, video; (c) Media hasil teknologi komputer; dan (d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Dribbling Bola Basket

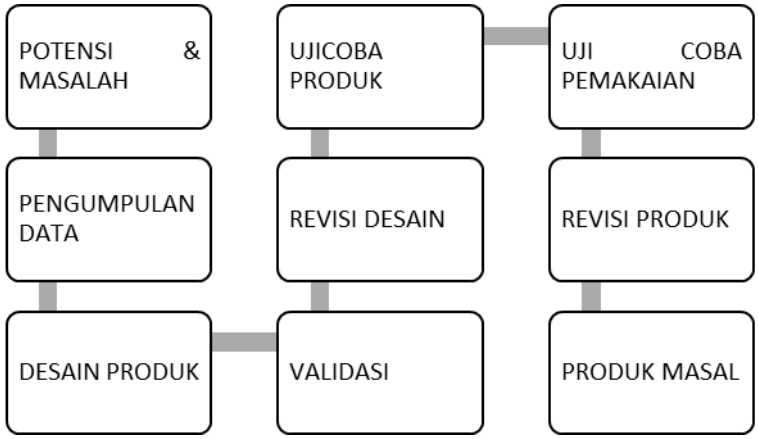
Dribbling atau menggiring bola dapat dilakukan dengan sikap berhenti, berjalan, atau berlari. Pelaksanaannya dapat dilakukan dengan tangan kanan atau tangan kiri. Menggiring bola adalah membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipantulkan ke lantai. Menggiring bola harus dengan satu tangan. Seorang pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipantulkan ke lantai, baik dengan berjalan maupun berlari. Menggiring bola harus menggunakan satu tangan. Kegunaan menggiring bola adalah mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan. Menggiring bola adalah salah satu dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket.

Dribbling merupakan teknik dasar yang paling sering di salah gunakan dalam permainan bola basket, karena terlalu banyak melakukan dribbling tanpa tujuan atau sia-sia akan dapat menghancurkan kerja sama tim dan semangat tim. Berdasarkan uraian tersebut maka di ketahui bahwa menggiring (dribble) diibaratkan sebagai coklat, apabila di makan terlalu banyak maka tidak baik bagi kesehatan. Hal serupa terjadi apabila pemain terlalu banyak menggiring (dribble) maka akan merusak kekompakan tim dan akan membuat pelatih marah. Selain digunakan untuk membawa bola ke segala arah, dribbling juga digunakan untuk mengatur irama permainan dan penetrasi untuk mencetak angka. Dribble yang benar adalah melakukan dribble dengan tidak melihat bola, karena apabila dribbling melihat bola maka perhatian akan tertuju pada bola sehingga rekan satu tim tidak akan terlihat dan peluang-peluang rekan pun akan sia-sia karena kebiasaan ini. Pemain yang dikatakan dapat melakukan Dribble yang baik adalah dapat menggunakan kedua tangan (tangan kiri dan kanan) dengan sama baik, karena akan memberikan solusi ketika dijaga lawan. Sebagai contoh apabila pemain hanya mengusai dribble dengan tangan kanan maka akan lebih mudah menjaganya dengan menutup sisi kanan dari pemain tersebut dan memaksa pemain tersebut melakukan dribble menggunakan tangan kiri yang merupakan kelemahanya, apabila hal tersebut terjadi maka akan mudah bagi pemain bertahan merebut bola tersebut.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Dalam hal ini, penelitian dan pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan sebuah video tutorial pembelajaran dribling bola basket Prodi Pendidikan Olahraga KesehatanUniversitas Jambi. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan pada kajian bahwa ins video tutorial pembelajaran *dribling* bola basket Prodi Pendidikan Olahraga KesehatanUniversitas Jambi secara khusus belum tersedia

Borg & Gall (2003) mengartikan model penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran sebagai "*a process used to develop and validate educational product.*" Selanjutnya, karateristik model penelitian dan pengembangan antara lain: (1) bersifat *research based development*, yakni pengembangan produk ditempuh melalui penelitian, (2) berorientasi pada produk dan bukan pada teori, (3) hasil pengembangan digunakan untuk keperluan kepentingan peningkatan dan pengembangan mutu pendidikan dan pelatihan yang lebih baik.



Sumber: data olahan

Gambar 1
Prosedur Pengembangan (Borg and Gall. 2003)

Menurut Borg and Gall (2003) prosedur/langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari 10 langkah pelaksanaan, dalam penelitian ini disederhanakan menjadi 8 langkah, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk. dan implementasi produk

HASIL

Setelah mengumpulkan informasi dari masalah-masalah yang ada dilapangan, peneliti merancang produk yang sesuai yang sesuai dengan potensi dan masalah tersebut, peneliti juga melakukan analisis materi. Hasil analisis dapat dijadikan acuan dalam membuat produk. Kebutuhan dalam mendesain produk ini disesuaikan dengan keefesienan dan keefektifan. Produk penelitian ini akan menciptakan sebuah video tutorial pembelajaranada. Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah desain produk.

Validasi produk merupakan suatu proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. (Sugiyono, 2013). Produk dari penelitian akan divalidasi oleh pakar atau tenaga ahli yang telah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang guna mengetahui kekurangan dan kelebihan.

1. Ahli Materi Ahli materi akan menilai materi video tutorial pembelajaran dribbling bola basket, penilaian diharapkan dapat mengetahui kualitas serta keefektifan dari video tersebut. Ahli materi yang dimaksud adalah dosen/pakar bola basket.
2. Ahli Media Ahli media akan menilai aspek, yaitu aspek materi pembelajaran dan kualitas video. Penilaian diharapkan dapat mengetahui kualitas video tersebut tersebut. Ahli Media yang dimaksud adalah dosen/pakar bola basket.

Setelah produk divalidasi oleh para ahli, maka akan diketahui kelemahan dari produk tersebut. Kelemahan tersebut akan direvisi agar lebih baik lagi. Uji coba produk dilakukan setelah mendapat penilaian oleh ahli materi dan ahli media bahwa produk yang sedang dikembangkan sudah layak di uji cobakan dilapangan. Uji coba produk dilakukan pada kelompok tebatas. Tujuan dilakukan uji coba ini adalah untuk mendapatkan informasi apakah video tutorial pembelajaran dribbling bola basket lebih efektif dan efesien. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan video pembelajaran dribbling bola basket yang merupakan produk akhir dalam penelitian ini. Dengan dilakukan uji cobaa ini alat yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empiris dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif.

Produk akhir dari penelitian ini adalah video tutorial pembelajaran dribbling bola basket yang telah mampu digunakan oleh dosen bola basket dan telah mendapatkan validasi oleh para ahli dan yang telah diuji cobakan kepada mahasiswa. Penelitian pengembangan ini, menggolongkan subjek uji coba menjadi dua adalah sebagai berikut :

1. Ahli materi yang dimaksud adalah dosen/pakar bola basket yang berperan untuk menentukan apakah video tutorial pembelajaran dribbling bola basket ini sudah sesuai materi dan kebenaran.
2. Ahli Media pada penelitian disini adalah dosen/pakar yang biasa menangani dalam hal media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket tentang video tutorial pembelajaran dribbling bola basket yang diberikan kepada ahli media.

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah mahasiswa Pendidikan Olahraga FKIP tahun ajaran 2020, uji coba tersebut melalui beberapa tahapan, tahapan uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, kelompok kecil disini terdiri dari 15 (Lima belas) orang dan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 185 (serratus delapan puluh lima orang) Teknik pententuan subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dengan metode purposive sampling. Menurut suharsimi arikunto (2004 :84) purposive sampling adalah teknik penentuan sample dengan kriteria yang telah ditentukan.

SIMPULAN

Berdasarkan dari data yang peneliti peroleh dari hasil uji coba lapangan dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, Produk akhir berupa video tutorial dribbling basketball dalam ppenelitian ini terbukti dapat membantu mahasiswa untuk dapat mengikuti perkuliahan di masa pandemic covid 19.

DAFTAR PUSTAKA

Almatsier, S. 2010. *Prinsip dasar ilmu gizi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Amirin, M., Tatang. 2013. *Manajemen pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Auliana, R. 2001. *Gizi & pengolahan pangan*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.

Azhar, A. 2014. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Borg, W. R., & Gall, M. D. 1989. *Exploring relationships between variables: The causal-comparative method. Educational research: an introduction (5th ed.).* New York: Longman.

Heinich. 1992. *Instructional media and new technologies instruktion*. New York: John Wiley & Sons 80.

Miharti, T. 2013. *Bahan ajar ilmu gizi kelas x semester 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan.

Mulyatiningsih, E. 2011. *Riset terapan*. Yogyakarta: UNY Press.

Riyana, C. 2007. Pedoman pengembangan media video. Jakarta: P3AI.

Sadiman, A., & Rahardjo, R. 2002. Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Wibowo, A. 2016. Pengembangan buku saku zat gizi sumber tenaga di sekolah menengah kejuruan negeri 3 purworejo. *Journal of Culinary Education and Technology, 5*(2).