

Pengembangan Video Latihan Dasar Tenis Lapangan

Reni Atika¹, Muhammad Ali²

Program Studi Pendidikan Olahraga FKIP Universitas Jambi Indonesia¹

Program Studi Kepelatihan FKIP Universitas Jambi Indonesia²

Correspondence Author : reniatika14459@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa Video Latihan Dasar Tenis Lapangan yang layak untuk dijadikan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Prosedur penelitian dilakukan melalui tahapan 1) analisis 2) desain 3) pengembangan 4) implementasi 5) evaluasi. Hasil dari penelitian pengembangan video latihan dasar tenis lapangan adalah layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori "Sangat Baik". Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dari ahli materi tahap I 86% dan ahli materi tahap II 96% ahli media tahap I 81,3% dan ahli media tahap II 92% serta uji kelompok kecil 92,8% dan uji kelompok besar 96% dengan kategori "sangat baik". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Produk Pengembangan Video Latihan Dasar Tenis Lapangan telah dinyatakan "Sangat Baik" digunakan untuk media pembelajaran.

Kata Kunci: Latihan Dasar, Tenis Lapangan

Development Of Basic Court Tennis Training Videos

ABSTRACT

This research aims to produce a product in the form of Basic Field Tennis Training Videos that are feasible to be used as learning media. This research is Research and Development (R&D) or development research. The research procedure was carried out through the stages of 1) analysis 2) design 3) development 4) implementation 5) evaluation. The results of the research on the development of basic tennis training videos are suitable for use as learning media in the "Very Good" category. This can be seen from the results of research from material experts stage I 86% and material experts stage II 96% media experts stage I 81.3% and stage II media experts 92% and small group tests 92.8% and large group tests 96% with the category of "very good" Thus it can be concluded that the Basic Tennis Training Video Development Products have been declared "Very Good" to be used as learning media.

Keywords: *Basic Exercise, Court Tennis*

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan aktivitas sehari-hari yang sangat penting dan sudah dijadikan kebutuhan bagi manusia dan berguna untuk membentuk jasmani dan rohani yang sehat, hal ini terbukti bahwa sepadat apapun kegiatan yang dilakukan, kegiatan olahraga harus disempatkan. Dewasa ini, pemerintah sedang giat mencanangkan olahraga sebagai bagian

dari kegiatan sehari-hari melalui semboyan “mengolahragakan masyarakat dan memasyarakatkan olahraga”, maka sudah seharusnya olahraga diberikan kepada anak-anak agar nanti tercipta masyarakat yang sadar mengenai pentingnya olahraga. Menurut Lardner (2003:4) “tenis merupakan permainan yang memerlukan kecepatan kaki, ketepatan yang terkendali, stamina, antisipasi, ketetapan hati (*determination*), dan kecerdikan”.

Tenis Lapangan merupakan olahraga permainan dari negara Yunani. Permainan Tennis lapangan dikenal oleh bangsa Indonesia sejak jaman penjajahan Belanda pada awal abad 20. Sebelum PELTI (Persatuan Tennis Lapangan Seluruh Indonesia) didirikan telah berdiri perkumpulan tenis dengan nama *De Alegemeene Nederlandsche Lawn Tennis Bound* atau *ANILTB* yang didirikan orang Belanda. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan zaman permainan Tennis Lapangan berkembang pesat di Indonesia. Menurut Mulyono B. (1999:16) salah satu alasan permainan Tennis Lapangan meningkat peminatnya yaitu, “dapat dimainkan oleh segala tingkat umur asal masih cukup kuat dan tidak memiliki jenis penyakit tertentu sehingga dilarang oleh dokter untuk berolahraga tenis”.

Menurut Lardner (2013:161) tenis adalah olahraga yang dimainkan dengan memakai raket yang dipukulkan bergantian menggunakan bola. Tennis merupakan permainan yang memerlukan kecepatan kaki, ketepatan yang terkendali, stamina, antisipasi, dan ketetapan hati (*determination*). Banyaknya berbagai pembinaan- pembinaan Tennis Lapangan di berbagai daerah merupakan wujud perkembangan dan kemajuan Tennis Lapangan di Indonesia. Meningkatkan jumlah orang yang gemar bermain tenis dan banyaknya pembinaan di berbagai daerah belum terjamin tercapainya prestasi yang baik. Untuk itu tahap permasalahan perlu diimbangi dengan pola pembinaan yang baik dan benar, sehingga akan memudahkan dalam menjaring bibit atlet berbakat. Pelatihan dan pembinaan tenis lapangan yang baik merupakan wujud upaya untuk menciptakan petenis-petenis yang berprestasi.

Tennis adalah jenis olahraga yang mencakup aspek-aspek tertentu untuk dapat bermain tenis baik kaum amatir, lebih lebih pemain profesional, pemain harus dituntut untuk menguasai teknik-teknik memukul bola, langkah serta gerakan tubuh yang benar. Dalam permainan tenis harus dikuasai teknik pukulan dasar. Adapun teknik pukulan dasar permainan tenis, yaitu : 1) *Service*, 2) *Forehand*, 3) *Backhand*, 4) *Volley*.

Servis adalah sebuah cara untuk memulai permainan. *Forehand* adalah gerakan yang memukul bola dengan posisi telapak tangan pada grip menghadap ke depan. *Backhand* adalah gerakan memukul bola dengan posisi telapak tangan pada grip menghadap belakang. *Volley* adalah pukulan yang memukul bola sebelum bola tersebut memantul di lapangan dan posisi menguntungkan untuk menyerang atau mematikan lawan. Keempat komponen dasar itu harus dikuasai agar seseorang lebih mudah untuk berlatih pada teknik lanjutan, Namun, diperlukan adanya cara latihan yang tepat untuk dapat melatih seseorang bisa menguasai keempat teknik tersebut.

Pada abad ke-21 ini, pendidikan sudah semakin maju dan berkembang, berbagai macam cara dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan terobosan baik dengan pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, pemenuhan sarana prasarana pendidikan. Pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan manusia, menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. potensi diri dapat dicapai dengan adanya proses pembelajaran yang baik.

Proses pembelajaran menurut Hamalik (dalam Panje, dkk, 2016) adalah susunan unsur-unsur yang meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang

saling mempengaruhi dan berkombinasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran itu sendiri adalah proses interaksi antara tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi serta evaluasi pada lingkungan belajar, proses belajar mengajar berlangsung tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya. Masing-masing komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam setiap proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan ilmu Pengetahuan dan Teknologi, agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa. Perkembangan ilmu Pengetahuan dan Teknologi membawa implikasi pada tiap generasi dalam berbagai bidang pengetahuan, sehingga generasi pada abad ke-21 akan terdidik sesuai dengan perkembangan ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Simulasi Digital karena, topik pembelajaran lebih menonjolkan unsur dinamika, unsur dinamika itu sendiri yaitu suatu proses berkelanjutan atau bisa juga dikatakan sebagai susunan pembelajaran. Serta topik pembelajaran ini memerlukan alat peraga untuk mengimplementasikan materi-materi pada Simulasi Digital, sehingga kurangnya minat siswa dalam pembelajaran simulasi digital materi proses pengambilan gambar pada presentasi video. Maka perlu sumber belajar yang lebih efektif untuk menyalahi permasalahan tersebut. Sumber belajar yang bisa digunakan untuk menyalahi permasalahan tersebut, salah satunya dengan membuat video pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif, karena video pembelajaran mampu menampilkan konsep secara nyata, mampu menampilkan pembelajaran secara prosedur/tersusun dan juga materi yang dikembangkan sesuai dengan media video pembelajaran yaitu proses pengambilan gambar pada presentasi video.

Secara umum dikenal tiga jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual contohnya gambar, grafik, tabel, dll. Media audio contohnya rekaman suara. Media audio visual contohnya video, dan sinetron pendidikan. Video merupakan media yang memuat unsur audio dan visual, sehingga disebut media audiovisual. Dengan adanya media audiovisual, mahasiswa dapat melihat tindakan nyata dari apa yang tertuang dalam media tersebut, hal ini mampu merangsang motivasi belajar mahasiswa. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Putu Darma Wisada, dkk (2019) yaitu video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan, agar siswa dapat berprestasi belajar yang baik dan memotivasi siswa dalam belajar, dan dapat mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran dan mengelola kelas. Menurut Rusman, Kurniawan, D. & Riyana, C. (2012) yaitu (1) memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa (2) sangat bagus untuk menerangkan suatu proses (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (4) lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan (5) memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi siswa.

Hal itu disebabkan banyaknya pengaruh nilai-nilai asing yang masuk ke wilayah Indonesia tanpa melalui proses filterisasi. Pengaruh tersebut apabila dibiarkan tentu, akan merusak akhlak dan moral generasi muda, khususnya siswa. Menurut Hidayati Abna, dkk (2014) menyatakan bahwa Kurikulum pendidikan karakter adalah konsep kurikulum yang dirancang sebagai pengalaman belajar. Dalam konteks ini, kurikulum tidak masuk di dalam hal materi, tetapi lebih merupakan pengalaman belajar yang dirancang untuk peserta didik.

Mahadewi, dkk (2012:4) menyatakan bahwa video pembelajaran adalah video pembelajaran sebagai media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual.

Dengan adanya video pembelajaran ini diharapkan, agar mahasiswa mampu: meningkatkan minat belajar, memotivasi dalam proses pembelajaran, serta siswa memperoleh gambaran secara nyata mengenai konsep yang dikaji dan menjadi suatu kelebihan tersendiri, karena peserta didik secara tidak langsung diajak memahami konsep secara nyata terus menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju kearah yang lebih baik serta membuat mahasiswa lebih mandiri lagi dalam proses pembelajaran.

Murti (2002:20) mengemukakan bahwa pukulan forehand selalu digunakan sebagai senjata utama pemain karena pukulan forehand biasanya lebih keras dari pukulan backhand.

Menurut Magethi B (1990:68) , bahwa volley merupakan pemukulan bola sebelum menyentuh net, yang menyatakan ada lima macam pukulan *volley*, yaitu forehand *volley*, *backhand volley*, *low volley*, *stop volley*, *lob volley* .

Sehubungan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini tertarik untuk mengembangkan “Pengembangan Video Latihan Dasar Tenis Lapangan”. Dimana nantinya diharapkan penggunaan media Video pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

METODE

Agung (2017) menyatakan “metode penelitian adalah suatu jalan atau cara yang mesti dilalui untuk melakukan kegiatan penelitian, jadi dapat disimpulkan bahwa metode merupakan suatu proses atau cara yang harus dilalui untuk melakukan penelitian. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan produk ADDIE. Tegeh dan Kirna (2010) mengemukakan bahwa pemilihan model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi yaitu :

(1) *Analysis*, (2) *Desain*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*.

Prosedur penelitian pengembangan menjelaskan tentang langkah-langkah prosedur yang ditempuh oleh peneliti dalam membuat suatu produk, sesuai dengan model pengembangan yang dilakukan. Peneliti dapat memilih dan menentukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi.

Tabel 1. Tahapan Prosedur Penelitian

No	Tahapan	Kegiatan
1.	Analisis (<i>Analyze</i>)	1. Analisis Kebutuhan 2. Analisis Lingkungan /Fasilitas 3. Analisis Mata Kuliah
2.	Perancangan (<i>Design</i>)	1. Menetapkan <i>Software</i> 2. Menetapkan <i>Flowchart</i> Pengembangan 3. Menetapkan Naskah
3.	Pengembangan (<i>Development</i>)	1. <i>Production</i> 2. <i>Editing</i> 3. <i>Finishing</i>
4.	Implementasi (<i>Implementation</i>)	Pengimplimentasikan Produk Berupa Video Latihan Dasar Tenis Lapangan
5.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	1. Evaluasi Formatif 2. Evaluasi Sumatif

Uji coba produk yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas produk yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Setelah produk pengembangan melewati validasi ahli maka tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah uji coba awal produk penelitian yakni uji coba kelompok kecil, uji coba pada kelompok kecil berjumlah 10 subjek uji coba. produk yang sudah direvisi dan disempurnakan menurut hasil uji kelompok kecil, selanjutnya masuk pada tahap uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar berjumlah 15 subjek uji coba.

Teknik analisis data pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang berupa pernyataan atau kata-kata masukan dari tim ahli, sedangkan data kuantitatif merupakan data yang berupa angka-angka yang diperoleh melalui skor angket yang telah diisi oleh tim ahli dan responden. Data yang didapat dari angket yang telah disebarakan kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan skala *Likert*. Data yang didapatkan dalam bentuk persentase selanjutnya di konversikan kedalam tabel konversi yang dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 2. Konversi Sebagai Berikut

No.	Persentase	Nilai	Kategori
1.	81% - 100%	5	Sangat baik
2.	61% - 80%	4	Baik
3.	41% - 60%	3	Cukup baik
4.	21% - 40%	2	Kurang baik
5.	0% - 20%	1	Sangat kurang baik

Pada penelitian pengembangan ini, jenis data yang diambil yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tim validasi yaitu tim ahli materi dan tim ahli media untuk mengisi angket berupa saran dan perbaikan media video latihan dasar tenis lapangan yang dihasilkan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari viewer mengenai penilaian terhadap video latihan dasar tenis lapangan yang telah dihasilkan.

Instrumen penelitian angket ini diisi oleh ahli materi, ahli media, dan respon mahasiswa sebagai *view* atau penonton video latihan dasar tenis lapangan yang dibuat. Angket ahli media dan ahli materi digunakan sebagai pedoman dalam perbaikan dan penyempurnaan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk “Pengembangan Video Latihan Dasar Tenis Lapangan” divalidasi oleh para ahli dalam bidangnya yaitu seorang ahli materi dan ahli media. Tinjauan ahli ini menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

Uji validasi ahli media dilakukan pada tanggal 15 Februari 2023 untuk tahap I dan tanggal 23 Februari 2023 untuk tahap II, diperoleh dengan cara memberikan produk video latihan dasar tenis lapangan yang telah dibuat beserta lembaran penilaian yang berupa angket atau kuesioner.

Proses pengembangan video pembelajaran menggunakan model ADDIE, yaitu (1) analisis (analysis), (2) desain (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), (5) evaluasi (evaluation).

Model ADDIE digunakan karena dalam prosedur/tahapan- tahapan yang dilalui dalam pengembangan produk ini sangat jelas, mudah, sistematis dan sesuai dengan desain pembelajaran yang dikembangkan. Pertimbangan yang harus diperhatikan dalam menentukan model pengembangan yang akan digunakan dalam membuat produk

diantaranya: (1) model yang dipilih harus dipahami oleh pengembang, (2) mengandung tahapan yang tidak kompleks juga tidak terlalu sederhana, (3) model dapat mengarahkan pengembang membuat program secara aktif (Mahadewi dan Sukmana, 2015:87)

Tabel 3. Kategori Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Media	122	150	81,3%	CukupBaik
	Skor Total	122	150	81,3%	CukupBaik

Pada validasi tahap pertama persentase yang didapatkan 81,3% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pada tahap validasi pertama “video latihan dasar tenis lapangan” mendapat kategori “Baik” sudah layak digunakan untuk uji coba lapangan namun ada beberapa aspek yang harus direvisi.

Tabel 4. Kategori Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Media	138	150	92,%	Sangat Baik
	Skor Total	138	150	92,%	Sangat Baik

Pada validasi tahap kedua persentase yang didapatkan 92,6% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pada tahap validasi kedua “video latihan dasar tenis lapangan” mendapat kategori “Sangat Baik” sudah layak digunakan untuk uji coba lapangan dan tidak perlu untuk direvisi.

Uji validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 16 Februari 2023 untuk tahap I dan tanggal 23 Februari 2023 untuk tahap II, diperoleh dengan cara memberikan produk video latihan dasar tenis lapangan yang telah dibuat beserta lembaran penilaian yang berupa angket atau kuesioner.

Tabel 5. Kategori Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Materi	43	50	86%	Baik
	Skor Total	43	50	86%	Baik

Pada validasi tahap pertama persentase yang didapatkan 86% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada tahap validasi pertama “video latihan dasar tenis lapangan” mendapat kategori “Baik” sudah layak digunakan untuk uji coba lapangan namun ada beberapa aspek yang harus direvisi.

Tabel 6. Kategori Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap II

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Materi	48	50	96%	Sangat Baik
	Skor Total	48	50	96%	Sangat Baik

Pada validasi tahap kedua presentase yang didapatkan 96% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada tahap validasi pertama “video latihan dasar

tenis lapangan” mendapat kategori “Sangat Baik” sudah layak digunakan untuk uji coba lapangan dan tidak perlu untuk direvisi.

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk pengembangan video latihan dasar tenis lapangan yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Hasil dari penelitian pengembangan video latihan dasar tenis lapangan menunjukkan kategori “Sangat Baik” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian berdasarkan uji coba kelompok kecil pada atlet tenis lapangan Buluran Telanaipura sebesar 92,8% dan berdasarkan uji coba kelompok besar pada atlet tenis lapangan Buluran Telanaipura sebesar 96% dan hasil penelitian dari ahli media tahap I sebesar 81,3% dan hasil penelitian dari ahli media tahap II sebesar 92% dan hasil penelitian dari ahli materi tahap I sebesar 86% dan hasil penelitian ahli materi tahap II sebesar 96%.

KESIMPULAN

Rancangan bangun video ini dibuat dalam format naskah video dan rancangan video ini berupa video dengan durasi waktu 10 menit. Pengembangan naskah video menjadi produk dilakukan melalui tahapan model pengembangan ADDIE yaitu (1) analisis (*analysis*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Validasi video ini berdasarkan uji ahli media dan uji ahli materi serta uji coba produk uji coba (kelompok kecil) dan uji coba produk uji coba (kelompok besar).

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan video latihan dasar tenis lapangan yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan hasil dari penelitian Pengembangan Video Latihan Dasar Tenis Lapangan menunjukkan kategori “Sangat Baik” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dari ahli materi sembilan puluh enam persen, dan dari ahli media sembilan puluh dua persen, serta berdasarkan uji coba kelompok kecil kepada atlet sebesar sembilan puluh dua persen, dan uji coba kelompok besar kepada atlet sebesar sembilan puluh enam persen. Produk video latihan dasar tenis lapangan ini sudah dapat digunakan sebagai media belajar pada mata kuliah tenis lapangan. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk video latihan dasar tenis lapangan ini telah memenuhi kriteria sangat baik, sehingga dapat digunakan untuk media belajar pada mata kuliah tenis lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. Gede. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif. Singaraja
- Hidayati abna. Dkk. 2014. *The Development Of Character Education Curriculum For Elementary Student In West Sumatra*. ISSN: 2201-6333 (Print) ISSN: 2201-6740 (Online) Vol. 2 No. 6.
- Lardner, R. 2013. *Fundamental Tenis*. Semarang : Dahara Prize
- Lardner, Rex. (2003) Pedomam lengkap bermain tenis. Semarang : Dahara Prize.
- Magethi, B. (1990). Tenis Para Bintang. Bandung: Pionir Jaya.
- Mahadewi, L. P. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2015). Text-based programming: Konsep dasar & aplikasi pengembangan produk pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini., dkk. 2012. Media pembelajaran. Jurusan teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Murti, H. 2002. Tenis Sebagai Prestasi Dan Profesi. Jakarta : Tyas Biratno Pallal
- Panje, M. dkk. 2016. Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan. EISSN:

2502-471 IX Vol. I, No. 8.

- Rusman, Kurniawan, D. & Riyana, C. (2012). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi mengembangkan profesi guru. Jakarta: Raja Grafindo
- Tengeh, I Made dan I Made Kirna 2010. Metode Penelitian Pengembangan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Yuliawan, E. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Lompat Jauh Pada Siswa Sekolah Dasar. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 4(1).