

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SEPAK TAKRAW DI SEKOLAH DASAR

DEVELOPING INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR THE LEARNING OF BASIC TECHNIQUES IN SEPAK TAKRAW AT THE ELEMENTARY SCHOOL

Oleh : Alwin Neno Sahwilo, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani FIK UNY
alwinneno.sahwilo@yahoo.co.id

Abstrak

Latar belakang penelitian ini karena ada kebutuhan siswa dalam memahami materi sepak takraw khususnya teknik dasar sepak takraw. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran teknik dasar sepak takraw sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Prosedur pengembangan mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan hasil adaptasi oleh Borg & Gall dalam Rineska (2010: 44) yaitu : analisis kebutuhan, menyusun perencanaan, mengembangkan produk awal berupa pembuatan produk awal yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pendidikan jasmani. Selanjutnya produk diujicobakan kepada siswa melalui uji coba lapangan persiapan, revisi, ujicoba lapangan utama dan revisi produk akhir. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Minomartani 1, Kab. Sleman berjumlah 30 siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil penelitian berupa kualitas produk, saran, dan perbaikan dianalisis secara kualitatif, dan data berupa kuantitatif diolah secara statistik deskriptif.

Hasil penelitian dan pengembangan ini dihasilkan sebuah multimedia interaktif dalam pembelajaran teknik dasar sepak takraw di sekolah dasar. Kualitas produk yang dikembangkan menurut penilaian ahli materi termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata 4,60 dan ahli media menunjukkan kriteria “baik” dengan rerata 4,10. Sedangkan uji coba lapangan multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw yang diujikan kepada siswa menunjukkan kriteria “sangat baik” dengan rerata skor 4,23. Disimpulkan bahwa hasil pengembangan multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw ini telah memenuhi kriteria penilaian sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah.

Kata Kunci : *teknik dasar sepak takraw, multimedia interaktif, sekolah dasar*

Abstract

The research background is that there is a need of students in understanding sepak takraw materials, especially basic techniques in sepak takraw. This study aimed to develop interactive multimedia for the learning of basic techniques in sepak takraw as a medium of the learning of physical education, sports, and health at the primary school level.

This was a research and development study. The development procedure followed the research and development process adapted from Borg & Gall in Rineska (2010: 44), consisting of: needs analysis, planning, and the development of the preliminary product in the form of preliminary product making validated by a material expert and a physical education media expert. The product was then tried out to students through a preliminary field tryout, revision, a main field tryout, and final product revision. The research subjects Grade IV students of SD Negeri Minomartani 1, Sleman Regency, with a total of 30 students. The data collection instrument was a questionnaire. The data analysis used the quantitative descriptive analysis technique. The data of the research results in the form of product quality, suggestions, and improvement were qualitatively analyzed, and the quantitative data were processed using descriptive statistics.

This research and development study yielded interactive multimedia for the learning of basic techniques in sepak takraw at the elementary school. The quality of the developed product based on the assessment by the materials expert was very good with a mean of 4.60 and based on the assessment by the media expert it was good with a mean of 4.10. Meanwhile, based on the field tryout, the interactive multimedia for basic techniques in sepak takraw tried out to the students was very good with a mean score of 4.23. It can be concluded that the results of the development of the interactive multimedia for basic techniques in sepak takraw have met the assessment criteria so that it is appropriate to be used as learning media for physical education, sports, and health at school.

Keywords: *basic techniques in sepak takraw, interactive multimedia, elementary school*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh siswa di Sekolah Dasar Negeri Minomartani 1. Dalam pendidikan jasmani siswa akan diajarkan berbagai jenis aktivitas jasmani maupun olahraga, selain itu siswa diajarkan tentang permainan sepak takraw.

Permainan sepak takraw merupakan salah satu materi pembelajaran penjas di SD N Minomartani 1 dan juga terdapat dalam kurikulum yang digunakan di SD N Minomartani 1 yaitu kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dengan Standar Kompetensi 1 mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya dan Kompetensi Dasar 1.3 mempraktikkan gerak dasar permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran.

PB. Persetasi dalam Rinaldo (2014: 3) menyatakan sepak takraw adalah cabang olahraga yang dimainkan oleh regu, masing-masing regu terdiri dari tiga orang pemain, (tekong, apit kiri, dan apit kanan) dengan seorang pemain cadangan, yang dipisahkan oleh sebuah net yang memiliki ukuran sama dengan net bulutangkis.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD N Minomartani 1 yang dilaksanakan pada tanggal 8 April 2017 yaitu pembelajaran sepak takraw yang dilaksanakan di SD N Minomartani 1, Kabupaten Sleman yaitu kurangnya siswa dalam memahami materi tentang sepak takraw dan kurangnya ketrampilan siswa dalam menguasai teknik dasar sepak takraw. permasalahan juga ada pada guru yang belum bisa memaksimalkan media yang ada di lingkungan sekolah.

Keterampilan menguasai materi pembelajaran sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak

merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di lapangan. Hal ini menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi siswa bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional.

Penting adanya media yang dapat membantu siswa dalam penguasaan pengetahuan dan pemahaman mengenai materi permainan sepak takraw. Tersedianya media komputer dan proyektor, seharusnya guru dapat memanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai sumber belajar sehingga membantu siswa dalam peningkatan pemahaman aspek kognitif. Dengan sumber belajar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Siswa dapat menemukan sendiri permasalahan dalam belajar dan belajar untuk menyelesaikan masalah tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri adalah dengan pengembangan multimedia interaktif melalui CD (*Compact Disk*) pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan CD pembelajaran yang interaktif adalah salah satu cara yang efektif dan efisien untuk belajar mandiri bagi siswa. Namun multimedia interaktif melalui CD masih belum optimal digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran teknik dasar sepak takraw bagi siswa SD.

Berdasarkan penjelasan di atas pengembang merasa perlu untuk mengembangkan multimedia interaktif berupa CD pembelajaran dalam pembelajaran teknik dasar sepak takraw

SDN Minomartani 1. Sehingga proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang menarik), jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan belajar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2009:297) Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan (R&D) dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas suatu produk tertentu.

Dalam penelitian ini, model yang menjadi acuan adalah model penelitian pengembangan model Borg & Gall. Model pengembangan tersebut diadaptasi sehingga menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana, yang dijadikan sebagai landasan dalam penelitian

Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan hasil adaptasi oleh Borg & Gall (1983). Langkah-langkah tersebut dilengkapi dari beberapa model pengembangan yang dikemukakan Luther, Criswell, dan Sadiman, dkk. (Rineska, 2010: 44). Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut : analisis kebutuhan, menyusun perencanaan, mengembangkan produk awal berupa pembuatan produk awal yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pendidikan jasmani. Selanjutnya produk diujicobakan kepada siswa melalui uji coba lapangan persiapan, revisi, ujicoba lapangan utama dan revisi produk akhir.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas produk multimedia interaktif pembelajaran teknik dasar sepak takraw yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan multimedia interaktif pembelajaran teknik dasar sepak takraw yang merupakan produk dalam penelitian ini. Dengan uji coba ini kualitas multimedia interaktif pembelajaran teknik dasar sepak takraw sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empirik

Desain Uji Coba

Desain uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna tentang kualitas produk yang sedang dikembangkan. Sebelum diuji coba produk dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media. Setelah mendapatkan saran maka dilakukan revisi-revisi hingga multimedia interaktif pembelajaran teknik dasar sepak takraw sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani layak digunakan untuk uji coba, langkah berikutnya adalah uji coba yang diharapkan mampu menemukan kelemahan, kekurangan, kesalahan, dan saran-saran perbaikan sehingga produk yang dihasilkan dapat direvisi sehingga menghasilkan produk yang valid dan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Subyek Uji Coba

Subjek uji coba atau responden yang terlibat dalam penelitian ini direncanakan berjumlah 10 siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 30 siswa untuk uji coba lapangan. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Minomartani, Sleman. Dick, Carey dan Carey dalam Hanavi (2011: 36) mengatakan bahwa “

after you have revise the material on the basis of the information obtained from the –to-ne evaluation, you should next select a group of approximately ten to twenty student.” Kalimat tersebut bermakna bahwa uji coba selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil menggunakan subjek sebanyak 10-20 siswa. Uji coba kelompok besar yang menggunakan subjek 30 siswa atau lebih.

Jenis Data

Data yang dihasilkan berupa data kualitatif sebagai data pokok dari data ini berupa saran dan masukan dari responden sebagai data tambahan. Data tersebut memberikan gambaran mengenai kelayakan produk yang dikembangkan.

Data dari ahli materi berupa kualitas produk ditinjau dari aspek kualitas materi dan aspek isi materi. Validasi dilakukan menggunakan angket tentang materi yang diberikan

Data dari ahli media berupa kualitas produk ditinjau dari aspek tampilan, dan aspek pemrograman. Dari kedua aspek tersebut dapat diketahui kelayakan multimedia interaktif pembelajaran teknik dasar sepak takraw.

Data dari siswa berupa kualitas produk ditinjau dari aspek tampilan, isi materi, dan manfaat pembelajaran. Dari ketiga aspek tersebut dapat diketahui kelayakan multimedia interaktif pembelajaran teknik dasar sepak takraw bagi siswa.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian kualitas produk multimedia interaktif pembelajaran teknik dasar sepak takraw. Data kuantitatif diperoleh dari kuisioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, serta siswa. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil validitas produk dari ahli materi dan ahli media pendidikan jasmani

Instrument yang berupa validitas produk tersebut diperoleh dengan menggunakan angket dan lembar evaluasi yang telah dibuat berdasarkan kebutuhan penilaian. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: 1) Observasi dilakukan pada awal sebelum produksi multimedia pembelajaran (kegiatan praktek mengajar) dan dilakukan ketika penggunaan multimedia pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui penggunaan multimedia pembelajaran oleh siswa dan guru sudah benar dan siswa tertarik dalam penggunaannya. 2) Angket terdiri dari hasil uji kelayakan ahli materi, ahli media pendidikan jasmani, dan siswa berupa kuisioner.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam sebuah proses penelitian karena disinilah hasil penelitian akan terlihat. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Setelah data terkumpul maka data tersebut diklarifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif Arikunto dalam Riyanto (2017: 224).

Data yang bersifat kualitatif digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Sedangkan data kuantitatif berwujud angka-angka hasil pengukuran atau perhitungan. Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran-saran, masukan, dan koreksi yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media terkait dengan kualitas modul pembelajaran kesehatan pribadi. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif,

yang berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup, baik, sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan patokan 5 yaitu dengan penskoran dari angka 1 s/d 5.

Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: 1) mengumpulkan data kasar, 2) pemberian skor, 3) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo dalam Muktiyani (2008 : 80), pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Kategori	Keterangan	Rumus	Skor
A	Sangat Baik	$X_i + 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi}$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup Baik	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i - 1,8S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Tidak Baik	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i - 1,8S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Tidak Baik	$X \leq X_i - 1,8S_{bi}$	$X \leq 1,79$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara dengan guru penjas dan pengamatan penulis didapati bahwa dibutuhkan media pembelajaran pendidikan jasmani yang memudahkan guru untuk mengajarkan permainan sepak takraw, selain itu juga agar pembelajaran penjas efektif dan efisien. Menurut pernyataan di atas penting kiranya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya pada pembelajaran teknik dasar permainan sepak takraw. Peneliti berharap, produk yang dikembangkan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan guru dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran yang terstruktur dengan baik dan didukung media pembelajaran yang berkualitas akan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

Deskripsi Produk Awal

Pembuatan produk media pembelajaran dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Setelah memilih materi pelajaran yang hendak dikembangkan, selanjutnya adalah melakukan proses desain untuk memproduksi media pembelajaran dengan tahapan menyusun konsep produk, membuat desain visual, mengumpulkan bahan, dan membuat produk dari bahan-bahan yang telah terkumpul. Berikut ini adalah contoh tampilan produk awal pada multimedia interaktif pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan materi teknik dasar dalam permainan sepak takraw sebelum divalidasi oleh ahli materi permainan sepak takraw dan media penjas.

Analisis Data Validasi Ahli Materi

Data yang diperoleh dari validasi ahli materi tahap I dan tahap II kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi produk garis lapangan portabel gobak sodor ini. Data dari validasi ahli materi terdiri dari tiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek materi dan aspek manfaat sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Kualitas Materi	4,7	Sangat Baik
Aspek Isi Materi	4,5	Sangat Baik
Rerata	4,6	Sangat Baik

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli materi terhadap produk multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw termasuk kriteria sangat baik yang dapat dilihat pada tabel. 24 setelah dikonversikan pada skala lima yang dapat dilihat pada tabel 3 sebagai acuan kriteria penilaian. Rerata skor secara keseluruhan dari aspek kualitas materi dan aspek isi

materi adalah 4,6 dengan kriteria sangat baik.

Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Data yang diperoleh dari validasi ahli media tahap I dan tahap II kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi produk multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw ini. Data dari validasi ahli media terdiri dari dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Pada aspek kualitas materi terdiri dari 21 item dan aspek pemrograman terdiri dari 8 item pada kuisioner penilaian kualitas produk multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	4,23	Sangat Baik
Aspek Pemrograman	4,0	Baik
Rerata	4,1	Baik

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli media terhadap produk multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw termasuk kriteria baik yang dapat dilihat pada tabel. 30 setelah dikonversikan pada skala lima yang dapat dilihat pada tabel 3 sebagai acuan kriteria penilaian. Rerata skor secara keseluruhan dari aspek tampilan dan pemrograman adalah 4,1 dengan kriteria baik.

Analisis Data Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah evaluasi dari ahli materi dan ahli media. Uji coba ini dilakukan oleh sepuluh responden yaitu siswa siswi kelas IV SD Negeri Karangjati, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman dengan karakteristik yang berbeda-beda. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil merupakan data kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dengan beberapa aspek diantaranya aspek

tampilan, aspek isi/materi, dan aspek manfaat pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	3,95	Baik
Aspek Isi Materi	4,08	Baik
Aspek Manfaat Pembelajaran	3,91	Baik
Rerata	3,98	Baik

Data diatas menunjukkan bahwa rerata penilaian dari responden pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan mengenai kualitas multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw dari aspek tampilan, aspek isi materi, dan aspek manfaat pembelajaran termasuk dalam kategori “baik” dengan rerata skor 3.98. Skor diperoleh dari kuisioner yang diisi oleh sepuluh siswa kelas IV SD Negeri Karangjati, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman yang telah melakukan ujicoba terhadap produk multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw.

Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan setelah uji coba kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan oleh 30 responden yaitu siswa siswi kelas IV SD Negeri 1 Minomartani, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman. Data yang diperoleh dari uji coba lapangan merupakan data kualitas multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw yang dikembangkan meliputi beberapa aspek diantaranya aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek manfaat pembelajaran. Dari uji coba lapangan didapatkan data kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Lapangan

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	4,23	Sangat Baik
Aspek Materi	4,16	Baik
Aspek Manfaat	4,32	Sangat Baik
Rerata	4,23	Sangat Baik

87

Data diatas menunjukkan bahwa rerata penilaian dari responden dari 30 siswa SD Negeri Minomartani 1 pada uji coba lapangan secara keseluruhan mengenai kualitas multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata 4,23.

Revisi Produk

Berdasarkan saran, masukan, dan komentar pada saat validasi materi tahap 1 yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli materi di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli materi adalah sebagai berikut:

Menurut ahli materi, uraian pelaksanaan teknik dasar harus merujuk pada sumber referensi yang bisa dipertanggung jawabkan.



Sebelum

Setelah

Gambar 1. Perubahan Teknik Dasar

Berdasarkan saran, masukan, dan komentar pada saat validasi produk tahap II yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli materi, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk tahap II berdasarkan saran ahli materi adalah Ahli materi

menyarankan dalam teknik dasar servis dibuat 2 jenis, yaitu servis double event dan servis regu.



Sebelum



Gambar 2. Perubahan Tampilan Video Sepak Mula

Berdasarkan saran, masukan, dan komentar dari ahli media pada saat validasi produk tahap I yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli media, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Menurut ahli media, terdapat kekeliruan pada tampilan pendahuluan, yang seharusnya pada tampilan pendahuluan berisi pendahuluan bukan berisi SK/KD.



Sebelum



Setelah

Gambar 3. Perubahan Tampilan Materi Pendahuluan

Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Hasil penelitian pengembangan ini adalah produk sarana pembelajaran penjas berupa garis lapangan portabel gobak sodor. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan mengacu pada tahapan penelitian pengembangan menurut Borg & Gall. Terdapat sepuluh tahapan dalam pengembangan, namun dalam penelitian dan pengembangan ini kesepuluh langkah tersebut disederhanakan menjadi tujuh langkah. Adapun faktor yang mendasari penyederhanaan tersebut yaitu :1) Keterbatasan waktu, 2) Keterbatasan biaya. 3) Pendapat Borg & Gall yang dikutip oleh Yunita Dwi Kartika (2014:77). Menyarankan untuk membatasi penelitian pengembangan dalam skala kecil termasuk membatasi langkah penelitian dalam penelitian tesis dan disertasi.

Kajian Produk Akhir

Pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani berupa multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw ini melalui berbagai tahapan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan. Tahap awal pembuatan media pembelajaran ini adalah dengan melakukan observasi permasalahan dan kebutuhan di lapangan kemudian dilakukan studi literatur. Demikian pengembangan produk sarana pembelajaran dilakukan sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Proses pembuatan media pembelajaran tahap awal adalah mendesain produk yang akan dibuat. Setelah desain jadi, desain kemudian di validasi oleh ahli materi permainan sepak takraw dan ahli media pendidikan jasmani. Setelah desain disetujui, peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk menciptakan produk berupa multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw.

Multimedia interaktif ini memerlukan beberapa bahan dalam pembuatannya. Bahan yang digunakan untuk pembuatan multimedia interaktif ini adalah *software macromedia flash 8*, gambar *flat vector* gerakan dalam sepak takraw, net, bola, lapangan, tombol, dan judul, musik, dan video. Pembuatan multimedia ini diawali dengan pembuatan *flat vector* pada *software photoshop*. Penggunaan *flat vector* ni sendiri bertujuan agar pengguna lebih menarik siswa. Setelah pengerjaan *flat vector* selesai, kemudian melangkah ke pembuatan judul. Setelah pembuatan *flat vector* dan judul selesai kemudian menggabungkan *flat vector*, music, video, judul, dan materi ke dalam *macomedia flash 8*.

Setelah menjadi suatu produk multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw jadi, kemudian divalidasi oleh ahli baik ahli materi permainan sepak takraw maupun ahli media pendidikan jasmani yang selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Validasi oleh ahli materi dilakukan selama dua tahap, pada tahap kedua produk berupa media pembelajaran sudah layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi. Sedangkan pada validasi ahli media dilakukan sebanyak dua tahapan dan dianggap layak untuk uji coba tanpa revisi. Validasi tersebut dilakukan untuk mengevaluasi, memperbaiki guna meningkatkan kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran yang telah tervalidasi oleh ahli materi permainan sepak takraw dan ahli media pendidikan jasmani kemudian siap untuk dilakukan uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 10 orang yang perolehan datanya akan digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk.

Hasil revisi uji coba kelompok kecil dilanjutkan dengan uji coba lapangan dengan melibatkan 30 siswa. Dari hasil uji coba terakhir ini akan diketahui kualitas produk multimedia

interaktif teknik dasar sepak takraw yang dikembangkan dan siap diproduksi dalam jumlah besar.

Analisis data yang telah dilakukan menunjukkan kualitas produk multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw dari ahli media termasuk kategori "baik" dari ahli materi mendapat skor "sangat baik" dari uji coba kelompok kecil mendapat skor "baik" dan pada uji coba terakhir yakni uji coba lapangan juga mendapat skor "sangat baik". Pendapat siswa sebagai responden yang telah menggunakan produk secara nonformal mereka menyatakan pendapat bahwa sarana pembelajaran seperti ini memudahkan siswa untuk belajar teknik dasar sepak takraw dengan mudah sekaligus menarik siswa untuk bermain sepak takraw. Ditinjau dari aspek tampilan menurut siswa sarana pembelajaran ini memiliki tampilan yang menarik dan cerah warnanya

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk multimedia interaktif dalam pembelajaran sepak takraw, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses penelitian dan pengembangan multimedia ini dilakukan melalui tahap pertama pendahuluan, ke –dua pengembangan desain pembelajaran, ke-tiga pengembangan desain *software* multimedia, dan ke-empat evaluasi produk. Pada tahap pendahuluan yang dilakukan adalah menentukan mata pelajaran, identifikasi kebutuhan, menentukan materi. Tahap ke-dua meliputi identifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar, identifikasi perilaku dan karakteristik siswa, analisis pembelajaran, mengembangkan materi, mengembangkan butir tes, menyusun

strategi pembelajaran, dan menetapkan evaluasi. Tahap ke-tiga meliputi pengumpulan bahan dan proses pembuatan multimedia interaktif. Tahap keempat yaitu evaluasi produk yang terdiri dari evaluasi tahap I dan tahap II untuk ahli materi dan ahli media, uji coba lapangan persiapan dan ujicoba lapangan utama. Setelah melewati langkah-langkah tersebut diatas maka dihasilkan multimedia interaktif dalam pembelajaran teknik dasar sepak takraw yang berkualitas dan dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah dasar.

2. Kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan menurut penilaian ahli materi adalah "sangat baik", dan penilaian dari ahli media adalah " baik". Besarnya rerata skor pada penilaian ahli materi adalah 4,60 dan besarnya rerata skor pada penilaian ahli media adalah 4,10. Sedangkan penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil adalah " baik" dengan besar rerata skor 3,98 dan penilaian siswa pada uji coba lapangan adalah "sangat baik" dengan rerata skor 4,23.

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah berupa CD pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran teknik dasar sepak takraw di sekolah dengan media computer/ laptop untuk mempermudah siswa dalam belajar.

Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini mempunyai implikasi praktis bagi pihak-pihak terkait dengan bidang pendidikan.

1. Produk multimedia interaktif ini dapat digunakan dalam pembelajaran

sehingga dapat diharapkan meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi teknik dasar sepak takraw.

2. Produk multimedia interaktif ini dapat dijadikan sumber belajar mandiri bagi siswa terutama materi teknik dasar sepak takraw.
3. Multimedia interaktif ini dapat membantu meningkatkan kualitas pemahaman siswa mengenai materi teknik dasar sepak takraw.

Keterbatasan Hasil Penelitian

Pengembangan produk multimedia interaktif dalam pembelajaran teknik dasar sepak takraw ini memiliki keterbatasan antara lain ;

1. Produk multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw hanya bisa dijalankan pada komputer ataupun laptop.
2. Proses penilaian kualitas produk multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw terbatas pada validasi ahli materi, ahli media penjas, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Saran

Penelitian pengembangan produk media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berupa multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw diharapkan dapat memberikan manfaat dan saran dari beberapa pihak:

1. Produk media pembelajaran ini dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk sekolah dasar sebagai media yang dapat membantu proses pembelajaran dan mampu meningkatkan minat siswa.
2. Bagi pengembang/peneliti media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berupa multimedia interaktif teknik dasar sepak takraw ini bisa menjadi

pedoman untuk melakukan penelitian tahap selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). Perangkat pembelajaran standar kompetensi dan kompetensi dasar kurikulum tingkat satuan pendidikan (*KTSP*). Jakarta. Kemendikbud.
- Hanavi, D.R (2011). Pengembangan media audio visual pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi *passing* bola voli bagi siswa smp kelas VII. Skripsi. UNY
- Muktiani, N.R. (2008). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan Kesehatan SMA. Tesis. Pascasarjana-UNY.
- Rineska, J.P.A (2010). Pembuatan Multimedia pembelajaran interaktif pendidikan seks dalam bentuk compact disc untuk siswa SMA. Skripsi. UNY.
- Rinaldo. (2014). Upaya meningkatkan keterampilan sepak kuda melalui penerapan variasi latihan berpasangan dalam sepak takraw dikelas 7 SMP Negeri 4 Kota Bengkulu. Skripsi. UNIB.
- Riyanto, A. (2017) Pengembangan garis lapangan portabel gobak sodor pada pembelajaran permainan tradisional di SD N Sendangadi 1 Mlati. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sugiyono. (2012). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfa Beta.