

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL TEKNIK DASAR BOLA TANGAN UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY

MEDIA DEVELOPMENT VIDEO TUTORIALS OF HANDBALL FUNDAMENTAL FOR STUDENTS OF PJKR FIK UNY

Oleh : Duaji Rahadyan Nursantiko
Email : drnursantiko@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi karena masih minimnya media pembelajaran video teknik dasar bola tangan di kalangan mahasiswa PJKR. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui: (1) Bagaimana mengembangkan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 yang mengambil mata kuliah permainan bola tangan layak digunakan, dan (2) Bagaimana kualitas pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 yang mengambil mata kuliah permainan bola tangan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk ahli media, ahli materi, dan mahasiswa. Subjek uji coba yaitu mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 yang berjumlah 30 mahasiswa. Pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dilakukan melalui 4 tahap, yaitu: (1) tahap awal; (2) tahap desain; (3) tahap pengembangan; dan (4) tahap ujicoba atau implementasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi 1 diperoleh persentase sebesar 92% dalam kategori “sangat layak”, ahli materi 2 diperoleh persentase sebesar 92% dalam kategori “sangat layak”, dan ahli media diperoleh persentase sebesar 86,67% dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY sangat layak digunakan sebagai pedoman pembelajaran.

Kata kunci: *pengembangan, video tutorial, teknik dasar bola tangan*

Abstract

This study was backed by the due the lack of medium of learning of handball fundamental among the students of PJKR. This research was held to determine: (1) How to developing video tutorials of handball fundamental for students of PJKR FIK UNY year of 2013 who took handball course which was feasible, and (2) How was the quality of developing video tutorials handball fundamental for students of PJKR FIK UNY year of 2013 who took handball course. The research method used was *Research and Development*. The technique of data collection uses questionnaire for media expert, material expert, and students. The subject was students of PJKR FIK UNY year of 2013 in amount of 30 students. Video tutorials development of handball fundamental for students of FIK UNY was conducted by 4 steps, there were: (1) first step; (2) design step; (3) developing step; and (4) trial step or implementation. Data analysis uses descriptive qualitative and quantitative which was converted to percentage form. Based on the result shows that validation of 1st material expert obtained percentage 92% in “very worth” category, 2nd material expert obtained percentage 92% in “very worth” category, and media expert obtained percentage 86,67% in “very worth” category. Thus could conclude that video tutorials handball fundamental for students of PJKR FIK UNY was very worth used as learning direction.

Keywords: *development, video tutorials, handball fundamental*

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran lebih menarik.

Menurut Sanjaya (2010 : 162) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber pelajaran.

Penggunaan teknologi informasi ini akan bermanfaat bagi mahasiswa karena teknologi informasi ini memperhatikan perbedaan karakteristik, minat dan bakat mahasiswa. Keuntungan lain yang mencolok adalah bahwa teknologi informasi dapat mengatasi permasalahan ruang, waktu, dan jarak dalam proses belajar. Berkaitan dengan teknologi informasi, multimedia merupakan media penyampaian pembelajaran yang efektif. Pembelajaran melalui multimedia merupakan suatu usaha yang sistematis dan terencana sehingga dapat mengatasi kelemahan-kelemahan pada pembelajaran kelompok. Langkah-langkah pembelajaran yang sistematis dapat membentuk mahasiswa

belajar dengan efektif dan efisien (Hujair A.H. Sanaky 2013 : 3).

Menurut Livie dan Lentz (dalam Azhar Arsyad, 2015 : 20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran berbasis multimedia yang khususnya pada media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Masing-masing fungsi tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertau teks materi pelajaran, (2) Fungsi Afektif, Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual akan dapat mengunggah emosi dan sikap pembelajar, (3) Fungsi Kognitif, media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, (4) Fungsi Kompensatoris, media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Perkembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia memberikan kesempatan untuk belajar tidak hanya dari satu sumber seperti guru dan dosen, tetapi memberikan kesempatan kepada subyek belajar untuk mengembangkan kognitif dengan lebih baik, kreatif, dan inovatif. Pembelajaran berbasis multimedia sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan (Azhar Arsyad, 2011 : 172).

Sehingga dengan adanya pengembangan dalam bidang pendidikan, sangat membantu para akademisi yang ingin lebih mudah

mendapatkan sumber belajar yang mudah diakses dalam melengkapi pemahaman materi dalam pembelajaran.

Beberapa sumber belajar yang telah ada masih dalam bentuk konvensional, yakni kertas-kertas tebal dan berat yang berbentuk buku, sehingga para akademisi maupun mahasiswa merasa kurang praktis dan hanya memberikan informasi yang bersifat sementara. Serta harapannya pembaharuan sumber belajar tersebut, dilakukan di seluruh bidang keilmuan yang ada, sehingga nantinya para akademisi maupun mahasiswa memiliki media sumber belajar yang efektif dan efisien secara menyeluruh.

Perkembangan sumber belajar media telekomunikasi saat ini semakin canggih dalam pendidikan di Indonesia dan menyeluruh di seluruh bidang keilmuan, tak terlepas dalam bidang ilmu Olahraga. Dalam bidang olahraga perkembangan sumber belajar pendidikan yang berbasis multimedia sangatlah minim, misalnya dengan mengembangkan media pembelajaran terhadap beberapa permainan atau cabang olahraga yang termasuk baru di kalangan masyarakat, contoh permainan *handball* atau bola tangan dalam bahasa Indonesia yang sudah berkembang di kota-kota besar dan lingkungan akademik di Indonesia. Karena banyak kalangan akademisi dan mahasiswa yang belum mengerti serta membutuhkan beberapa sumber materi baru yang terkait pada bidang atau cabang olahraga baru tersebut. Dengan adanya pengembangan pembelajaran multimedia terkait bidang olahraga, sangat membantu para akademisi ataupun mahasiswa yang ingin lebih mudah mendapatkan sumber belajar yang mudah diakses dalam melengkapi pemahaman materi di dalam kegiatan perkuliahan ataupun proses pembelajaran lainnya.

Pada lingkungan FIK UNY khususnya prodi PJKR, olahraga *handball* merupakan salah satu cabang olahraga yang dapat dikategorikan materi pelajaran yang belum banyak diketahui oleh mahasiswa, oleh karena itu sangat dibutuhkan sistem pembelajaran yang membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan baru yang mudah diakses dan dapat dengan mudah dipahami oleh setiap penggunanya. *Handball* adalah permainan olahraga beregu yang dimainkan oleh 7 orang setiap timnya, 1 orang sebagai kiper dan 6 orang lainnya sebagai pemain yang terdiri dari 2 orang *wing* (sayap), 2 orang *back*, 1 orang *center* (pemain tengah), dan 1 orang sebagai *pivot* (poros). Olahraga ini termasuk ke dalam jenis olahraga invasi. Olahraga ini memang masih cukup baru di Indonesia, namun apabila kita melihat ke kota-kota besar yang ada di Indonesia, *handball* sudah merupakan olahraga yang cukup populer. Ini terbukti dengan dimasukkannya olahraga *handball* di pentas olahraga tertinggi di Indonesia PON (Pekan Olahraga Nasional).

Bola tangan merupakan olahraga permainan yang merupakan kombinasi antara cabang olahraga bola basket dan sepak bola. Di mana teknik dasar permainan bola tangan adalah memantulkan dan mengoper bola dengan menggunakan tangan sama seperti permainan bola basket. Sedangkan dari segi peraturan bola tangan hampir sama dengan olahraga sepak bola dari lapangan dan menggunakan gawang sama seperti permainan sepak bola (Asosiasi Bola Tangan Indonesia : 2013)

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) seharusnya akan mempermudah proses distribusi dan pengembangan media pembelajaran. Namun pada kenyataannya pengembangan media pembelajaran dalam bidang olahraga dapat dikatakan masih minim. Permasalahan

sedikitnya jumlah media pembelajaran dalam bentuk video tutorial yang mengangkat materi teknik dasar *handball* yang di Indonesia pada umumnya dan untuk mahasiswa pada khususnya dapat dibuktikan oleh peneliti berdasarkan hasil survei di media sosial YouTube (www.youtube.com), peneliti tidak menemukan banyak video yang menampilkan tutorial teknik dasar bola tangan karena kurang dari 5 video yang benar-benar menerangkan teknik dasar bola tangan dan masih menggunakan bahasa asing.

Selain melakukan survei melalui media sosial, penulis juga melakukan survei langsung ke lapangan dengan cara mendistribusikan angket analisis kebutuhan (Putri Agil Rakasiwi : 2015) yang sudah dimodifikasi untuk mahasiswa PJKR kelas AB angkatan 2013 setelah melaksanakan proses perkuliahan bola tangan.

Dari hasil survei, peneliti memiliki pikiran bahwa video tutorial teknik dasar bola tangan khususnya yang menggunakan pengantar bahasa Indonesia sangat dibutuhkan. Tampilan dalam video tutorial ini dilengkapi dengan berbagai penjelasan dan keterangan terkait dengan teknik dasar bola tangan. Melalui video tutorial ini, sebagai alat bantu media pembelajaran di prodi PJKR FIK UNY diharapkan mahasiswa dapat berlatih secara mandiri, tanpa ketergantungan dengan sosok dosen atau pelatih.

Melalui video ini kita juga dapat mendukung gerakan peduli lingkungan “*Go Green*” dengan cara menghemat penggunaan kertas yang pembuatannya melibatkan penebangan banyak pohon di hutan-hutan yang merupakan penyeimbang ekosistem lingkungan, sehingga anak cucu kita masih dapat menikmati keindahan alam di masa mendatang.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*), penelitian ini berorientasi pada produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2011: 297). Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan difokuskan untuk menghasilkan video tutorial teknik dasar bola tangan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan model deskriptif prosedural yang menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model pengembangan yang menggariskan langkah-langkah dan harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu (Sugiyono, 2011:298)

Prosedur Pengembangan

Borg dan Gall 1983, (dalam Nana Syaodih Sukmadinata, 2012:163) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang disertai dengan upaya memvalidasi.

langkah yang dijabarkan dalam penelitian ini:

1. Potensi dan Masalah

Tahap ini dimaksudkan untuk mencari sumber-sumber pendahulu yang berupa pokok persoalan yang dihadapi serta analisis kebutuhan pembelajaran dengan menggunakan angket analisis kebutuhan yang disebar secara acak kepada 15 mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 kelas A dan B yang mengambil mata kuliah bola tangan.

2. Pengumpulan data

Analisis produk dimaksudkan untuk mengetahui seberapa penting diperlukan suatu produk untuk mengatasi masalah yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dan latihan. Hal ini dapat dilakukan melalui observasi dan angket. Dalam kegiatan observasi, siswa terlalu pasif menunggu instruksi dari dosen untuk melakukan gerakan antara lain, menangkap bola, melempar bola, dan *passing*. Siswa membutuhkan media pembelajaran dan latihan di luar aktivitas lapangan yang menarik.

3. Desain Produk

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap sebelumnya, peneliti merancang desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ada, peneliti juga melakukan analisis materi yang akan dibahas. Analisis ini mencakup analisis struktur isi, materi yang dibahas disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hasil analisis yang telah diperoleh digunakan sebagai acuan untuk menentukan desain produk. Desain produk dituliskan dalam *draft* yang divalidasi oleh dua orang ahli.

4. Validasi Desain

Setelah tahap penyusunan produk selesai maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap validasi dan materi mengenai produk. Produk berupa CD video tutorial teknik dasar bola tangan yang akan dikembangkan, dilakukan penilaian kelayakan oleh penelaah untuk mendapatkan nilai dan masukan. Penilaian kelayakan diperoleh dari dua ahli, yaitu:

a. Ahli Materi

Ahli materi menilai aspek yang berupa kelayakan isi dari CD untuk mengetahui kualitas materi.

b. Ahli Media

Ahli media menilai beberapa aspek diantaranya aspek desain, desain isi, gambar, video, musik, warna, teks dan suara pada CD.

5. Revisi Desain

Berdasarkan validasi ahli, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk. Hasil revisi produk yang pertama selanjutnya digunakan dalam uji coba produk.

6. Uji coba produk

Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh berbagai masukan maupun koreksi tentang produk yang telah dihasilkan. Dalam hal ini peneliti menggunakan hasil dari dua tahap *expert judgement* dari ahli materi dan satu tahap ahli media.

7. Revisi Produk

Berdasarkan uji coba produk, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk tersebut. Hasil revisi produk yang kedua selanjutnya digunakan dalam uji coba pemakaian.

8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh penilaian, masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah direvisi sebelumnya. Uji coba pemakaian dilakukan dengan subyek penelitian sejumlah 30 mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 yang mengambil mata kuliah bola tangan.

9. Revisi Produk

Berdasarkan uji coba pemakaian, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk tersebut.

10. Produk Akhir

Setelah pada tahap terakhir ini sudah tidak ada revisi, maka produk akhir yang dihasilkan berupa video tutorial teknik dasar bola tangan dalam bentuk CD (*Compact Disk*).

Subjek Ujicoba

Penelitian pengembangan ini menggolongkan subjek uji coba menjadi dua, yaitu:

1. Subjek uji coba ahli

a. Ahli materi

Ahli materi yang dimaksud adalah dosen, pelatih atau pakar bola tangan yang berperan untuk menentukan apakah materi teknik dasar bola tangan yang dikemas dalam video tutorial sudah sesuai tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan atau belum. Peneliti meminta bantuan 2 orang ahli materi untuk mengisi instrumen pengumpul data yang telah dibuat, yaitu Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd. dan Ermawan Susanto, M.Pd.. Ahli materi adalah orang yang memiliki kompetensi tentang teknik dasar olahraga bola tangan,

b. Ahli media

Ahli media yang dimaksud adalah pakar yang biasa menangani dalam hal media pembelajaran dan latihan. Peneliti meminta bantuan dari Sujarwo, M.Or., beliau adalah dosen FIK UNY yang berkompeten dalam bidang media. Alasan pengembang memilih beliau sebagai ahli media adalah kompetensi beliau dalam bidang multimedia.

2. Subjek Uji Coba Produk dan Pemakaian

Subjek uji coba dalam penelitian ini berjumlah 30 mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 yang mengambil mata kuliah bola tangan. Teknik penentuan subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan metode *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2010: 124) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang digunakan yaitu, mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 kelas AB yang mengambil mata kuliah bola tangan.

Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 305) instrumen adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan angket .

Data yang dikumpulkan pada pengembangan media yaitu berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari penilaian kualitas produk media yang dapat digunakan untuk kepentingan pengembangan mutu produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor yang didapat dari kuesioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan mahasiswa.

1. Data dari ahli materi

Berupa kualitas produk ditinjau dari aspek isi materi dan desain pada Pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 kelas AB yang mengambil mata kuliah bola tangan yang sedang dalam proses pengembangan.

2. Data dari ahli media

Berupa kualitas teknik tampilan, pemrograman, keterbacaan menyampaikan konten tertentu dalam produk yang sedang dikembangkan.

3. Data dari mahasiswa

Berupa kualitas produk ditinjau dari daya tarik mahasiswa. Data ini digunakan untuk menganalisa daya tarik dan ketepatan materi yang diberikan kepada mahasiswa, serta sebagai acuan pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 kelas AB yang mengambil mata kuliah bola tangan yang sedang dalam proses pengembangan.

Dalam penelitian pengembangan ini instrumen pengumpulan data yang digunakan

adalah angket dan Lembar evaluasi. Angket yang digunakan untuk mengevaluasi produk diambil dari penelitian yang dilakukan oleh Nur Rohmah Muktiani (2008) yang menilai aspek strategi pembelajaran, isi materi, desain teknis dan tampilan media. Instrumen ini terlampir dalam daftar lampiran.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase, sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan analisis kualitatif.

Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data, selengkapnya disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Persentase

Persentase Pencapaian	Interpretasi
76 - 100 %	Sangat Layak
56 - 75 %	Layak
40 - 55 %	Cukup Layak
0 - 39 %	Kurang Layak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Rancangan

Produk yang dihasilkan dinamakan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dalam bentuk *Compact Disk (CD)*. Pada video tutorial ini memuat materi tentang teknik dasar bola tangan secara keseluruhan yang berdurasi 10 menit dengan

kapasitas 422 Mb. Pengguna dapat menggunakan video tutorial ini melalui media elektronik, seperti komputer, laptop, dan televisi yang sudah dilengkapi dengan *VCD Player*. Produk video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY yang disusun mencakup materi teknik dasar bola tangan, yaitu menangkap, *ball handling*, *passing*, *dribbling*, dan *shooting*.

Video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY ini disusun dengan konsep agar mahasiswa dapat belajar dan berlatih teknik dasar bola tangan secara mandiri. Dengan demikian video tutorial ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar dan latihan, serta media alternatif dalam mempelajari teknik dasar bola tangan. Berikut adalah hasil akhir pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY.

2. Data Evaluasi dan Uji Coba Produk

Dalam proses pengembangan video tutorial, maka produk yang dikembangkan perlu melalui proses validasi dan uji coba. Proses validasi dalam penelitian ini terdiri dari validasi media dengan dosen ahli media dan validasi ahli materi dengan dua dosen ahli materi, yang selanjutnya dilakukan proses uji coba dengan mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 kelas AB yang mengambil mata kuliah olahraga pilihan bola tangan. Proses ini dilakukan agar produk yang dikembangkan layak untuk dipergunakan dalam belajar dan berlatih.

a. Tahap Awal (Tahap Perencanaan)

1) Identifikasi Tujuan

Dalam mengembangkan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY, terlebih dahulu peneliti melakukan identifikasi terhadap tujuan-tujuan dalam mengembangkan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY. Tujuan umum dari pengembangan video

tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY ini adalah untuk mengetahui kualitas pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 kelas AB yang mengambil mata kuliah permainan bola tangan, sedangkan tujuan khusus dari pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY ini adalah:

- a) Memberikan suatu contoh model video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY yang dapat digunakan untuk membantu mahasiswa khususnya FIK UNY dalam hal menguasai teknik dasar bola tangan.
- b) Memberikan suatu contoh model secara umum tentang konsep penyusunan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY.

2) Analisis Kebutuhan

Tahap analisis pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY dilakukan melalui tahap analisis kebutuhan pengguna. Analisis kebutuhan pengguna diidentifikasi dari permasalahan-permasalahan yang timbul pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh dosen terhadap mahasiswa pada pembelajaran mata kuliah bola tangan. Hasil identifikasi terhadap analisis kebutuhan pengguna adalah:

- 1) Masih minimnya sumber belajar permainan bola tangan.
- 2) Masih minimnya media pembelajaran video teknik dasar bola tangan di kalangan mahasiswa PJKR
- 3) Masih sedikitnya video tutorial teknik dasar bola tangan berbahasa Indonesia

Hasil identifikasi terhadap analisis kebutuhan pengguna tersebut dijadikan patokan peneliti dalam mengembangkan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY. Permasalahan-

permasalahan dalam pembelajaran mata kuliah bola tangan coba peneliti carikan solusi dengan mengembangkan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3) Pengumpulan Bahan

Pada tahap ini peneliti melakukan studi literatur untuk mengumpulkan bahan materi dan memahami tata cara dalam mengembangkan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY. Studi literatur dilakukan melalui kajian dari berbagai macam buku dan video yang berisi tentang teknik dasar olahraga bola tangan. Selain itu peneliti juga melakukan *browsing* melalui internet untuk memperoleh sumber-sumber yang membahas mengenai pedoman penyusunan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY.

b. Desain Model

Setelah melakukan kajian terhadap teori-teori pendukung, langkah selanjutnya adalah membuat desain video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi atau uji ahli. Uji ahli dilakukan untuk mengetahui penilaian tiap butir soal dari aspek strategi pembelajaran dan isi materi. Peneliti meminta bantuan 3 orang ahli untuk mengisi instrumen pengumpul data yang telah dibuat untuk menilai video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY, ketiga orang ahli tersebut yaitu: (1) Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd., (2) Ermawan Susanto, M.Pd.. Ahli materi adalah orang yang memiliki kompetensi tentang teknik dasar olahraga bola tangan, dan (3) Sujarwo, M.Or., beliau adalah dosen FIK UNY yang berkompeten dalam bidang media. Alasan pengembang memilih beliau sebagai

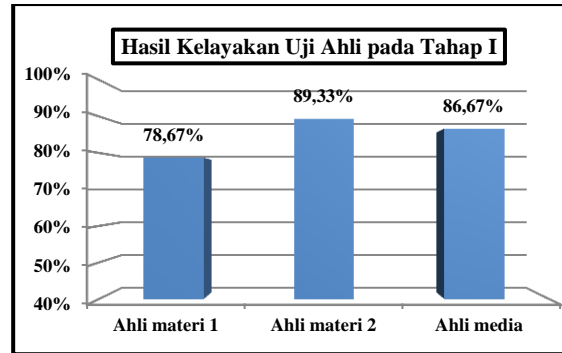
ahli media adalah kompetensi beliau dalam bidang multimedia.

Dari uji ahli ini peneliti meminta masukan dan tanggapan untuk menilai kelemahan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY yang dikembangkan ini. Tanggapan dan masukan dari para ahli diharapkan mampu memperbaiki produk yang dikembangkan menjadi lebih baik. Setelah ada masukan dari ahli, maka langkah yang selanjutnya adalah melakukan revisi awal pada produk yang telah dibuat. Revisi dilakukan untuk memperbaiki butir soal sebelum diimplementasikan atau diujicobakan kepada mahasiswa. Hasil validasi kelayakan perangkat penilaian sebagai berikut:

1) Hasil Penilaian Uji Ahli Tahap I

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan memberikan produk yang berupa video tutorial teknik dasar bola tangan dengan disertai lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media yang berupa angket. Adapun aspek yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap produk yang dikembangkan adalah aspek desain teknis, komentar dan saran umum, serta kesimpulan. Proses penilaian dilakukan dengan mengisi lembar evaluasi yang telah disertakan saat proses validasi. Penilaian dari ahli materi dan ahli media dilakukan melalui dua tahap. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 17 Maret 2016 dan ahli media tahap I dilakukan pada tanggal 28 Maret 2016. Dalam hal ini, ahli memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan serta memberikan saran perbaikan untuk selanjutnya dilakukan revisi produk.

Dari hasil analisis kelayakan berdasarkan hasil uji ahli materi dan ahli pada tahap I pada tabel di atas, bila dibuat dalam bentuk diagram akan terlihat seperti gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Kelayakan Uji Ahli Materi dan Ahli Media pada Tahap I

Selain data kuantitatif, validator juga memberikan data kualitatif yang berupa saran dan masukan, selengkapnya disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Saran dan Masukan Ahli Pada Tahap I

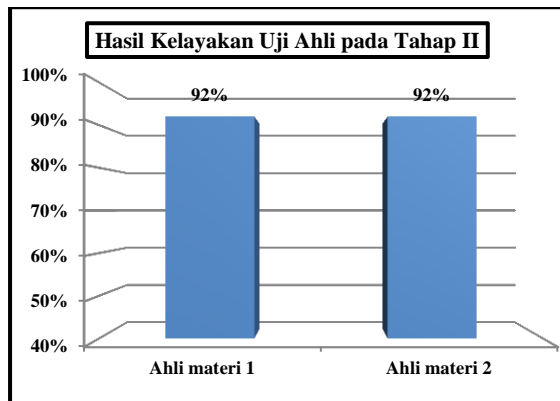
No	Ahli	Saran dan Masukan
1	Ahli materi 1	a. Media pembelajaran berbasis video/CD harus dibuat dengan kualitas baik, dengan <i>format motion, slow motion</i> , analisis gerak, dan narasi yang memadai b. Perhatikan durasi
3	Ahli materi 2	a. Beri keterangan gambar pada produk <i>draft</i> b. Durasi video tutorial singkat memenuhi materi c. Meliputi keterampilan dasar bola tangan, meliputi <i>dribbling, passing, shooting</i> , dan <i>game</i>
3	Ahli media	a. Beri keterangan waktu di <i>scene pemanasan</i> b. Beri keterangan jarak di <i>scene passing</i> c. Gerakan <i>ballhandling</i> ditambah d. Beri soal evaluasi di akhir (10 soal)

2) Hasil Penilaian Uji Ahli Tahap II

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan memberikan produk yang berupa video tutorial teknik dasar bola tangan dengan disertai lembar validasi untuk ahli materi yang berupa angket. Adapun aspek yang divalidasi oleh ahli materi terhadap produk yang dikembangkan adalah aspek desain teknis, komentar dan saran umum, serta kesimpulan. Proses penilaian dilakukan dengan mengisi lembar evaluasi yang telah disertakan saat proses validasi. Validasi ahli materi tahap II dilakukan pada tanggal 3 Mei 2016. Dalam hal ini, ahli memberikan penilaian terhadap

produk yang dikembangkan serta memberikan saran perbaikan untuk selanjutnya dilakukan revisi produk.

Dari hasil analisis kelayakan berdasarkan hasil uji ahli materi dan ahli media pada tahap II pada tabel di atas, bila dibuat dalam bentuk diagram akan terlihat seperti gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Kelayakan Uji Ahli Materi pada Tahap II

Selain data kuantitatif, validator juga memberikan data kualitatif yang berupa saran, selengkapnya disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Saran dan Masukan Ahli Materi Pada Tahap II

No	Ahli	Saran dan Masukan
1	Ahli materi 1	Video tutorial bola tangan dapat digunakan dan dikembangkan
2	Ahli Materi 2	-
3	Ahli media	-

Setelah ada masukan dan revisi dari ahli pada tahap I dan II, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan revisi pada produk yang telah dibuat. Revisi dilakukan untuk memperbaiki video tutorial teknik dasar bola tangan sebelum diujicobakan untuk mahasiswa.

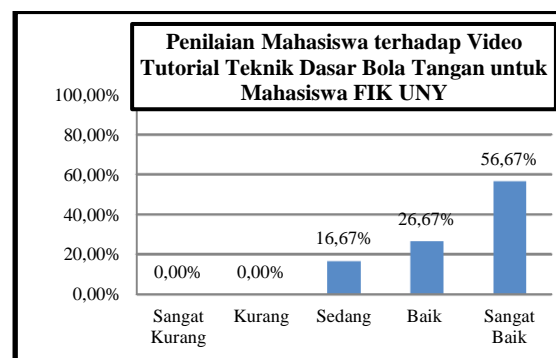
3. Ujicoba Produk atau Implementasi

Uji coba dilakukan pada proses pembelajaran mata kuliah bola tangan dengan mengambil sampel uji coba mahasiswa PJKR

FIK UNY angkatan 2013 kelas AB yang mengambil mata kuliah bola tangan yang berjumlah 30 orang. Pada uji coba ini dengan memakai format penilaian yang telah dikembangkan oleh peneliti. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2016. Hasil uji coba sebagai berikut:

Distribusi frekuensi data hasil penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY didapat skor terendah (*minimum*) 37,0, skor tertinggi (*maksimum*) 63,0, rerata (*mean*) 52,47, nilai tengah (*median*) 54,5, nilai yang sering muncul (*mode*) 57,0, standar deviasi (SD) 6,86.

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut di atas, penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:

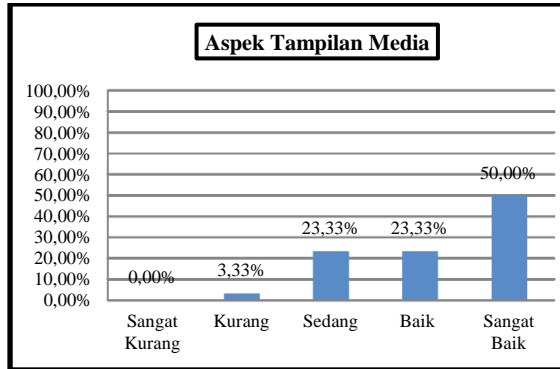


Gambar 4. Diagram Batang Penilaian Mahasiswa terhadap Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan untuk Mahasiswa FIK UNY

Berdasarkan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), “kurang” sebesar 0% (0 orang), “sedang” sebesar 16,67% (5 orang), “baik” sebesar 26,67% (8 orang), dan “sangat baik” sebesar 56,67% (17 orang).

a. Tampilan Media

Penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dari aspek tampilan media dapat disajikan pada gambar 33 sebagai berikut:

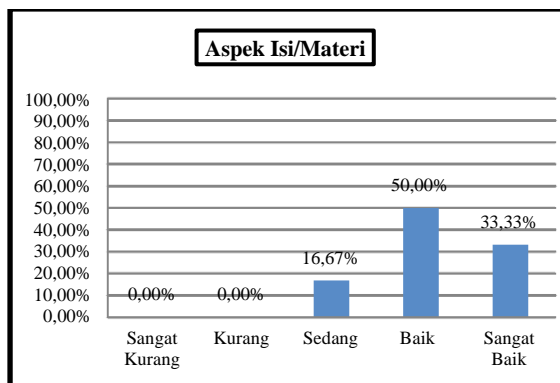


Gambar 5. Diagram Batang Penilaian Mahasiswa dari Aspek Tampilan Media

Berdasarkan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa penilaian mahasiswa dari aspek tampilan media berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), “kurang” sebesar 3,33% (1 orang), “sedang” sebesar 23,33% (7 orang), “baik” sebesar 23,33% (7 orang), dan “sangat baik” sebesar 50% (15 orang).

b. Aspek Isi/Materi

Penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dari aspek isi/materi dapat disajikan pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Penilaian Mahasiswa dari Aspek Isi/Materi

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 36 di atas menunjukkan bahwa penilaian mahasiswa terhadap video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dari aspek isi/materi berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), “kurang” sebesar 0% (0 orang), “sedang” sebesar 16,67% (5 orang), “baik” sebesar 50% (15 orang), dan “sangat baik” sebesar 33,33% (10 orang).

Pembahasan

Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY. Produk ini dikemas ke dalam VCD (*Video Compact Disk*). Melalui video tutorial ini dapat menjelaskan secara lebih spesifik tentang tutorial teknik dasar olahraga bola tangan, sehingga mahasiswa akan lebih memahami video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY ini.

Dari hasil uji coba operasional terhadap 30 mahasiswa PJKR FIK UNY kelas AB angkatan 2013 yang sudah dilakukan pada tanggal 11 Mei 2016 secara keseluruhan 17 dari 30 (56,67%) mahasiswa memberikan penilaian sangat baik jika dikonversikan dengan tabel distribusi frekuensi yang sudah dibuat. Artinya ada 17 mahasiswa dari 30 mahasiswa menyatakan bahwa produk yang dikembangkan berupa video teknik dasar bola tangan pada mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 sudah memenuhi kebutuhan mahasiswa sebagai media pembelajaran khususnya teknik dasar bola tangan. Produk berupa video teknik dasar bola tangan pada mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam mengatasi kesulitan saat belajar teknik dasar bola tangan. Produk ini juga dapat menjadi pegangan mahasiswa sebagai bahan ajar yang dapat digunakan di saat waktu luang di luar

pembelajaran. Seperti yang diutarakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam (Hujair AH.Sanaky, 2013: 5) menyatakan tentang manfaat media adalah: (1) pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik; (3) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga; dan (4) pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Dari aspek tampilan media menunjukkan kategori “sangat baik” karena 15 dari 30 mahasiswa memberikan penilaian sangat baik (50%). Artinya mahasiswa menyatakan bahwa dari aspek tampilan dari produk yang dikembangkan berupa video teknik dasar bola tangan pada mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 mudah dalam penggunaannya, mempunyai suara yang jelas, bahasa yang digunakan tepat, warna pada gambar mempunyai kualitas yang baik, tulisan dapat terbaca jelas, dan materi mudah dipahami. Sementara untuk aspek isi/materi penilaian dari mahasiswa menunjukkan kategori “baik” karena 15 dari 30 mahasiswa (50%) memberikan penilaian baik. Artinya mahasiswa menyatakan bahwa dari aspek isi/materi dari produk yang dikembangkan berupa video teknik dasar bola tangan pada mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 mempunyai materi yang jelas, bahasa yang jelas, ilustrasi gambar yang menarik, dan video dapat memperjelas materi.

Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan berupa video teknik dasar bola tangan pada mahasiswa PJKR FIK UNY angkatan 2013 mempunyai tampilan dan isi/materi yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan membantuk mahasiswa dalam menguasai teknik dasar bola tangan. Media pembelajaran dengan multimedia mempunyai beberapa keuntungan, seperti yang diungkapkan oleh Nur Rohmah M. (2008: 1), banyak keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia, misalnya bagi pengguna atau siswa multimedia bermanfaat untuk:

- 1) Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan, dan keinginan mereka, artinya pengguna sendiri yang mengontrol proses pembelajaran.
- 2) Siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan siswa.
- 3) Siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika.
- 4) Siswa menghadapi suatu evaluasi yang objektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan.
- 5) Siswa menikmati privasi dimana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.
- 6) Belajar saat kebutuhan muncul.
- 7) Belajar kapan saja mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.

Video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY yang dikembangkan dalam penelitian ini telah melalui validasi tahap I dan tahap II serta diujicobakan dalam skala besar. Data hasil penelitian yang berupa penilaian dari para pakar dan mahasiswa menunjukkan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa PJKR FIK UNY ini layak digunakan sebagai pegangan mahasiswa untuk

membantu mahasiswa memahami dan meningkatkan teknik dasar bola tangan.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dilakukan melalui 4 tahap, yaitu: (1) tahap awal; (2) tahap desain; (3) tahap pengembangan; dan (4) tahap ujicoba atau implementasi.
2. Penilaian kelayakan video tutorial teknik dasar bola tangan untuk mahasiswa FIK UNY dilihat dari hasil uji ahli. Menurut ahli materi 1, memperoleh persentase sebesar 92% dalam kategori sangat layak dan ahli materi 2 memperoleh persentase sebesar 92% dalam kategori sangat layak. Menurut ahli media memperoleh persentase sebesar 86,67% dalam kategori sangat layak. Sementara penilaian mahasiswa dalam ujicoba operasional mendapat nilai “sangat baik” sehingga dapat dikatakan perangkat penilaian layak untuk digunakan.

Saran Pemanfaatan Produk

Beberapa saran yang dapat peneliti ajukan untuk memanfaatkan produk permainan hasil dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi mahasiswa, agar menambah latihan teknik dasar bola tangan di luar perkuliahan.
2. Bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya kajian-kajian dan pengembangan-pengembangan lebih lanjut dengan hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Hujair Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*. Yogyakarta: PT Kaukaba Dipantara.

Putri Agil Rakasiwi. (2015). *Pengembangan Video Tutorial Teknik Dasar Penjaga Gawang untuk Peserta Ekstrakurikuler Futsal Putri SMA/SMK*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.

Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Group.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.