

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN SOFTBALL BERBASIS DIGITAL (ADOBE FLASH PRO CS5)

Arifin Ika Nugroho¹ Jori Lahinda²

(Dosen Universitas Musamus Merauke)

Email : arifin@unmus.ac.id

Sejarah Artikel Diterima: 12 Agustus 2022 Direvisi: 20 Agustus 2022 Tersedia Daring: 30 September 2022

Abstrak

Permasalahan yang ada didalam penelitian ini yakni Kurangnya media pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran materi Permainan Softball bagi mahasiswa PJKR UNMUS serta sangat diperlukan adanya sebuah sumber referensi yang mudah diakses dan mudah didapatkan dalam proses perkuliahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Softball berbasis Digital Adobe Flash CS5 Professional kepada Mahasiswa PJKR UNMUS. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), yang diselesaikan dengan beberapa langkah, yakni: Menetapkan mata pelajaran yang akan dikembangkan, Melakukan analisis kebutuhan, Pembuatan desain software, Pengumpulan bahan, Pengembangan produk awal, Validasi ahli materi dan media, Analisis hasil validasi, Revisi I, uji coba kelompok kecil, Revisi II, Uji coba kelompok besar, Produk akhir. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: angket evaluasi media pembelajaran oleh dosen ahli media, angket evaluasi media pembelajaran oleh dosen ahli materi, dan angket evaluasi media pembelajaran oleh mahasiswa PJKR UNMUS. Hasil yang diperoleh dari Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah Hasil penilaian dari para Ahli, Responden dan Uji Efektifitas menunjukkan nilai sangat baik serta terdapat peningkatan kemampuan. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Permainan Softball berbasis Digital Adobe Flash CS5 Professional kepada Mahasiswa PJKR UNMUS dapat digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Teknik Dasar Softball, Adobe Flash CS5 Professional*

DEVELOPMENT OF DIGITAL BASED SOFTBALL GAME LEARNING MEDIA

Abstract

The problem in this research is lack of learning media used as learning support Softball game material for PJKR UNMUS students and it is very necessary to have a reference source that is easily accessible and easy to find in

the lecture process. This study aims to develop a Learning Media for Softball Games based on Digital Adobe Flash CS5 Professional for PJKR UNMUS students. This research is a research and development or Research and Development (R&D), which is completed in several steps, namely: Determining subjects to be developed, conducting needs analysis, making software designs, collecting materials, developing initial products, validating material and media experts, Analysis of validation results, Revision I, small group trials, Revision II, large group trials, Final product. The instruments used in this study were: a learning media evaluation questionnaire by media expert lecturers, a learning media evaluation questionnaire by a material expert lecturer, and a learning media evaluation questionnaire by PJKR UNMUS students. The results obtained from The results of this research and development are the results of the assessment of the experts, respondents and the effectiveness test shows very good value and there is an increase in ability. These results indicate that the development of Adobe Flash CS5 Professional Digital-based Softball Game Learning Media for PJKR UNMUS Students can be used as a support in the learning process.

Keywords: *Learning Media, Softball Basic Techniques, Adobe Flash CS5 Professional*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat, menuntut untuk semua akademisi berinovasi mengikuti perkembangan zaman di dunia pendidikan (Adi et al., 2018). Media pembelajaran sebagai semua sumber baik berupa data orang atau benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas, dan memberi kemudahan belajar bagi mahasiswa. (Arif S. Sadiman., n.d.) Pembelajaran berbasis multimedia sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan. (Arif S. Sadiman., n.d.). Perkembangan media pembelajaran yang semakin menunjukan kemajuan pesat dalam dunia pendidikan yang ditunjukan diberbagai bidang keilmuan di nusantara, salah satunya dibidang ilmu Pendidikan Olahraga (Garman, n.d.). Cabang olahraga Softball dan Baseball misalnya, cabang olahraga ini merupakan olahraga baru yang mulai berkembang di Indonesia.

Dibuktikan dengan dimasukkannya materi permainan Softball didalam kurikulum SMP dan SMA serta Perguruan Tinggi (Pendidikan Olahraga). Selaras dengan berkembang pesatnya sumber referensi atau media pembelajaran yang mudah diakses oleh akademisi atau pembelajar, sangatlah membantu guna

melengkapi pemahaman materi didalam kegiatan pembelajaran ataupun proses akademisi lainnya.

Hal ini diwujudkan dengan tercantumnya Materi Softball di dalam kurikulum SMP, SMA serta kurikulum perguruan tinggi yang terkait dengan bidang Ilmu Olahraga. Disini dapat dilihat dalam seluruh program studi PJKR UNMUS. Softball merupakan cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh Sembilan orang pemain dengan kedudukan dan kemampuan yang tidak sama. Kegiatan matakuliah Permainan Softball meliputi tatap muka, demonstrasi, pemberian tugas dan ujian praktik. Dalam perkuliahan ini memiliki tujuan bagi mahasiswa mampu bermain olahraga beregu Softball dengan mengedepankan teknik dasarnya. Dari hasil analisis pendahuluan dikarenakan peneliti merupakan dosen pengampu mata kuliah permainan softball itu sendiri, peneliti juga melakukan proses wawancara terhadap mahasiswa PJKR UNMUS, dan beberapa hasil yang mempengaruhi proses pembelajaran dalam mata kuliah ini yakni: Pertama, Karakteristik mahasiswa sebagai pembelajar dewasa yang berbeda dengan pembelajar di usia bawahnya, Andragogi memiliki tujuan untuk bisa menjadikan orang dewasa menjadi pembelajar (Sudarwan Danim, 2010). Kedua, Kurangnya motivasi mahasiswa untuk belajar mengikuti proses perkuliahan. Ketiga, Alam kegiatan perkuliahan, mahasiswa masih sangat bergantung pada dosen.

Hal itu diperjelaskan dari observasi yang dilakukan peneliti dengan memberikan 6 butir soal uraian Permainan Softball kepada 15 Mahasiswa PJKR UNMUS yang sudah menerima matakuliah Permainan Softball, yang memiliki skor akhir rata-rata dibawah nilai 40 (nilai rentang 1-100). Langkah-langkah pembelajaran yang sistematis dapat membentuk mahasiswa belajar dengan efektif dan efisien (Hujair AH.Sanaky (2013:3). Dari permasalahan diatas, peneliti memiliki pemikiran untuk membantu menyediakan media pembelajaran, sehingga perlu adanya pengembangan Media pembelajaran dalam matakuliah Softball untuk mahasiswa PJKR UNMUS.

Media Elektronik dengan bantuan perangkat lunak merupakan pilihan yang paling banyak digunakan oleh akademisi dan pembelajar. Salah satu pilihan perangkat lunak yang menarik dan sesuai dengan situasi pembelajaran yang lebih interaktif adalah Adobe Flash CS 5 Pro.(Arif S. Sadiman., n.d.) Adobe Flash CS 5 Pro adalah standart terbaik dalam pembuatan atau pengembangan sebuah media pembelajaran, dikarenakan sudah dilengkapi dengan fokus grafis, video dan audio yang melengkapi semuanya menjadi satu wadah media pembelajaran yang mudah diakses. Kebutuhan referensi belajar tentang perkembangan teori dan praktek permainan Softball memiliki urgency yang tinggi. Tanpa adanya media pembelajaran, peningkatan kompetensi mahasiswa akan terhambat,(Osborne et al., 2016) di sisi lain, akan berpengaruh kepada pengetahuan dan kompetensi yang rendah. Di samping itu media pembelajaran tidak hanya sekedar menuangkan teori saja tanpa adanya contoh gerakan visual yang benar dan bisa diakses secara mandiri oleh mahasiswa (Mudjihartono et al., 2019).

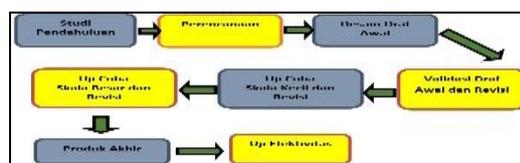
Pentingnya mahasiswa memiliki media pembelajaran mandiri tentang perkembangan teori dan praktek permainan Softball berbasis digital sebagai sumber pengetahuan dan kompetensi mengenai teori dan praktek dalam mata kuliah Permainan Softball. Media pembelajaran tersebut menjadi rujukan yang baku dalam memahami teori dan praktek pelaksanaan pengajaran Mata kuliah Permainan Softball. Pemahaman Teori dan praktek Permainan Softball sangat dibutuhkan dalam mengenalkan cabang Olahraga baru kepada Mahasiswa dan Guru Pengajar Olahraga di Sekolah. Pengetahuan dan kompetensi yang rendah akan mengakibatkan ketertinggalan pada kompetensi teori dan praktek Permainan Softball bagi mahasiswa atau Guru.

Hal diatas Selaras dengan Salah satu Misi Jurusan PJKR UNMUS adalah menyelenggarakan pendidikan dengan Pengembangan (IPTEK) DAN memasukan unsur kebudayaan daerah. Namun, pada kenyataannya kondisi saat ini di Jurusan PJKR UNMUS, belum maksimal didalam Pengembangan Media pembelajaran Digital Permainan Softball untuk teori dan praktek sebagai salah satu syarat untuk memberi pemahaman Ilmu Pengetahuan secara teoritis dan

praktik untuk mahasiswa dalam menghadapi perkembangan zaman sebagai penunjang menyelenggarakan pendidikan yang kreatif, inovatif, efektif, dan kontekstual sesuai dengan kemajuan teknologi dan kemauan pembelajar untuk mendapatkan media pembelajaran yang mudah diakses (Ali, 2009).

B. METODE

Metode dalam Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development. Langkah-langkah teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut: yakni Studi Pendahuluan, Perencanaan, Desain Draft Awal, Uji Coba Draft, Data skala kecil dan Besar, Produk Akhir, dan Uji Efektifitas (Sugiyono, 2011)



Gambar 1. Alur Penelitian Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan pelaksanaan uji coba kelompok kecil yaitu berjumlah 10 Mahasiswa PJKR UNMUS, yang dipilih secara acak namun representatif mewakili populasi. Data yang digunakan untuk merevisi produk dan setelah direvisi maka dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar merupakan uji coba tahap akhir, uji coba dilakukan pada 20 Mahasiswa (dipilih secara acak namun representatif mewakili populasi).(Arikunto, 2013).

Sampling Procedures

Penelitian ini sebagian besar dilaksanakan dilingkungan Universitas Musamus dan beberapa sekolah pilihan di Kabupaten Merauke, subjek ujicoba adalah mahasiswa PJKR UNMUS yang telah menerima mata kuliah permainan Softball. Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dengan metode purposive sampling. Menurut (Arikunto, 2013) purposive sampling adalah pengambilan sampel menurut kriteria yang telah ditentukan.

Pelaksanaan Penelitian direncanakan pada bulan Juni sampai dengan Oktober 2020.

Materials and Apparatus

Tahap Uji Coba Produk memiliki alur pertama yakni untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk mengkaji keefektifan produk tersebut supaya dapat diterima di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Produk hasil pengembangan yang telah selesai dibuat berupa media pembelajaran menggunakan Adobe flash CS5 Professional kemudian dilakukan uji coba kepada responden atau orang lain.

Tahap kedua yakni : Desain uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna tentang kualitas panduan yang sedang dikembangkan. Sebelum di uji coba produk dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media. Setelah mendapat saran maka perlu melakukan revisi terhadap produk. Langkah berikutnya 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.

Desain uji coba meliputi dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dalam pelaksanaan uji coba kelompok kecil yaitu berjumlah 10 Mahasiswa PJKR UNMUS, yang dipilih secara acak namun representatif mewakili populasi. Data yang digunakan untuk merevisi produk dan setelah direvisi maka dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar merupakan uji coba tahap akhir, uji coba dilakukan pada 20 Mahasiswa (dipilih secara acak namun representatif mewakili populasi). Hasil uji coba berupa data yang dianalisis dan dijadikan pegangan untuk revisi produk media pembelajaran menggunakan Adobe flash CS5 Professional agar berkualitas Berdasarkan saran dan perbaikan dari tahap ini maka selanjutnya peneliti akan melakukan revisi terhadap produk untuk kemudian diujicobakan.

Berdasarkan hasil penilaian draf revisi terakhir dari ahli, dengan dibuktikan penilaian ahli terhadap produk berupa Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Softball Berbasis Digital (Adobe Flash Pro CS6) Untuk Mahasiswa PJKR Universitas Musamus Merauke, menganggap bahwa produk yang dikembangkan sudah sangat baik, sehingga tidak diperlukan revisi. Tahapan selanjutnya dalam penelitian ini adalah tahapan Kajian Produk Akhir yang terdiri dari Pelaksanaan penelitian (Uji Efektifitas (Pre-test ,Treatment Program dan Post test) (20 Mahasiswa).

Procedures

Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dengan metode purposive sampling. Menurut Arikunto (2004) purposive sampling adalah pengambilan sampel menurut kriteria yang telah ditentukan.

Data yang dikumpulkan pada pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe flash CS5 Professional menggunakan CD (Compact Disk) berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari penilaian kualitas produk animasi multimedia 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 Media pembelajaran mata kuliah Dasar gerak Softball bagi mahasiswa PJKR UNMUS 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 Media pembelajaran

mata kuliah Dasar gerak Softball bagi mahasiswa PJKR UNMUS yang sedang dalam proses pengembangan.

Design or Data Analysis

Menurut (Arikunto, 2013) bahwa:“purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu”. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif.

Tabel 1. Konversi Penilaian Berdasarkan Presentase

No	Presentase	Nilai	Kategori
1	81% – 100%	A	Sangat Baik
2	61% - 80%	B	Baik
3	41% - 60%	C	Cukup Baik
4	21% - 40%	D	Kurang
5	0% - 20%	E	Sangat Kurang

Teknik analisis data yang dilakukan adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran berbasis multimedia, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada mata kuliah dasar gerak Softball.

Data kualitatif yang berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh para ahli materi, ahli media dan mahasiswa, yang kemudian dihimpun untuk perbaikan multimedia pembelajaran ini.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah : Wawancara (Pertanyaan yang disusun dalam pedoman wawancara disesuaikan dengan tujuan pelaksanaan wawancara yaitu untuk menggali masalah-masalah yang dihadapi para Korban.). Observasi (Obrservasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket).Instrumen penilaian untuk ahli Kisi-kisi penilaian produk materi dan media untuk ahli disajikan:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Aspek	No Butir	Jumlah
1	Strategi Pemahaman Program	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
2	Isi Materi	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	9
Jumlah		15	

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Aspek	No Butir	Jumlah
1	Komunikasi	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
2	Desain Teknis	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	11
Jumlah		17	

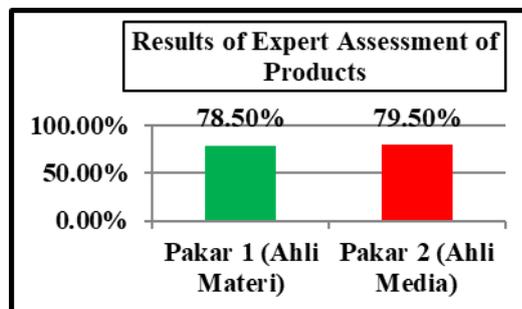
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Responden

No	Aspek	No Butir	Jumlah
1	Tampilan Media	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	11
2	Isi/Materi	12, 13, 14, 15, 16	5
Jumlah		16	

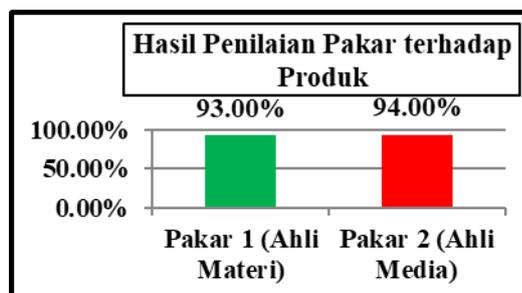
Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, yang berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup baik, baik, sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari angka 1 s/d 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: a.) mengumpulkan data kasar, b.) pemberian skor, c.) skor yang diperoleh kemudian dikonvesikan dengan skala 5.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan langkah prosedur penelitian yang diadaptasi dari Borg & Gall, penelitian ini berawal dari pengumpulan data dan analisis informasi yang kemudian menjadi dasar pembuatan produk. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Softball Berbasis Digital (Adobe Flash Pro CS6) Untuk Mahasiswa PJKR Universitas Musamus Merauke. Rancangan produk awal yang telah tersusun ini selanjutnya divalidasi oleh ahli untuk menentukan kelayakan produk sebelum diujicobakan di lapangan. Produk awal berupa Draft Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Softball Berbasis Digital (Adobe Flash Pro CS6) Untuk Mahasiswa PJKR Universitas Musamus Merauke yang sebelum diujicobakan dalam uji coba kelompok kecil perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Hasil penilaian berupa skala nilai untuk produk dengan menggunakan skor 1-4. Hasil penilaian ahli media dan ahli materi terhadap draf awal disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut..



Gambar. Hasil Penilaian Ahli terhadap Produk (Tahap 1)

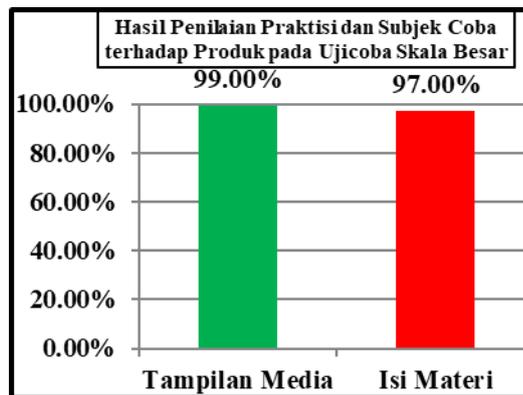


Gambar 2. Hasil Penilaian Ahli terhadap Produk (Tahap 2)

Dari kedua ahli/ahli didapatkan penilaian terhadap draf awal produk dalam kategori baik, kemudian dari draf produk direvisi sesuai dengan hasil validasi. Hal ini menunjukkan penilaian ahli terhadap draf awal yang dibuat telah layak untuk diujicobakan.



Grafik 3. Hasil Penilaian Subjek Coba



Gambar 4. Hasil Penilaian Subjek Coba

Hasil masukan dan saran dijadikan bahan evaluasi oleh peneliti untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan agar dihasilkan produk yang lebih baik. Dari hasil ujicoba skala besar ini, kemudian produk direvisi sesuai saran dan masukan dari para ahli. Setelah direvisi kemudian produk siap dilanjutkan untuk uji keefektifan produk.



Gambar 5. Hasil Produk Pengembangan

Paired Samples Test

Paired Differences				Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
15.75000	5.68354	1.27088	13.09002	18.40998	12.393	19	.000	

Pembahasan

Berdasarkan saran dan perbaikan dari tahap ini maka selanjutnya peneliti akan melakukan revisi terhadap produk untuk kemudian diujicobakan. Berdasarkan hasil penilaian draf ke-II, penilaian ahli terhadap produk berupa Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Softball Berbasis Digital (Adobe Flash Pro CS6) Untuk Mahasiswa PJKR Universitas Musamus Merauke, menganggap bahwa produk yang dikembangkan sudah sangat baik, sehingga tidak diperlukan revisi. Tahapan selanjutnya dalam penelitian ini adalah tahapan Kajian Produk Akhir yang terdiri dari Pelaksanaan penelitian (Uji Efektifitas (Pre-test ,Treatment Program dan Post test). Tentang hasil efektifitas dalam hal ini adanya hasil peningkatan kemampuan dari Pelaksanaan Uji Kemampuan (Pre-Test & Post Test), yang di buktikan dari nilai signifikansi 0.00 diperjelas dengan tabel dibawah ini:

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, Memberikan dampak positif dalam usaha sadar sebagai peran penting intitusi pendidikan dalam turut merumuskan, mengembangkan pendidikan yang berbasis multimedia interaktif, melalui sekolah sebagai pilar utama.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Soenyoto, T., & Sulaiman. (2018). The Implementation of Media in Teaching and Learning of Physical , Sport , and Health Education Subject. *Journal of Physical Education and Sports (JPES)*, 7(1), 13–21. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes/article/view/19740>
- Ali, M. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5(1), 11–18.
- Arif S. Sadiman., dkk. . (n.d.). *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemafaatannya)*. CV Rajawali.
- Arikunto, S. (2013). *Research Procedure A Practice Approach*. PT. RinekaCipta.
- Garman, J. (n.d.). *Softball Skills & Drills*. Human Kinetics.
- Mudjihartono, M., Wahyudianto, W., & Gumilar, A. (2019). Application of Learning Softball Using Modified Glove and Ball for Developing Basic Movement Skills Throwing and Catching for High School Students. *11(Icsshpe 2018)*, 259–261. <https://doi.org/10.2991/icsshpe-18.2019.74>
- Osborne, A., Sherry, E., & Nicholson, M. (2016). Celebrity, scandal and the male athlete: a sport media analysis. *European Sport Management Quarterly*, 16(3), 255–273. <https://doi.org/10.1080/16184742.2016.1164214>
- Sudarwan Danim. (2010). *Pedagogi, Andragogi, dan Heutagogi*. PT Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Educational research methods (quantitative, qualitative and R & D approaches)*. alfabeta.