

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ADOBE FLASH PLAYER LATIHAN TEKNIK DASAR FUTSAL

Abdy Windiartha

Prodi Ilmu Olahraga PPs Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

ABSTRACT

This research is taken from the lack of basic futsal technique that makes players tend to be fatigue in training which is given by the coach. Therefore, the development about basic training media, such as adobe flash player is necessary in learning process. This research focuses on the development of media in learning by using adobe flash player.

This study is research and development. The development model of this research is adapted from the development model of Borg & Gall. Borg & Gall's development research stages are: (1) research and data collection, (2) planning, (3) product draft development, (4) first field test, (5) revise test results, (6) field test, (7) result field product test improvement, (8) field test implementation, (9) final product improvement, also (10) dissemination and implementation.

This product contains material on futsal basic engineering practice. Media development using Adobe Flash CS6 Professional software. The material presented is (1) basic futsal technique, (2) brief futsal, (3) futsal rules, also (4) field size, line, goal and futsal ball. Based on the stages adapted from the development model of Borg and Gall then obtained the following results: Assessment and validation of the material experts showed that the medium of learning both with a mean value of 3.87. Assessment and validation of media experts showed that the medium of learning both with the average value 4. The results of small group trials showed very good result that is average 4.42. The results of large group trials showed excellent results with a mean of 4.55. In operational test and product effectiveness, pre test and post test of 2 groups were applied. The first group was given media influence, and the second group as the control group. Operational test results pretest value 73.92 seconds into the category enough, and for the average post-test value of 58.25 seconds into the category enough. The effectiveness test shows that the interactive learning media has significant effectiveness with t count value $> t$ table that is $123,922 > 1,70329$ and p value (significance) $0.000 < 0,05$ meaning that the media is effective. As the final conclusion stated that the product proved effective. For the posttest average value of 58.25 seconds into the category enough. As the final conclusion stated that this product proved effective.

Keywords: *media development, basic technique, futsal.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya model latihan teknik dasar futsal, sehingga pemain cenderung jenuh dengan materi latihan teknik dasar yang diberikan pelatihnya. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan mengenai media latihan teknik dasar futsal yang tadinya bersifat konvensional menjadi media yang berbasis *adobe flash player*. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash player*. Konten dalam media ini berisikan pengembangan materi latihan teknik dasar futsal untuk pembina/pelatih ekstrakurikuler futsal di SMA/SMK sederajat di Kabupaten Banjarnegara.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari model

pengembangan Borg & Gall. Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan yang dilakukan Borg & Gall yakni: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, serta (10) desiminasi dan implementasi.

Produk ini memuat materi tentang latihan teknik dasar futsal. Pengembangan media menggunakan software *Adobe Flash CS6 Professional*. Materi yang disajikan adalah (1) latihan teknik dasar futsal, (2) sejarah singkat futsal, (3) peraturan futsal, serta (4) ukuran lapangan, garis, gawang, dan bola futsal. Berdasarkan tahapan-tahapan yang diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall maka didapatkan hasil sebagai berikut: Penilaian dan validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran baik dengan nilai rerata 3,87. Penilaian dan validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran baik dengan nilai rerata 4. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil sangat baik yaitu rerata 4,42. Hasil uji coba kelompok besar menunjukkan hasil sangat baik dengan rerata 4,55. Pada uji operasional dan efektifitas produk, diberlakukan *pre-test* dan *post-test* terhadap 2 kelompok. Kelompok pertama yang diberikan pengaruh media, dan kelompok kedua sebagai kelompok kontrol. hasil uji coba operasional nilai *pre-test* 73,92 detik masuk ke dalam kategori cukup, dan untuk nilai rata-rata *post-test* 58,25 detik masuk ke dalam kategori cukup. Uji efektifitas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki keefektifan yang signifikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $123,922 > 1,70329$ dan nilai p (signifikansi) $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa media tersebut efektif. Sebagai simpulan akhir dinyatakan bahwa produk terbukti efektif. untuk nilai rata-rata *post-test* 58,25 detik masuk ke dalam kategori cukup. Sebagai simpulan akhir dinyatakan bahwa produk ini terbukti efektif.

Kata kunci: pengembangan media, teknik dasar, futsal.

PENDAHULUAN

Futsal merupakan olahraga baru di Indonesia dan keberadaannya tengah berkembang pesat di kota besar maupun daerah-daerah di seluruh Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya kompetisi antar pelajar, mahasiswa, kelompok usia, maupun umum. Faktor tersebut sejalan dengan banyaknya sekolah yang mulai mengadakan ekstrakurikuler futsal sebagai salah satu cabang olahraga pilihan dan juga ada berbagai akademi futsal di

daerah-daerah yang mulai bermunculan.

Upaya peningkatan prestasi olahraga futsal terus dilaksanakan, namun perlu diperhatikan ada tiga elemen dasar yang wajib dikuasai para pemain futsal, yaitu teknik dasar, keterampilan, dan taktik individu, karena apapun pola/strategi yang diberikan pelatih, apabila tiga komponen di atas tidak dikuasai oleh pemain, maka sistemnya tidak akan berjalan.

Minimnya model latihan menjadikan pemain cenderung jenuh dengan

materi latihan teknik dasar yang diberikan oleh pelatihnya. Diperlukannya media pembelajaran yang sesuai dan membantu dalam proses pembelajaran. Sebagaimana pendapat Sujana (2002: 99) bahwa media dalam mengajar memang peran paling penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan mengenai media latihan teknik dasar futsal yang tadinya hanya bersifat konvensional di lapangan saja menjadi media yang berbasis *adobe flash player* sehingga mempermudah pelatih dalam mencari bahan latihan teknik dasar futsal dan menarik minat pemain dalam berlatih teknik dasar futsal yang selama ini terkesan membuat jenuh.

Media latihan berbasis *adobe flash player* akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi pemain mengenai materi latihan teknik dasar futsal. Media berbasis *adobe flash player* ini juga dapat membantu meringankan beban pelatih dalam memberikan materi

latihan dan diharapkan mempermudah para pemain menyerap materi latihan secara cepat dan efisien serta belajar atau latihan sendiri bisa diterapkan. Memanfaatkan media *adobe flash player* dalam proses latihan menjadikan pelatih bukan satu-satunya sumber latihan pemain dan media ini diharapkan bisa membuat pemain aktif dalam berlatih.

Hakikat Media

Menurut *National Education Association/NEA* dalam Agus S. Suryobroto (2001: 15) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Pemakaian media memiliki berbagai tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut *criticos* (Daryanto, 2010: 5) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar

cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, 1997: 3)

Adapun perangkat lunak yang dipilih oleh peneliti untuk mengembangkan media latihan teknik dasar futsal yaitu dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6 Professional*. Alasan dari pemilihan pemakaian *Adobe Flash CS 6 Pro* karena dinilai lebih ringan dijalankan pada komputer.

Adobe flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe flash* digunakan untuk membuat gambar *vector* maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *fileextension.swf* dan dapat diputar di penjelajah *web* yang telah dipasang *adobe flash player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *actionscript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*.

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD interaktif dan yang lainnya. (id.m.wikipedia.org/wiki/adobe_Flash).

Untuk menghasilkan hasil belajar yang baik, perlu adanya pemanfaatan media. Manfaat media menurut Daryanto (2012: 5) antara lain:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas;
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra;
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antar siswa dan sumber belajar;
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya;
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama; serta

6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu komunikator, materi, media, siswa (komunikasikan), dan tujuan pembelajaran.

Adapun pendapat dari Levie & Lentz (Azhar Arsyad, 1997: 16) mengenai fungsi media, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi Atensi Media Visual

Menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi.

2. Fungsi Afektif Media Visual

Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi ini dapat dilihat dari temuan-temuan penelitian yang meng-

ungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

Media berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Hakikat Latihan

Harsono (1988: 32), latihan adalah proses yang sistematis dari berlatih yang dilakukan secara berulang-ulang, dengan kian hari kian menambah jumlah beban latihan serta intensitas latihannya. Pate, dkk (1993: 317) latihan dapat didefinisikan sebagai peran serta yang sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas fungsional fisik dan daya tahan latihan. Latihan menentukan timbulnya perubahan dalam jaringan dan sistem, perubahan yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan dalam berolahraga.

Setelah beberapa pendapat yang diungkapkan, dapat ditarik sebuah kesimpulan tentang arti dan pengertian dari latihan yaitu suatu proses kerja yang dilakukan secara terus-menerus, berkesinambungan, dan dalam waktu yang cukup panjang, dilakukan secara tepat dan berulang-ulang dengan tujuan meningkatkan kesegaran dan kebugaran jasmani. Oleh karena itu, latihan bukanlah upaya untuk menjadikan sempurna akan tetapi latihan adalah usaha untuk menjadikan permanen.

Agar latihan olahraga mencapai hasil yang maksimal, harus memiliki prinsip latihan. Menurut Fox, Bowers & Foss (1993: 288), prinsip dasar dalam program latihan adalah mengetahui sistem energi utama yang dipakai untuk melakukan suatu aktivitas dan melalui prinsip beban berlebih (*overload*) untuk menyusun satu program latihan yang akan mengembangkan sistem energi yang bersifat khusus pada cabang olahraga. Adapun

prinsip-prinsip latihan yang secara umum diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. Prinsip kekhususan;
2. Prinsip Beban-Lebih;
3. Prinsip Beban Bertambah;
4. Prinsip individualitas; dan
5. Prinsip Reversibilitas

Hakikat Futsal

Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola menggunakan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan.

Menurut Justinus Lhaksana, (2011: 13) permainan futsal dapat dikatakan hampir mirip dengan permainan sepakbola, yang membedakan dalam permainan ini ialah ukuran lapangan, jumlah pemain, aturan dalam permainan, dan berat bola dalam futsal. Menurut Justinus Lhaksana, (2011: 5) futsal (*futbol sala*) dalam bahasa

Spanyol berarti sepak bola dalam ruangan merupakan permainan sepak bola yang dilakukan di dalam ruangan. Permainan ini sendiri dilakukan oleh lima pemain setiap tim berbeda sepak bola konvensional yang pemainnya berjumlah sebelas orang setiap tim. Ukuran lapangan dan ukuran bolanya pun lebih kecil dibandingkan ukuran yang digunakan dalam sepakbola rumput. Permainan futsal sangat menggembarakan dan menarik dengan tim yang memasukkan bola paling banyak ke gawang lawan maka tim itu yang memenangkan permainan.

Menurut Justinus Laksana, (2011: 29) teknik dasar permainan sepakbola di antaranya mengumpan (*passing*), menahan bola (*control*), menggiring (*dribbling*), umpan lambung (*chipping*), dan menendang bola (*shooting*). Ukuran lapangan futsal yang lebih kecil, jumlah pemain yang sedikit, dan gerakan yang lebih cepat membuat jumlah gol lebih banyak. Permainan futsal lebih menekankan pada kemampuan (*skills*), sehingga taktik dan

strategi mudah diterapkan dalam permainan ini. Dibandingkan dengan permainan sepakbola, pemain futsal harus menguasai keterampilan permainan lebih baik. Penguasaan keterampilan bermain membutuhkan pembinaan yang teratur dan terarah, sehingga pemain futsal dapat bermain dengan baik. Olahraga ini membentuk seorang pemain agar selalu siap menerima dan mengumpan bola dengan cepat dalam tekanan pemain lawan. Dengan lapangan yang sempit, futsal menuntut teknik penguasaan bola yang tinggi, kerjasama antar pemain, dan kekompakan tim (Tenang, J. D, 2008: 15).

Permainan futsal hampir mirip dengan permainan sepakbola apabila dilihat dari teknik dasar permainan, sedangkan yang membedakan ialah lamanya waktu dalam permainan. Secara umum permainan futsal hampir sama dengan sepakbola yaitu bermain dengan kaki ke kaki, tetapi untuk penjaga gawang boleh menggunakan tangan. Yang membedakan dalam permainan ini ialah ukuran

lapangan, jumlah pemain, aturan dalam permainan, dan berat bola dalam futsal. Menurut Justinus Lhaksana, (2011: 13) permainan futsal dapat dikatakan hampir mirip dengan permainan sepakbola.

Menurut John D. Tenang (2008: 25) aturan permainan futsal berbeda dengan aturan sepakbola di lapangan besar atau lapangan rumput. Mulai dari ukuran lapangan dan bola, jumlah pemain, hingga sistem pertandingan. Berikut ini penjelasan secara terinci tentang aturan permainan futsal yang mengacu pada peraturan FIFA 2006.

Hakikat Ekstrakurikuler

Menurut Poerwadarminta (2002: 322), kegiatan ekstrakurikuler diartikan sebagai aktivitas, keaktifan, usaha yang sangat giat. Ekstrakurikuler dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti kegiatan yang bersangkutan di luar kurikulum atau di luar susunan rencana pelajaran (Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 2002: 479). Kegiatan ekstrakuri-

kuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran atau dilakukan pada waktu libur sekolah yang dikembangkan di lingkungan sekolah atau di luar sekolah. Maksud dari di luar jam sekolah adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran yang wajib di sekolah dan telah disusun dan direncanakan dalam silabus pendidikan dan bagian dari kurikulum.

Untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif dan efisien, guru pendidikan jasmani harus mengetahui, memahami, memperhatikan tahap perkembangan dan keingintahuan anak. Pada masa usia SMA antara umur 16-18 tahun merupakan masa remaja. Menurut Sri Rumini dan Siti Sundari (2004: 53-54), masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa peralihan untuk menjadi dewasa dalam mencari jati diri individu itu sendiri. Dalam masa ini akan terjadi pergolakan yang sangat labil dalam diri remaja, rasa

keingintahuannya sangat kuat dan tak jarang untuk mencoba hal-hal baru, dan yang terjadi kadang terjerumus dalam sebuah kesalahan dalam pergaulan hingga menuju pada tindakan yang melanggar norma atau tindakan kriminal. Karakteristik siswa usia 16-18 tahun atau remaja menurut Depdikbud (1997: 66) adalah mencakup umur, jenis kelamin, pengalaman pra sekolah, kemampuan sosial ekonomi, tingkat kecerdasan, kreativitas, bakat dan minat, pengetahuan dasar, motivasi belajar, dan sikap siswa.

Pemerintah juga memberikan rumusan tentang apa yang dimaksud kegiatan ekstrakurikuler, dalam hal ini Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam Surat Keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah (SK Dirjen Dikdasmen) Nomor: 226/C/Kep/0/1992 yang menyatakan bahwa: “Ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran biasa dan pada waktu libur sekolah, yang dilakukan, baik di sekolah ataupun di luar sekolah, dengan tujuan untuk memper-

dalam dan memperluas pengetahuan siswa, mengenal hubungan antara berbagai pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya”.

Narmoatmojo (2009: 5) mengemukakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler memiliki tujuan agar siswa dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan, mengenal hubungan antara berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya dalam arti:

1. Beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa;
2. Berbudi pekerti luhur;
3. Memiliki pengetahuan dan keterampilan;
4. Sehat jasmani dan rohani;
5. Berkepribadian yang mantap dan mandiri; serta
6. Memiliki rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Selain itu, tujuan ekstrakurikuler juga untuk lebih memantapkan pendidi-

kan kepribadian dan untuk lebih mengaitkan antara pengetahuan yang diperoleh dalam kurikulum dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan.

Olahraga Futsal sangat cocok bila diajarkan pada anak SMA, karena aktivitas kegiatan meliputi: kegiatan seluruh tubuh dan anggota badan yaitu kaki, tangan, serta togok badan yang secara bersama harus ikut aktif (Machfud Irsyada, 2000: 11). Dengan adanya aktivitas yang dijelaskan di atas akan merangsang pertumbuhan yang diakibatkan semua anggota tubuh ikut aktif bergerak. Perubahan peningkatan terhadap pembentukan karakteristik akan terjadi pada masa remaja ini, baik sejak dari lahir, masa anak-anak, hingga remaja.

METODE

Model pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall (1983: 775-776). Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan yang dilakukan dalam Borg & Gall, yakni: (1) penelitian dan

pengumpulan data (*research and information collection*), (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, serta (10) desiminasi dan implementasi. Penelitian pengembangan ini secara prosedural melewati beberapa tahapan, seperti yang telah dijelaskan oleh Borg & Gall. Penelitian pengembangan juga diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Nana Syaodih, 2015: 164).

Nana Syaodih Sukmadinata (2010: 164) menyatakan penelitian pengembangan atau yang sering disebut dengan istilah *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Ada-

pun langkah-langkah penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap awal sebelum melakukan pengembangan. Analisis kebutuhan meliputi observasi, wawancara, dan pengisian angket. Observasi dilakukan pada saat kegiatan ekstrakurikuler Futsal SMA N 1 Banjarnegara untuk mengamati proses latihan, apa saja kesulitan yang dialami oleh pemain futsal. Wawancara dilakukan pada pelatih futsal, yaitu Bapak Rully, untuk menentukan materi yang paling esensi untuk dikembangkan. Selain observasi dan wawancara, analisis kebutuhan pun dilakukan dengan cara menyebar angket yang berisi kesulitan dalam latihan teknik dasar futsal, kebutuhan penggunaan media untuk membantu latihan teknik dasar futsal.

2. Pembuatan Desain

Tahap pembuatan media berbasis *adobe flash* dalam pengembangan ini yaitu melalui tahap analisis media, pembuatan materi dan pengumpulan bahan. Analisis media *adobe flash* sejenis bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang lain yang sejenis dengan media yang akan dikembangkan.

Setelah dilakukan analisis, kemudian tahap pembuatan materi. Pembuatan materi ini didasarkan pada materi yang sesuai dengan materi latihan teknik dasar futsal. Materi yang sudah dibuat kemudian didiskusikan pada dosen pembimbing, teman sejawat serta ahli materi. Setelah materi selesai, langkah selanjutnya adalah pembuatan produk.

3. Validasi Produk

Kegiatan validasi dalam pengembangan media dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien. Tahap validasi

produk yaitu validasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah validasi ahli materi dan ahli media selesai dilanjutkan dengan analisis data dan revisi produk berdasarkan *review* ahli media dan ahli materi tersebut.

4. Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan ini meliputi uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 4 pembina/pelatih di dua sekolah yaitu SMK HKTI 2 dan SMA N 1 Purwareja Kelampok. Kemudian uji coba kelompok besar pada 8 pembina/pelatih dari empat sekolah yaitu SMA N 1 Purwanegara, SMK N 1 Bawang Banjarnegara, SMK N 2 Banjarnegara, dan MAN 2 Banjarnegara, dilanjutkan dengan analisis dan revisi produk berdasarkan hasil uji coba tersebut hingga menghasilkan produk akhir.

Setelah produk direvisi berdasarkan masukan-masukan pada tahap validasi produk dan uji coba lapangan, maka

di akhir uji coba kelompok besar akan dilakukan uji keefektifan media. Uji ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media berbasis *adobe flash* latihan teknik dasar futsal. Uji keefektifan ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi perbedaan pemahaman mengenai latihan teknik dasar futsal sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa penggunaan media berbasis *adobe flash*.

Uji coba instrumen angket dan tes dilakukan pada 4 pembina dari dua sekolah yakni: (1) SMA N 1 Bawang, dan (2) SMA N 1 Banjarnegara. Uji coba kelompok kecil melibatkan 4 pembina dari dua sekolah yakni: (1) SMK HKTI 2 Kelampok, dan (2) SMA N 1 Kelampok. Uji kelompok besar melibatkan 8 pembina dari 4 sekolah yakni: (1) MAN 2 Banjarnegara, (2) SMK N 1 Bawang Banjarnegara, (3) SMK N 2 Bawang, dan (4) SMA N 1 Purwanegara.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu berupa

data yang diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, pelatih, pemain, dan teman sejawat yang berupa komentar, masukan atau saran untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media *adobe flash* latihan teknik dasar futsal. Data kuantitatif yaitu berdasarkan data yang diperoleh dari skor tanggapan para ahli dan siswa untuk mengukur kelayakan media, serta skor *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui keefektifan buku panduan pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu: (1) observasi, (2) wawancara, (3) angket, dan (4) tes.

HASIL

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan meliputi observasi, wawancara, dan pengisian angket. Observasi dilakukan pada saat kegiatan ekstrakurikuler Futsal SMA N 1 Banjarnegara untuk mengamati proses

latihan, apa saja kesulitan yang dialami oleh pemain futsal. Wawancara dilakukan pada pelatih futsal, yaitu Bapak Rully, untuk menentukan materi yang paling esensi untuk dikembangkan. Selain observasi dan wawancara, analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menyebar angket yang berisi kesulitan dalam latihan teknik dasar futsal, kebutuhan penggunaan media untuk membantu latihan teknik dasar futsal.

Uji Coba Produk

Uji coba yakni tahapan yang harus dilalui untuk mendapatkan data penilaian pembina/pelatih terhadap media yang dikembangkan dengan menggunakan instrumen angket, sedangkan untuk efektivitas media yang dikembangkan pengukuran dilakukan dengan menggunakan instrumen tes. Tahap uji coba dibagi menjadi 3: uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan uji operasional.

Tabel 1. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Responden	Rata-rata Skor			Rerata	Kriteria
	Aspek Tampilan	Aspek Isi	Aspek Latihan		
1	4,00	4,40	4,40	4,26	SB
2	4,00	4,40	4,54	4,31	SB
3	4,80	5,00	4,90	4,90	SB
4	4,10	4,00	4,60	4,23	SB
Rerata skor	4,22	4,45	4,61	4,42	SB
Kriteria	SB	SB	SB		

a. Data uji coba kelompok kecil

Data diambil dari pembina/pelatih ekstrakurikuler futsal SMK HKTI 2 Purwareja kelampok dan SMA N 1 Purwareja Kelampok, dengan jumlah subjek 4 orang. Data diperoleh dari angket, kemudian dianalisis untuk dijadikan sebagai dasar revisi. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil terdiri atas tiga aspek penilaian

yakni aspek tampilan, aspek isi atau materi, dan aspek pembelajaran.

Data hasil uji coba kelompok kecil kemudian dianalisis. Data yang diperoleh menggunakan instrumen angket ini terdiri dari tiga aspek penilaian yakni aspek tampilan, aspek isi atau materi, dan aspek pembelajaran. Penilaian pembina/pelatih dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Uji Coba Kelompok Kecil

Kriteria	Aspek Tampilan		Aspek Isi		Aspek Latihan	
	F	P	F	P	F	P
Sangat baik	1	25%	4	100%	4	100%
Baik	3	75%	0	0%	0	0%
Cukup baik	0	0%	0	0%	0	0%
Kurang	0	0%	0	0%	0	0%
Sangat Kurang	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah	4	100%	4	100%	4	100%

Berdasarkan data distribusi frekuensi penilaian aspek tampilan, aspek

isi, dan aspek latihan oleh pelatih pada tabel 2, untuk aspek tampilan terdapat

25% penilaian termasuk kriteria “Sangat Baik”, terdapat 75% penilaian termasuk kriteria “Baik”. Untuk penilaian aspek isi atau materi menunjukkan bahwa terdapat 100% penilaian

pelatih termasuk kriteria “Sangat Baik”, sedangkan aspek latihan terdapat 100% penilaian termasuk kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 3. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Responden	Rata-rata Skor			Rerata	Kriteria
	Aspek Tampilan	Aspek Isi	Aspek Latihan		
1	5,00	4,60	4,90	4,83	SB
2	4,80	5,00	4,80	4,86	SB
3	4,20	4,80	5,00	4,70	SB
4	4,70	4,80	4,70	4,73	SB
5	4,10	4,60	4,80	4,50	SB
6	3,30	4,00	4,10	3,80	B
7	4,70	4,80	4,80	4,76	SB
8	3,50	4,40	4,70	4,20	B
Rerata skor	4,29	4,62	4,72	4,55	SB
Kriteria	SB	SB	SB		

b. Data uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar melibatkan pembina/pelatih ekstrakurikuler futsal yang berjumlah 4 sekolah dengan subjek 8 orang. Dalam uji coba ini pembina/pelatih difasilitasi *handphone android* secara personal dalam penggunaan media. Pembina/pelatih diminta untuk memberikan respon terhadap media yang sedang digunakan. Tanggapan dan informasi mengenai komentar dan saran dari pembina/

pelatih terhadap media diamati dan didokumentasikan oleh peneliti.

Data hasil uji coba kelompok besar kemudian dianalisis. Data yang diperoleh menggunakan instrumen angket ini terdiri atas tiga aspek penilaian yakni aspek tampilan, isi atau materi, dan latihan. Penilaian pembina/pelatih dapat dilihat pada tabel 4.

Berdasarkan data distribusi frekuensi penilaian aspek tampilan, aspek isi, dan aspek latihan oleh pembina/pelatih pada tabel 4, untuk

aspek tampilan terdapat 50% penilaian termasuk kriteria “Sangat Baik”, dan terdapat 50% penilaian termasuk kriteria “Baik”. Untuk penilaian aspek isi atau materi menunjukkan bahwa terdapat 87,5% penilaian pembina/pelatih termasuk kriteria “Sangat

Baik”, dan terdapat 12,5% penilaian termasuk kriteria “Baik”. Sedangkan aspek latihan terdapat 87,5% penilaian termasuk kriteria “Sangat Baik”, serta terdapat 12,5% penilaian termasuk kriteria “Baik”.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Uji Coba Kelompok Besar

Kriteria	Aspek Tampilan		Aspek Isi		Aspek Pembelajaran	
	F	P	F	P	F	P
Sangat baik	4	50%	7	87,5%	7	87,5%
Baik	4	50%	1	12,5%	1	12,5%
Cukup baik	0	0%	0	0%	0	0%
Kurang	0	0%	0	0%	0	0%
Sangat Kurang	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah	8	100%	8	100%	8	100%

c. Uji coba operasional

Uji operasional dilaksanakan untuk menilai keterbacaan buku panduan oleh pelatih dan keefektivitasan produk oleh siswa. Uji operasional melibatkan 4 pelatih untuk menilai keterbacaan buku panduan, dan siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler Futsal yang berjumlah 4 sekolah dengan

subjek 51 siswa. Adapun penyajian data seperti pada tabel 5.

Berdasarkan data *pre-test* pada tabel 5, terdapat 35,29% penilaian termasuk kriteria “Baik”, terdapat 33,29% penilaian termasuk kriteria “Cukup”, 17,65% termasuk kriteria “Kurang”, dan 13,73% penilaian termasuk kriteria “Kurang Sekali”.

Tabel 5. Data *pre-test* teknik dasar futsal

No.	Skor	Kategori	F	P
1.	$X \leq 70,13$	Baik Sekali	0	0,00%
2.	$70,13 \leq X < 72,65$	Baik	18	35,29%
3.	$72,65 \leq X < 75,17$	Cukup	17	33,33%
4.	$75,17 \leq X < 77,69$	Kurang	9	17,65%
5.	$X \geq 77,69$	Kurang Sekali	7	13,73%
Total			51	100%

Tabel 6. Data *post-test* teknik dasar futsal

No.	Skor	Kategori	F	P
1.	$X \leq 50,04$	Baik Sekali	1	1,96%
2.	$50,04 \leq X < 55,51$	Baik	21	41,18%
3.	$55,51 \leq X < 60,99$	Cukup	10	19,61%
4.	$60,99 \leq X < 66,46$	Kurang	16	31,37%
5.	$X \geq 66,46$	Kurang Sekali	3	5,88%
Total			51	100,00%

Berdasarkan data *post-test* pada tabel 6, terdapat 1,96% penilaian masuk kategori “Sangat Baik”, 41,18% penilaian termasuk kriteria “Baik”, terdapat 19,61% penilaian termasuk kriteria “Cukup”, 31,37% termasuk kriteria “Kurang”, dan 5,88% penilaian termasuk kriteria “Kurang Sekali”.

Berdasarkan pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* berkaitan dengan kemampuan siswa tentang teknik dasar futsal, diperoleh skor dari masing-masing siswa yang kemudian dicari selisih dari hasil *pre-test* dan *post-test*.

Selanjutnya, setelah didapatkan hasil perhitungan nilai, penulis mencari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa dengan perhitungan:

$$\bar{x} \text{ Pre-test} = 73,92 \text{ detik} \quad [1]$$

$$\bar{x} \text{ Post-test} = 58,25 \text{ detik} \quad [2]$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebelum perlakuan, tingkat penguasaan materi siswa berkenaan dengan hasil nilai *pre-test* adalah 73,92. Setelah menggunakan media tingkat penguasaan teknik dasar siswa meningkat menjadi 58,25. Dari hasil perhitungan rata-rata yang

diperoleh di atas, diketahui bahwa terjadi peningkatan penguasaan materi teknik dasar futsal sebelum dan sesudah diberikan media. Selisih nilai *pre-test* dan *post-test* adalah 15,67 detik, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran materi latihan teknik dasar futsal efektif dalam meningkatkan penguasaan materi teknik dasar futsal.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran latihan teknik dasar futsal dikembangkan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tahapan (1) analisis kebutuhan, (2) pembuatan desain, (3) validasi produk, (4) uji coba lapangan, dan (5) uji operasional.

Berdasarkan validasi ahli dan uji coba kelompok, ahli materi yang menilai dari aspek kualitas materi dan aspek isi dengan rerata 3,87 termasuk kategori baik, sedangkan ahli media menilai dari aspek tampilan dan aspek pemrograman

dengan rerata skor sebesar 4 termasuk kategori baik. Penilaian pembina/pelatih melalui uji coba kelompok kecil, berdasarkan aspek tampilan, aspek isi, dan aspek pembelajaran diperoleh rerata skor sebesar 4,42 termasuk kategori sangat baik. Hasil uji coba kelompok besar, berdasarkan aspek tampilan, aspek isi, dan aspek pembelajaran diperoleh rerata skor sebesar 4,55 termasuk kategori sangat baik. Sedangkan hasil uji coba operasional nilai rata-rata *pre-test* 73,92 detik masuk ke dalam kategori cukup, dan untuk nilai rata-rata *post-test* 58,25 detik masuk ke dalam kategori cukup.

KESIMPULAN

Produk hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran latihan teknik dasar futsal ini dinyatakan valid dan efektif. Sedangkan buku panduan untuk pelatih dinyatakan mudah untuk dipahami sebagai panduan dalam mengaplikasikan media pembelajaran.

SARAN

1. Pelatih, pembina ekstrakurikuler atau guru penjasorkes diharapkan menggunakan produk ini sebagai contoh variasi produk media pembelajaran. Dengan menggunakan media belajar mandiri, siswa dapat lebih memahami melalui pengulangan materi sesuai dengan yang diinginkan siswa.
2. Sosialisasi produk media pembelajaran ini juga diperlukan. Harapannya dapat membantu peran pelatih atau guru dalam proses pembelajaran dan dapat diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan yang nantinya dapat dikembangkan lebih baik, lebih kreatif, dan lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (1997). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bompa, T. (1994) *Theory and methodology of training*. Kendal. Iowa: Hunt Publishing Company.
- Borg, W. R. & Gall, M.D. (1983). *Educational research an introduction (4th ed.)*. New York: Longman.
- Candra Dewi. (2014). *Pengembangan multimedia pembelajaran ilmu pengetahuan alam fungsi organ tubuh manusia dan hewan berbantuan CD interaktif berbasis flash untuk sekolah dasar kelas V*. Tesis. Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- _____. (2013). _____. Yogyakarta: Gava Media
- Deni Darmawan. (2012). *Pendidikan teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Depdikbud. (1994). *Kurikulum SMU: landasan, program dan pengembangan*. Jakarta.
- FIFA. *Futsal laws of the game 2013/2014*. Zurich: Fédération Internationale de Football Association.
- Fitts & Posner. (1967). *Physical education for athletic*. Jerman A and M University
- Fox, E.L., Bowers, R.W., Foss, M.L. (1993). *The physiological basis for exercise*.
- Harsono (1988). *Coaching and aspek-aspek psikologi dalam coaching*. Bandung: CV. Tambak Kusuma.
- Husdarta dan Saputra. (2000). *Perkembangan peserta didik*. Depdikbud. Dirjen Dikdasmen. Bagian Proyek Penataran Guru SLTP stara D-III

- Lhaksana, Justinus & Ishak H. Pardosi. (2008). *Inspirasi dan spirit futsal*. Jakarta: Raih Asa Sukses.
- Lhaksana, Justinus. (2011). *Taktik dan strategi futsal modern*. Jakarta: Be Champion.
- Lhaksana, Justinus. dkk. (2005). *Teknik dasar dan strategi permainan futsal*. Jakarta.
- Madkoms. (2012). *Kupas tuntas adobe flash professional cs6*. Yogyakarta: ANDI.
- M. Yusuf Hadisasmitha dkk. (1996). *Ilmu kepelatihan dasar*. Jakarta: Depdikbud.
- Nala. (1998). *Prinsip pelatihan fisik olahraga*. Monograf yang diperbanyak oleh program Pascasarjana Fisiologi Olahraga Universitas Udayana.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Narmoatmojo Winarno, (2009). *Ekstrakurikuler di sekolah: dasar kebijakan dan aktualisasinya*. Surakarta: FKIP UNS.
- Nusa Putra. (2011). *Research and development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Pate, et al (1993). *Dasar-dasar ilmiah kepelatihan*. Semarang. IKIP Semarang: Press.
- Poerwadarminta, W.J.S. (2002). *Kamus umum bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pramono, G. (2008). *Pemanfaatan multimedia pembelajaran*. Depdiknas: Pustekkom.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi untuk pengembangan media & pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Pustekkom. (2004). *Modul serial pelatihan pengembangan multimedia interaktif*. Jakarta: Pustekkom. Diknas
- Rumini, Sri dan Siti Sundari. (2004). *Perkembangan anak dan remaja*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- S. Nasution. (1982). *Teknologi pendidikan*. Bandung: Jemmars.
- Shirran, Alex. (2008). *Evaluating students (mengevaluasi siswa)*. Penerjemah Nien Bakti Soemanto. Jakarta: Gramedia.
- Siti Muyaroah.(2013). *Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis adobe flash pada mata pembelajaran TIK kelas x di SMA N 5 Semarang*. Tesis. Program Studi Teknologi Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Sucipto. (2000). *Sepakbola latihan dan strategi*. Jakarta: Jaya Putra.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pengembangan (r&d)*. Bandung: PT. Alfa Beta.
- Suryobroto, A.S. (2001). *Teknologi pembelajaran pendidikan jasmani*. Yogyakarta: UNY.

Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sutrisno Hadi. (2004) . *Metodologi research*. Yogyakarta: Andi.

Suyanto. (2005). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Andi.

TBMM. (2002). *Buku panduan pelatihan basic life support*. Yogyakarta: Panacea.

Tenang, John D. (2007). *Jurus pintar main bola*. Bandung: Mizan Media Utama.

_____. (2008). *Mahir bermain futsal*. Bandung: Mizan Media Utama.

Sumber Internet :

Wikipedia. *Adobe Flash*. Diperoleh 18 Juli 2016 dari https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash

Wikipedia. *Pendidikan Jasmani*. Diperoleh 5 September 2016 dari https://id.m.wikipedia.org/pendidikan.jasmani_jasmani