



PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN MEMANAH BERBASIS PERMAINAN F-ONE ARCHERY PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Indra Sukma, Zurweni Zurweni, Muhammad Ali

1) Universitas Jambi, Indonesia, sukmaindra539@gmail.com

2) Universitas Jambi, Indonesia, zurweni@unja.ac.id

3) Universitas Jambi, Indonesia, muhammad.ali@unja.ac.id

Corresponding Author: Indra Sukma

Abstrak: Terbatasnya sarana/ peralatan memanah dan kurang variatifnya bentuk latihan pada kegiatan ekstrakurikuler panahan di SD Negeri 09/IV Kota Jambi mengakibatkan kurang optimalnya dan efektif jalannya latihan memanah, sehingga berefek pada antusias/respon peserta didik jadi menurun. Penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu produk/pola latihan memanah berbasis permainan untuk meningkatkan respon peserta didik dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Untuk mencapai tujuan tersebut ,dikembangkan model latihan berbasis permainan ini dengan model pengembangan ADDIE dimana terdapat lima tahapan diantaranya Analisis, Desain, Developmen, Implementasi, Evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model latihan memanah F-One Archery yang dikembangkan sesuai atau layak sesuai dengan konsep dan prosedur berdasarkan penilaian para ahli, hal ini juga di dukung dengan uji coba kelompok kecil menunjukkan setiap aspek dan indicator dengan rata-rata nilai 92% ada respon sangat baik dari peserta didik terhadap permainan F-One Archery untuk digunakan dalam latihan memanah. Pada uji coba implementasi yang bertujuan untuk melihat apakah permianan F-One Archery ini layak digunakan dalam praktek di lapangan dan uji coba kelompok besar menunjukkan hasil rata-rata setiap aspek 89% berkategori sangat layak untuk digunakan dalam praktek dilapangan. Dengan demikian model latihan memanah F-One Archery yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat layak dari segi konsep, prosedur, dan sangat layak dan efektif digunakan dalam praktik dilapangan sehingga dapat digunakan dalam latihan memanah khususnya dalam kegiatan ekstrakurikuler peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Model Latihan, dan F-One Archery

PENDAHULUAN

Kegiatan ekstrakurikuler dapat juga disesuaikan dengan kemampuan sekolah dalam hal sarana dan prasarana. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga pada sekolah dasar diatur dalam Permendikbud Nomor 62 tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam aktivitas olahraga

lebih banyak ditekankan dalam ekstrakurikuler pada tingkat sekolah dasar. Adapun nilai-nilai yang diberikan antara lain kedisiplinan, *sportivitas*, *fair play*, dan kejujuran.

Menyikapi permendikbud nomor 62 Tahun 2014, pihak sekolah segera melakukan pertemuan. Pertemuan ini dihadiri oleh kepala sekolah dan majelis guru SD Negeri 09/IV Kota Jambi. Dalam pertemuan tersebut dirumuskan dan ditetapkan kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler yang akan dilaksanakan terutama di bidang olahraga panahan. Cabang olahraga panahan dipilih untuk kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri 09/IV Kota Jambi dengan mempertimbangkan sumber daya manusia yang ada, di SD Negeri 09/IV Kota Jambi mempunyai seorang guru PJOK merupakan pelatih panahan di salah satu klub panahan yang ada di Kota Jambi. Selain masalah kekurangan sarana/peralatan panah guru PJOK yang ditugaskan untuk melatih panahan juga merasa latihan yang diterapkan selama ini sedikit membosankan peserta didik. Dengan pola latihan seperti ini, peserta didik yang ikut dalam kegiatan ekstrakurikuler panahan mulai merasa jenuh dan bosan,

Dari fenomena sistem latihan panahan tersebut, guru PJOK yang ditugaskan melatih panahan ini mulai berpikir bagaimana caranya agar sarana/peralatan panahan terpenuhi dan sistem latihan panahan tidak membosankan/menjenuhkan.

Dari permasalahan diatas guru PJOK/peneliti mencari solusi untuk mengatasi fenomena atau permasalahan yang terjadi dalam kegiatan ekstrakurikuler panahan di SD Negeri 09/IV Kota Jambi. Adapun solusi yang ditawarkan adalah pengembangan model latihan memanah yang menyenangkan, menarik dan tepat sasaran. Adapun langkah-langkah yang ditempuh oleh guru PJOK / peneliti antara lain tahapan analisis kebutuhan, tahap mendesain / bentuk / pola, tahap mengembangkan sarana atau produk, tahap mengujicobakan desain, kemudian dievaluasi.

Solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah permainan F-One Archery. Dalam permainan F-One Archery ini dimasukan unsur-unsur memanah dan latihan kebugaran. Unsur-unsur memanah dalam permainan F-One Archery ini adalah tahapan latihan memanah dari awal sampai bisa memanah, sedangkan unsur kebugaran dalam permainan F-One Archery adalah kelenturan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, kekuatan otot.

Kelebihan dari permainan F-One Archery ini adalah peralatan mudah di dapat dan dibuat, ada unsur tantangan, sangat menarik, efektif, memudahkan pelatih untuk melatih sekaligus dua titik sasaran yaitu melatih teknik dan latihan fisik, mudah diubah-ubah bentuk/pola latihannya sesuai dengan kemauan dan kemampuan peserta didik.

KAJIAN PUSTAKA

Konsep Pengembangan Model

Penelitian pengembangan (*development research*) adalah kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria, konsistensi dan keefektifan secara internal. Contoh pengembangan dari bahan pengajaran adalah buku ajar, alat peraga, dan lain sebagainya. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang tidak digunakan untuk menguji teori. apa yang dihasilkan diuji dilapangan kemudian direvisi sampai hasilnya memuaskan.

Penelitian pengembangan menurut Dwiyoga (2004:4) merupakan penelitian yang berorientasi untuk menghasilkan atau mengembangkan produk, misalnya mengembangkan model sekolah olahraga, mengembangkan kurikulum pendidikan jasmani, mengembangkan strategi/metode pembelajaran olahraga, mengembangkan media pembelajaran olahraga. Sukmadinata (2005:164) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Sugiyono (2008:297) didalam bukunya menuliskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan Gay dalam Asim (2002:1) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif yang digunakan disekolah, bukan untuk menguji teori. Proses penelitian pengembangan bersifat melingkar mulai dari aktivitas analisa, merancang, mengevaluasi dan merevisi sampai tujuan yang diinginkan.

Dengan demikian penelitian pengembangan dapat disimpulkan bahwa penelitian yang menghasilkan suatu produk dengan tingkat keefektifan yang lebih baik diawali analisis, merancang, mengevaluasi dan merivisi dengan orientasi hasil pengembangan pada model. Dalam hal ini yang akan dikembangkan adalah pengembangan model latihan memanah melalui permainan F-One Archery.

Model Latihan

Pengembangan model latihan merupakan salah satu upaya untuk membantu menyelesaikan permasalahan terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran penjas di sekolah. Pengembangan model pembelajaran penjas yang dilakukan oleh para guru penjas dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga pembelajaran dapat menyenangkan serta memberi motivasi peserta didik untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas sesuai tingkatkemampuan yang dimiliki (Tauhidman dan Ramadan, 2018:135).

Wirawan (2012:79) menyatakan bahwa model adalah sebuah pola, rencana, atau contoh dari sesuatu yang akandibuat atau dilakukan. Secara umum istilah model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan kegiatan. Pengertian lain bahwa model adalah perencanaan yang menggambarkan proses yang di tempuh pada proses kegiatan agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku seseorang seperti yang diharapkan (Wahab 2007:52). Model yang digunakan biasanya untuk memudahkan memahami berbagai kegiatan guna menganalisis atau mendesain suatu kegiatan, karena model yang dibuat dapat memperjelas prosedur, hubungan, serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain tersebut. Maka dengan adanya model dapat diidentifikasi bagaimana cara- cara membuat perubahan dari ketidaksesuain dari apa yang telahdirumuskan dan membuat yang lebih baik dan efisien. Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model adalah sebuah gambaran tentang suatu kegiatan atau keadaan untuk menjelaskan suatu sistem atau konsep yang sudah didesain dan dapat dikembangkan ke sesuatu yang lebih baru dan lebih efisien.

Hadisasmata dan Syarifudin (2010:126) mengemukakan bahwa “Latihan adalah proses yang sistematis dari berlatih yang dilakukan secara berulang-ulang, dengan kian hari kian menambah jumlah beban latihan serta intensitas latihannya. Latihan olahraga pada hakekatnya adalah: 1) proses sistematis untuk menyempurnakan kualitas kinerja atlit berupa: kebugaran, keterampilan, dan kapasitas energi. 2) memperhatikan aspek pendidikan.

Panahan

Panahan adalah permainan individu yang termasuk dalam kategori permainan target. Kegiatan panahan dilakukan dengan cara menembakkan anak panah ke target sasaran dengan menggunakan busur. Dalam kompetisi panahan, cara menentukan pemenang adalah dengan mencari pemanah yang memiliki skor paling tinggi. Pada target sasaran terdapat lingkaran-lingkaran berwarna yang memiliki skor-skor tersendiri. Semakin luar terkena anak panah terhadap titik tengah, maka skor semakin rendah. Permainan ini membutuhkan skill khusus baik ketepatan, koordinasi, konsentrasi dan ketepatan. Panahan adalah olahraga dengan cara melepaskan anak panah kesasaran tembak setepat mungkin (Hidayat, 2014: 13). Olahraga

panahan tidak banyak menuntut keterampilan gerak. Panahan sejatinya merupakan olahraga yang sederhana.

Harsono (2004: 23) mengungkapkan, yang dimaksud dengan konsistensi adalah bahwa setiap gerakan, setiap bentuk teknik, setiap teknik bagian, setiap urutan (langkah) haruslah dilakukan dengan konsisten. Mengenai pengertian yang lebih lanjut dijelaskan oleh Husni, Hakim, Gayo (1990: 294) bahwa “panahan adalah salah satu cabang olahraga yang menggunakan busur dan anak panah. Dalam permainan ini setiap pemain harus mampu menembakkan anak panahnya mengenai sasaran yang telah ditentukan.

Panahan di Indonesia

Di Indonesia, Organisasi Panahan resmi berdiri pada tahun 1953 dengan nama PERPANI (Persatuan Panahan Indonesia) di bawah pimpinan Sri Paku Alam VIII di Yogyakarta. Enam tahun setelah organisasi panahan didirikan, Perpani menjadi tuan rumah kejuaraan nasional pertama sebagai turnamen yang diselenggarakan pada tahun 1959. Pada tahun yang sama, Perpani diterima sebagai anggota resmi FITA di sebuah parlemen di Oslo, Norwegia. Sejak saat itu, panahan Indonesia mengikuti semua kompetisi internasional. Pemanah Indonesia telah banyak menorehkan prestasi di kancah internasional, antara lain Olimpiade, Asian Games, dan Asian Games Tenggara. Puncak prestasi pemanah Indonesia adalah pada tahun 1992, ketika mereka meraih medali perak di Olimpiade di Seoul, Korea Selatan. Sejak tahun 1992 pemanah-pemanah Indonesia belum berhasil mengulang kembali keberhasilan ketika Olimpiade di Seoul.

Latihan Dasar Memanah

Teknik memanah yang tepat dan benar sangat menunjang pencapaian prestasi panahan yang optimal, dengan dikuasainya teknik memanah yang tepat dan benar akan memungkinkan keajegan (*consistency*) gerakan memanah baik dalam latihan maupun kompetisi. Teknik memanah bagi pemula pada dasarnya ada Sembilan langkah (Lee dkk, 2000: 20-35), yaitu:

- 1) Cara berdiri (*stance*) adalah posisi kaki pada waktu berdiri di lantai atau tanah secara seimbang dan tubuh tetap tegak.
- 2) Memasang ekor panah (*nocking*). adalah memasukkan ekor panah ke *nocking point* pada tali dan menempatkan gandar (*shaft*) pada sandaran panah (*arrow rest*).
- 3) Posisi setengah tarikan (*set up*), Posisi badan rileks dengan setengah tarikan.
- 4) Menarik tali (*drawing*)., Teknik dengan gerakan menarik tali sampai menyentuh bagian dagu, bibir, dan hidung.
- 5) Penjangkaran (*anchoring*)., Teknik dengan gerakan menjangkarkan tangan penarik pada bagian dagu. Pada waktu *anchoring*,
- 6) Menahan sikap memanah (*holding*). Pemanah menahan sikap memanah beberapa saat sebelum anak panah dilepaskan
- 7) Membidik (*aiming*), Suatu gerakan mengarahkan *visir* pada titik sasaran dan pemanah dalam memegang *grip* serileks mungkin.
- 8) Melepaskan anak panah (*release*), Suatu gerakan melepaskan tali busur dengan cara tangan penarik tali bergerak kebelakang menelusuri dagu dan leher pemanah.
- 9) Gerak lanjut (*follow through*), Pemanah selama beberapa detik melakukan gerak lanjut dengan tetap memberikan tekanan yang sama seperti *release*.

Karakteristik Peserta didik

Menurut Danim (2010:3) Peserta didik merupakan sumber daya utama dan terpenting dalam proses pendidikan formal. Guru tidak bisa mengajar tanpa peserta didik. Dengan

kehadiran peserta didik menjadi keniscayaan dalam proses pendidikan formal atau pendidikan yang dilembagakan dan menuntut interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Dari teori yang dipaparkan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik adalah obyek yang memiliki potensi dasar yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotor yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal maupun pendidikan non-formal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu.

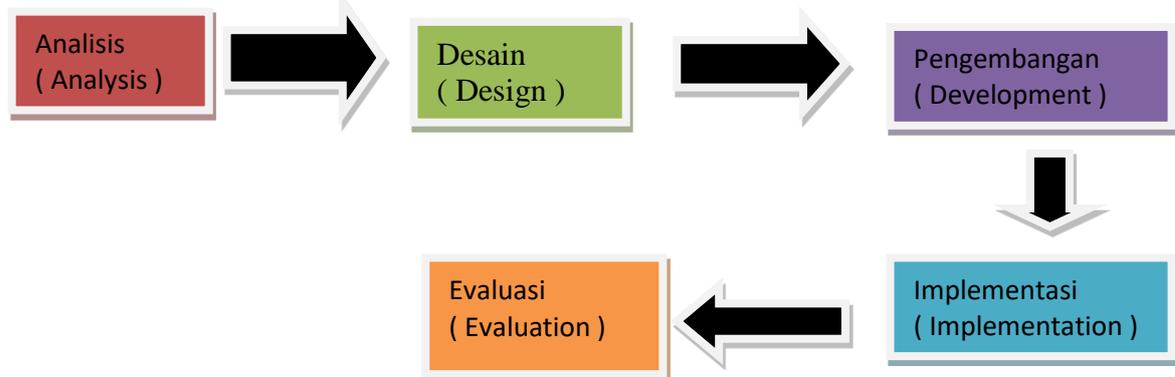
METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan (R & D) ada beberapa model-model pengembangan yang biasa digunakan dalam penelitian pengembangan, yaitu model ADDIE, model ASSURE, model Dick and Carey, model 4D dan lain sebagainya.

Dari beberapa model tersebut diatas, model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE (Priyadi, 2009:125). Model ADDIE memiliki tahapan yang lengkap, yang terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis sehingga model desain ini mudah dipelajari. model ini sesuai dengan namanya terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation..

Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Mulyatingsih 2012:199-200). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan model pengembangan ADDIE. Model desain sistem pembelajaran ADDIE digambarkan skema tahapan-tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2015)

Prosedur penelitian dan pengembangan

Berdasarkan model ADDIE (2015:200) ini memiliki tahapan yang lengkap, yang terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis sehingga model desain ini mudah dipelajari. model ini sesuai dengan namanya terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Teknik Analisa data

Analisis ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang konkret tentang keberhasilan permainan *F-One Archery* yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh kemudian digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki. Dalam penelitian

pengembangan ini teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

1) Analisis Data Kuantitatif

Analisa data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket. Data kuantitatif diperoleh pada tahap penelitian validasi desain dan uji coba pemakaian. Nilai yang diperoleh pada setiap langkah-langkah tersebut di dapat dengan menggunakan angket data analisis validitas ahli materi dan ahli media serta angket data analisa respon peserta didik terhadap penggunaan media/produk pada permainan F-One Archery.

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert untuk kevalidan

No	Skor	keterangan
1	5	Sangat setuju/sangat valid
2	4	Setuju/valid
3	3	Cukup setuju/cukup valid
4	2	Kurang setuju/kurang valid
5	1	Sangat tidak setuju/sangat tidak valid

Menentukan persentase keidealan dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \%$$

Hasil persentase data tersebut diorganisasikan menjadi kategori- kategori berikut:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Media dan Materi

No	Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	keterangan
1	81 – 100	Sangat baik	Sangat layak/sangat valid
2	61 – 80	Baik	Layak/valid
3	41 – 60	Cukup baik	Kurang layak/kurang valid
4	21 – 40	Kurang baik	Tidak layak/tidak valid
5	< 20	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/sangat tidak valid

2) Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah hasil wawancara, data dari angket kritik dan saran oleh ahli media, ahli materi. Teknik analisa data digunakan untuk mengelompokan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan , kritik dan saran perbaikan serta revisi produk pengembangan media permainan F-One archery.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Wawancara, Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual yang dilakukan peneliti. Sebelum melakukan wawancara yang disebut pedoman wawancara (interview guide). Teknik ini dilakukan untuk menghimpun data awal sebelum melakukan penelitian. Wawancara berisikan pertanyaan mengenai kesulitan pelatih panahan yang dirasakan dalam proses latihan memanah dalam kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri 09/IV Kota Jambi. Dari hasil yang didapat dari wawancara dari beberapa peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler panahan bahwa masih banyak kendala, perbaikan dan harapan yang belum terpenuhi untuk lebih optimal dan efektif dalam proses latihan

memanah. Kendala yang ditemui kekurangan peralatan busur dan anak panah sehingga peserta didik menunggu giliran untuk memanah, perbaikan yang perlu adalah proses latihan, model latihan memanah agar tidak membosankan, dan harapan yang diperlukan terpenuhinya sarana dan prasarana serta adanya model latihan yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Analisis kebutuhan, Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi yang merupakan cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi ini ditujukan kepada peserta didik sebagai pengguna media/produk, materi yang akan dibuat atau dikembangkan dalam latihan memanah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Table 3 berikut ini.

Table 3. Lembar Analisis Kebutuhan Latihan Memanah

Aspek	No	Indikator	Skor penilaian				
			5	4	3	2	1
Kebutuhan sarana dan prasarana dalam latihan panahan	1	Apakah peserta didik antusias dalam mengikuti kegiatan latihan panahan ?	v				
	2	Apakah busur dan anak panah sangat dibutuhkan dalam latihan memanah ?	v				
	3	Apakah Penting penggunaan busur panahan dalam latihan memanah ?	v				
	4	Apakah peserta didik antusias dalam penggunaan busur panahan dalam latihan memanah ?	v				
	5	Apakah Jarak latihan memanah yang diperlukan sudah sesuai kebutuhan ?		v			
Skor yang diperoleh			20	4			
Skor maksimal			25				
Skor %			96				
Kebutuhan akan pola/bentuk dalam latihan panahan	1	Apakah bentuk latihan panahan yang monoton dan menjenuhkan ?			v		
	2	Apakah Perlu perubahan pola latihan panahan ?	v				
	3	Apakah Pola/bentuk latihan yang dibutuhkan adalah bentuk permainan ?	v				
	4	Apakah perlu Peralatan yang menunjang dalam latihan memanah ?		v			
Skor yang diperoleh			10	4	3		
Skor maksimal			20				
Skor %			85				
Rata-rata analisis kebutuhan			90				
Artinya sangat dibutuhkan peralatan dan model latihan memanah dalam latihan panahan							

Hasil nilai aspek kebutuhan sarana dan prasarana serta aspek kebutuhan pola/bentuk latihan memanah dengan hasil 90% bahwa sarana dan prasarana latihan dan pola/bentuk latihan memanah juga sangat dibutuhkan yang bervariasi agar peserta didik tidak bosan dan jenuh dalam latihan memanah.

Hasil Validasi Ahli Materi

Table 4. Rekap Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Nilai	persentase	Predikat
1	Format materi	10	100 %	
2	Isi materi	31	89 %	
3	Kebahasaan	10	100 %	

	Nilai yang diperoleh	51		
	Nilai Maksimal	55		
	Rata – rata	96	96 %	Sangat praktis

Dari diagram ini di ketahui bahwa rata-rata penilaian atas produk dilihat dari aspek format, isi, dan bahasa mendapat nilai rata – rata 96 % . berdasarkan tabel skala likert pada Bab III dengan 5 angka penilaian , maka produk dinyatakan valid, layak sesuai dengan konsep dan prosedur pada penelitian ini.

Hasil validasi ahli media

Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh beberapa saran dan perbaikan yang harus dilakukan sehingga produk layak digunakan sebagai media latihan memanah. Saran dan perbaikan yang diberikan oleh ahli media antara lain : media kertas diganti dengan media kartun / kertas tebal untuk target pace dalam latihan dasar memanah , warna media diberi yang lebih cerah agar lebih menarik.

Table 5. Rekap Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Nilai	persentase	predikat
1	Kebahasaan	25	83 %	
2	Penyajian	19	95 %	
3	Efek media	30	86 %	
4	Tampilan produk	29	83 %	
	Skor hasil jawaban	103	347	
	Skor maksimal			
	Skor rata-rata %		87 %	Sangat praktis

Dari diagram diatas diketahui bahwa rata-rata penilaian atas produk dilihat dari kelayakan aspek kebahasaan, kelayakan aspek penyajian, kelayakan efek media terhadap strategi produk, serta kelayakan tampilan produk mendapat nilai 87 % . dinyatakan bahwa produk sangat valid dan sangat praktis, menarik, efektif. Produk layak digunakan sebagai penelitian.

Hasil Uji coba Perorangan

Table 6. Rekap Penilaian Validasi Uji Coba Perseorangan

No	Aspek	Nilai	persentase	predikat
1	Tampilan media	58	97 %	
2	Materi	27	93 %	
3	Model latihan	48	94 %	
	Skor hasil jawaban		284	
	Skor maksimal			
	Skor rata-rata %		95 %	Sangat praktis dan efektif

Hasil dari uji perorangan di dapat dari aspek tampilan media 97%, aspek materi 93%, dan aspek model latihan 94 % dengan rata-rata 95% dapat dikategorikan bahwa permainan F-One Archery ini sangat direspon peserta didik dan layak untuk digunakan dalam latihan memanah dalam kegiatan ekstrakurikuler.panahan di sekolah dasar.

Hasil uji coba kelompok kecil

Table 7. Rekap Penilaian Validasi Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Nilai	persentase	predikat
1	Tampilan media	329	91 %	
2	Materi	163	91 %	
3	Model latihan	279	93 %	
	Skor hasil jawaban		275	
	Skor Rata-rata %		92	

Berdasarkan rata-rata hasil dari ketiga aspek adalah 92 % dinyatakan bahwa permainan F-One Archery sangat direspon peserta didik dan Produk layak untuk digunakan dalam latihan memanah sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik sekolah dasar.

Hasil uji coba kelompok besar

Table 8. Rekap Penilaian Validasi Uji Coba Kelompok besar

No	Aspek	Nilai	persentase	predikat
1	Tampilan media	678	90 %	
2	Materi	330	88 %	
3	Model latihan	557	89 %	
	Skor hasil jawaban		267	
	Skor Rata-rata %		89	Sangat praktis

Berdasarkan hasil dari rata-rata uji coba kelompok besar menghasilkan 89 % dinyatakan bahwa produk memiliki kualifikasi sangat baik, menarik, sesuai, memotivasi dan layak digunakan dalam praktek latihan memanah dilapangan . Peserta didik menilai bahwa produk yang dikembangkan ini dapat membantu mereka lebih cepat memahami latihan memanah karena menyenangkan, praktis, dan efektif. Tingkat pemahaman peserta didik dalam latihan memanah dilihat dari ketiga aspek tersebut dikategorikan sangat tinggi.

Pembahasan

1. Kelayakan Media Dalam Permainan F-One Archery Dan Penilaian Ahli Materi Dan Ahli Media.

Kelayakan media pada permainan F-One Archery ini diperoleh dari hasil telaah oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian ahli materi , mendapatkan persentase kelayakan sebesar 96 % dengan kriteria sangat layak, yang artinya semua komponen komponen kelayakan dari segi format, isi materi, dan kebahasaan sesuai dengan materi yang terdapat dalam permainan F-One Archery. Berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan persentase sebesar 87 % dengan kriteria sangat valid, praktis, sangat menarik, memotivasi peserta didik untuk latihan memanah lebih optimal.

2. Tanggapan peserta didik

Tanggapan peserta didik sangat diperlukan dalam pengembangan Permainan F-One Archery, hal ini dilakukan karena media penilaian ini nantinya akan digunakan dalam proses latihan memanah. Hal ini karena permainan F-One Archery ini berperan sebagai media penilaian yang melibatkan peserta didik . peserta didik mempunyai peran aktif dalam menentukan nilai yang akan diperoleh apakah permainan ini layak untuk latihan memanah bagi peserta didik sekolah dasar. penelitian ini dilakukan uji coba melalui 3 tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba perorangan

melibatkan 2 peserta didik, uji coba kelompok kecil dilakukan sebanyak 12 peserta didik dan uji coba kelompok besar melibatkan 25 peserta didik secara acak. Tahapan yang dilakukan peneliti dalam uji coba perorangan ini merupakan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan produk, apakah perlu direvisi atau ditambah. Sedangkan uji coba kelompok kecil ini adalah diawali peneliti menjelaskan tujuan yang ingin dicapai dalam permainan dan cara permainan yang akan dilakukan oleh peserta didik dari awal sampai akhir permainan. Setelah dua kali pertemuan peneliti memberikan angket tanggapan kepada peserta didik bagaimana respon atau pendapat peserta didik terhadap permainan F-One Archery ini. Dari hasil uji coba kelompok kecil ini diperoleh persentase aspek tampilan media 91% , persentase aspek materi 90% , dan aspek latihan 93% , dengan rata-rata keseluruhan 91% dengan kriteria sangat layak.

Uji coba selanjutnya adalah uji coba kelompok besar dengan melibatkan peserta didik 25 orang. Tahapan ini dilakukan sama dengan tahapan uji coba kelompok kecil sebanyak 2 kali pertemuan. Pada uji coba kelompok besar ini permasalahannya sama seperti saat uji coba kelompok kecil. Pada uji coba kelompok besar ini diperoleh persentase aspek tampilan media 90% , aspek materi 88% , dan aspek latihan 89% dengan rata-rata tercapai 89% maka kriteria ini juga sangat layak.

Dari dua kali uji coba ini, peserta didik juga menyatakan bahwa permainan F-One Archery ini sangat menarik dan menyenangkan karena dalam permainan F-One archery ini memudahkan mereka memahami tahapan latihan memanah dan latihan fisik serta tujuan yang ingin di capai. Dengan demikian , permainan F-One Archery ini sangat layak diterapkan dalam latihan memanah pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Hasil penilaian ahli materi dan ahli media
 - a. Dari data validasi ahli materi menghasilkan nilai 100% dari aspek format, 89% dari aspek materi, 100% dari aspek kebahasaan maka rata-rata validasi dari ahli materi hasil nilai 96%, dikategorikan sangat praktis, layak, sangat sesuai untuk digunakan dalam latihan memanah bagi peserta didik sekolah dasar
 - b. Dari data validasi ahli media menghasilkan nilai 83% dari aspek format kebahasaan, 95% dari aspek penyajian, 86% dari aspek efek media, 83% dari aspek tampilan produk maka rata-rata validasi dari ahli media hasil nilai 87%, dikategorikan sangat praktis dan layak, berkualitas, dapat memotivasi, menarik untuk digunakan dalam latihan memanah bagi peserta didik sekolah dasar
 - c. Dilihat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media dengan rata-rata kedua ahli tersebut didapat hasil rata-rata 91,5% dikategorikan bahwa permainan F-One Archery sangat praktis, sangat layak dan sesuai dengan konsep dan prosedur.
2. Hasil penilaian peserta didik
 - a. Hasil data penilaian uji coba perorangan memperoleh hasil dari aspek tampilan media 97%, aspek isi materi 93%, aspek model latihan 94%, dengan rata-rata 95% ini menunjukkan bahwa model latihan memanah F-One Archery ini sangat menarik, menyenangkan, sangat sesuai untuk digunakan dalam latihan memanah yang fleksibel, artinya bisa digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik.
 - b. Hasil data penilaian uji coba kelompok kecil memperoleh hasil dari aspek tampilan media 91%, aspek isi materi 91%, aspek model latihan 92%, dengan rata-rata 92% ini menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap permainan F-One archery sangat tinggi dimana peserta didik sangat antusias, memahami proses latihan memanah, serta menyenangkan dalam mengikuti kegiatan latihan memanah dengan menggunakan permainan F-One Archery.

- c. Hasil data penilaian uji coba kelompok besar memperoleh hasil dari aspek tampilan media 90%, aspek isi materi 88%, aspek model latihan 89%, dengan rata-rata 89% ini menunjukkan bahwa permainan F-One Archery sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam praktek latihan memanah bagi peserta didik sekolah dasar.

Saran

Produk latihan memanah berbasis permainan F-One Archery ini telah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai model latihan memanah untuk peserta didik sekolah dasar, oleh karena itu disarankan agar model latihan ini dapat disebarluaskan ke sekolah dasar yang lain untuk diterapkan sebagai latihan dasar memanah dalam kegiatan ekstrakurikuler maupun latihan di klub-klub panahan. Untuk pengembangan produk yang sejenis diharapkan dapat mengembangkan produk yang lebih baik lagi, memiliki nilai manfaat yang tinggi, serta diaplikasikan ke alat teknologi yang sangat baik atau lebih canggih.

DAFTAR PUSTAKA

- Fahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiatan mahasiswa olahraga panahan. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 20(1), 43-54.
- Prasetyo, K. E., Irawan, B., & Ansori, A. S. R. (2020). Pengembangan Permainan Panahan Berbasis Web Pada Archery Virtual Reality Dengan Metode Well Equidistributed Long-period Linear Logic. *eProceedings of Engineering*, 7(1).
- Ramdani, A. G., Irawan, B., & Ansori, A. S. R. (2020). Pengembangan Permainan Panahan Menggunakan Metode Middle Square. *eProceedings of Engineering*, 7(1).
- Shilviana, K., & Hamami, T. (2020). Pengembangan Kegiatan Kokurikuler dan Ekstrakurikuler. *PALAPA*, 8(1), 159-177.
- Zulqarnain, N., Irawan, B., & Ansori, A. S. R. (2020). Pengembangan Permainan Panahan Berbasis Web Pada Archery Virtual Reality Dengan Metode Mersenne Twister. *eProceedings of Engineering*, 7(1).
- Kuswahyudi, K. (2019). MODEL LATIHAN KETERAMPILAN MEMANAH BERBASIS PERMAINAN GOLF ARCHERY. *Indonesian Education, Management and Sports Anthology*.
- Tauhidman, H., & Ramadan, G. (2018). Pengembangan Model Latihan Keseimbangan untuk Sekolah Dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(1), 133-144
- Kemendikbud. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 958*. Sekretariat Kemendikbud. Jakarta.
- Kurniati, E. 2011. Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Danim, Sudarwan. 2010, *Perkembangan Peserta didik*. Bandung: Alfabeta
- Husdarta dan Nurlan Kusmaedi, 2010, *Pertumbuhan dan Perkembangan (Olahraga dan Kesehatan)*. Bandung: Alfabeta
- Ambarukmi, H. D. dkk. 2007. *Pelatihan Pelatih Fisik Level 1*. Jakarta: Asisten Deputi Pengembangan Tenaga dan Pembinaan Keolahragaan Deputi Bidang Peningkatan Prestasi dan IPTEK Olahraga Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga.
- Budiwanto. Setyo, 2005. *Dasar-Dasar Metodologi dalam ilmu Keolahragan*. Malang; Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang.

- Arif,S. Sadiman, 2003. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya”,Jakarta: Pustekom Dikbud.
- Asim, 2002. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan” Disajikan dalam Lokakarya Nasional Angka II, Metodologi Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Vander. Zanden,1985, James Wilfrid. Human Development. New York: Alfred A. Knopf
- Wahab. Abdul Azis, 2007,”Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)”, Bandung, CV Alfabeta
- Wirawan. 2012,”Evaluasi, Model, Standard, Aplikasi dan Profesi. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Yusuf Hadisasmita & Aip Syarifuddin, 2010. Ilmu Keplatihan Dasar. Jakarta: B3PTKSM
- Sudjana. 1990. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan *Research and Development*. Bandung: Alfabeta.