



PENGEMBANGAN VIDEO TEKNIK DASAR PENJAGA GAWANG FUTSAL PUTRI

Seswandi Seswandi¹, Haryanto Haryanto², Hary Palmizal A³

- 1) Mahasiswa Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, Email: wandikrc1@gmail.com
- 2) Dosen Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Jambi, Jambi, Indonesia.
- 3) Dosen Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Jambi, Jambi, Indonesia.

Corresponding Author: Seswandi Seswandi¹

Abstrak: Latar belakang penelitian ini karena adanya kebutuhan siswa dalam memahami materi futsal khususnya teknik dasar Penjaga Gawang. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video teknik dasar penjaga gawang futsal putri SMA/SMK/Club dalam bentuk Video yang dapat mempermudah siswi dalam berlatih teknik dasar bagi penjaga gawang futsal khususnya putri. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini dilakukan melalui tahapan potensi dan masalah, mengumpulkan data, mendesain dan membuat produk awal, validasi oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya produk yang dihasilkan diujicoba kan kepada responden melalui uji coba produk. Subjek uji coba adalah penjaga gawang peserta ekstrakurikuler futsal putri SMA/ SMK/Club di Kota Jambi. Data hasil validasi dari ahli materi dari aspek strategi pembelajaran dengan nilai 23 dan aspek isi materi mendapat nilai 39. Menurut ahli media dari aspek desain teknis dengan nilai 47. Sedangkan penilaian siswa pada uji coba pemakaian dari aspek tampilan media dengan nilai 36,7 dan aspek isi materi mendapatkan skor 23,3. Hasil penelitian ini adalah produk media pembelajaran video teknik dasar penjaga gawang untuk peserta ekstrakurikuler futsal putri SMA/ SMK yang layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam berlatih futsal.

Kata Kunci: Video, Penjaga Gawang, Ekstrakurikuler, dan Futsal Putri.

PENDAHULUAN

Kompetisi futsal saat ini tidak hanya didominasi oleh tim putra, tetapi saat ini juga sudah mulai merambah ke tim putri baik di tingkatan daerah maupun nasional. Terbukti dengan dipertandingkannya dalam kejuaraan “Sea Games” yang dilakukan di Indonesia tahun 2011. Pemain tim nasional futsal Indonesia dalam *event sea games* didominasi oleh mahasiswa. Sehingga universitas di Indonesia mulai terpacu untuk membuat tim futsal. Tak hanya kalangan mahasiswa futsal kini juga mulai menarik perhatian siswi putih abu-abu di Indonesia. Sekolah Menengah Atas mulai melakukan pembinaan melalui ekstrakurikuler futsal

dengan membentuk tim Futsal Putri. Mulai banyak kejuaraan futsal antar SMA di Indonesia salah satunya di Kota Jambi.

Futsal dimainkan oleh 5 pemain salah satunya adalah penjaga gawang. Penjaga gawang dalam permainan futsal mempunyai peran yang sangat besar. Serangan dan bertahan dimulai dari penjaga gawang, dengan distribusi bola melalui lemparan dan tendangan ke arah pemain lainnya sebuah serangan dapat diawali, begitu juga dalam bertahan, melalui komandonya pertahanan yang rapi dapat dilakukan. Menurut Asmar Jaya (2011, 42) tugas seorang penjaga gawang adalah memperkecil kesempatan lawan membuat sebuah gol dengan teknik dan taktik yang benar, yaitu dengan cara menangkap bola, memblok bola, menendang bola, serta penempatan posisi yang prima. Dalam futsal penjaga gawang memiliki kualitas yang sama dengan pemain di lapangan. Seringkali Penjaga gawang futsal menggunakan kakinya ketika memulai atau mengambil bagian dalam suatu serangan. Penjaga gawang memainkan satu peran yang unik dan penampilannya sangat penting di lapangan dalam memenangkan permainan.

Seorang penjaga gawang harus mempunyai pengetahuan tentang teknik dasar penjaga gawang futsal. Suatu saat kiper menggunakan keterampilan- keterampilan yang berbeda dan memerlukan latihan khusus teknik dasar penjaga gawang. Menurut Andri Irawan (2009, 40) karakteristik utama penjaga gawang adalah spiritual, mental dan fisik. Seorang penjaga gawang sangat membutuhkan, yaitu 1) keberanian, 2) konsentrasi, 3) kepercayaan diri, 4) kecepatan reaksi, 5) kelenturan, 6) keseimbangan, 7) kekuatan, 8) *power*. Seorang penjaga gawang futsal membutuhkan kekuatan, kecepatan, kelincahan, dan tentunya reaksi dalam menjalankan tugasnya. Disamping itu juga diperlukan sikap mental yang kuat serta disiplin yang tinggi. Menjadi penjaga gawang tidaklah mudah apalagi untuk seorang putri yang terkadang masih dianggap lemah dibandingkan pria. Rasa takut terhadap bola menjadi masalah yang sering dialami seorang penjaga gawang putri, maka dari itu keberanian sangat dibutuhkan seorang penjaga gawang.

Latihan yang rutin akan meningkatkan keterampilan dan mental seorang penjaga gawang. Di dalam latihan penjaga gawang harus dilatih oleh seorang pelatih khusus penjaga gawang sehingga pelatih dapat fokus ke materi penjaga gawang. Namun, kenyataannya di sekolah pelatih hanya ada satu saja sehingga harus membagi fokus untuk pemain dan penjaga gawang sehingga materi yang di dapat kurang maksimal. Peran pelatih sebagai moderator dalam kegiatan latihan belum dilaksanakan secara optimal. Menurut Sanjaya (2010:162) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (pelatih), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Terkadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi latihan dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber pelajaran.

Pengetahuan penjaga gawang terbatas tentang materi teknik dasar penjaga gawang futsal karena hanya mengandalkan sosok pelatih dalam mendapatkan materi dan penyampaian informasi, sehingga media belajar untuk siswa sangat terbatas. Teknik dasar sangat penting bagi seorang penjaga gawang. Dengan meningkatnya pengetahuan dapat mendorong peningkatan kualitas permainan seorang penjaga gawang. Kurangnya minat siswi untuk membaca buku yang membahas teknik dasar penjaga gawang futsal sehingga dibutuhkannya media lain yang dapat meningkatkan minat siswi dalam menambah pengetahuan tentang teknik dasar penjaga gawang.

Dari uraian permasalahan di atas maka peneliti merasa dibutuhkannya sebuah video teknik dasar penjaga gawang yang menggunakan model/peraga seorang perempuan dengan menggunakan pengantar bahasa Indonesia. Tampilan dalam video ini dilengkapi dengan berbagai penjelasan dan keterangan terkait dengan teknik dasar penjaga gawang futsal. Melalui video ini, diharapkan siswa dapat berlatih secara mandiri, tanpa ketergantungan dengan sosok pelatih. Dengan video ini kita juga dapat mendukung gerakan “*Go Green*” dengan cara menghemat penggunaan kertas yang digunakan untuk mencetak sebuah buku.

Berdasarkan permasalahan yang ada tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan video teknik dasar penjaga gawang Futsal Putri yang dapat mempermudah dalam berlatih teknik dasar bagi penjaga gawang futsal khususnya putri.

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat Pengembangan

Pengembangan merupakan proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik (Seels & Richey dalam Alim Sumarno, 2012). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 18 Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia kata “pengembangan” secara etimologi yaitu berarti proses/cara, perbuatan mengembangkan. Secara istilah, kata pengembangan menunjukkan pada suatu kegiatan menghasilkan suatu alat atau cara yang baru, dimana selama kegiatan tersebut penilaian dan penyempurnaan terhadap alat atau cara tersebut terus dilakukan. Bila setelah mengalami penyempurnaan penyempurnaan akhirnya alat atau cara tersebut dipandang cukup mantap untuk digunakan seterusnya.

Menurut Richey and Klein (2007) penelitian pengembangan dan pendesainan adalah sebuah proses penelitian yang sistematis terhadap desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan menetapkan basis empiris untuk pembuatan produk dan alat pembelajaran maupun non-pembelajaran dan model baru atau yang disempurnakan yang mengatur pengembangan model- model tersebut. Produk-produk atau alat dan model pengembangan itu digunakan untuk mengatasi pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Rusdi (2018) mengatakan penelitian desain dan pengembangan merupakan penelitian yang menggunakan metode campuran (*mixed method*) yaitu penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian desain dan pengembangan berfokus pada proses pengembangan konsep produk atau peralatan lainnya lebih berorientasi pada penelitian kualitatif, sedangkan penelitian pengembangan yang mengkaji dampak yang dihasilkan dari penggunaan produk atau peralatan lainnya yang berorientasi pada penelitian kuantitatif. Kedua orientasi tersebut secara praktis tidak dapat dipisahkan dalam aktivitas pengembangan.

Adapun salah satu model penelitian pengembangan adalah model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari kata *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Pengembangan model ADDIE dipilih dalam penelitian pengembangan ini dengan alasan: 1) model ADDIE merupakan model pengembangan produk yang bersifat inovatif, autentik dan inspirasional dan hal tersebut sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan, 2) model ini lebih terfokus pada pengembangan produk pembelajaran dan sumber bahan ajar lain dengan tahap-tahap pengembangan yang lebih jelas dan terperinci, dan 3) tahap-tahap dalam pengembangan lebih mudah dan berbentuk prosedural dimana setiap langkah wajib dilalui sebelum masuk ke tahap berikutnya pada akhir tahap yaitu evaluasi.

Hakikat Video

Video merupakan teknologi yang gunanya menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan serta menata ulang gambar bergerak. Video merupakan teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar yang bergerak. Aplikasi umum dari sinyal video yaitu seperti televisi, namun juga ia bisa juga digunakan dalam aplikasi lain di dalam bidang teknik, saintifik, produksi dan juga keamanan. Berdasarkan bahasa, kata video ini berasal dari kata Latin, “Saya lihat”.

Selain itu, video merupakan teknologi yang gunanya menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan serta menata ulang gambar bergerak. Yang mana biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Digital video sendiri merupakan jenis sistem video recording yang bekerja menggunakan sistem digital dibandingkan dengan analog dalam hal representasi videonya. Dan biasanya digital video direkam dalam tape, lalu didistribusikan melalui optical disc, misalnya seperti VCD dan DVD.

Menurut Hujair AH Sanaky (2013) media Video – VCD, sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik diantaranya yaitu: 1) Gambar bergerak, yang disertai dengan unsur suara; 2) Dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh; dan 3) Memiliki perangkat *slow motion* untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung. Sedangkan karakteristik media video pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2004) yaitu: 1) Dapat disimpan dan digunakan berulang kali; 2) Harus memiliki teknik khusus, untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan; 3) Pengoperasiannya relatif mudah; dan 4) Dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain.

Pada dasarnya Media Video dan VCD yang digunakan sebagai media pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kelemahannya, sebagai berikut. Kelebihan Media Video, diantaranya yaitu: 1) Memudahkan menyajikan objek belajar yang sukar dan langka secara realita; 2) Memberikan motivasi lebih kepada pengguna; 3) Mudah dibawa (*portable*); dan 4) Materi lebih mudah ditangkap karena pembelajar langsung melihat dan mendengar penjelasan. Sedangkan untuk kelemahannya sendiri yaitu: 1) Memerlukan alat khusus dan biaya yang mahal; b) Menggunakan baterai yang berumur pendek dan memerlukan energi listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat; dan c) Tidak terdapat umpan balik saat pembelajaran.

Hakikat Futsal

Futsal diciptakan di Montevideo, Uruguay pada tahun 1930, oleh Juan Carlos Ceriani saat Piala Dunia digelar di Uruguay, dalam bahasa Portugis permainan tersebut dikenal dengan nama *futebol de salao* dan dalam bahasa Spanyol lebih dikenal dengan nama *futbol sala*, yang memiliki arti yang sama sepakbola ruangan dan dari kedua bahasa tersebut muncullah singkatan yang mendunia yaitu Futsal (Asmar Jaya, 2008). Permainan futsal sudah terkenal dengan lapangan yang kecil dan dimainkan dengan jumlah pemain yang lebih sedikit yaitu 5 pemain berbeda dengan jumlah pemain sepakbola yaitu 11 pemain. Perbedaan antara futsal dan sepakbola hanya terletak pada lamanya waktu bermain, sedangkan untuk teknik dasar tetap sama. Secara garis besar permainan futsal dan permainan sepakbola sama, yaitu permainan yang sama-sama menggunakan kaki dan kecuali kiper boleh menggunakan kaki dan tangan untuk menghindari terjadinya gol.

Menurut Agus Susworo D.M & Saryono (2012:), futsal merupakan penyeragaman permainan sepakbola mini di seluruh dunia oleh FIFA, dengan mengadopsi permainan sepakbola dalam bentuk *law of the game* yang disesuaikan. Futsal adalah aktifitas permainan invasi beregu yang dimainkan liwa lwan lima orang dalam durasi waktu tertentu yang

relatif lebih kecil dari permainan sepakbola yang mensyaratkan kecepatan bergerak. Tim yang menang adalah tim yang banyak mencetak gol ke gawang lawan.

Menurut Justinus Lhaksana (2011), futsal merupakan olahraga beregu dengan permainan yang sangat cepat dan dinamis. Sedangkan menurut Andri Irawan (2009: 4-5), menyatakan bahwa futsal adalah olahraga yang dinamis dikarenakan bola bergulir secara cepat dari kaki ke kaki, dimana para pemainnya dituntut untuk selalu bergerak dan dibutuhkan keterampilan yang baik dan determinasi yang tinggi. Dilihat dari segi keterampilan, futsal hampir sama dengan sepakbola lapangan rumput, perbedaannya hanya pada futsal banyak menggunakan telapak kaki pada saat menahan bola, karena permukaan lapangan rata dan keras dengan ukuran lapangan kecil, sehingga bola tidak boleh terpantul jauh dari kaki, karena jika bola terpantul jauh, maka lawan akan mudah merebut bola.

Penjaga Gawang

Menurut Justinus Lhaksana (2011) dalam permainan futsal, penjaga gawang atau kiper mempunyai peranan yang sangat besar. Serangan dan bertahan dimulai dari penjaga gawang. Dengan distribusi bola melalui lemparan dan tendangan/*passing* ke arah pemain depan, sebuah serangan dapat diawali. Begitu juga dalam bertahan, melalui aba-aba/komandonya pertahanan yang rapi dapat dimulai. Sedangkan menurut Andri Irawan (2009) "Penjaga gawang futsal membutuhkan kekuatan, kelincahan, dan tentunya reaksi dalam menjalankan tugasnya. Disamping itu pula diperlukan sikap mental yang kuat serta disiplin yang tinggi".

Tingginya frekuensi berhadapan dengan lawan maupun berbenturan dengan bola membuat kemungkinan lawan untuk membuat atau menciptakan gol menjadi tinggi pula, maka tugas seorang penjaga gawang adalah bagaimana memperkecil kesempatan lawan membuat sebuah gol dengan teknik dan taktik yang benar. Adapun Dasar-dasar yang diperlukan seorang penjaga gawang yaitu:

1. Persiapan, Menurut Justinus Lhaksana (2011) sebelum memulai latihan, penting sekali bagi seorang penjaga gawang untuk memperhatikan kelengkapan latihannya, pakaian, sarung tangan, pelindung aki/pelindung siku.
2. Latihan Teknik Dasar Penjaga Gawang, Menurut Justinus Lhaksana (2011) latihan teknik untuk kiper futsal mencakup latihan menangkap bola, blocking, melempar bola, dan *passing*.
3. Latihan Taktik, Dalam permainan futsal, berbagai macam pergerakan lawan ataupun tim sendiri dapat terjadi dengan cepat. Kiper harus bisa membaca pergerakan tersebut untuk menutup sudut-sudut gawang dari ancaman.
4. Latihan *Set Piece*, Menurut Justinus Laksana (2011) latihan *set piece* mencakup latihan menghadapi, yaitu tendangan bebas, tendangan sudut, tendangan penalti, dan tendangan ke dalam.

Hakikat Ekstrakurikuler

Menurut Depdiknas dalam Yan Setyadarma (2013), ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk memenuhi tuntutan penguasaan bahan kajian dan pelajaran dengan lokasi waktu yang diatur secara tersendiri berdasarkan pada kebutuhan. Kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa kegiatan pengayaan dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan program kurikuler atau kunjungan studi ketempat-tempat tertentu. Menurut Usman dalam Yan Setyadarma (2013), ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran (tatap muka) baik dilaksanakan di sekolah maupun diluar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki dari berbagai bidang studi.

Ekstrakurikuler futsal putri kini mulai banyak ditemukan di sekolah- sekolah baik negeri maupun swasta untuk menambah kemampuan dan meningkatkan prestasi siswa yang mempunyai bakat, minat dan kemampuan dalam olahraga khususnya pada futsal.. Mulai banyak kejuaraan futsal antar SMA/SMK di Indonesia. Hal ini makin memicu kegiatan ekstrakurikuler futsal putri untuk terus berkembang agar dapat membawa nama sekolahnya sebagai juara dalam kejuaraan.

Karakteristik Remaja Putri

Menurut WHO dalam Tim Penulis Poltekkes Jakarta I (2012: 1) yang dikatakan usia remaja adalah antara 10-18 tahun. Tetapi berdasarkan penggolongan umur, masa remaja terbagi atas: 1) Masa remaja awal (10-13 tahun); 2) Masa remaja tengah (14-16 tahun); dan 3) Masa remaja akhir (17-19 tahun).

Menurut Biehler dalam (Bahruddin, 2013 : 147) ciri emosional remaja usia 15-18 tahun adalah sebagai berikut: 1) “Pemberontakan” remaja merupakan pernyataan-pernyataan/ekspresi dan perubahan yang universal dari masa kanak- kanak ke dewasa; 2) Seiring dengan bertambahnya kebebasan mereka, banyak remaja yang menjalani konflik dengan orang tua mereka. Mereka mungkin mengharapkan simpati dan nasihat orangtua atau guru; dan 3) Siswa pada usia ini seringkali melamun, memikirkan masa depan mereka. Banyak diantara mereka terlalu tinggi menafdirkan kemampuan mereka dan merasa berpeluang besar untuk memasuki pekerjaan dan memegang jabatan tertentu.

Karena remaja putri telah mencapai pertumbuhan dan perkembangan menjelang masa dewasanya, keadaan tubuh pun akan menjadi lebih kuat dan lebih baik, maka kemampuan motorik dan keadaan psikisnya seorang remaja putri juga telah siap untuk menerima latihan-latihan peningkatan keterampilan gerak menuju prestasi olahraga yang lebih tinggi. Oleh sebab itu, mereka telah siap dilatih secara intensif diluar jam pelajaran. Kita harus menyadari bahwa pertumbuhan sendiri menimbulkan situasi-situasi tertentu yang menimbulkan pertumbuhannya cepat, lambat, atau tidak teratur sering menimbulkan problem-problem pengajaran.

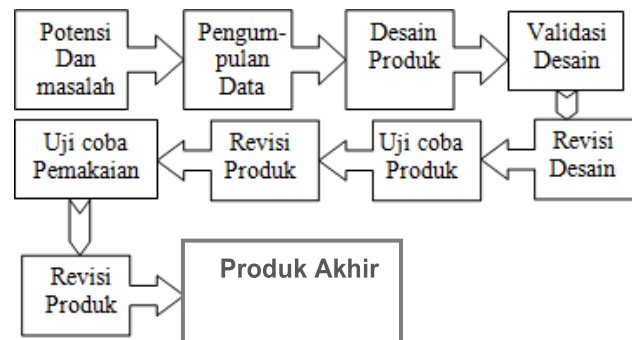
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*), penelitian ini berorientasi pada produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2011). Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan difokuskan untuk menghasilkan video teknik dasar penjaga gawang futsal untuk putri.

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

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

Menurut Sugiyono (2011) menyarankan menggunakan prosedur sepuluh langkah dalam melakukan penelitian pengembangan, yaitu: a) Potensi dan masalah; b) Pengumpulan data; c) Desain produk; d) Validasi desain; e) Revisi desain; f) Ujicoba produk; g) Revisi produk; h) Ujicoba pemakaian; i) Revisi produk; dan j) Produksi masal. Dari langkah-langkah tersebut atas dapat digambarkan rangkaian penelitian yang akan dilaksanakan seperti pada gambar berikut:



Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan Video Tutorial Teknik Dasar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Produk Pengembangan Video Teknik Dasar Penjaga Gawang Futsal Putri

Produk yang dihasilkan dinamakan video teknik dasar penjaga gawang untuk peserta ekstrakurikuler futsal putri. Pada video ini memuat materi tentang teknik dasar penjaga gawang futsal untuk putri. Pengguna dapat menggunakan video ini melalui media elektronik, seperti komputer, laptop dan handphone. Produk video teknik dasar penjaga gawang yang disusun mencakup materi teknik dasar penjaga gawang futsal, yakni menangkap, melempar, menendang, *blocking*, tendangan ke gawang, satu lawan satu, dan latihan *set piece*.

Video teknik dasar penjaga gawang ini disusun dengan konsep agar dapat belajar dan berlatih teknik dasar penjaga gawang secara mandiri. Dengan demikian video ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar dan latihan, serta media alternatif dalam mempelajari teknik dasar penjaga gawang futsal.

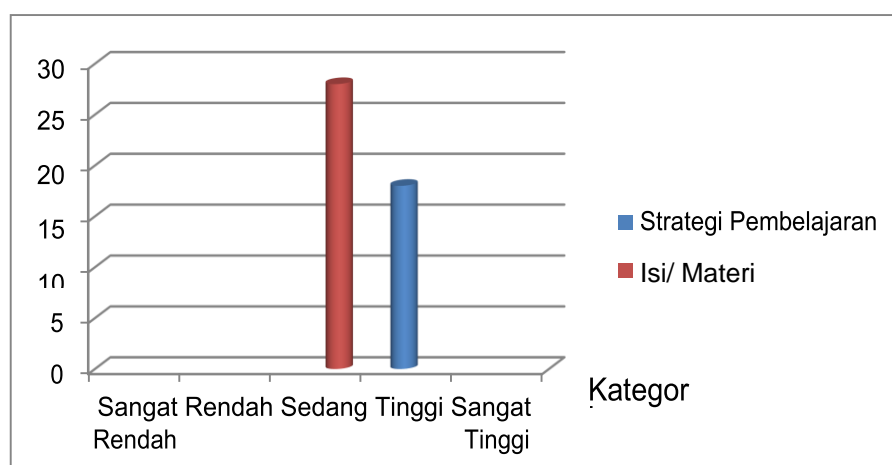
Data Evaluasi dan Uji Coba Produk

1. Revisi Produk Tahap 1

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Dr.Sukendro, M.Kes, AIFO Ahli materi adalah orang yang memiliki kompetensi tentang tes dan pengukuran di olahraga futsal.

a. Data Evaluasi oleh Ahli Materi Tahap 1

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan memberikan produk yang berupa video teknik dasar penjaga gawang untuk futsal putri dengan disertai lembar validasi untuk ahli materi yang berupa angket. Adapun aspek yang divalidasi oleh ahli materi yakni: aspek kualitas strategi pembelajaran dan aspek isi/materi pembelajaran, komentar dan saran secara umum dan kesimpulan terhadap sumber belajar yang dikembangkan. Dari hasil evaluasi pengembangan Video teknik dasar penjaga Gawang oleh ahli materi dapat dipaparkan sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Materi Tahap 1

b. Analisis Data Hasil Evaluasi Tahap 1

Data hasil evaluasi produk oleh ahli materi tahap pertama yang ada pada tabel 3 memperlihatkan bahwa pengembangan Video teknik dasar penjaga gawang untuk peserta futsal putri, hasil pengembangan ini dari aspek strategi pembelajaran mendapatkan skor “18” dan aspek isi materi mendapatkan skor “28”, skor tersebut kemudian dikonversikan menjadi nilai berdasarkan tabel skala penilaian. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, Pengembangan Video teknik dasar penjaga gawang yang telah dikembangkan dari aspek strategi pembelajaran mendapatkan nilai 18 dengan kategori “tinggi” dan aspek isi materi mendapat nilai 28 dengan kategori “sedang”.

c. Revisi Produk oleh Ahli Materi Tahap 1

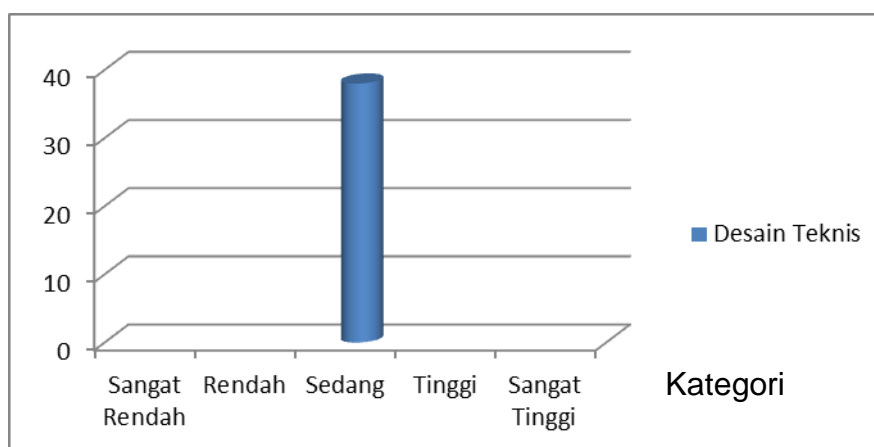
Hasil evaluasi oleh ahli materi dari video tersebut, menyarankan ada beberapa hal yang perlu di revisi terkait dengan aspek materi. Berikut ini adalah beberapa saran yang perlu diperbaiki antara lain: 1) Hilangkan bagian pemanasan; 2) Tambahkan aksi penjaga gawang di permainan sebenarnya sebelum masuk materi teknik dasar; dan 3) Penjelasan lebih detail untuk semua bagian gerakan yang penting.

2. Data Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media Tahap 1

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Dr. Indryani, M.Pd.I Beliau adalah dosen MTP UNJA yang mengampu mata kuliah teknologi pembelajaran pendidikan jasmani.

a. Data Hasil Evaluasi oleh Ahli Media Tahap 1

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan memberikan produk yang berupa video tutorial teknik dasar penjaga gawang dengan disertai lembar validasi untuk ahli media yang berupa angket. Adapun aspek yang divalidasi oleh ahli media terhadap produk yang dikembangkan adalah aspek desain teknis, komentar dan saran umum, serta kesimpulan Proses penilaian dilakukan dengan mengisi lembar evaluasi yang telah disertakan saat proses validasi. Penilaian dari ahli media dilakukan melalui dua tahap. Validasi ahli media tahap I dilakukan pada tanggal 12 Maret 2022. Dalam hal ini, ahli media memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan serta memberikan saran perbaikan untuk selanjutnya dilakukan revisi produk. Data hasil penilaian setiap komponen produk berupa skor dikonversikan menjadi nilai skala lima yaitu, 1 sampai 5, sedangkan aspek desain teknis berupa komentar dan saran perbaikan.



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media

b. Analisis Data Hasil Evaluasi Tahap 1

Data hasil evaluasi produk oleh ahli media tahap pertama memperlihatkan bahwa pengembangan Video teknik dasar penjaga gawang , hasil pengembangan ini dari aspek desain teknis mendapatkan skor “38”, skor tersebut kemudian dikonversikan menjadi nilai berdasarkan tabel skala penilaian. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, Pengembangan Video tutorial teknik dasar penjaga gawang yang telah dikembangkan dari aspek desain teknis mendapatkan nilai 38 dengan kategori “sedang”.

c. Revisi Produk oleh Ahli Media Tahap 1

Hasil evaluasi oleh ahli media dari video tersebut, menyarankan ada beberapa hal yang perlu di revisi terkait dengan aspek materi. Berikut ini adalah beberapa saran yang perlu diperbaiki antara lain: 1) Tampilan pembuka depan terlalu formal, 2) Foto profil penyusun dan dosen pembimbing, 3) Warna tampilan kurang menarik.

Revisi Produk Tahap 2

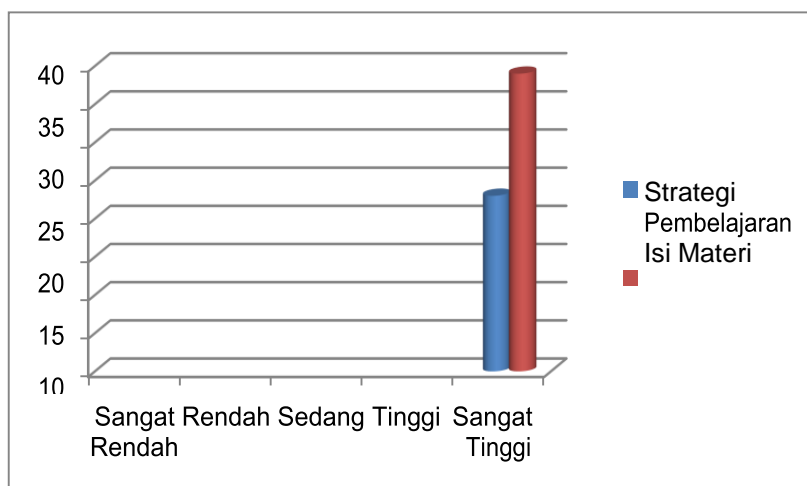
Evaluasi tahap 2 dilakukan untuk menilai dan merevisi produk setelah revisi produk pada tahap 1. Berikut hasil evaluasi pada tahap 2.

1. Revisi Produk oleh Ahli Materi Tahap 2

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan memberikan produk yang berupa video teknik dasar penjaga gawang dengan disertai lembar validasi untuk ahli materi yang berupa angket. Adapun aspek yang divalidasi oleh ahli materi yakni: aspek kualitas strategi pembelajaran dan aspek isi/materi pembelajaran, komentar dan saran secara umum dan kesimpulan terhadap sumber belajar yang dikembangkan.

a. Data Hasil Evaluasi Ahli Materi Tahap 2

Dari hasil evaluasi pengembangan Video teknik dasar penjaga gawang oleh ahli materi tahap 2 dapat dipaparkan sebagai berikut.



Gambar 4. Diagram Batang Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Materi Tahap 2

b. Analisis Data Hasil Evaluasi Ahli Materi Tahap 2

Data hasil evaluasi produk oleh ahli materi tahap kedua memperlihatkan bahwa pengembangan Video teknik dasar penjaga gawang, hasil pengembangan ini dari aspek strategi pembelajaran mendapatkan skor “23” dan aspek isi materi mendapatkan skor “39”, skor tersebut kemudian dikonversikan menjadi nilai. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, Pengembangan Video teknik dasar penjaga gawang yang telah dikembangkan dari aspek strategi pembelajaran mendapatkan nilai

23 dengan kategori “sangat tinggi” dan aspek isi materi mendapat nilai 39 dengan kategori “sangat tinggi”.

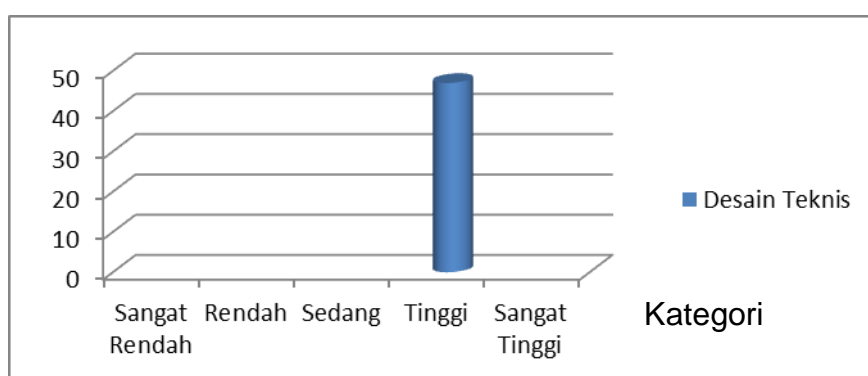
c. Revisi Produk oleh Ahli Materi Tahap 2

Pada evaluasi tahap 2 sudah tidak ada revisi dan saran perbaikan, artinya Pengembangan Video teknik dasar penjaga gawang layak untuk di ujicobakan.

2. Revisi Produk oleh Ahli Media Tahap 2

a. Data Hasil Evaluasi Ahli Media Tahap 2

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan memberikan produk yang berupa video tutorial teknik dasar penjaga gawang dengan disertai lembar validasi untuk ahli media yang berupa angket. Adapun aspek yang divalidasi oleh ahli media terhadap produk yang dikembangkan adalah aspek desain teknis, komentar dan saran umum, serta kesimpulan Proses penilaian dilakukan dengan mengisi lembar evaluasi yang telah disertakan saat proses validasi. Data hasil evaluasi Pengembangan Video tutorial teknik dasar penjaga gawang oleh ahli media pada tahap 2 dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. Diagram Batang Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media Tahap 2

b. Analisis Data Hasil Evaluasi Ahli Media Tahap 2

Data hasil evaluasi produk oleh ahli media tahap pertama yang ada memperlihatkan bahwa pengembangan Video teknik dasar penjaga gawang, hasil pengembangan ini dari aspek desain teknis mendapatkan skor “47”, skor tersebut kemudian dikonversikan menjadi nilai berdasarkan tabel skala penilaian. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, Pengembangan Video teknik dasar penjaga gawang yang telah dikembangkan dari aspek desain teknis mendapatkan nilai 47 dengan kategori “tinggi”.

c. Revisi Produk oleh Ahli Media Tahap 2

Pada evaluasi tahap 2 sudah tidak ada revisi dan saran perbaikan, artinya Pengembangan Video teknik dasar penjaga gawang layak untuk di ujicobakan.

Data Uji Coba Produk

1. Data Hasil Uji Coba Produk

Dari hasil evaluasi pengembangan uji coba produk dapat dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 1

Data Hasil Penilaian Pengembangan Video teknik dasar penjaga gawang, Uji Coba Produk.

No. Responden	Skor	
	Tampilan Media	Isi/ Materi

Siswa 1	37	23
Siswa 2	37	24
Siswa 3	38	23
Siswa 4	31	21
Siswa 5	40	25
Jumlah Skor	183	116
Rerata Skor	36.6	23.2
Kategori	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi

2. Analisis Data Hasil Uji Coba Produk

Respon siswa terhadap Pengembangan Video Teknik Dasar Penjaga Gawang ditunjukkan pada 2 aspek, yaitu tampilan media dan aspek isi/materi. Dari data yang diperoleh memperlihatkan bahwa terhadap produk ini dari aspek tampilan media mendapat skor 36,6 dan aspek isi materi mendapatkan skor 23,2, skor tersebut kemudian dikonversikan menjadi nilai berdasarkan tabel skala penilaian. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa berdasarkan respon, panduan yang telah dikembangkan dari aspek tampilan mendapat nilai A dengan kategori sangat tinggi dan aspek isi materi mendapat nilai A dengan kategori sangat tinggi.

3. Respon Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal Putri.

Pada uji coba produk, siswa memberikan saran terhadap produk ini yaitu Pengembangan Video teknik dasar penjaga gawang sudah baik dan segera aplikasikan kepada sasaran.

Uji Coba Pemakaian

1. Data Hasil Uji Coba Pemakaian

Berikut ini merupakan hasil uji coba pemakaian produk

Tabel 2

Data Hasil Penilaian Pengembangan Video teknik dasar penjaga gawang untuk Uji Coba Pemakaian

No. Responden	Skor	
	Tampilan Media	Isi/ Materi
Siswa 1	37	23
Siswa 2	37	24
Siswa 3	38	23
Siswa 4	36	21
Siswa 5	40	25
Siswa 6	36	23
Siswa 7	35	24
Siswa 8	35	24
Siswa 9	36	24
Siswa 10	40	25
Siswa 11	36	23
Siswa 12	35	22
Siswa 13	35	23
Siswa 14	39	24

Siswa 15	36	22
Jumlah Skor	551	350
Rerata Skor	36.7	23.3
Kategori	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi

2. Analisis Data Hasil Uji Coba Pemakaian

Respon siswa terhadap Pengembangan Video Teknik Dasar Penjaga Gawang Untuk ditunjukkan pada 2 aspek, yaitu tampilan media dan aspek isi/ materi. Data pada tabel memperlihatkan bahwa respon siswa terhadap produk ini dari aspek tampilan media mendapat skor 36,7 dan aspek isi materi mendapatkan skor 23,3. Skor tersebut kemudian dikonversikan menjadi nilai berdasarkan tabel skala penilaian. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa berdasarkan respon saaran, panduan yang telah dikembangkan dari aspek tampilan mendapat nilai A dengan kategori sangat tinggi dan aspek isi materi mendapat nilai A dengan kategori sangat tinggi.

3. Respon

Pada ujicoba pemakaian sudah tidak ada saran dan komentar untuk revisi produk artinya Pengembangan Video Tutorial Teknik Dasar Penjaga Gawang sudah layak digunakan sebagai video tutorial bagis siswi peserta ekstrakurikuler futsal putri SMA/ SMK.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini telah menghasilkan Video Tutorial Teknik Dasar Penjaga Gawang yang dikemas dalam sebuah Video pembelajaran berdurasi +- 7 menit 50 detik dengan kapasitas 260 MB dengan prosedur penelitian 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produk Akhir.

Berdasarkan uji kelayakan produk dengan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah mengasilkkan produk yang berupa Video Teknik Dasar Penjaga Gawang Futsal Putri layak digunakan sebagai sumber latihan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan di atas, maka dapat disarankan sebagai berikut: 1) Produk video ini dapat digunakan dan dimanfaatkan pada proses latihan secara mandiri; 2) Kedepannya perlu dikembangkan lagi produk-produk yang lain dengan materi yang sesuai atau materi yang lebih luas sehingga dapat membantu berlatih secara mandiri; dan 3) Video hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan di sekolah- sekolah khususnya untuk di Kota Jambi maupun di luar Kota jambi.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Susworo D.M & Saryono. (2012). *Tes Futsal FIK Jogja*. Yogyakarta: FIK.
- Andri Irawan. (2009). *Teknik Dasar Modern Futsal*. Jakarta: Cempaka Putih.
- Arief S, Sadiman (dkk). (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grapindo Persada.
- Asmar Jaya. (2008). *Futsal Gaya Hidup, Peraturan dan Tips-tips Permainan*. Yogyakarta: Pustaka Timur.
- Azhar Arsyad. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin. (2013). *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Ar-ruzz Media.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dirpantara.

- Hurlock B.E (2001). *Perkembangan Anak*. Penerbit Erlangga. Jakarta.
- Justinus Laksana. (2011). *Taktik dan Strategi Futsal Modern*. Jakarta: *Be Champion*.
- Murhananto. (2006). *Dasar-dasar Permainan Futsal*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Nana Syaodih S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nur Rohmah Muktiani. (2008). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMA*. Prodi Teknologi Pembelajaran, Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oemar Hamalik. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rifqi Festiawan. (2014). *Pengembangan Buku Saku Pintar Gizi Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Gizi*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Tim Penulis Poltekkes Depkes Jakarta I. (2012). *Kesehatan Wanita*. Jakarta: Salemba Medika.
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Tugas Akhir. (2011). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta : UNY.
- Yan Setyadarma. (2013). *Hubungan Kesegaran Jasmani dengan Keterampilan Dasar Bermain Bola Basket Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket Di SMA Negeri 1 Imogiri Bantul DIY*. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.