Pengembangan Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarkat Umum

OLEH
PRIO SUPRAYOGO
UNIVERSITAS JAMBI
TAHUN 2021

Prio Suprayogo.2021, Penelitian Berjudul **"Pengembangan Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum".** Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kepelatihan, Proghram Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan FKIP Universitas Jambi. Pembimbing (I) Dr.Ilham M.Kes. Pembimbing (II) Grafitte Decheline,S.Pd.,M.Or.

Kata Kunci : ***Pengembangan, Anggar, Video Tutorial***

Olahraga Anggar adalah ilmu beladiri menggunakan senjata yang berkembang menjadi seni budaya olahraga ketangkasan dengan senjata yang menekankan pada teknik kemampuan seperti memotong, menusuk atau menangkis senjata lawan dengan menggunakan keterampilan dalam memanfaatkan kelincahan tangan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video tutorial olahraga anggar sebagai media pengenalan atau bentuk sosialisasi olahraga anggar ke masyarakat umum.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Prosedur penelitian dilakukan melalui tahapan 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) produksi masal. Populasi dalam penelitian ini yaitu masyarakat umum.

Hasil dari penelitian *Pengembangan Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum* menunjukkan ketegori "Sangat Baik" untuk digunakan sebagai media mengenalkan atau mensosialisasikan olahraga anggar ke masyarakat umum. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dari ahli materi 81% dan dari ahli media 95% serta berdasarkan uji coba kelompok kecil kepada atlet sebesar 96%, masyarakat umum sebesar 97%, dan uji coba kelompok besar kepada atlet sebesar 93%, dan masyarakat umum sebesar 94%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk Pengembangan *Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum* telah dinyatakan "Sangat Baik" digunakan sebagai media mengenalkan atau mensosialisasikan olahraga anggar ke masyarakat umum.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan aktivitas sehari-hari yang sangat penting dan sudah dijadikan kebutuhan bagi manusia dan berguna untuk membentuk jasmani dan rohani yang sehat, hal ini terbukti bahwa sepadat apapun kegiatan yang dilakukan, kegiatan olahraga harus disempatkan. Dewasa ini, pemerintah sedang giat mencanangkan olahraga sebagai bagian dari kegiatan sehari–hari melalui semboyan "mengolahragakan masyarakat dan memasyarakatkan olahraga", maka sudah seharusnya olahraga diberikan kepada anak-anak agar nanti tercipta masyarakat yang sadar mengenai pentingnya olahraga.

Dewasa ini perkembangan olahraga berjalan dengan sangat pesat dan olahraga juga merupakan salah satu alat penunjang prestasi untuk kemajuan bangsa, sehingga mengangkat nama baik bangsa, oleh karena itu pemerintah manganggap penting untuk memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat, sehingga akan berkembang menjadi gerakan nasional. Semua ini sudah jelas bertujuan untuk dapat menumbuhkan manusia Indonesia seutuhnya yang kuat, sehat jasmani dan rohani. Olahraga juga sangat digemari oleh segala kalangan masyarakat di Indonesia dari masih anak-anak, remaja, dewasa hingga tua. Olahraga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Olahraga juga sudah menjadi kebutuhan/gaya hidup untuk masyarakat di Indonesia. Anak-anak dan remaja medapatkan pendidikan jasmani di sekolah, pemerintah dewasa ini memperluas perkembangan olahraga kepada masyarakat umum, terbukti dengan adanya fasilitas bagi diadakannya berbagai kejuaraan dan pertandingan di lingkungan mayarakat.

Pengembangan olahraga ini bertujuan untuk menghasilkan pengenalan dan pembinaan yang lebih dini sehingga potensi-potensi anak akan terlihat lebih dini. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 3 tahun 2005 tentang sistem Keolahragaan Nasional di dalam pembinaan dan pengembangan olahraga Bab VII pasal 21 ayat 1, 2, 3, dan 4 yang berbunyi:

1. Pemerintah dan pemerintah daerah wajib melakukan pembinaan dan pengembangan olahraga sesuai dengan kewenangan dan tanggung jawabnya.
2. Pembinaan dan pengembangan sebagaimana dimaksud pada ayat 1 meliputi pengolahragaan, ketenagaan, pengorganisasian, metode, prasarana dan sarana, serta penghargaan keolahragaan.
3. Pembinaan dan pengembangan keolahragaan dilaksanakan melalui tahap pengenalan olahraga, pemantauan, pemanduan, serta pengembangan bakat dan peningkatan prestasi.
4. Pembinaan dan pengembangan keolahragaan dilaksanakan melalui jalur keluarga, jalur pendidikan, dan jalur masyarakat yang berbasis pada pengembangan olahraga untuk semua orang yang berlangsung sepanjang hayat.

Berdasarkan kutipan diatas khususnya pada ayat ketiga, pada tahap pengenalan olahraga masyarakat sudah sangat mengenal terhadap olahraga populer. Menurut Khabir Uddin Mughal dalam Herdiyanto (2016: 2) olahraga populer dapat diartikan olahraga yang sering ditonton, sering dimainkan, atau paling disenangi masyarakat, seperti tenis meja, tenis, basket, sepakbola,

bulutangkis, voli, dan lain-lain. Sedangkan olahraga yang kurang populer sangat jarang masyarakat yang mengetahuinya bahkan tidak tahu mengenai olahraga itu, contohnya seperti olahraga anggar.

Menurut Kurniawan (2010: 9) Anggar adalah sebuah ketangkasan olah raga bertarung yang pertama kali telah diakui dalam *Olympic Games* di Athena (1896). Sangatlah praktis dilakukan dalam ruangan, dengan 3 macam senjata yang berbeda: *the foil, the sabre*, dan *the épée*, setiap pemain biasanya mempunyai perbedaan penguasaan 3 jenis senjata tersebut. Pertadingan internasional anggar biasanya memakan waktu antara 9 dan 11 jam. Dalam pelaksanaanya hanya 18 persen dari waktu yang ditentukan, dengan mempunyai efektif pertarungan yang memakan waktu antara 17 dan 18 menit. Anggar sangatlah memerlukan fisik yang sangat kuat, menyertakan *aerobic* dan *anaerobic alactic* dan *lactic* metabolisme, dan juga berpengaruh terhadap usia, jenis kelamin, tingkat pelatihan dan menyempatkan mengetahui tatik-taktik lawan.

Anggar merupakan olahraga yang kompleks, dan memerlukan teknik dan taktik khusus untuk anggar, juga dalam hal kondisi fisik memiliki perbedaan dengan olahraga-olahraga yang lain. Karakteristik olahraga anggar adalah daya tahan kecepatan, daya tahan kekuatan, dan kelincahan dalam waktu relatif cepat. (Hadjarati, 2010:7).

Dari uraian pedapat para ahli di atas, dapat disimpulkan olahraga anggar adalah salah satu cabang olahraga bela diri ketangkasan dengan 3 macam senjata yang berbeda: *the foil, the sabre,* dan *the epee,* dan setiap pemain biasanya mempunyai perbedaan penguasaan 3 jenis senjata tersebut. Permainan olahraga

anggar ini menekankan pada teknik kemampuan seperti memotong, menusuk atau menangkis senjata lawan dengan menggunakan keterampilan dalam memanfaatkan kelincahan tangan, daya tahan kecepatan dan daya tahan kekuatan.

Menurut Kurniawan (2010:15) Anggar di Indonesia telah lama dikenal sebagai alat membela diri dengan menggunakan pedang, keris dan tombak yang telah lazim dilakukan sejak zaman kemegahan Kerajaan Majapahit. Pada zaman penjajahan Pemerintahan Belanda, pelajaran bela diri dengan senjata tajam dilarang keras, dengan sangsi hukuman berat. Pemerintahan yang melaksanakan pendidikan pelajaran beranggar di Indonesia sebelum Perang Dunia II adalah jajaran Militer Kerajaan Belanda, dan merekalah pula yang telah membawa dan memperkenalkan anggar di Indonesia. Perkembangannya masih khusus di kalangan Militer dan kemudian mendapatkan perhatian dari masyarakat umum.

Semasa penjajahan Pemerintahan Belanda, bagi tiap militer Belanda anggar menjadi kewajiban untuk dipelajari. Untuk menjadi seseorang yang ahli dalam berangggar, anggota militer tersebut harus memasuki Sekolah Olahraga Militer di Bandung, yang memakan waktu pendidikan selama satu tahun pelajaran yang dilatih oleh tenaga pelatih anggar dari Belanda. Pada zaman itu Pemerintah Hindia Belanda telah membuka sekolah–sekolah anggar untuk menjadi guru–guru anggar. Di Bandung untuk senjata floret, degen dan sabel dengan lama pendidikan 3 tahun.

Adapun tokoh–tokoh militer bangsa Indonesia yang punya keahlian bermain anggar pada waktu itu antara lain Dr. Singgih Suparman, Maryono, Setu, Warsim, Paiman, Solekan dan Atmo Suwirdjo. Di antara mereka ada yang memberi

pelajaran khusus beladiri anggar pada Akademi Militer di Indonesia sejak sebelum aksi militer II. Dari hasil pendidikan anggar inilah dimulainya perkembangan olahraga anggar di seluruh Indonesia. Olahraga anggar yang dikutip dari wikipedia.org/wiki/Anggar.com, dipertandingkan pada ajang Olimpiade untuk pertama kalinya pada tahun 1896, merupakan salah satu dari sedikit cabang olahraga yang menjadi program tetap dalam pelaksanaan Olimpiade. Sedangkan di Indonesia, olahraga anggar pertama kali dimainkan dalam ajang Pekan Olahraga Nasional (PON) pada tahun 1948 di Solo.

Berdasarkan wawancara dengan Andry, yang merupakan salah satu mantan atlet anggar Provinsi Jambi, pada 19 November 2020 mengatakan, "Untuk di Provinsi Jambi, olahraga anggar pertama dibentuk pada tahun 1985, dengan ketua umum Dody Saputra yang kebetulan merangkap sebagai kepala Bank Dagang Negara cabang Jambi. Kemudian, olahraga anggar di Jambi secara otomatis berada dibawah naungan Bank Dagang Negara cabang Jambi. Kejuaraan yang pertama kali diikuti anggar Jambi pada saat itu adalah Jawa Open (1986) di Surabaya. Pada tahun 1989 anggar Jambi pertama kali ikut serta dalam Pekan Olahraga Nasional (PON) di Jakarta. Selanjutnya, pada tahun 2000 olahraga anggar Jambi berpindah dibawah naungan KONI dan DISPORA. Pada saat anggar Jambi mengikuti kualifikasi PON tahun 2011, gedung Poliklinik Pertamina yang saat itu dipakai sebagai tempat latihan, dibongkar tanpa sepengetahuan pengurus dan juga atlet, karena adanya renovasi gedung dan pada saat itu juga semua perlatan bermain yang tidak dibawa untuk kejuaraan berada didalam gedung hilang dan sampai sekarang keberadaannya tidak diketahui. Setelah insiden

tersebut, olahraga anggar Jambi mulai kesulitan untuk latihan dan memperoleh prestasi, karena jarang mengikuti kejuaraan-kejuaraan dan juga terkendala disarana dan prasarana latihan yang kurang memadai".

Menurut peneliti, olahraga anggar di Provinsi Jambi secara perkembangannnya tidak cukup populer dikalangan masyarakat tidak sama seperti sepak bola, bola voli dan bulutangkis. Salah satu penyebab olahraga anggar di Provinsi Jambi ini tidak cukup populer adalah, tidak adanya dukungan penuh dari pemerintah Jambi, masih sedikit prestasi-prestasi anggar di Jambi karena sarana dan prasarana yang kurang memadai, peralatan penunjang latihan yang relatif mahal, susahnya mencari buku-buku yang mengulas atau membahas tentang olahraga anggar. Selain itu, belum adanya media seperti video-video yang bertujuan untuk mensosialisasikan olahraga anggar melalui media sosial sehingga antusiasme masyarakat terhadap olahraga anggar masih kurang.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, beberapa masyarakat umum masih belum begitu mengenal olahraga anggar ketika diberikan pertanyaan mengenai olahraga anggar, hanya beberapa masyarakat yang mengenal olahraga anggar itupun dari sanak keluarga atlet, teman atlet, tetangga di lingkungan tempat tinggal atlet, dan tenaga pendidik atlet di sekolah ataupun universitas.

Dari beberapa permasalahan diatas, ada beberapa metode yang bisa digunakan peneliti sebagai media mengenalkan olahraga anggar ke masyarakat umum, seperti video tutorial olahraga anggar yang mengulas dari sejarah sampai ke teknik atau cara bermainnya. Permasalahan ini mendorong peneliti melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul "Pengembangan Video Tutorial

Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum" yang kemudian diunggah ke media sosial/kanal Youtube.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan masyarakat dapat mengetahui dan dapat dijadikan media pembelajaran tentang olahraga anggar, selain itu juga dapat memberikan inspirasi kepada pelatih dan atlet untuk menjadi sumber pengetahuan serta ikut memperkenalkan dan mensosialisasikan olahraga anggar ke masyarakat umum.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana pengembangan video tutorial olahraga anggar bagi masyarakat umum?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk berupa video tutorial yang berguna untuk memperkenalkan atau mensosialisasikan olahraga anggar ke masyarakat umum.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. Produk video tutorial ini berisi tentang materi mengenai olahraga anggar meliputi, sejarah, pengertian, peralatan permainan, dan teknik dasar cara bermainnya.
2. Produk video tutorial olahraga anggar ini akan diunggah di media sosial/kanal Youtube.

3. Produk pengembangan ini memiliki unsur-unsur yang memungkinkan masyarakat umum untuk lebih mudah mengetahui olahraga anggar, karena didalamnya membahas tentang :
   a. Sejarah olahraga anggar
   b. Pengertian olahraga anggar
   c. Peralatan olahraga anggar
   d. Teknik dasar cara bermain olahraga anggar.
4. Tampilan video tutorial dilengkapi dengan infografis yang menarik, sehingga masyarakat mudah memahami materi di dalam video.

1.5 Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

a. Media video tutorial olahraga anggar ini diharapkan dapat diakses dan dimanfaatkan sebagai pengetahuan oleh masyarakat umum, atlet, maupun pelatih anggar.
b. Media video tutorial olahraga anggar ini diharapkan mampu menjadi alternatif bahan acuan latihan bagi atlet anggar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi atlet, dengan adanya video tutorial olahraga anggar ini akan mempermudah dalam proses latihan, serta meningkatkan antusiasme dalam latihan.
b. Bagi pelatih, dapat diguakan sebagai bahan pertimbangan materi yang akan diajarkan untuk atlet-atlet pemula.

c. Bagi peneliti, produk pengembangan dapat digunakan untuk bahan rujukan penelitian lebih lanjut.

d. Bagi masyarakat umum, dengan adanya video tutorial olahraga anggar akan menambah pengetahuan dan dapat lebih mengenal olahraga anggar.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan media video tutorial olahraga anggar adalah :

1. Media video tutorial mengikuti alur penelitian dan pengembangan.
2. Media video tutorial ini dapat menjadi sumber pengetahuan bagi masyarakat umum dan juga sebagai media pembelajaran untuk atlet dan juga pelatih anggar.
3. Produk akhir penelitian ini berupa video tutorial olahraga anggar yang menjelaskan secara keseluruhan olahraga anggar mulai dari sejarah sampai dengan cara bermainnya. Selanjutnya video akan diunggah di media sosial/kanal youtube dan kemudian bisa diakses oleh masyarakat umum.

Permasalahan pada penelitian ini perlu dibatasi agar masalah yang dikaji lebih fokus dan tidak terlalu luas. Adapun batasan-batasan sebagai berikut:

a. Materi dalam video tutorial olahraga anggar terbatas pada pembahasan sejarah olahraga anggar, pengertian olahraga anggar, peralatan permainan olahraga anggar, dan juga teknik dasar permainan olahraga anggar.

b. Pengembangan dilakukan menyesuaikan kondisi waktu dan biaya yang ada, karena pengembangan yang sempurna membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari salah pemahaman istilah dalam penelitian ini maka dijelaskan beberapa istilah yag terkait dengan penelitian ini yaitu :

a. Pengembangan adalah suatu proses, cara atau perbuatan mengembangkan. Penelitian pengembangan ini merupakan suatu jenis penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji teori, tapi untuk menghasilkan produk atau mengembangkan produk.
b. Video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik.
c. Olahraga Anggar adalah ilmu beladiri menggunakan senjata yang berkembang menjadi seni budaya olahraga ketangkasan dengan senjata yang menekankan pada teknik kemampuan seperti memotong, menusuk atau menangkis senjata awan dengan menggunakan keterampilan dalam memanfaatkan kelincahan tangan.

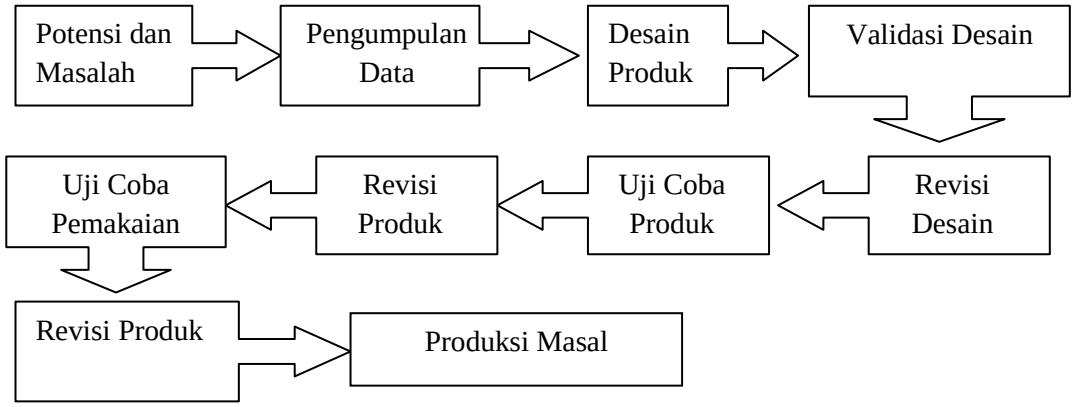
METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian tentang Pengembangan media video tutorial olahraga anggar bagi masyarakat umum ini menggunakan pendekatan penelitian *Research And Development* (R&D). Penelitian ini memberikan pengembangan suatu produk media video tutorial olahraga anggar yang ditujukan kepada sampel (atlet anggar dan masyarakat umum).

Menurut Sugiyono (2015: 407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Sugiyono (2015: 409) ada sepuluh langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 29. Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D)

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam mendesain, membuat dan mengevaluasi (validasi) dalam penelitian ini, mengunakan langkah-langkah hasil adaptasi dari pendapat Sugiyono dan Arief S.Sadiman yaitu :

1. Pendahuluan

Mengidentifikasi Potensi dan Masalah

1) Konseptualisasi masalah yang ada,

2) Identifikasi kebutuhan,

3) Menentukan materi, kompetensi, dan tujuannya.

2. Pengembangan Desain

a. Pengumpulan Data

1) Mengumpulkan sumber materi yang dimediakan,

2) Mengambil gambar dan video,

3) Menyiapkan *channel* Youtube.

b. Pembuatan Desain Produk

1) Membuat desain produk dalam bentuk *soft file*,

2) Membuat produk awal,

c. Validasi Desain

1) Validasi materi oleh ahli materi,

2) Validasi desain ahli media.

d. Revisi Desain

1) Melakukan revisi desain berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media,

2) Pembuatan produk hasil revisi yang dijadikan produk awal.

3. Evaluasi Produk

a. Uji Coba Produk, menggunakan uji coba kelompok kecil sebanyak 10 *viewer*.

b. Revisi Produk

1) Menganalisis hasil uji coba produk,

2) Melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar kelompok kecil dengan 10 *viewer* pada saat uji coba produk.

c. Uji Coba Pemakaian, menggunakan uji coba kelompok besar sebanyak 25 *viewer*.

d. Revisi Produk

1) Menganalisis hasil uji coba,

2) Melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar kelompok besar sebanyak 25 *viewer* pada saat uji coba.

4. Produksi Masal

3.3 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dari penelitian ini dilakukan pada atlet anggar dan juga masyarakat umum sebagai *viewer* atau penonton video tutorial olahraga anggar yang telah dibuat sebanyak 35 *viewer*. 10 *viewer* untuk uji coba kelompok kecil dan 25 *viewer* untuk uji coba kelompok besar. Para atlet anggar dan masyarakat umum tersebut ditunjuk untuk menjadi responden guna menilai video tutorial olahraga anggar yang telah dibuat, kemudian responden mengisi angket penilaian secara online melalui google formulir untuk mengetahui respon *viewer* terhadap video tutorial olahraga anggar yang telah dibuat.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

Pada penelitian pengembangan ini, jenis data yang diambil yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tim validasi yaitu tim ahli materi dan tim ahli media berupa isian angket berupa saran dalam perbaikan media video tutorial olahraga anggar yang dihasilkan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari *viewer* mengenai penilaian terhadap video tutorial olahraga anggar yang telah dihasilkan.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penilaian berupa angket. Sugiyono (2015:199) menjelaskan angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden.

Instrumen penelitian angket diisi oleh ahli materi,ahli media, dan respon masyarakat umum sebagai *viewer* atau penonton video tutorial olahraga anggar yang telah dibuat. Angket untuk ahli media dan ahli materi digunakan sebgai pedoman dalam perbaikan dan penyempurnaan produk. Alternatif jawaban menggunakan skala *Likert.* Sugiyono (2015:134) menjelaskan skala *Likert* digunakan untuk mengkur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. yang diberikan dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan sangat kurang baik.

Tabel 3.1. Kriteria Penskoran Item Pada Angket dengan Skala *Likert*

Kriteria	**Skor**
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sugiyono (2015)

3.5.1 Validasi Ahli Media

Validasi ahli media merupakan proses kegiatan untuk menilai media yang telah dibuat. Validasi ini dilakukan oleh ahli atau pakar yang mengerti terhadap media.

3.5.2 Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan proses kegiatan untuk menilai isi atau materi dari media yang telah dibuat. Validasi ini dilakukan oleh ahli atau pakar yang mengerti terhadap materi yang terdapat dalam media yang telah dikembangkan.

3.5.3 Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Produk yang telah selesai didesain dan dikembangkan serta divalidasi oleh validator, selanjutnya diuji cobakan. Peneliti memberikan video tutorial olahraga anggar yang telah dibuat kepada responden yaitu atlet anggar dan masyarakat umum. Selanjutnya responden diminta untuk mengisi angket penilaian agar peneliti mendapatkan saran untuk perbaikan media yang dibuat, untuk mengetahui tanggapan subjek uji coba terhadap video tutorial yang telah diibuat. Digunakan angket tertutup.

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang didapat pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang berupa pernyataan ataupun kata-kata masukan dari tim ahli, sedangkan data kuantitatif merupakan data yang berupa angka-angka yang diperoleh melalui skor angket yang telah diisi oleh tim ahli dan responden. Data yang didapat dari angket yang telah disebarkan kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan skala *likert.*

Menurut Sugiyono (2015: 134) skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, seperti: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju. Instrumen dalam skala *likert* dapat dibuat dalam bentuk *checklist* ataupun pilihan ganda.

3.6.1 Analisis Deskriptif Kualitatif

1. Angket Validasi Ahli Materi

   Data hasil penilaian terhadap kelayakan produk pengembangan media dianalisis secara deskriptif. Penentuan kelayakan produk, dinilai dari tim validasi. Materi pada media direvisi sehingga sampai dikatakan layak diuji cobakan.

2. Angket Validasi Ahli Media

   Data yang diperoleh dari hasil validasi media kemudian dianalisis. Data yang diperoleh berupa tanggapan, saran atau masukan yang diperoleh dari ahli media digunakan untuk perbaikan produk.

3.6.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif

Data yang diperoleh dari penilaian validasi dan uji coba menggunakan angket dengan skala *likert* yang telah ditabulasi, selanjutnya dianalisis dengan menghitung persentase skor dari setiap jawaban item pertanyaan yang diberikan

oleh responden dengan langkah-langkah yang dipaparkan oleh Sugiyono (2013) sebagai berikut:

$$\frac{\textbf{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\textbf{Jumlah Skor Maksimal}} \textbf{ X 100 \%}$$

Data yang didapatkan dalam bentuk persentase selanjutnya di konversikan ke dalam tabel konversi yang dipaparkan oleh sugiyono (2013) sebagai berikut:

Tabel 3.2 Konversi Penilaian Berdasarkan Persentase

No.	Persentase	Nilai	Kategori
1.	81% - 100%	5	Sangat baik
2.	61% - 80%	4	Baik
3.	41% - 60%	3	Cukup baik
4.	21% - 40%	2	Kurang baik
5.	0% - 20%	1	Sangat kurang baik

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

Produk "Pengembangan Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum" divalidasi oleh para ahli dalam bidangnya yaitu seorang ahli materi dan ahli media. Tinjauan ahli ini menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

4.1.1 Validasi Ahli Media Tahap I

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Bapak Ferdiaz Saudagar, S.Pd.,M.Pd. beliau adalah seorang dosen Administrasi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Uji validasi ahli media dilakukan pada tanggal 23 Januari 2021 untuk tahap I dan tanggal 05 Februari 2021 untuk tahap II, diperoleh dengan cara memberikan produk berupa video tutorial olahraga anggar yang telah dibuat beserta lembaran penilaian yang berupa angket atau kuesioner.

Tabel 4.1. Kategori Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	**Media**	**84**	**150**	**56%**	**Cukup Baik**
Skor Total		**84**	**150**	**56%**	**Cukup Baik**

Pada validasi tahap pertama persentase yang didapatkan 56% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pada tahap validasi pertama "Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum" mendapat kategori "Cukup Baik" sudah layak digunakan untuk uji coba lapangan namun ada beberapa aspek yang harus direvisi.

4.1.2 Validasi Ahli Media Tahap II

Tabel 4.2. Kategori Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	**Media**	**143**	**150**	**95%**	**Sangat Baik**
Skor Total		**143**	**150**	**95%**	**Sangat Baik**

Pada validasi tahap kedua persentase yang didapatkan 95% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pada tahap validasi pertama "Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum" mendapat kategori "Sangat Baik" sudah layak digunakan untuk uji coba lapangan dan tidak perlu untuk direvisi.

4.1.3 Validasi Ahli Materi Tahap I

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Bapak Andry Haryono. Beliau adalah mantan atlet anggar provinsi Jambi tahun 1987-2001. Uji validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 23 Januari 2021 untuk tahap I dan tanggal 05 Februari 2021 untuk tahap II, diperoleh dengan cara memberikan produk berupa video tutorial olahraga anggar yang telah dibuat beserta lembaran penilaian yang berupa angket atau kuesioner.

uji coba lapangan tanpa revisi

Tabel 4.3. Kategori Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	**Materi**	**39**	**60**	**65%**	**Baik**
Skor Total		**39**	**60**	**65%**	**Baik**

Pada validasi tahap pertama persentase yang didapatkan 65% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada tahap validasi pertama "Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum" mendapat kategori "Baik" sudah layak digunakan untuk uji coba lapangan namun ada beberapa aspek yang harus direvisi.

4.1.4 Validasi Ahli Materi Tahap II

Tabel 4.4. Kategori Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 2

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	**Materi**	**49**	**60**	**81%**	**Sangat Baik**
Skor Total		**49**	**60**	**81%**	**Sangat Baik**

Pada validasi tahap kedua persentase yang didapatkan 81% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada tahap validasi kedua "Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum" mendapat kategori "Sangat Baik" sudah layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa perlu direvisi.

4.2 Uji Coba Produk

Uji coba produk dari penelitian ini dilakukan pada atlet anggar dan juga masyarakat umum sebagai *viewer* atau penonton video tutorial olahraga anggar yang telah dibuat sebanyak 35 *viewer*. 10 *viewer* untuk uji coba kelompok kecil dan 25 *viewer* untuk uji coba kelompok besar. Para atlet anggar dan masyarakat umum tersebut ditunjuk untuk menjadi responden guna menilai video tutorial olahraga anggar yang telah dibuat, kemudian responden mengisi angket penilaian secara online melalui google formulir untuk mengetahui respon *viewer* terhadap video tutorial olahraga anggar yang telah dibuat.

4.2.1 Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel. 4.5. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil Atlet

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Media dan Materi	314	325	96 %	Sangat Baik
Skor Total		314	325	96 %	Sangat Baik

Tabel. 4.6 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil Masyarakat Umum

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Media dan Materi	317	325	97%	Sangat Baik
Skor Total		317	325	97%	Sangat Baik

Hasil angket dari atlet mengenai “Pengembangan Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum” menunjukkan bahwa pada penilaian keseluruhan aspek mulai dari media sampai materi sebesar 96% dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Sedangkan hasil angket dari masyarakat umum mengenai “Pengembangan Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat

Umum" menunjukkan bahwa pada penilaian keseluruhan aspek mulai dari media sampai materi sebesar 97% dapat dikategorikan "Sangat Baik".

4.2.2 Uji Coba Kelompok Besar

Tabel. 4.7 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar Atlet

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Media dan Materi	733	780	93%	Sangat Baik
Skor Total		733	780	93%	Sangat Baik

Tabel. 4.8 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar Masyarakat Umum

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Media dan Materi	799	845	94%	Sangat Baik
Skor Total		799	845	94%	Sangat Baik

Hasil angket dari atlet mengenai "Pengembangan Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum" menunjukkan bahwa pada penilaian keseluruhan aspek mulai dari media sampai materi sebesar 93% dapat dikategorikan "Sangat Baik". Sedangkan hasil angket dari masyarakat umum mengenai "Pengembangan Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum" menunjukkan bahwa pada penilaian keseluruhan aspek mulai dari media sampai materi sebesar 94% dapat dikategorikan "Sangat Baik".

4.3 Pembahasan

1. Pengujian Kepada Ahli Materi

Hasil uji angket kepada ahli materi menunjukkan tingkat relevansi ke dalam materi sebesar 81% yang berarti, bahwa materi yang ada di dalam produk "Pengembangan Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum" Sangat Baik .

2. Pengujian Kepada Ahli Media

Hasil uji angket yang dilakukan kepada ahli media menunjukkan tingkat kelayakan media sebesar 95% yang berarti bahwa media yang ada di dalam produk "Pengembangan Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum" Sangat Baik.

3. Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil uji angket dari atlet anggar secara umum mengenai produk "Pengembangan Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum" ini menunjukkan bahwa skor untuk penilaian dari aspek media dan materi sebesar 96% yang dikategorikan "Sangat Baik". Sedangkan hasil uji angket dari masyarakat umum mengenai produk "Pengembangan Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum" ini menunjukkan bahwa skor untuk penilaian dari aspek aspek media dan materi sebesar 97% yang dikategorikan "Sangat Baik".

4. Uji Coba Kelompok Besar

Hasil uji angket dari atlet anggar secara umum mengenai produk "Pengembangan Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum" ini menunjukkan bahwa skor untuk penilaian dari aspek media dan materi sebesar

93% yang dikategorikan "Sangat Baik". Sedangkan hasil uji angket dari masyarakat umum mengenai produk "Pengembangan Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum" ini menunjukkan bahwa skor untuk penilaian dari aspek aspek media dan materi sebesar 94% yang dikategorikan "Sangat Baik".

4.4 Analisis Kelebihan dan Kekurangan Produk Pengembangan

Setelah melalui uji coba produk kepada atlet anggar dan masyarakat umum maka dapat dijabarkan kelebihan dan kekurangan produk "Pengembangan Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum" sebagai berikut :

1. Kelebihan Produk

a) Informasi yang disampaikan jelas dan mudah dimengerti.
b) Menambah wawasan dan pengetahuan.
c) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
d) Mampu berperan sebagai media utama untuk mensosialisasikan atau mengenalkan olahraga anggar secara umum.
e) Bisa dipakai sebagai bahan referensi bagi pelatih dan juga atlet anggar secara umum.

2. Kekurangan Produk

a) Pemanfaatan media ini terkesan memakan biaya tidak murah.
b) Diperlukan kualitas jaringan yang baik agar bisa mengakses video dengan kualitas bagus.
c) Tidak semua orang mampu memperagakan gerakan yang ada didalam video.
d) Peralatan dan perlengkapan penunjang olahraga anggar yang relatif mahal.

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian Pengembangan Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum menunjukkan ketegori "Sangat Baik" untuk digunakan sebagai media mengenalkan dan mempelajari olahraga anggar pada masyarakat umum. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dari ahli materi 81% dan dari ahli media 95% serta berdasarkan uji coba kelompok kecil kepada atlet sebesar 96%, masyarakat umum sebesar 97%, dan uji coba kelompok besar kepada atlet sebesar 93%, masyarakat umum sebesar 94%.

5.2 Implikasi Hasil Penelitian

Pada penelitian Pengembangan Video Tutorial Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum mempunyai beberapa implikasi secara praktis diantaranya :

a. Sebagai motivasi untuk menghasilkan media berupa video tutorial olahraga anggar yang lebih menarik.
b. Sebagai pedoman bagi pelatih, atlet maupun masyarakat umum guna mempelajari tentang olahraga anggar.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diajukan saran sebagai penelitian lanjutan sebagai berikut :

a. Diharapkan bagi atlet, dengan adanya video tutorial olahraga anggar ini akan mempermudah dalam proses latihan, serta meningkatkan antusiasme dalam latihan.
b. Disarankan bagi pelatih, dapat diguakan sebagai bahan pertimbangan materi yang akan diajarkan untuk atlet-atlet pemula.

c. Diharapkan bagi peneliti, produk pengembangan dapat digunakan untuk bahan rujukan penelitian lebih lanjut.

d. Diharapkan masyarakat umum, dengan adanya video tutorial olahraga anggar akan menambah pengetahuan dan dapat lebih mengenal olahraga anggar.

DAFTAR RUJUKAN

Agustinah, Hersi. 2017. *Pengembangan Model Pembelajaran CIRC (Cooperative Integrated Reading And Composition) Dengan Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi*. Skripsi. Universitas Jember : Jawa Timur.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dewi, Silvani, dkk. 2018. *Pengembangan Media Video Latihan Olahraga Kesehatan Bagi Masyarakat Umum Berbasis Web*. Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan. Vol 3 No 1 Tahun 2018 (40-46). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Fitriansah, Rochman, Ady. 2015. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Lay Up Shoot Bola Basket Dengan Menggunakan Metode Tutorial Teman Sebaya*. Skripsi. UNNES : Semarang.

Fitriyanti, Amelia. 2015. *Pengembangan Media Latihan "Video Tutorial Teknik Dasar Tangkisan Beladiri" Untuk Anak Usia Dini (Kajian Teknik Taekwondo).*Skripsi. UNY: Yogyakarta.

Hadjarati, Hartono. 2010. *Metodik Melatih Anggar*. Provinsi Gorontalo: FIKK Universitas Negeri Gorontalo.

Herdiyanto, Bagus. 2016. *Pengembangan Media Pelatihan Melalui Permainan Monopoli Anggar Dalam Memperkenalkan Olahraga Anggar Untuk Atlet Kadet Pemula, Kadet, Junior*. Skripsi. UNY: Yogyakarta.

Https://aturanpermainan.blogspot.com/2017/07/peraturan-permainan-anggar.html. [Online] [Diakses, 13 Oktober 2020].

Https://rehanhasanit2.wordpress.com [Online] [Diakses, 13 Oktober 2020].

KBBI. 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at: http:kbbi.web.id/Pengembangan [Diakses, 12 September 2020].

KBBI. 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at: http:kbbi.web.id/Tutorial [Diakses, 23 September 2020].

KBBI. 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at: http:kbbi.web.id/Video Tutorial [Diakses, 3 Oktober 2020].

Krismanto, April, Doni. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Gerak Dasar Tenis Lapangan Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar di Sekolah Tenis Kabupaten Temanggung.* Skripsi. UNY: Yogyakarta.

Kurniawan, Faidillah. 2010. *Mengenal Cabang Olahraga Anggar Klasik; Anggar.* FIK UNY: Yogyakarta.

Laksono, Fuji. 2017. *Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki Kepada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Semen Kecamatan Windusari Kabupaten Jawa Tengah*. Skripsi. UNY: Yogyakarta.

Masruri, Razikin. 2016. *Rancangan Program Pembelajaran Dasar-Dasar Fencing* .FIK Universitas Negeri Malang: Jawa Timur.

Muthiah. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pembuatan Rok Suai Kelas XI Tata Busana Di SMK Negeri 1 Ngawen*. Skripsi. UNY: Yogyakarta.

Pramudito, Aria. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetwnsi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut di SMK Muhamadiyah 1 Playen*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Tahun 2013. UNY: Yogyakarta.

Purwanto. 2012. *Upaya Peningkatan Pembelajaran Lompat Jauh Dengan Media Kardus Pada Siswa Kelas V SD Negeri Nusawangkal 01 Kecamatan Nusawungu Kabupaten Cilacap Tahun Pembelajaran 2011/2012*. Skripsi. UNY: Yogyakarta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D).* Bandung: Alfabeta.

Susilana, R., & Riyana, C. 2009. *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian.* bandung: CV Wacana Prima.

Tegeh, M. et al. 2014. *Model Penelitian Pengembangan.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 3 tahun 2005 tentang sistem Keolahragaan Nasional di dalam pembinaan dan pengembangan olahraga.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002, Tentang Pengembangan

USA Fencing. (2016). *Fencing Rules.* United States Fencing Assosiation, Inc.

Zakiroh, Shodrina, Nur. 2018. *Pengembangan Desain Buku Saku, Perwasitan Anggar Sebagai Media Pembelajaran Atlet*. Skripsi. UNY: Yogyakarta