

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Ispring Suite 8* pada Materi Perwasitan Matakuliah Teori Dan Praktek Bola Voli 1 Tahun Akademik 2018/2019

Antonius Prasetyo Hadi
IKIP Budi Utomo Malang
antonhadi1984@gmail.com

Alfian Yahya
IKIP Budi Utomo Malang
alfianyahya23@yahoo.com

Luthfie Lufthansa
lutfielufthansa@gmail.com
IKIP Budi Utomo Malang

***Abstract:** The use of learning media is one of the critical success factors in higher education, therefore an educator must have innovation to use of learning media. The purpose of this research is to develop learning media based on the Inspiring Suit 8 on arbitration material courses of theoretical and practice for Volleyball 1 academic year 2018/2019 at IKIP Budi Utomo Malang. The existence of media will be a big successful support in learning process, so that students do not feel boredom because of the weaknesses of the lecturers, in which they are unable to provided good learning variation or even have difficulty in conveying or transferring knowledge. The research was descriptive qualitative design. The research subjects were students of Physical Education, Health, and Recreation Study Program who took volleyball theory and practice courses in the even semester academic year 2018/2019. The instruments used were the media expert review questionnaire, the learning expert questionnaire, and the trial analysis questionnaire. The questionnaire will be analyzed to see the feasibility of the developed media. Based on the data results review by media expert volleyball, media learning expert and field trials, it can be concluded that media developed is useful in learning process. In addition, it is used to provide independent motivation, which can be used in lesson for students.*

***Keywords:** Development, Learning Media, Volleyball, Inspiring Suit 8.*

PENDAHULUAN

Dosen merupakan tenaga profesional yang bertugas sebagai agen pembelajaran, pengembang ilmu pengetahuan, dan teknologi (Anonim, 2005). Dosen dituntut memiliki kompetensi pedagogik,

profesional, sosial, dan kepribadian. Kompetensi profesional seorang dosen di harapkan dapat berinovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan akademis maupun memotivasi mahasiswa sehingga dapat diperoleh output mahasiswa

yang sesuai dengan visi misi institusi perguruan tinggi.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal berasal dari kondisi fisiologis maupun psikologis pebelajar, sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan dan faktor instrumental yang digunakan dalam belajar. Faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana, dan fasilitas dan pendidik (Munadi, 2013).

Proses pembelajaran dengan media diharapkan terjadi interaksi antara dosen dengan mahasiswa secara maksimal sehingga dapat mencapai hasil belajar yang sesuai (Ulpah, 2007). Dosen yang baik akan selalu berusaha berinovasi dalam menentukan metode maupun memanfaatkan media pembelajaran, atau bahkan dosen dapat mengembangkan media pembelajaran sendiri yang sesuai dengan karakter mahasiswanya. Media pembelajaran sangat berkontribusi dalam peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya membantu dosen dalam memberikan materi, tetapi juga akan memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pebelajar (Arief, 2012). Dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat, semakin banyak hal yang dapat kita gunakan untuk membuat media pembelajaran, terutama media pembelajaran yang berbasis teknologi. Selain itu,

pemanfaatan media dapat menghindarkan guru maupun dosen dalam pembelajaran yang monoton (Suprpto, 2006).

Pemanfaatan perangkat lunak baik yang berbayar maupun gratis sekarang banyak digunakan untuk membuat media pembelajaran dan pendidik harus mengetahui dan mampu mengaplikasikannya, sehingga pendidik dapat memiliki daya guna lebih tinggi. Salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah program *ispring suite 8*. *Ispring* merupakan perangkat lunak yang dapat mengubah file presentasi dalam format *flash* yang dapat memuat animasi, gambar, video maupun audio, sehingga dapat dengan mudah diintegrasikan dengan *microsoft powerpoint* (Rahmah, 2017). Melalui program *ispring suite 8* kita mampu menampilkan file presentasi dengan lebih interaktif disertai berbagai macam bentuk kuis. Selain itu, format file yang dihasilkan program *Ispring Suite 8* dapat digunakan hampir disetiap komputer maupun platform android.

Berdasarkan observasi terhadap mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang pada program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, mahasiswa kurang antusias dalam mengikuti perkuliahan pada materi perwasitan bolavoli, selain itu berdasarkan evaluasi hasil pembelajaran bolavoli diperoleh kesimpulan bahwa tingkat penguasaan mahasiswa terhadap materi perwasitan masih sangat kurang. Keterbatasan jumlah pertemuan dan keterbatasan reverensi yang berbasis teknologi

informasi membuat mahasiswa sulit mengakses pengetahuan yang dibutuhkan, hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi mahasiswa untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran materi perwasitan bolavoli berbasis *ispring suite 8* bagi mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang tahun akademik 2018/2019.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan produk bahan ajar mata kuliah Teori dan Praktik Bolavoli berbasis *Ispring Suite 8* yang layak dan tervalidasi oleh ahli pembelajaran, media, dan melalui uji coba lapangan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep materi isyarat tangan perwasitan terhadap mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang, yang mengikuti matakuliah Teori dan Praktik Bolavoli I.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan dari *Borg and Gall* (1989), mengemukakan sepuluh langkah dalam R&D yang dikembangkan oleh *staf teacher Education Program at Far West Laboratory for educational Research and Development*, dalam *minicourses* yang bertujuan meningkatkan keterampilan guru pada klas spesifik (Sugiono, 2017). Peneliti tidak menggunakan

keseluruhan tetapi hanya menggunakan tujuh langkah yang dipilih oleh peneliti untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *ispring suite 8* pada materi isyarat tangan perwasitan bolavoli tahun akademik 2018/2019.

Jenis data yang didapatkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Instrumen pengumpul data yang digunakan adalah format penilaian dan pengamatan menggunakan skala nilai (Budiwanto, 2005). Data diperoleh dari dua orang ahli pembelajaran bolavoli, seorang ahli media, dan mahasiswa peserta mata kuliah Teori dan Praktik Bolavoli I

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data ujicoba media pembelajaran isyarat tangan perwasitan bolavoli, berikut ini disajikan data hasil uji coba yang terdiri atas hasil tinjauan ahli pembelajaran bolavoli, data hasil ujicoba ahli media pembelajaran, dan data hasil ujicoba lapangan.

Analisis Kebutuhan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membantu mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang dalam memahami isyarat tangan bolavoli dalam perkuliahan Teori dan Praktik Bolavoli I, hal tersebut didasarkan pada hasil pengamatan dan analisis kebutuhan, bahwa dalam jumlah pertemuan yang relatif singkat, mahasiswa kesulitan memahami materi isyarat tangan dalam perwasitan bolavoli, sehingga diperlukan pengembangan media belajar isyarat tangan perwasitan

bolavoli berbasis *I Spring Suite 8*, selain itu pengembangan ini menjadi motivasi bagi peneliti, karena kebetulan peneliti juga sebagai pengajar mata kuliah Teori dan Praktik Bolavoli I di IKIP Budi Utomo Malang, hal ini juga menjadi alasan pemilihan penelitian ini bahwa penelitian hendaknya sesuai dengan minat peneliti (Arikunto, 2010).

Tinjauan Ahli Pembelajaran Bolavoli

Berikut ini adalah hasil tinjauan ahli pembelajaran berkenaan dengan media pembelajaran berbasis *ispring suite 8* pada materi isyarat tangan perwasitan bolavoli mata kuliah Teori dan Praktek Bolavoli 1 tahun akademik 2018/2019 yang telah dikembangkan.

Tabel 4.1. Data Hasil Tinjauan Ahli Pembelajaran Bola Voli

No	Materi Pengamatan	Skor	Makna
1	Kesesuaian susunan atau urutan penyajian materi	5	Sangat Sempurna
2	Kesesuaian materi dalam aplikasi dengan tingkat keterampilan mahasiswa IKIP Budi Utomo yang menempuh mata kuliah Teori dan Praktik Bolavoli	4	Sempurna
3	Kesesuaian materi isyarat tangan wasit bola voli dengan peraturan yang ada	4	Sempurna
4	Kesesuaian materi isyarat tangan hakim garis dengan peraturan yang ada	4	Sempurna
5	Penyajian materi dalam aplikasi mudah dimengerti	4	Sempurna
6	Penyajian gambar dalam aplikasi mudah dimengerti	4	Sempurna
7	Memberikan gambaran tentang isyarat tangan wasit dalam bolavoli dengan baik	4	Sempurna
8	Penyajian video dalam aplikasi membuat pebelajar lebih cepat mengerti	4	Sempurna
9	Aplikasi dapat dimanfaatkan untuk membantu pembelajaran teori dan praktik bolavoli 1	5	Sangat Sempurna
10	Dapat membantu pebelajar untuk belajar mandiri berkenaan dengan materi isyarat tangan perwasitan bolavoli	5	Sangat Sempurna

Keterangan makna skor pengamatan

- 1=tidak sempurna
- 2=kurang sempurna
- 3=cukup sempurna
- 4=sempurna
- 5=sangat sempurna

Tinjauan Ahli Media Pembelajaran

Tinjauan ahli media pembelajaran meninjau kualitas teknis produk yang dikembangkan. Penilaian didasarkan pada kriteria

yang harus dipenuhi untuk media pembelajaran yang baik, berikut adalah sajian hasil pengamatan dari ahli media pembelajaran.

Tabel 4.2. Data Hasil Tinjauan Ahli Media Pembelajaran

No	Deskripsi Kualitas Teknis Video	Skor	Makna
1	Kesesuaian dengan tujuan yang ingin di capai	4	Bagus
2	Tepat mendukung isi pembelajaran yang disajikan	5	Sangat Bagus
3	Praktis dan mudah dioperasikan	5	Sangat Bagus
4	Dapat digunakan saat kegiatan pembelajaran	4	Bagus
5	Media efektif digunakan untuk kelompok maupun perorangan	5	Sangat Bagus
6	Mutu teknis pencahayaan	5	Sangat Bagus
7	Mutu teknis pewarnaan dan corak	3	Cukup Bagus
8	Mutu teknis tampilan	4	Bagus
9	Tata ruang/bidang gambar	4	Bagus
10	Simetris gambar	4	Bagus

Keterangan makna skor pengamatan

- 1=Tidak bagus
- 2=Kurang bagus
- 3=Cukup bagus
- 4=Bagus
- 5=Sangat bagus

1. Hasil Uji Coba Lapangan

Dengan menggunakan instrumen inventori, telah diperoleh hasil uji coba lapangan tentang pengembangan media pembelajaran isyarat tangan perwasitan bolavoli.

Responden dalam uji coba lapangan ini adalah mahasiswa kelas B dan C peserta mata kuliah bola voli 1. Dari hasil uji coba lapangan tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.3. Data Hasil Uji Coba Lapangan

No	Pernyataan dan Alternatif Jawaban	Persentase
1	Pernyataan minat dalam menggunakan media pembelajaran materi isyarat tangan perwasitan bolavoli berbasis <i>Ispring Suite 8</i>	
	a. Tidak berminat	0%
	b. Cukup berminat	12,5 %
	c. Sangat berminat	87,5%
2	Pernyataan bahwa media menarik sebagai media pembelajaran	
	a. Ya	97,5%
	b. Tidak	2,5%
3	Pernyataan bahwa media yang dikembangkan memotivasi untuk bergairah dalam belajar isyarat tangan dalam perwasitan bolavoli	
	a. Ya, memotivasi	93,75%
	b. Tidak memotivasi	6,25%
4	Pernyataan bahwa media yang di kembangkan memotivasi anda untuk ingin belajar lebih lanjut.	
	a. Ya	87,5 %
	b. Tidak	12,5%
5	Pernyataan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat membangkitkan minat dan perhatian dalam belajar isyarat tangan perwasitan bolavoli	
	a. Ya	100%
	b. Tidak	0%
6	Pernyataan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini komunikatif dalam penyampaian materi isyarat tangan perwasitan bolavoli	
	a. Ya	

	b. Tidak	97,5% 2,5%
7	Pernyataan bahwa penyajian gambar dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat dimengerti maksudnya sesuai dengan tujuan penyajian materi.	
	a. Mengerti	93,75%
	b. Tidak mengerti	6,25 %
8	Pernyataan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dioperasikan dengan mudah	
	a. Ya	100%
	b. Tidak	0%
9	Pernyataan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan cocok digunakan dalam belajar isyarat tangan perwasitan bolavoli	
	a. Video sebagai media belajar yang cocok	100%
	b. Video tidak cocok sebagai media belajar	0%
10	Pernyataan jenis media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat membantu dalam proses pembelajaran isyarat tangan bolavoli	
	a. Ya	100%
	b. Tidak	0%
11	Pernyataan tentang ke tepat gunaan media media pembelajaran yang dikembangkan ini dalam menyajikan materi isyarat tangan perwasitan bolavoli	
	a. Ketepatan gunaan rendah	0%
	b. Ketepatan gunaan sedang	2,5%
	c. Ketepatan gunaan tinggi	97,5%
12	Pernyataan bahwa mahasiswa mendapatkan wawasan dan konsep dasar tentang isyarat tangan perwasitan bolavoli dengan melihat media pembelajaran yang dikembangkan	
	a. Mendapatkan	100%
	b. Tidak mendapatkan	0%
13	Pernyataan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat membantu dalam belajar mandiri	
	a. Ya, dapat membantu	93,75%
	b. Tidak dapat membantu	6,25%

Analisis Data

Berdasarkan data hasil ujicoba, berikut ini disajikan hasil analisis data yang terdiri dari analisis data tinjauan ahli pembelajaran bolavoli, data tinjauan ahli media pembelajaran, dan hasil ujicoba lapangan.

Hasil Analisis Data Tinjauan Ahli Pembelajaran Bolavoli

- a. Kesesuaian urutan penyajian materi sangat sempurna.
- b. Kesesuaian materi dalam aplikasi dengan tingkat keterampilan mahasiswa IKIP Budi Utomo yang menempuh mata kuliah Teori dan Praktik Bolavoli sempurna.
- c. Kesesuaian materi isyarat tangan wasit bola voli dengan peraturan yang ada sempurna.

- d. Kesesuaian materi isyarat tangan hakim garis dengan peraturan yang ada sempurna.
- e. Penyajian materi dalam aplikasi mudah dimengerti sempurna.
- f. Penyajian gambar dalam aplikasi mudah dimengerti sempurna.
- g. Memberikan gambaran tentang isyarat tangan wasit dalam bolavoli dengan baik sempurna.
- h. Penyajian video dalam aplikasi membuat pebelajar lebih cepat mengerti sempurna.
- i. Aplikasi dapat dimanfaatkan untuk membantu pembelajaran teori dan praktik bolavoli 1 sangat sempurna.
- j. Dapat membantu pebelajar untuk belajar mandiri berkenaan dengan materi isyarat tangan perwasitan bolavoli sangat sempurna.

Hasil Analisis Tinjauan Ahli Media Pembelajaran

- a. Kesesuaian dengan tujuan yang ingin di capai bagus.
- b. Tepat mendukung isi pembelajaran yang disajikan sangat bagus.
- c. Praktis dan mudah dioperasikan sangat bagus.
- d. Dapat digunakan saat kegiatan pembelajaran bagus.
- e. Media efektif digunakan untuk kelompok maupun perorangan sangat bagus.
- f. Mutu teknis pencahayaan sangat bagus.
- g. Mutu teknis pewarnaan dan corak cukup bagus.
- h. Mutu teknis tampilan bagus.
- i. Tata ruang/bidang gambar bagus
- j. Simetris gambar bagus

Hasil Analisis Ujicoba Lapangan

- a. Persentase pernyataan minat mahasiswa menggunakan media pembelajaran materi isyarat tangan perwasitan bolavoli berbasis *ispring suite 8* adalah tidak berminat 0%, cukup berminat 12,5%, dan sangat berminat 87,5%.
- b. Persentase pernyataan mahasiswa bahwa media menarik sebagai media pembelajaran, yang menyatakan menarik 97,5% dan tidak menarik 2,5%.
- c. Persentase mahasiswa yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan memotivasi untuk bergairah dalam belajar isyarat tangan dalam perwasitan bolavoli, yang menyatakan 93,75% dan yang menyatakan tidak 6,25%.
- d. Persentase yang menyatakan bahwa media yang di kembangkan memotivasi anda untuk ingin belajar lebih lanjut, yang menyatakan ya 87,5 % dan yang menyatakan tidak 12,5 %.
- e. Persentase yang menyatakan media yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dan perhatian pada materi yang diajarkan, yang menyatakan ya 100% dan tidak 0%.
- f. Persentase yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan komunikatif dalam penyampaian materi isyarat tangan perwasitan bolavoli, ya 97,5% dan tidak 2,5%.
- g. Persentase yang menyatakan bahwa penyajian gambar dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat

dimengerti maksudnya sesuai dengan tujuan penyajian materi. 93,75% mengatakan ya dan 6,25% mengatakan tidak.

- h. Persentase yang mengatakan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dioperasikan dengan mudah, ya 100% dan tidak 0%.
- i. Persentase yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan cocok digunakan dalam belajar isyarat tangan perwasitan bolavoli, ya 100% dan tidak 0%.
- j. Persentase yang menyatakan jenis media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat membantu dalam proses pembelajaran isyarat tangan bolavoli, Ya 100% dan tidak 0%.
- k. Persentase yang menyatakan tentang ketepatangunaan media pembelajaran yang dikembangkan ini dalam menyajikan materi isyarat tangan perwasitan bolavoli, ketepatangunaan rendah 0%, ketepatangunaan sedang 2,5%, dan ketepatangunaan tinggi 97,5%.
- l. Persentase yang menyatakan bahwa mahasiswa mendapatkan wawasan dan konsep dasar tentang isyarat tangan perwasitan bolavoli dengan melihat media pembelajaran yang dikembangkan, mendapatkan 100% tidak mendapatkan 0%.
- m. Persentase yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat membantu dalam belajar mandiri, dapat membantu

93,75% dan tidak dapat membantu 6,25%.

PENUTUP

Pemilihan media pembelajaran yang tepat niscaya akan membantu pencapaian tujuan pembelajaran, hasil yang diperoleh dalam suatu pembelajaran akan jauh lebih baik, tentunya ketika kualitas media yang digunakan juga baik. Maka perlu kajian lebih mendalam untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas.

Media pembelajaran isyarat tangan perwasitan bolavoli yang dikembangkan ini berisi penjelasan tentang signal isyarat tangan yang dilakukan oleh wasit 1, wasit 2 maupun hakim garis dalam suatu pertandingan bolavoli. Terdapat dua puluh lima macam isyarat tangan yang dilakukan wasit 1 maupun wasit 2 dan lima isyarat tangan yang dilakukan oleh hakim garis. Materi yang ada dalam produk yang dikembangkan sudah melalui uji kelayakan dari ahli pembelajaran maupun ahli media.

Media pembelajaran isyarat tangan perwasitan bolavoli berbasis *ispring suite 8* ini masih banyak kelemahan dan kekurangan, untuk memperoleh produk yang berkualitas diperlukan faktor-faktor pendukung yang baik pula, pengalaman peneliti merupakan faktor utama yang berdampak pada kualitas produk yang dihasilkan, pemrograman aplikasi membutuhkan keterampilan tersendiri sesuai dengan bidangnya, sehingga meskipun sudah diupayakan semaksimal mungkin, masih ada juga hal-hal di luar

jangkauan kemampuan peneliti dan dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya agar dapat lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arief, S. (2012). *Media Pendidikan* (1st ed.). Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (14th ed.). Jakarta: Rineka Cipta.

Budiwanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Dalam Ilmu Keolahragaan*.

Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. (A. Hikmat, Ed.). Jakarta: Referensi.

Rahmah, D. Y. (2017). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis I-Spring Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sugiono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. (S. Suryandari, Ed.) (3rd ed.). Bandung: Alfabeta.

Suprpto. (2006). *Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Informasi Di Sekolah*, 34–41.

Ulpah, M. (2007). *Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, 12(1), 1–6.

Anonim, (2005). *Undang-undang Guru dan Dosen Indonesia*.