

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH T/P SOFTBALL MATERI TEKNIK DASAR PERMAINAN SOFTBALL UNTUK MAHASISWA S1 PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA SEMESTER 4 DI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Febi Warta Nur Ani, Utari Dewi
febiwarta.nurani@yahoo.com

Abstrak

Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya merupakan suatu disiplin ilmu yang menerapkan pembelajaran tentang teori dan praktek. Di jurusan pendidikan keperawatan olahraga khususnya, ada salah satu mata kuliah yaitu T/P softball dengan materi teknik-teknik dasar permainan softball. Dari data yang diperoleh bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami mengenai teori yang diajarkan dan mahasiswa membutuhkan sebuah pedoman untuk mendalami materi secara mandiri agar dapat mengeksplorasi pengetahuan yang didapatnya didalam kelas.

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk video pembelajaran teknik-teknik dasar permainan softball serta mengukur keefektifitasan media video pembelajaran pada jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya. Video pembelajaran yang dikembangkan dikemas dalam bentuk kepingan CD.

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran adalah model pengembangan *Research and Development* (R&D) dikarenakan model pengembangan ini prosedural karena mengacu pada pengertiannya yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Data yang diperoleh dari uji coba produk video pembelajaran ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari wawancara, dan angket diperoleh dari ahli materi dan ahli media dan mahasiswa berupa tanggapan dan saran yang hasilnya digunakan untuk memperbaiki media video pembelajaran.

Hasil uji kelayakan media modul ini berdasarkan hasil angket ahli materi adalah 87,5% (sangat baik), hasil angket uji coba ahli media adalah 93,2% (sangat baik), hasil angket uji coba perorangan adalah 85% (sangat baik), hasil angket uji coba kelompok kecil adalah 86% (sangat baik), dan hasil angket uji coba kelompok besar adalah 91,5% (sangat baik). Dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran dinyatakan layak dan dapat membantu proses belajar mahasiswa secara mandiri.

Berdasarkan perhitungan hasil post-test diperoleh nilai (89,37) lebih besar dari nilai rata-rata uji coba pre-test (72,5) dalam penghitungan signifikansi 5% (Sugiyono, 2010) diperoleh t-hitung (6,544) lebih besar dari t-tabel (2,021). Dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran ini bisa diterima dengan baik oleh mahasiswa sehingga dalam proses pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran dapat memperjelas penyampaian materi untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa semester IV jurusan pendidikan keperawatan olahraga fakultas ilmu keolahragaan, universitas negeri surabaya.

Kata kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Teknik-teknik Dasar Permainan Softball

Abstrack

Sports Coaching Education Department, Faculty of Sport Science University of Surabaya is a discipline that applies learning theory and practice. In sport coaching education in particular, there is one of the subjects about softball with the material of the basic techniques of games softball. From the data retrieved that students have difficulty in understanding about the theory being taught and students need a guideline to deepen material independently in order to explore the knowledge that gets inside the classroom.

The purpose of this development is to produce a product video learning basic techniques as well as softball games media video measuring learning in Coaching education in Sports School of Sport Science State University of Surabaya. Video learning developed packaged in the form of pieces of CDs.

The development method used in the manufacture of video learning is a model of the development of Research and Development (RD) because of this procedural development model because it refers to the sense i.e., outlines the steps to follow to produce a product. Data obtained from testing this learning video product is data qualitative and quantitative data. Quantitative data obtained from interviews and question form obtained from expert material and media experts and students in the form of feedback and suggestions that the results were used to improve the media video learning.

Feasibility test results media module is based on the results of the expert question form the material is 87.5 (very good), the results of the test media expert question form is 93.2 (very good), the result individual trials was 85 (very good), the results of the now small group testing is 86 (very good), and the now test large groups is 91.5 (very good). It can be concluded that the development of instructional video is revealed and can help the student learning process independently.

Calculation based on the results of the post-test acquired value (89,37) is greater than the average value of pre-trial test (72,5) in calculating significance 5 (Sugiyono, 2010) retrieved t-female (6,544) greater than t-table (2,021). It can be concluded that the development of this learning video could be well received by the students so that in the process of learning by using learning video can clarify the submission material to improve the learning outcomes of students semester IV sports coaching education Faculty of Sports Science State University of Surabaya.

Key words: Development, Video Learning, Softball



1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar amat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media ini bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi merupakan bagian integral dalam pembelajaran. Selain dapat menggantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji materi (penyalur pesan), media juga memiliki potensi-potensi yang unik, yang dapat membantu siswa dalam belajar. (Karti, 1995:98)

Manusia pada hakikatnya dapat belajar melalui enam tingkatan (Vernon A. Magnesen), yaitu :

- 1.10% dari apa yang DIBACA
- 2.20% dari apa yang DIDENGAR
- 3.30% dari apa yang DILIHAT
- 4.50% dari apa yang DILIHAT dan DIDENGAR
- 5.70% dari apa yang DIKATAKAN
- 6.90% dari apa yang DIKATAKAN dan DILAKUKAN

Dan video pembelajaran ini merupakan media yang masuk dalam tingkat keempat jika menurut Vernon A. Magnesen yaitu 50% dari apa yang dilihat dan didengar, sehingga dapat menuju pada tingkat keenam yaitu 90% hingga mereka pada akhirnya dapat dikatakan dan dilakukan. Begitu pula dengan materi yang mereka terima jika menggunakan video pembelajaran ini setelah mereka melihat dan mendengar maka mereka nantinya dapat mengatakan atau menjelaskan teori teknik dasar permainan softball dan dapat melakukan atau mempraktekkan teknik-teknik tersebut dengan benar.

Mata kuliah T/P Softball adalah mata kuliah yang menjadi salah satu syarat wajib tempuh untuk seorang mahasiswa S1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga. Untuk menjadi seorang pemain atau pelatih dalam bidang olahraga tentu harus mengetahui teori serta praktek dalam melakukan semua gerakan dalam bidang-bidang keolahragaan, salah satunya adalah softball. Sehingga mata kuliah ini sangat penting bagi mahasiswa S1 jurusan pendidikan kepelatihan olahraga. Mata kuliah T/P Softball memiliki banyak teknik yang menjelaskan aturan permainan dan perwasitan dalam melakukan latihan atau praktek secara detail. Namun di pendidikan kepelatihan olahraga ini, mata kuliah T/P softball masih menjadi 1 topik bahasan dalam proses pembelajaran di kelas.

Dalam kegiatan belajar mengajar mahasiswa S1 pendidikan kepelatihan olahraga Universitas Negeri Surabaya mengalami kesulitan belajar pada mata kuliah T/P Softball sehingga hasil belajar mereka

kurang baik. Mereka kurang memahami materi yang disampaikan oleh dosen karena dalam penjelasan materi, dosen hanya menggunakan metode ceramah saja dan tidak didukung dengan media. Banyak mahasiswa yang belum dapat mempraktekkan gerakan atau teknik dalam permainan softball dengan benar dikarenakan tidak memahami materi yang sebelumnya diajarkan.

Menurut hasil wawancara dengan salah satu dosen mata kuliah T/P Softball di jurusan pendidikan kepelatihan olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya yaitu bapak Mochamad Purnomo, Spd. M.kes bahwa selama ini pertemuan untuk kuliah teori hanya diberikan 2x pertemuan saja dan 14x pertemuan dilakukan dengan praktek. Dan pertemuan teori hanya dilakukan pada saat 1 minggu sebelum UTS ataupun UAS. Materi juga diberikan secara singkat pada saat sebelum melakukan praktek. Sehingga banyak mahasiswa yang tidak mengerti isi materi yang diberikan oleh dosen dan banyak mahasiswa yang mengeluh kesusahan dalam mengerjakan soal-soal pada saat UTS dan UAS. UTS yang dilakukan adalah UTS teori dan praktek, sedangkan UAS yang dilakukan adalah UAS teori saja. Padahal dengan adanya media lain seperti video pembelajaran ini dapat mendukung hasil belajar mahasiswa menjadi lebih baik. Karena pada video pembelajaran ini telah disesuaikan dengan karakteristik media, materi dan audiens.

Selama ini, mahasiswa hanya diberikan materi teknik dasar permainan softball melalui metode ceramah saja dan tidak menggunakan media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Sehingga banyak mahasiswa yang kurang memahami materi teknik dasar permainan softball dengan baik, dan selama ini mereka hanya menerima materi itu dengan tidak puas, dalam arti ketika dosen memberikan penjelasan mahasiswa hanya mengikuti setiap ucapan dosen dan tidak memberikan umpan balik dengan menunjukkan bahwa mereka paham. Sehingga hal tersebut dapat dikatakan bahwa mahasiswa belum memahami penuh mengenai materi teknik dasar permainan softball. Sehingga pada saat praktek dilakukan, banyak mahasiswa yang tidak dapat melakukan teknik tersebut. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai yang diperoleh mahasiswa yaitu dengan rata-rata dibawah 75.

Melihat dari masalah tersebut, maka penulis mengambil solusi dengan memberikan sebuah media yang inovatif dengan menggunakan video pembelajaran mengenai materi teknik dasar permainan

materi, ahli media, kelompok perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar.

C. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik metode pengumpulan data sebagai berikut :

1) Wawancara

Wawancara adalah dialog yang digunakan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara (Arikunto, 2010:198). Dalam penelitian ini teknik wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara bebas karena agar tercipta suasana rileks tetapi serius artinya wawancara dilakukan dengan sungguh-sungguh dan pertanyaan tidak menyimpang dari pedoman yang telah dibuat sebelumnya. Wawancara ditujukan kepada dosen mata kuliah T/P Softball pada saat observasi awal.

2) Angket

Data pengembangan media video pembelajaran ini menggunakan instrumen berbentuk angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih (Arikunto, 2006: 152).

Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini tertutup responden langsung menjawab karena pertanyaannya telah disediakan oleh peneliti. Pada angket ini berisi mengenai pertanyaan-pertanyaan yang disesuaikan dengan judul, isi materi untuk mengetahui tingkat keefektifitas dan kelayakan suatu media video pembelajaran.

3) Tes

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (Arikunto, 2010: 193)

Tes ditujukan kepada mahasiswa untuk mengukur pencapaian atau prestasi setelah diberikan materi melalui media. penyusunan tes berdasarkan indikator hasil belajar yang disusun menjadi soal-soal untuk mengevaluasi hasil belajar.

D. Analisis Hasil Wawancara dan Angket

Metode analisis data merupakan suatu cara yang digunakan dalam pengelolaan data yang berhubungan erat dengan rumusan masalah yang telah diajukan, sehingga digunakan untuk menarik kesimpulan.

1. Analisis hasil wawancara dan angket

Hasil wawancara yang sudah diperoleh saat studi pendahuluan terhadap dosen mata kuliah , akan dianalisis dan disimpulkan secara

deskriptif untuk mengetahui keberadaan masalah dan tindakan selanjutnya untuk penelitian ini.

Analisis diperoleh dari hasil tanggapan berupa angket ahli materi dan angket ahli media serta uji coba satu satu, kelompok kecil, kelompok besar. Data tersebut dideskripsikan dengan teknik presentase yaitu dengan rumus :

Teknik Perhitungan PSA (Presentase Setiap Aspek)

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif Jawaban Terpilih Setiap Aspek}}{\sum \text{Alternatif Jawaban Ideal Setiap Aspek}} 100\%$$

(Arikunto, 1998:57 dalam Arthana, 2005:80)

Analisis data angket untuk media video pembelajaran ini menggunakan tipe Skala Guttman, yaitu skala pengukuran yang akan mendapatkan jawaban yang tegas yaitu YA dan TIDAK. (Sugiyono, 2012:139). Skala Guttman selain dibuat dalam bentuk pilihan ganda juga dalam bentuk *checklist*. Jawaban dapat dibuat skor tertinggi satu dan terendah nol.

Kriteria penilaian = skor tertinggi - interval = 100 - 50 = 50%, sehingga

Cukup = jika skor $\geq 50\%$

Rendah = jika skor $< 50\%$

2. Pre test dan post test

Pre test dan *post test* digunakan untuk mengetahui meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran terhadap hasil uji coba sebelum dan sesudah menggunakan produk video pembelajaran.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan pre test dengan post test

d = deviasi masing-masing subyek

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subyek pada sampel

d.b = ditentukan dengan N-1

4. HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA

A. Pelaksanaan Pengembangan

Persiapan pengembangan ini seorang peneliti sebelum penelitian ke lapangan untuk memperoleh data. Adapun tahapan-tahapan persiapan dari model pengembangan R&D sugiyono sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah

Tahapan awal pengembangan media video pembelajaran ini dilakukan dengan cara observasi langsung ke jurusan pendidikan kepelatihan olahraga di fakultas ilmu keolahragaan UNESA. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas terdapat kondisi riil pembelajaran yang telah diidentifikasi yaitu:

- Belum adanya media pembelajaran yang digunakan mahasiswa untuk belajar ketika melakukan kegiatan pembelajaran khususnya pada mata kuliah T/P Softball materi teknik dasar permainan softball.
- Hasil belajar mahasiswa rendah dan hanya 9 mahasiswa dari 35 mahasiswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Materi teknik dasar permainan softball ketuntasan minimal yaitu 75. Sehingga banyak mahasiswa yang belum mencapai standart yang telah ditetapkan karena mahasiswa kurang bisa mempelajari materi tersebut.
- Berdasarkan hasil analisa dan observasi langsung di lapangan, fasilitas dan penerapan teknologi di jurusan pendidikan kepelatihan olahraga di fakultas ilmu keolahragaan UNESA sangat mendukung untuk melakukan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran. Selain itu mahasiswa di jurusan tersebut sudah memiliki laptop yang sering dibawa ke kampus.

2. Pengumpulan Informasi (data)

Tahapan pengumpulan informasi (data) sebagai acuan dalam pengembangan media, pengumpulan informasi (data) diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dengan dosen mata kuliah T/P Softball mengenai materi teknik dasar permainan softball.

B. Pelaksanaan Pengembangan

Setelah tahapan pelaksanaan pengembangan telah selesai selanjutnya ke tahap pelaksanaan pengembangan. Pada tahap ini tahap desain produk dan validasi guna untuk mendapatkan produk media video pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa.

C. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa media video pembelajaran dan bahan penyerta. Spesifikasi media video pembelajaran dan bahan penyerta mata kuliah T/P Softball materi teknik dasar permainan softball.

D. Analisis Data

1. Validasi desain

Validasi desain adalah proses penilaian rancangan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti agar dapat diketahui kekurangan dan

kelebihan. Adapun validasi desain ahli materi 1 sebagai berikut:

Validasi desain ahli materi I

Nama : Mochamad Purnomo, S.Pd. M.Kes
NIP : 198101222005011004
Jabatan : Dosen T/P Softball
Lembaga : Universitas Negeri Surabaya

Dari hasil uraian diatas disimpulkan bahwa hasil dari penilaian ahli materi 1 mendapatkan presentase nilai sebanyak 87,5%. Presentase tersebut dalam kategori **Sangat Baik**, sehingga media tersebut sudah layak untuk diterapkan.

Validasi desain ahli materi II

Nama : Budi Hantoro, S.Pd
NIP : -
Jabatan : Dosen Luar Biasa T/P Softball
Lembaga : Universitas Negeri Surabaya

Dari hasil uraian diatas disimpulkan bahwa hasil dari penilaian ahli materi 2 mendapatkan presentase nilai sebanyak 87,5%. Presentase tersebut dalam kategori **Sangat Baik**, sehingga media tersebut sudah layak untuk diterapkan.

Validasi desain ahli media I

Nama : Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd
NIP : 197906042003122006
Jabatan : Dosen Teknologi Pendidikan
Lembaga : Universitas Negeri Surabaya

Dari hasil uraian diatas disimpulkan bahwa hasil dari penilaian ahli media 1 mendapatkan presentase nilai sebanyak 95,2%. Presentase tersebut dalam kategori **Sangat Baik**, sehingga media tersebut sudah layak untuk diterapkan.

Validasi desain ahli media II

Nama : Drs. Catur Anang Hutoyo
NIP : 9110010142
Jabatan : Staff IT
Lembaga : SCTV

Dari hasil uraian diatas disimpulkan bahwa hasil dari penilaian ahli media 2 mendapatkan presentase nilai sebanyak 95,2%. Presentase tersebut dalam kategori **Sangat Baik**, sehingga media tersebut sudah layak untuk diterapkan.

2. Uji Coba Produk

• Uji Coba Perorangan Siswa

Uji coba perorangan dilakukan oleh pengguna media yaitu mahasiswa. Pengambilan *sample* diambil dari mahasiswa yang berjumlah dua orang.

Dari hasil uraian prosentase diatas dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek angket untuk mahasiswa kelompok satu-satu mendapatkan prosentase nilai sebanyak 85 %. Prosentase tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

• Uji Coba Kelompok Kecil

Tahap selanjutnya uji kelompok kecil pada tahap ini dilakukan dengan 10 responden mahasiswa.

Dari hasil uraian prosentase diatas dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek angket untuk mahasiswa kelompok kecil mendapatkan prosentase nilai sebanyak 86%. Prosentase tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

• Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar ini di uji coba yang terakhir setelah melakukan uji coba kelompok perorangan dan kelompok kecil.

Dari hasil uraian prosentase diatas dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek angket untuk mahasiswa kelompok besar mendapatkan prosentase nilai sebanyak 91,5%. Prosentase tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

5. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil keseluruhan dari penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Audio Pembelajaran Materi Pokok Aliterasi, Asonansi dan Diksi Pada Apresiasi Puisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Multimedia SMKN 12 Surabaya” dapat disimpulkan berdasarkan uji coba produk yang dilakukan di kelas X Multimedia SMKN 12 Surabaya dengan jumlah siswa 38 media audio pembelajaran ini sudah layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil data yang diperoleh secara keseluruhan secara umum sangat baik. Hasil validasi ahli materi I rata-rata yaitu 100 %, presentase ini menunjukkan bahwa media audio pembelajaran pada materi pokok aliterasi, asonansi dan diksi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswawkelas X Multimedia SMKN 12 Surabaya termasuk dalam kategori Sangat Baik. Berdasarkan hasil validasi ahli materi II rata-rata yaitu 90 %, presentase ini menunjukkan bahwa media audio pembelajaran pada materi pokok aliterasi, asonansi dan diksi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuksiswawkelas X Multimedia SMKN 12 Surabaya termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Berdasarkan penjabaran dari ahli materi I dan ahli materi II secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Validasi ahli materi I media audio pembelajaran rata-rata di setiap variabel sangat baik, (2) Validasi ahli materi II media audio pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil rata-rata dari ahli media I yaitu 100 %, presentase ini menunjukkan bahwa media audio pembelajaran pada materi pokok aliterasi, asonansi dan diksi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas X Multimedia SMKN 12 Surabaya termasuk dalam kategori Sangat Baik. Berdasarkan hasil rata-rata dari ahli media II yaitu 100 %, presentase ini menunjukkan bahwa media audio pembelajaran pada materi pokok aliterasi, asonansi dan diksi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas X Multimedia SMKN 12 Surabaya termasuk dalam kategori Sangat Baik. Penjabaran dari hasil

validasi ahli media I dan ahli media II secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (3) Validasi ahli media I mengenai media audio pembelajaran dan buku pedoman rata-rata variabel menunjukkan sangat baik, (4) Validasi ahli media II mengenai media audio pembelajaran dan buku pedoman rata-rata variabelnya menunjukkan sangat baik jadi media audio pembelajaran layak digunakan media dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil presentase pada uji coba produk pada kelompok perorangan jika di rata-rata mendapatkan nilai rata-rata 96 %, maka menunjukkan media audio pembelajaran pada materi pokok aliterasi, asonansi dan diksi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas X Multimedia SMKN 12 Surabaya dalam kategori Sangat Baik. Berdasarkan hasil penilaian ujicoba kelompok kecil jika di rata-rata mendapatkan nilai rata-rata 86 %, maka menunjukkan media audio pembelajaran pada materi pokok aliterasi, asonansi dan diksi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas X Multimedia SMKN 12 Surabaya dalam kategori Sangat Baik. Berdasarkan hasil penilaian ujicoba kelompok besar, jika di rata-rata mendapatkan nilai rata-rata 95 %, maka menunjukkan media audio pembelajaran pada materi pokok aliterasi, asonansi dan diksi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas X Multimedia SMKN 12 Surabaya dalam kategori Sangat Baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media audio pembelajaran dikategorikan sangat baik pada ujicoba perorangan, ujicoba kelompok kecil juga dikategorikan sangat baik, ujicoba kelompok besar dikategorikan sangat baik. Sehingga dari keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa media audio pembelajaran dikategorikan media berkategori sangat baik. Berdasarkan perhitungan pretest dan posttest dengan taraf signifikan 5%, maka $db = 38 - 1 = 37$ kemudian diperoleh $t_{tabel} = 1,876$. Jadi, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $27,75 > 1,876$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan media audio pembelajaran siswa kelas X Multimedia SMKN 12 Surabaya efektif.

Dari analisis data maka media audio pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Audio Pembelajaran Materi Pokok Aliterasi, Asonansi dan Diksi Pada Apresiasi Puisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Multimedia SMKN 12 Surabaya" perlu untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat mengatasi masalah kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok aliterasi, asonansi dan diksi apresiasi puisi untuk menunjang menuju proses terlaksananya proses pembelajaran.

B. Saran

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini yakni sebuah produk berupa video pembelajaran untuk mata kuliah T/P Softball materi teknik dasar permainan softball untuk mahasiswa S1 Jurusan Pendidikan

Kepelatihan Olahraga Semester IV di Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNESA. Oleh karena itu, perlu dicantumkan beberapa saran yang bertujuan untuk memaksimalkan pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

C. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan video pembelajaran tentang teknik dasar permainan softball yang telah dikembangkan dalam penelitian ini, diharapkan :

- Digunakan mahasiswa sebagai bahan belajar secara mandiri dalam meningkatkan pemahaman materi tentang teknik dasar permainan softball
- Video pembelajaran ini di desain untuk pembelajaran secara mandiri, sehingga kapanpun dan dimanapun mahasiswa ingin belajar dengan mudah menggunakan video pembelajaran ini sesuai dengan kecepatan dan kemampuan yang dimiliki.

D. Saran Desiminasi (Penyebaran)

Penelitian pengembangan ini diperuntukkan bagi mahasiswa S1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga Semester IV Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNESA dan telah menghasilkan produk berupa video pembelajaran materi teknik dasar permainan softball. Apabila media video pembelajaran ini digunakan di Universitas lain maka harus diakukan identifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, fasilitas/kondisi lingkungan belajar serta karakteristik mahasiswa dan sebagainya. Setelah melakukan analisis, video pembelajaran ini dapat digunakan di luar jika karakteristik/kondisi dan sebagainya sama dengan kondisi pada mahasiswa jurusan pendidikan kepelatihan olahraga di FIK-UNESA.

E. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk mengembangkan produk lebih lanjut ada baiknya untuk memperhatikan hal-hal berikut :

- Pengembangan lebih lanjut, hendaknya ada penambahan materi dari refrensi sumber lain terutama pada sumber-sumber pustaka yang terbaru.
- Melakukan penelitian lebih lanjut untuk melihat subjektifitas hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran teknik dasar permainan softball ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak & Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pendidikan*; Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- AECT. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas dan Defini dan Terminologi AECT*; Seri Pustaka Teknologi Pendidikan no.7. Jakarta: Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Anderson, Ronald H. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta. : PT. Raja Grafindo
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontestual (Inovatif)*; Bandung: CV YRAMA WIDYA
- Christina, Sasmita Y.H & Kristiyandaru, Advendi. 2011. *Bermain Softball*; Malang: Wineka Media
- Hergenhahn, B.R & Olson, H. Matthew. 2010. *Theoris of Learning (Teori Belajar)*; Jakarta : Kencana
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta Gramedia Pustaka Utama
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Mustaji, Susarno, H. Lamijan. 2010. *Panduan Seminar*. Surabaya : University Pers
- Nugroho, Sarwo. 2014. *Teknik Dasar Videografi*; Yogyakarta: Andi
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*; Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sadiman, Arif S. Dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*; Seri Pustaka Teknologi Pendidikan no.4. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kaubaka Dipantara
- Seels, Barbara B & Richey, Rita, 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*; Jakarta: Unit Percetakan UNJ
- Sudjana, Nana. 2007. *Teknologi Pengajaran*; Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2009. *Metode Peneletian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung
- Suparman, Atwi. 2001. *Desain Instructional*. Jakarta: Rineka Cipta
- Smaldino, Sharon E. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning*; Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Utomo, Tjipto. Ruijter, Kees. 1991. *Peningkatan dan Pengembangan Pendidikan*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Warsita, Bambang. 2011. *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- <http://eprints.uny.ac.id/8590/3/BAB%20%20-%2008413244048.pdf> diakses pada tanggal 15 Desember 2014 pukul 15.19
- www.unesa.ac.id diakses pada tanggal 22 Desember 2014 pukul 12.25
- <http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Undergraduate-22802-6.%20BAB%20IT%20HERRYSON.pdf> diakses pada tanggal 2 Februari 2015 pukul 19.35
- <https://thinktep.wordpress.com/2008/11/12/teknik-pengambilan-gambar/#more-159> diakses pada tanggal 4 agustus 2015 pukul 21.00
- <http://reineq.wordpress.com/2009/12/22/pengaruh-kecerdasan-kinestetik-terhadap-gerak-motorik-penyandang-tuna-netra/> diakses pada tanggal 9 Desember 2014 pukul 09.00
- <https://gustiarab.files.wordpress.com/2012/09/softball-kelas-xi-smt-11.pdf> diakses pada tanggal 9 Desember 2014 pukul 09.00