

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO LATIHAN KARATE BAGI ATLET KARATE BERBASIS WORLD ELECTRIC BROWSER (WEB)

Hasirul Anta Wiraga, Abdul Hafidz

S-1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

hasirul.17060474134@mhs.unesa.ac.id, abdulhafidz@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian muncul karena kondisi pandemi covid-19 yang memaksa latihan secara tatap muka berkurang dan latihan dengan media video latihan atau secara dalam jaringan. Tujuan penelitian adalah mengembangkan media video latihan karate berupa audio visual (video) berbasis web. Metode penelitian menggunakan (R&D) Research and Development atau penelitian riset dan pengembangan yang memakai 6 tahap penelitian dalam penelitian ini yaitu : 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain produk, 5) revisi desain produk, 6) uji coba produk. Uji validitas dilakukan oleh ahli multimedia dan ahli beladiri karate dengan menggunakan instrument angket penilaian. Tahap uji coba bertujuan untuk mengetahui manfaat, kekurangan dan kelebihan video dilakukan oleh 20 atlet karate sebagai viewer atau penonton. Hasil uji coba menunjukkan bahwa pada aspek tampilan mendapat nilai presentase 54% "Sangat Baik dan 43% "Baik", hal tersebut serupa dengan aspek materi mendapat nilai presentase 62% "Sangat Setuju" dan 38% "Setuju", didalam intepretasi termasuk ketagori layak dan sangat layak. Maka hasil penelitian yang telah diterapkan pada 20 atlet karate diketahui bahwasannya hasil uji coba menunjukkan layak.

Kata Kunci : media, video, latihan, karate, web

Abstract

The research comes about because of the covid-19 pandemic condition that forces reduced face-to-face exercises and exercises with training video media or online. The purpose of the research was to develop a video media of karate practice in the form of web-based audio visuals (videos). Research methods using (R&D) Research and Development or research and development using 6 stages of research in this study are: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) product design validation, 5) product design revision, 6) product trials. Validity tests are conducted by multimedia experts and karate martial arts experts using assessment questionnaire instruments. The trial phase aims to find out the benefits, disadvantages and advantages of video conducted by 20 karate athletes as viewers or viewers. The test results showed that in the display aspect got a percentage value of 54% "Excellent and 43% "Good", it is similar to the material aspect got a percentage value of 62% "Strongly Agree" and 38% "Agree", in the interpretation including decent and very decent categories. So the results of the study that has been applied to 20 karate athletes are known that the test results showed decent.

Keywords : media, video, practice, karate, web

1. PENDAHULUAN

Karate merupakan cabang olahraga beladiri di Indonesia yang memiliki daya tarik tersendiri untuk dipelajari. Karate tidak hanya untuk menjadikan seseorang berprestasi tetapi juga dapat menciptakan seseorang dengan ide dan inovasinya untuk diimplementasikan pada beladiri ini. Selain itu karate adalah beladiri yang mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani dan rohani bagi para atlet karate yang berprinsip kuat kepada sumpah karate.

Ide dan inovasi yang dilakukan oleh pelatih/ *sensei* kepada atletnya adalah berupaya untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar dan teknik lanjutan karate. Selain melakukan upaya-upaya tersebut, kesadaran seorang pelatih juga terasah dengan terus menciptakan ide dan inovasi kreatif yang dapat dimanfaatkan dan diterapkan oleh atletnya. Para atlet dapat memanfaatkan dan menerapkan hasil ide dan inovasi pelatih untuk

meningkatkan kemampuan teknik dan untuk menunjang keterampilan dan mencapai prestasinya.

Latihan karate adalah salah satu upaya yang rutin diberikan oleh pelatih dan rutin dilakukan oleh para atlet karate untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Didalam latihan karate terdapat beberapa kategori yang dapat ditekuni seperti Kata dan Kumiite. Pada kategori Kata yaitu menurut (Yulfadinata, 2017:25), "adalah jurus yang memadukan dari beberapa teknik yang resmi yakni pukulan, tangkisan, kuda-kuda dan tendangan menjadi suatu rangkaian jurus yang menjadi gerakan pokok". Kata memiliki unsur latihan yang penting diperhatikan setiap atlet kata dan memiliki perbedaan dengan kategori kumite tentunya. Didalam kata gerakan cepat ke lambat dan lambat ke cepat adalah hal yang sangat penting diperhatikan karena setiap jurus atau kata memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Unsur lainnya adalah menjaga keseimbangan kuda-kuda, koordinasi pukulan, tangkisan, dengan kuda-kuda dan

gerakan yang berubah-ubah mengikuti irama dari setiap teknik. Pada kategori Kumite yaitu menurut Gunawan (2007:22), “adalah pertarungan bebas”. Sedangkan menurut (Yulfadinata, 2017:25), “dalam kategori kumite setiap pukulan atau tendangan mengarah kepada area sasaran poin yakni perut, dada, kepala dengan terkontrol”. Karena dalam kategori kumite, atlet dituntut untuk mendapat poin dari serangan yang ditujukan ke area sasaran poin dengan kriteria teknik yang baik, bentuk yang sempurna, dan arah sasaran poin yang jelas.

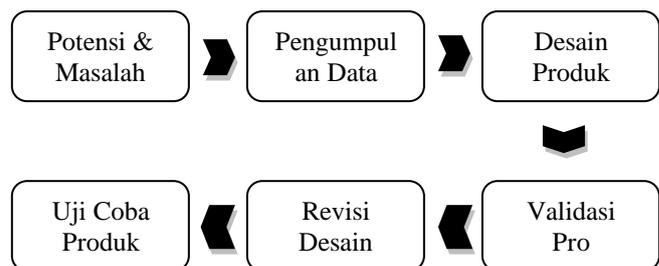
Pada era teknologi digital 4.0 saat ini masyarakat tidak asing lagi dengan yang namanya teknologi dan informasi yang berkembang dan begitu cepat. Masyarakat kini beralih ke ranah digital, sehingga interaksi antar manusia secara perlahan-lahan berubah menjadi secara virtual atau dalam jaringan. Pada masa modern menurut (Efendi, A., Sumarni, 2015) media sosial dan internet menjadi salah satu jalan yang ampuh untuk mencari informasi yang berkaitan dengan kebutuhan dan keinginan manusia. Selain itu kelebihan dari pembuatan video ini adalah materi karate dapat diulangi supaya memudahkan atlet memahami (Sulaeiman, A., 2003). Hal tersebut juga selaras dengan banyaknya media video tentang latihan karate bertujuan untuk memudahkan atlet dalam mengakses dan mengkaji pengetahuan dibidang karate.

Metode media audio visual (video) menurut (Sadirman, 1998:21), audio visual adalah alat atau media yang terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media audio yang menciptakan proses komunikasi antar dua arah yakni guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media audio visual (video) berbasis internet pada masa modern ini menjadi tren dan jurus ampuh sebagai alat untuk mengakses wawasan dan pengetahuan khususnya dibidang beladiri karate. Menurut (Sanjaya, 2009), metode media audio visual (video) banyak yang menjadi daya tarik didalamnya, selain itu juga mudah untuk diakses dan mudah untuk diterapkan oleh masyarakat dibandingkan dengan membaca buku. Dan selain alasan diatas penyebaran video yang luas ini menjadikan semua dipermudah dibarengi dengan situs media sosial pada masa ini hampir semua kalangan masyarakat memilikinya.

Dalam rangka untuk mawadahi sebuah pengetahuan tentang beladiri karate untuk atlet, maka pada penelitian ini membuat sebuah produk video latihan beladiri karate berbasis web bagi atlet karate secara umum. Video latihan karate yang berjudul “Latihan Karate di Rumah Kategori Kata dan Kumite” ini berisikan tentang latihan karate kategori teknik Kata dan Kumite, serta pengetahuan tentang pemanasan dan pendinginan. Para atlet karate secara umum dapat mengakses lewat web atau aplikasi *youtube* dengan menggunakan kata kunci atau judul “Latihan Karate di Rumah Kategori Kata dan Kumite”. Video ini adalah produk yang dapat dikembangkan untuk menjadi media video latihan karate bagi para atlet karate secara umum.

2. METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* atau pada buku Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D menurut (Sugiyono, 2011:297), adalah metode yang menghasilkan suatu produk tertentu untuk digunakan dan menguji keefektifan produk tersebut. Dan pada penelitian ini produk yang dihasilkan adalah video latihan karate untuk atlet karate berbasis web. Pada (Sugiyono, 2011:298), memaparkan 10 langkah-langkahnya, namun pada penelitian ini mengadopsi dari penelitian (Rosadi, 2018), yang berjudul “Pengembangan Media Video Latihan Olahraga Kesehatan Bagi Masyarakat Umum Berbasis Web” yang menggunakan 6 langkah penelitian *Research & Development* yaitu : (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain produk; (5) Revisi desain produk; (6) Uji coba produk.



Pertama, yakni potensi dan masalah menurut (Sugiyono, 2011:298-299), potensi adalah sesuatu hal yang jika digunakan sesuatu tersebut memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah kesenjangan antara apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Pengembangan produk video latihan karate berbasis web ini menjadikan sebuah potensi yang besar untuk penelitian, karena pada masa modern ini atlet karate secara umum dapat mudah mengakses video latihan karate ini dimana saja. Selain itu produk video ini adalah bentuk cara mempromosikan beladiri karate lebih luas lagi di Indonesia. Masalah yang menjadi titik berat pada penelitian ini adalah tingkat gaya hidup yang semakin modern ini menjadikan atlet waktunya terbuang percuma dengan menonton konten-konten yang sebenarnya tidak bermanfaat dengan hobi yang ditekuninya. Maka dari itu pada penelitian ini menghasilkan suatu produk video latihan karate yang berbasis web yang dapat dikembangkan sehingga menjadi konten video bermanfaat yang dapat mudah diakses oleh para atlet di web dan media social lainnya.

Kedua, yakni pengumpulan data, menurut (Sugiyono, 2011:300), pengumpulan data adalah mengumpulkan segala informasi sebagai bahan untuk merancang sebuah produk tertentu untuk mengatasi masalah tersebut. Pada langkah ini mencari informasi dari literatur pustaka serta menganalisis video latihan yang memiliki kesamaan dalam judul dan tema yang hampir sama yang sebelumnya sudah ada untuk menjadi

bahan referensi pada penelitian ini. Selain itu pengumpulan informasi dan unsur didalam video ini adalah merujuk dari buku ajar karate dan artikel tentang karate yang diketahui secara umum.

Ketiga, yaitu desain produk, menurut (Sugiyono, 2011:301), desain produk adalah sebuah produk yang memiliki nilai kualitas, terjangkau, daya Tarik, murah, bobot ringan, kenyamanan dan bermanfaat ganda. Hasil pengembangan video latihan karate yang memuat tentang latihan karate. Video latihan karate ini secara umum diperuntukan bagi atlet karate. Video ini akan diupload di kanal *youtube* dan dibagikan/ *share* lewat media sosial *facebook*, *twitter*, *Instagram*, *telegram*, *whatsapp*. Secara langsung bertujuan untuk mempermudah para atlet karate dapat mengakses tautan video tersebut sebagai bahan kajian dibidang karate.

Keempat, validasi desain menurut (Sugiyono, 2011:302), validasi desain adalah proses kegiatan penilaian kepada rancangan produk untuk mengetahui system kerja baru secara rasional lebih efektif atau tidak dan semua penilaian berdasarkan dari pemikiran validator secara rasional. Desain video tersebut akan diuji terlebih dahulu oleh dua validator yaitu ahli bidang multimedia dan ahli bidang cabang olahraga beladiri karate yang bertujuan mengetahui kelayakan produk desain video, sebelum diuji coba kepada para atlet karate.

Kelima, yakni perbaikan desain, menurut (Sugiyono, 2011:302), perbaikan desain adalah setelah hasil validasi dari diskusi validator yaitu para pakar dan ahli dibidangnya, maka muncul kelemahan pada produk tersebut, kemudian kelemahan dikurangi dan memperbaiki produk tersebut. Jika dirasa tidak ada perbaikan maka produk dapat lanjut ke tahapan berikutnya.

Keenam, uji coba produk, menurut (Sugiyono, 2011:302), uji coba produk adalah produk yang telah melewati tahap validasi dan revisi maka produk tersebut menjadi bentuk *prototype* dan selanjutnya diuji coba. Dalam penelitian ini mengumpulkan responden dari 20 orang atlet karate sebagai *viewer* yang bertugas untuk menonton langsung video latihan karate yang telah dibuat. Hal tersebut mengadopsi pada penelitian (Rosadi, 2018), yang berjudul “Pengembangan Media Video Latihan Olahraga Kesehatan Bagi Masyarakat Umum Berbasis Web”. Prosedur dalam penilaiannya adalah 20 orang atlet karate sebagai *viewer/* penonton yang mengamati terlebih dahulu kemudian memberikan penilaiannya dengan mengisi angket melalui *google form* untuk mengetahui tingkat penilaian dan tanggapan terhadap video tersebut. Responden diambil dari berbagai latar belakang pendidikan dan atlet karate mulai dari sekolah menengah pertama, atas sampai mahasiswa dengan teknik *purposive sampling* yaitu mengambil sampel yang memiliki ciri dan karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian (Maksum, 2018:71). Dan pada penelitian ini sampel yang diambil dari atlet yang pernah mengikuti kejuaraan tingkat internasional, nasional dan daerah dan masih aktif berpartisipasi dalam kejuaraan dan rutin melaksanakan

latihan di dojonya masing-masing. Uji coba bertujuan untuk mengetahui penilaian dan tanggapan dari atlet kepada produk yang dibuat yaitu video latihan karate berbasis web.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik angket/ kuesioner tertutup dan tanggapan oleh atlet terhadap produk video. Pengumpulan data yang digunakan adalah penilaian produk dalam aspek tampilan dan materi video dan pengisian tanggapan atlet secara tertulis. Untuk menilai kelayakan media video yang telah dibuat, maka dalam skala pengukuran menggunakan skala *likert*. Variabel yang akan diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel dan kemudian digunakan untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Didalam skala *likert* terdapat distribusi nilai setiap jawabannya. Skala *likert* menurut pendapat (Sugiyono, 2011:136), dijelaskan pada table berikut :

Tabel 1. Kategori Penilaian Kelayakan

Kategori Penilaian	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 2. Interpretasi Kategori Penilaian

Kategori Penilaian	Interpretasi
Sangat Setuju	Ahli multimedia dan ahli beladiri karate menyatakan bahwa produk desain video sangat layak digunakan sebagai media latihan dan instrumen penelitian.
Setuju	Ahli multimedia dan ahli beladiri karate menyatakan bahwa produk desain video layak digunakan sebagai media latihan dan instrumen penelitian.
Cukup Setuju	Ahli multimedia dan ahli beladiri karate menyatakan bahwa produk desain video cukup layak digunakan sebagai media latihan dan instrumen penelitian.
Tidak Setuju	Ahli multimedia dan ahli beladiri karate menyatakan bahwa produk desain video tidak layak digunakan sebagai media latihan dan instrumen penelitian.
Sangat Tidak Setuju	Ahli multimedia dan ahli beladiri karate menyatakan bahwa produk desain video sangat tidak layak digunakan sebagai media latihan dan instrumen penelitian.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah menganalisis data yang terkumpul untuk mendiskripsikan dan memberikan gambaran data, tanpa memberikan kesimpulan yang berlaku untuk umum (Maksum, 2018).

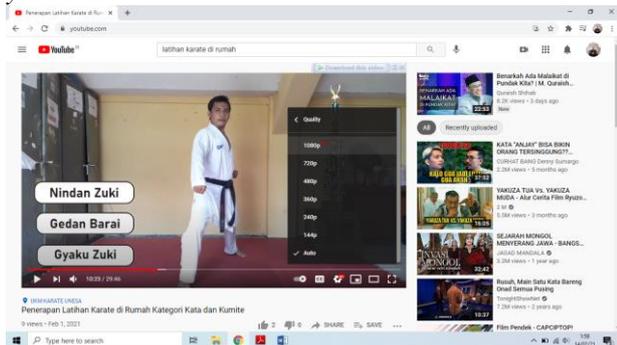
3. HASIL

Dalam pelaksanaan penelitian tahap pertama adalah mengumpulkan data sebagai informasi untuk menyusun

draft produk desain video yaitu berupa referensi dan literatur pustaka dan video dengan judul atau tema yang sama. Setelah mengumpulkan data tersebut kemudian masuk ke dalam penyusunan desain produk, pada tahapan ini terdapat 3 tahap (Arsyad, 2006), antara lain :

- a) Penyusunan draft materi, naskah serta gambaran pengambilan video. Penyusunan draft materi secara garis besar terdapat 3 poin yakni : 1) Pembukaan dan pemanasan, 2) Materi inti (Kata dan Kumite), 3) Pendinginan dan penutup.
- b) Pengambilan video. Pada proses ini lokasi yang digunakan adalah di UKM karate Universitas Negeri Surabaya. Alat bantu dalam proses ini menggunakan kamera smartphone Samsung A20 dan *tripod* kamera.
- c) Editing video. Pada proses editing video menggunakan alat bantu berupa perangkat lunak atau *software* komputer yaitu Sony Vegas Pro 13.0 yang menghasilkan berupa video dengan format mp4.

Produk pada penelitian ini adalah video latihan karate yang ditujukan untuk atlet karate secara umum berbasis web yaitu *youtube*. Video yang memuat isi latihan karate dan sesuai dengan prinsip latihan yaitu pemanasan, latihan inti, dan pendinginan. Target yang menjadi tujuan pada penelitian ini yaitu atlet karate, apalagi pada era modern ini teknologi informasi dapat dimanfaatkan oleh atlet karate untuk mencari referensi latihan yang dapat diterapkan di rumah. Video latihan karate yang berjudul “Penerapan Latihan Karate di Rumah Kategori Kata dan Kumite” ini diunggah melalui web *youtube* dan media sosial dengan tujuan untuk menyebarkan video tersebut. Berikut adalah tampilan video pada *youtube*.



Gambar. 1 Tampilan Video di *Youtube* “Penerapan Latihan Karate di Rumah Kategori Kata dan Kumite”

Selain tujuan sebagai materi referensi bagi atlet karate, video ini dibuat untuk mengenalkan dan mengajak bagi atlet pemula untuk belajar dan hidup aktif dengan latihan beladiri karate. Dan juga mengenalkan tentang prinsip latihan yang terkandung dalam video ini untuk dapat diterapkan di rumah atau di dojo (tempat latihan beladiri karate). Video latihan karate dengan judul “Penerapan Latihan Karate di Rumah Kategori Kata dan Kumite” ini dapat diakses melalui tautan berikut : <https://youtu.be/UYSVb9PMY-I>

Penilaian Para Ahli dan Atlet Karate

Pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) yang membutuhkan validator sebagai penilai desain video latihan karate sebelum diuji coba kepada subjek penelitian yaitu atlet karate.

Ahli bidang multimedia yang memvalidasi desain video ini menilai dalam dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek komunikasi. Ahli bidang multimedia yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Muhamad Faruk. Hasil validasi penilaian yang diberikan untuk desain video ini ditampilkan sebagai berikut :

Tabel 3. Validasi Penilaian Aspek Tampilan Ahli Multimedia

No.	Aspek	Indikator		
		Kurang Baik	Baik	Sangat Baik
1.	Kualitas gambar dalam video		√	
2.	Kualitas kejelasan suara dalam video		√	
3.	Kualitas pencahayaan dalam video		√	
4.	Penampilan model dalam video		√	
5.	Bahasa yang digunakan dalam video		√	
6.	Kejelasan materi dalam video		√	

Tabel 4. Validasi Penilaian Aspek Komunikasi Ahli Multimedia

No.	Indikator	Penilaian			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Penyampaian dalam video bersifat komunikatif		√		
2.	Perbendaharaan kata yang mudah dimengerti oleh masyarakat		√		
3.	Video ini mengandung unsur promotif dalam mengajak atlet untuk latihan		√		
4.	Video ini mengandung unsur edukatif dan informatif dalam bidang Ilmu Keolahragaan		√		
5.	Penyampaian tidak berbelit-belit		√		
6.	Video ini bebas				

	dari unsur pornografi dan tindakan yang diluar moral lainnya	√
7.	Video ini bebas dari unsur plagiarisme	√
8.	Video ini mudah diakses oleh para atlet karate	√
9.	Video ini layak untuk ditonton oleh semua kalangan atlet karate	√
10.	Video ini ikut serta dalam memajukan perkembangan Ilmu Keolahragaan dan IPTEK	√

Ahli bidang beladiri karate yang memvalidasi desain video ini menilai dalam aspek materi yang terkandung di dalam desain video. Ahli bidang beladiri karate yang menjadi validator pada penelitian ini adalah Afifan Yulfadinata. Hasil validasi penilaian yang diberikan untuk desain video ini ditampilkan sebagai berikut :

Tabel 5. Validasi Penilaian Aspek Materi Ahli Beladiri Karate

No.	Indikator	Penilaian			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Materi dalam video sudah sesuai dengan materi karate yang dianjurkan untuk atlet karate	√			
2.	Video ini mengandung unsur promotif atau mengajak atlet karate untuk latihan dengan repetisi yang tepat	√			
3.	Video ini mengandung unsur preventif atau membantu atlet mencegah resiko penyakit dan cedera akibat dosis latihan yang salah	√			
4.	Video ini mengandung unsur rehabilitatif				

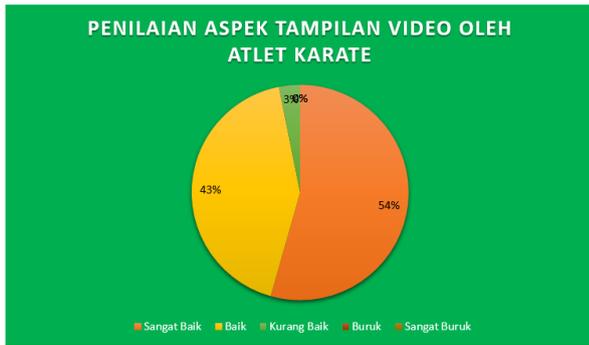
	dalam hal meningkatkan derajat kebugaran atlet	√
5.	Video ini membantu manambah wawasan atlet karate seputar beladiri karate	√
6.	Video ini membantu meningkatkan pengembangan media latihan karate bagi atlet	√

Produk desain video latihan karate yang berjudul "Penerapan Latihan Karate di Rumah Kategori Kata dan Kumite" yang telah dibuat dan melalui tahap validasi oleh ahli multimedia dan ahli beladiri karate, kemudian masuk ke tahap uji coba oleh 20 atlet karate sebagai *viewer/* penonton untuk memberikan penilaian dan tanggapan kepada produk desain video tersebut. Para atlet menilai dalam dua aspek yaitu aspek tampilan dan materi yang sebelumnya mengamati video terlebih dahulu melalui link web *Youtube*. Adapun hasil penilaian yang diberikan oleh para atlet ditampilkan pada tabel berikut :

Tabel 6. Penilaian Aspek Tampilan Oleh Atlet Karate

No.	Indikator	Penilaian				
		Sangat baik	Baik	Cukup Baik	Buruk	Sangat Buruk
1.	Kualitas kejelasan gambar dalam video	11	9			
2.	Kualitas kejelasan suara dalam video	11	8	1		
3.	Kualitas pencahayaan dalam video	11	7	2		
4.	Durasi dalam tayangan video	10	10			
5.	Penampilan model yang ada dalam video	11	9			
6.	Penjelasan tambahan (tulisan) dalam video	11	9			
7.	Bahasa yang digunakan dalam video	13	6	1		
8.	Kejelasan pemilihan soundtrack/ music dengan video	9	10	1		

Hasil penilaian aspek tampilan oleh atlet karate bila digambarkan dengan diagram sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Penilaian Tampilan Video Oleh Atlet Karate

Tabel 7. Penilaian Aspek Materi Oleh Atlet Karate

No.	Indikator	Penilaian		
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju
1.	Isi materi dalam video sesuai dengan judul	13	7	Sangat Tidak Setuju
2.	Isi materi dalam video ini semua prinsip karate yang baik dan benar	12	8	Sangat Tidak Setuju
3.	Video membantu menambah wawasan seputar karate	12	8	Sangat Tidak Setuju
4.	Penjelasan materi dalam video mudah dipahami	14	6	Sangat Tidak Setuju
5.	Penyampaian materi tidak berbelit-belit	11	9	Sangat Tidak Setuju
6.	Video ini membantu mempromosikan cabang olahraga beladiri karate	13	7	Sangat Tidak Setuju
7.	Isi dalam video ini mengajak masyarakat untuk latihan karate dengan baik dan benar	12	8	Sangat Tidak Setuju

Hasil penilaian aspek materi oleh atlet karate bila digambarkan dengan diagram sebagai berikut :



Gambar 3. Diagram Penilaian Materi Video Oleh Atlet Karate

Pada penelitian ini data pendukung lain yang dikumpulkan adalah latar belakang dan tingkat sabuk yaitu bertujuan untuk mengetahui kesesuaian latar belakang pendidikan dengan tingkat sabuk yang dicapai dari 20 atlet karate sebagai *viewer*/ penonton. Hasil dari data yang dikumpulkan bila digambarkan melalui grafik sebagai berikut :



Gambar 2. Tingkatan Sabuk



Gambar 3. Latar Belakang Pendidikan

Selain penilaian dari atlet karate dengan mengisi angket/ kuesioner, data pendukung yang terakhir adalah tanggapan dari atlet karate untuk menilai secara tertulis yang diharapkan dapat memberikan sebuah saran dan kritik terkait video latihan karate tersebut. Daftar tanggapan dari atlet karate ditampilkan di dalam tabel berikut :

Tabel 8. Tanggapan Atlet Karate

No.	Nama	Tanggapan
1.	Dwiki Amrullah Bada'ang	Video sangat baik, bisa kembali latihan meskipun tidak tatap muka
2.	Reyhan Syaifullah	Mengajarkan kita latihan beladiri tidak hanya bisa di tempat latihan dirumah juga bisa yang untuk mengasa kemampuan kita dalam beladiri
3.	Surya Putra A. W	Saya sangat berterima kasih karena dengan adanya video ini dapat membantu para arkateka untuk dapat belajar mandiri di rumah
4.	Eril Susanti	Sangat bermanfaat dan membantu saya untuk berlatih dirumah
5.	Aditya Martadinata	Cara penyampaian dalam video sudah cukup jels dan tidak terlalu

	Sarosa	bertele-tele
6.	Chaerul Alam	Semua tehnik dalam karate dan penjelasan materinya sudah baik dan mudah di pahami sebagai sarana pembelajaran dan latihan model audio visual untuk cabang olahraga karate
7.	Yunita Ulfa	Menurut saya prinsip penerapan yang ada di video tersebut memudahkan kita saat sedang berlatih dirumah, karna pada saat latihan dirumah sering kali kita merasa kebingungan untuk melakukan tiap gerakan-gerakan tersebut.
8.	Farrel Alfa Surya putra	Sangat membantu untuk kita latihan dirumah
9.	Aisha Azalia N.C	membentuk karakter dan menciptakan atlet yg unggul dan profesional dari materi - materi di fakultasnya.
10.	R. Zufar Fulvian Noor Haq	Penjelasan sudah jelas, runtut, dan sangat baik. Bahasa yang digunakan juga sangat mudah untuk dipahami. Terimakasih
11.	Aprisiella Dwi Rahayu	Kalau bisa tambah beberapa gerakan untuk yg kata, pengulangannya gak usah terlalu banyak
12.	Venti Noor Cholifah	Video tersebut sangat membantu bagi pemula
13.	Agustina Indah Mahardika	dalam video tersebut jelas dan baik dalam penyampaian, namun hanya saja dalam backgroundnya dan sound traknya kurang menarik, tetapi penyampiannya sangat jelas dan mudah di pahami
14.	Anugrah Erika Putri Abriyanto	Kuda-kudanya waktu KATA naik turun
15.	Maria Caroline	-
16.	Argo Sahputro	Sangat baik untuk penjelasan dasar tentang olahraga karate
17.	Muhammad Hafidz Mahasdiatnata	Kualitas video dan audio yang dibuat sangat bagus, dan dalam penyampaian materi tidak berbelit-belit.
18.	Nur Hanifah	Materi teknik dan kata sangat sesuai untuk diterapkan pada saat latihan. urutan tahapan latihan juga sudah sesuai.
19.	Dimas Sanjaya	Video yang di tampilkan sangat bermanfaat, dan menambah wawasan dalam berlatih karate
20.	Dhecky Cahyo Saputro	Semoga sukses, terima kasih ilmunya

4. PEMBAHASAN

Pada tahap validasi oleh ahli multimedia dalam aspek tampilan dan aspek komunikasi, ahli multimedia

memberikan nilai indikator “Baik” pada semua aspek di dalam aspek tampilan yaitu : kualitas gambar, kualitas kejelasan suara, kualitas pencahayaan, penampilan model, Bahasa dan kejelasan materi. Hal ini senada dengan hasil validasi (Rosadi, 2018) bahwa menunjukkan nilai “Sangat Baik” pada 5 indikator dan 1 indikator yaitu indikator kualitas pencahayaan mendapat nilai “Baik”. Sedangkan pada aspek komunikasi ahli multimedia memberikan nilai “Sangat Setuju” pada 3 indikator yaitu : indikator plagiarisme, indikator akses, dan indikator kelayakan ditonton. Selain itu juga memberikan nilai “Setuju” pada 7 indikator di dalam aspek komunikasi, antara lain : indikator komunikatif, indikator perbendaharaan kata, indikator promotif, indikator edukatif dan informatif, indikator penyampaian, indikator moral, dan indikator perkembangan IPTEK. Hasil validasi aspek komunikasi ini pun senada dengan hasil validasi (Rosadi, 2018), bahwa mendapatkan nilai “Sangat Baik” pada 4 indikator, antara lain : indikator penyampaian, indikator moral, indikator plagiarisme, dan indikator akses. Dan mendapatkan nilai “Baik” pada 6 indikator lainnya, antara lain: indikator komunikatif, indikator perbendaharaan kata, indikator promotif, indikator edukatif dan informatif, indikator kelayakan ditonton, dan indikator perkembangan IPTEK.

Pada tahap validasi aspek materi oleh ahli beladiri karate memberikan nilai “Sangat Setuju” pada semua indikator di dalam aspek materi, indikator tersebut antara lain : materi karate (Kata dan Kumite), unsur promotif, unsur preventif, unsur rehabilitatif kebugaran, wawasan atlet karate, pengembangan media latihan. Hasil validasi diatas senada dengan validasi (Rosadi, 2018:44), bahwa seluruh indikator materi mendapatkan nilai “Setuju”. Selain memberi validasi, ahli beladiri karate memberikan tanggapannya. Berikut adalah tanggapan ahli beladiri karate “Dalam pembuatan instrumen ini sudah bagus dan layak untuk dilanjutkan ke pelaksanaan penelitian”.

Pada diagram penilaian aspek tampilan video oleh atlet karate mendapatkan nilai 54% “Sangat Baik, 43% “Baik” dan 3% “Kurang Baik”. Hasil penilaian diatas menunjukkan hal yang sama dengan (Rosadi, 2018:45), bahwa sama-sama memiliki nilai tinggi pada nilai “Sangat Baik dan Baik” yaitu : 28% “Sangat Baik” dan 68% “Baik” sedangkan 4% “Kurang Baik”.

Pada penilaian aspek materi oleh atlet karate mendapatkan nilai 62% “Sangat Setuju” dan 38% “Setuju”. Hasil penilaian diatas mendapatkan hasil yang sama-sama tinggi dengan (Rosadi, 2018:45), pada nilai “Sangat Setuju” dan “Setuju” yaitu : 46% “Sangat Setuju”, 51% “Setuju”, dan 3% “Tidak Setuju”.

Pada data grafik tingkatan sabuk diatas menunjukkan bahwa sebanyak 8 atlet masih pada tingkat sabuk hitam Dan 1, 5 atlet pada sabuk coklat, 3 atlet pada sabuk kuning, 2 atlet pada sabuk hitam Dan 2 dan 2 atlet pada sabuk hitam Dan 3. Hal ini menunjukkan sebagian besar para atlet sudah memiliki pemahaman materi dan keterampilan materi yang matang dilihat dari pencapaian sabuk yang diraih sampai saat ini.

Adapun pada grafik latar belakang pendidikan para atlet menunjukkan bahwa sebanyak 15 atlet dalam pendidikan di perguruan tinggi, 3 atlet masih siswa sekolah menengah atas, dan 2 atlet masih sekolah menengah pertama. Hasil pada grafik latar belakang pendidikan bahwa kesesuaian dengan pencapaian tingkat sabuk yang menunjukkan sebagian besar mahasiswa/ mahasiswi mencapai pada tingkat sabuk hitam.

Pada tabel di atas terdapat tanggapan dari para atlet setelah memberikan penilaian dari aspek tampilan dan materi. Dari tanggapan didalam tabel menunjukkan sebanyak 19 atlet memberikan tanggapannya dan 1 atlet tidak memberikan tanggapan. Dari 19 tanggapan dapat ditarik bahwa terdapat 3 saran dan kritik dari atlet yang menyinggung pada aspek tampilan dan materi. Pertama adalah dari Anugrah Erika Putri Abriyanto memberikan tanggapan “Kuda-kudanya waktu KATA naik turun”, kedua dari Aprisiella Dwi Rahayu memberikan tanggapan “Kalau bisa tambah beberapa gerakan untuk yg kata, pengulangannya gak usah terlalu banyak” dan ketiga dari Agustina Indah Mahardika memberikan tanggapan “...namun hanya saja dalam backgroundnya dan soundtraknya kurang menarik...”. Selain 3 saran dan kritik diatas, sebanyak 16 atlet memberikan tanggapan berupa harapan, penilaian dan ucapan terima kasih.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan pada penelitian ini adalah pada produk desain video latihan karate yang telah dibuat dengan judul “Penerapan Latihan Karate di Rumah Kategori Kata dan Kumite” telah melalui tahapan produk desain yakni penyusunan draft materi, pengambilan video, dan editing video. Sebelum memproduksi video ini adalah melakukan analisis terhadap video latihan karate dengan judul atau tema yang sama, diharapkan mendapat referensi dan acuan dalam tahap produksi desain video yang akan dibuat untuk atlet secara umum. Adapun indikator penting adalah aspek tampilan dan aspek materi karate itu sendiri. Kemudian produk video tersebut melalui tahapan penelitian yakni validasi oleh para ahli yaitu dari ahli multimedia dan ahli beladiri karate dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk desain video. Hasil validasi oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa pada aspek tampilan dan aspek komunikasi dari ahli multimedia menunjukkan bahwa nilai “Baik” mendapat nilai tertinggi, hal senada pada aspek komunikasi nilai “Sangat Setuju” dan “Setuju” mendapat nilai tinggi. Pada hasil validasi aspek materi dari ahli beladiri karate menunjukkan nilai “Sangat Setuju” mendapat nilai tertinggi. Hal tersebut dapat digambarkan bahwa produk video mengandung unsur-unsur yang penting yaitu unsur promotif (mengajak), unsur preventif (pencegahan), unsur rehabilitatif (perbaikan), unsur wawasan dan unsur media latihan karate. Pada tahap uji coba sesuai dengan target tujuan penelitian adalah para atlet karate sebagai *viewer/* penonton untuk memberikan penilaian dan tanggapan

kepada produk desain video tersebut dapat disimpulkan bahwa pada aspek tampilan pada nilai “Sangat Baik” dan “Baik” mendapat nilai tinggi. Dan juga pada aspek materi mendapat nilai “Sangat Setuju” dan “Setuju” yang tinggi. Beserta tanggapan dari para atlet yang sebagian besar memberikan harapan, penilaian dan ucapan terima kasih.

Saran

Saran pada penelitian ini berdasarkan pada tanggapan 3 orang atlet yang memberikan tanggapan berupa saran dan kritik secara tertulis yang mengarah pada aspek dan materi. Dari saran tersebut melalui pengembangan akan menjadi bahan evaluasi dalam proses produksi desain video.

Pada tahap validasi produk disarankan terdapat ahli karate yaitu seorang pelatih dan wasit/ juri, sehingga dalam tahap tersebut betul-betul detail dalam uji validasinya. Dan materi yang diberikan cukup KATA saja, karena kumite adalah materi yang harus dilaksanakan secara berlawanan atau berpasangan secara langsung sehingga materi yang diterima dapat mudah dipahami.

REFERENSI

- Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo.
- Efendi, A., Sumarni, S. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah*. Surakarta: Universitas Negeri Surakarta.
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Unesa University Press.
- Maksum, A. (2018). *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rosadi, D. (2018). *Pengembangan Media Video Latihan Olahraga Kesehatan Bagi Masyarakat Umum Berbasis Web*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sadirman, A. (1998). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2009). *Perencanaan dan Desain Sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sulaeiman, A., H. (2003). *Media Audio-Visual*. Jakarta: Pustaka Media.
- Yulfadinata, A. (2017). *Buku Ajar Mahasiswa Beladiri Karate*. Unesa University Press.