

B13

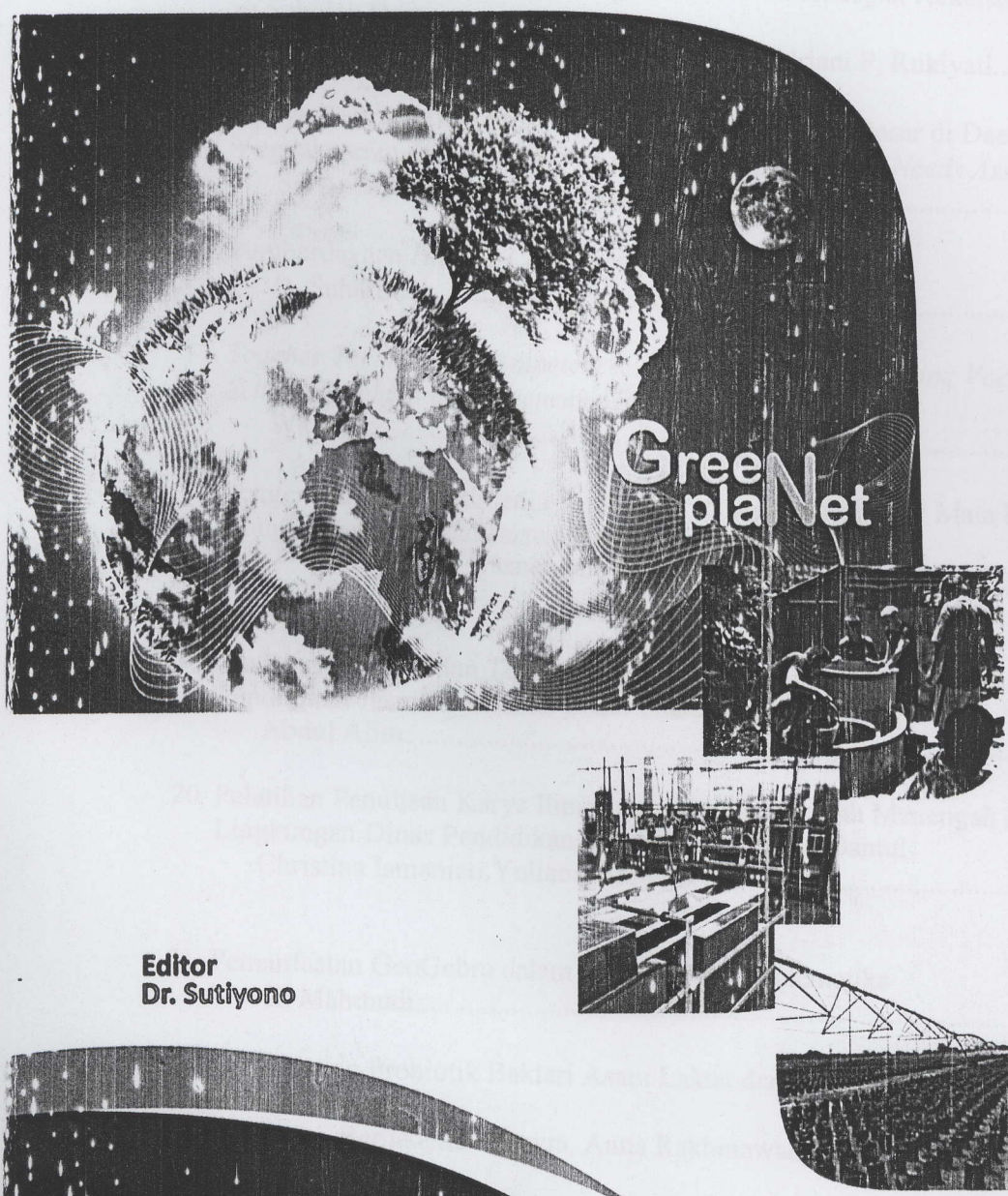
6

B

ISBN 978-979-97909-2-7

Proseding Seminar Nasional

"IPTEKS UNTUK SEMUA"



Green
planNet

Editor
Dr. Sutiyono



LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2011

12. Identifikasi Hambatan Implementasi Hasil Workshop Guru SMP MGMP IPA untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis "Weblog Wordpress" Yuliati, Ciptono, Tutiek Rahayu, dan Denny Darmawan.....	150
13. Pelatihan Pengelolaan Perpustakaan Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Se-Unit Pelaksanaan Teknis (UPT) Kecamatan Panggang Kabupaten Gunungkidul Setya Raharja, Lia Yuliana, Meilina Bustari.....	164
14. Pelatihan <i>Respect Education</i> bagi Guru untuk Mencegah Kekerasan di Sekolah Dasar Mami Hajaroh, Ariefa Efaningrum, L. Andriani P, Rukiyati.....	176
15. Upaya Peningkatkan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Pelatihan Komputer Berbasis <i>User Needs Assesment</i> Sri Andayani, Kuswari Hernawati, Wahyu S.....	190
16. Pemberdayaan <i>Human Capital</i> pada Sektor Olahraga B. Suhartini.....	201
17. <i>Teacher Technology Competence: The Urgently to Improving Vocational High School Teachers Competence in Indonesia</i> Wagiran.....	208
18. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Lemparan Pantul Mata Kuliah Permainan Bola Basket bagi Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Tri Ani Hastuti, Basnendar Akbar Gautama.....	220
19. Sosialisasi Permainan Tenis sebagai Upaya Peningkatan Profesionalisme Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Kabupaten Kulonprogo Abdul Alim.....	232
20. Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah bagi Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri di Lingkungan Dinas Pendidikan Dasar se-Kabupaten Bantul Christina Ismaniati, Yuliana, Safitri Yosita Ratri.....	242
21. Pemanfaatan GeoGebra dalam Pembelajaran Matematika Ali Mahmudi.....	257
22. Pemanfaatan Probiotik Bakteri Asam Laktat dari Limbah Ikan untuk Menurunkan Kadar Kolesterol Astuti, Bernadetta Oktavia, Anna Rakhmawati.....	266

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN LEMPARAN PANTUL
MATA KULIAH PERMAINAN BOLABASKET BAGI
MAHASISWA PRODI PJKR FIK UNY**

Oleh :

Tri Ani Hastuti dan Basnendar Akbar G

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk *software* pembelajaran berupa *compact disc* pembelajaran permainan bolabasket dengan bantuan multimedia komputer untuk pembelajaran lemparan pantul dalam permainan bolabasket. *Compact disc* pembelajaran tersebut, dapat digunakan untuk pembelajaran sehingga dapat mengatasi permasalahan keterbatasan sumber belajar dan dapat memudahkan mahasiswa dalam menguasai teknik dasar lemparan pantul.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*), yang berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Prosedur pengembangan yang dilakukan adalah mendesain, membuat, dan mengevaluasi dalam penelitian ini, menggunakan langkah-langkah hasil adaptasi dari pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall (2003).

Subjek uji coba produk adalah mahasiswa Program Studi PJKR FIK UNY yang menempuh mata kuliah permainan bolabasket. Hasil validasi oleh ahli materi adalah "baik" (rerata skor 3,97), sedangkan penilaian ahli media pada produk adalah "baik" (rerata skor 3,50). Pada uji coba satu lawan satu penilaian mahasiswa adalah "sangat baik" (rerata skor 4,23). Pada uji coba kelompok kecil penilaian mahasiswa adalah "baik" (rerata skor 4,18). Pada uji coba kelompok besar penilaian mahasiswa adalah "sangat baik" (rerata skor 4,27). Berdasarkan hasil penilaian tersebut, produk ini layak digunakan dalam pembelajaran untuk matakuliah dasar gerak permainan bolabasket bagi mahasiswa Program Studi PJKR FIK UNY.

Kata kunci: *pengembangan multimedia pembelajaran, lemparan pantul bolabasket*

Pendahuluan

Memberikan ruang yang lebih kepada mahasiswa untuk melakukan aktifitas sesuai dengan keinginan dan kemampuannya merupakan hal yang penting untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hal ini akan memudahkan mahasiswa dalam menguasai konsep materi yang dipelajari karena mahasiswa ikut dalam menemukan pengetahuan yang akan diperoleh mahasiswa itu sendiri.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan di hampir semua aspek kehidupan manusia. Perguruan tinggi sebagai salah satu institusi yang ada di Indonesia dituntut untuk terus-menerus meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajarannya sehingga dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas. Kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang dilakukan, yaitu pengorganisasian, cara penyampaian dan pengelolaan pembelajaran. Mutu

akan dapat terwujud jika proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif, yang
diartikan bahwa proses pembelajaran dapat berlangsung secara lancar, terarah, dan
sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran diperlukan adanya keterkaitan yang sistemik dan sinergis
antara berbagai faktor yaitu dosen, mahasiswa, bahan, media, fasilitas, dan sistem
pembelajaran, menjadi satu dalam sebuah proses pembelajaran sehingga dapat
menghasilkan kompetensi yang bermanfaat dan bertujuan. Jadi, fasilitas proses belajar,
kurikulum yang relevan, bahan ajar yang mampu menyediakan aneka stimulus, suasana
yang menyenangkan, menarik, menantang, dan bermakna sangat dibutuhkan untuk
mencapai sebuah pembelajaran yang berkualitas. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor
19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 menyebutkan:

”bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara
interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk
berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas,
dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta
psikologis peserta didik.”

Untuk menunjang pengalaman belajar yang berkualitas diperlukan akses pada
materi mutakhir, wawasan dan keterampilan pembelajaran sangat dibutuhkan untuk
menjadikan proses pembelajaran menjadi kondusif. Selain itu, motivasi dan kesiapan
belajar mahasiswa perlu ditingkatkan mengingat kurangnya waktu belajar, lingkup materi
yang sangat luas, serta laju akselerasi di bidang ilmu, teknologi dan seni yang begitu cepat,
keterbatasan media pembelajaran baik jenis maupun jumlahnya, serta kemampuan
memanfaatkan media masih kurang. Hal ini dapat menyebabkan suasana yang kurang
dapat memotivasi mahasiswa melakukan kegiatan belajar.

Permainan bolabasket merupakan salah satu mata kuliah wajib yang dilaksanakan
mahasiswa dengan bobot 1 SKS praktik dan 1 SKS teori. Proses pembelajaran matakuliah
permainan bolabasket terutama pada teknik dasar lemparan pantul pada mahasiswa Prodi
PJKR selama ini masih banyak kekurangan dan perlu untuk dibenahi. Beberapa
permasalahan yang timbul dalam perkuliahan yaitu kurangnya variasi pengelolaan
mahasiswa di dalam kelas, artinya aktivitas pembelajaran masih secara klasikal, media
yang biasa digunakan dalam mengajarkan dasar gerak bolabasket oleh dosen berupa
demonstrasi secara langsung. Kondisi seperti ini terjadi karena mahasiswa beranggapan
dosen merupakan sumber utama dalam pembelajaran terutama praktik di lapangan. Selain
itu juga belum memanfaatkan peranan multimedia sebagai salah satu sumber belajar yang
mendukung pada tercapainya kompetensi yang diharapkan.

Pemanfaatan multimedia yang kurang selama ini dikarenakan beberapa factor, antara lain masih banyak mahasiswa yang menganggap dosen sebagai sumber informasi dalam pembelajaran, masih ditemukan beberapa mahasiswa kurang aktif dan kreatif untuk secara mandiri berusaha membaca buku referensi dan sumber belajar lainnya seperti gambar (teknik gerakan) maupun video yang bisa diperoleh dari internet. Metode pembelajaran lemparan pantul yang diterapkan dalam pembelajaran sudah bervariasi, namun dirasakan ada yang kurang, yaitu dalam hal merangsang kreativitas mahasiswa untuk mencoba berbagai pola-pola pembelajaran lemparan pantul yang aktif dan menyenangkan. Untuk pembelajaran saat ini media pembelajaran sangat penting untuk diberikan karena dapat membantu sebuah kelancaran dan kesuksesan pembelajaran.

Memperhatikan fenomena di atas, maka perlu pengembangan media pembelajaran bolabasket dikaitkan dengan tuntutan globalisasi saat ini yang ditandai oleh semakin meluasnya penggunaan teknologi komputer di hampir seluruh segi kehidupan, khususnya di bidang pendidikan. Memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology - ICT*) khususnya teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membantu memecahkan masalah belajar yang dihadapi. Di dalam proses pembelajaran pemilihan media yang tepat diyakini dapat membantu menyampaikan pesan dengan benar, efektif, efisien, dapat menciptakan dan memperkaya pengalaman belajar, mampu menghadirkan gambaran mengenai sebuah kejadian sedekat atau senyata mungkin, serta mampu meningkatkan keaktifan dan keterampilan mahasiswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kiranya perlu untuk mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran lemparan pantul pada matakuliah permainan bolabasket. Melalui penelitian dan pengembangan ini maka akan menghasilkan sebuah media berupa *compact disc* pembelajaran lemparan pantul untuk mata kuliah permainan bolabasket yang efektif, serta mudah dipahami oleh mahasiswa. Mahasiswa dapat memanfaatkan *compact disc* pembelajaran tersebut dengan menggunakan komputer yang tersedia di laboratorium komputer di fakultas atau dapat juga dipakai untuk belajar di rumah masing-masing.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk *software* pembelajaran berupa *compact disc* pembelajaran lemparan pantul dengan bantuan multimedia komputer pada mata kuliah permainan bolabasket dan diharapkan *compact disc* tersebut dapat membantu dalam proses pembelajaran pada mata kuliah permainan bolabasket.

Multimedia adalah suatu istilah umum bagi suatu media yang menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan pembelajaran atau bukan. Keragaman media ini meliputi teks, gambar, audio, video, animasi bahkan simulasi (Pramono, 2008). Di dalam pengoperasiannya, multimedia dibantu oleh komputer. Menurut Rosch (Imam Muiz, 2000) mengatakan bahwa multimedia adalah kombinasi komputer dan video atau merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks atau kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output* dari data, media ini dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik dan gambar atau merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Multimedia banyak digunakan di berbagai bidang pekerjaan seperti presentasi bisnis, pelatihan dan pendidikan, film, *virtual reality*, aplikasi web, *game*, dan lain-lain.

Menurut Laura Hasiel (2009) cakupan multimedia itu adalah: adanya komputer sebagai basis keseluruhan sistem dalam pembelajaran, adanya berbagai informasi yang dapat diterima dalam bentuk audiovisual diam maupun bergerak, interaktif dengan pengguna yang dalam hal pembelajaran adalah pendidik dan peserta didik sebagai penerima. Multimedia sebagai media pembelajaran dapat dihasilkan menggunakan aplikasi multimedia seperti *power point*, *macromedia flash*, dan *macromedia director* dengan hasil produk berupa CD ataupun presentasi interaktif.

Multimedia yang dikhususkan untuk memenuhi kebutuhan proses pembelajaran dapat disebut dengan multimedia pembelajaran. Hooper (Pramono 2008) menyebutkan bahwa multimedia sebagai media presentasi berbeda dari multimedia sebagai media pembelajaran. Media presentasi tidak menuntut pengguna berinteraksi secara aktif di dalamnya, sekalipun ada interaksi maka interaksi tersebut adalah interaksi yang samar (*covert*). Media pembelajaran melibatkan pengguna dalam aktivitas-aktivitas yang menuntut proses mental di dalam pembelajaran. Dari perspektif ini aktivitas mental spesifik yang dibutuhkan di dalam terjadinya pembelajaran dapat dibangkitkan melalui manipulasi peristiwa-peristiwa instruksional (*instructional events*) yang sistematis. Di sini Hooper secara tegas menyatakan peran penting suatu desain instruksional di dalam multimedia pembelajaran (*educational multimedia*).

Berdasarkan uraian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran merupakan penyajian materi pelajaran kepada siswa dengan memanfaatkan berbagai media melalui teknologi komputer. Di dalam perkembangan berikutnya multimedia diartikan berupa pengintegrasian lebih dari satu media dan pembelajar dapat

...endalikan penyajian elemen media yang beragam tersebut, dapat mengendalikan
...berarti pebelajar dapat berinteraksi secara langsung.

Menurut Pramono (2008) ada tiga tipe pemanfaatan multimedia pembelajaran,

...itu:

1. Multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas atau klasikal. Misal jika guru menjelaskan suatu materi melalui pengajaran atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas. Latihan dan tes pada tipe pertama ini tidak diberikan dalam paket multimedia melainkan dalam bentuk print yang diberikan oleh guru.
2. Multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri/individual. Pada tipe kedua ini multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak. Berbeda dengan tipe pertama, pada tipe kedua seluruh kebutuhan instruksional dari pengguna dipenuhi seluruhnya di dalam paket multimedia. Artinya seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, *feedback* dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket.
3. Multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan di dalam paket ini. Paket semacam ini, seperti dijelaskan di muka, sering disebut CBL (*Computer Based Learning*).

Peranan Media dalam Menunjang Pembelajaran

Perkembangan teknologi multimedia semakin mempunyai peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan atau lebih spesifiknya dalam pembelajaran. Di dalam aktivitas pembelajaran, media sering didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara dosen dan mahasiswa. Media berperan sebagai perantara yang bertugas membantu menyampaikan pesan pembelajaran. Di dalam pembelajaran terjadi sebuah proses komunikasi antara dosen, mahasiswa dan bahan ajar. Disinilah peran media dibutuhkan untuk melancarkan proses komunikasi dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media merupakan hal yang tak terpisahkan dalam pembelajaran di perguruan tinggi. Pemanfaatan media merupakan upaya kreatif dan sistematis dari seorang dosen untuk menciptakan pengalaman belajar kepada mahasiswa. M. Suyanto (Laura Hasiel, 2009) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia dalam dunia pendidikan mempunyai peran pokok, khususnya dalam proses belajar mengajar yang akan meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi belajar, memfasilitasi belajar aktif dan eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa, dan memandu siswa untuk dapat belajar lebih baik.

Akmal Sudrajat (2008) menyatakan bahwa dalam pemakaiannya media mempunyai beberapa fungsi, yaitu:

- a. Dengan media pembelajaran pendidik dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didiknya. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, dan sebagainya. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka pendidik dapat menyajikan objek secara langsung kedalam bentuk video nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
- b. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak pengalaman belajar yang tidak mungkin hanya dialami secara langsung di dalam kelas oleh peserta didik, hal itu disebabkan karena objek yang terlalu besar atau kecil, objek bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, obyek terlalu kompleks dan berbahaya. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, maka semua objek itu dapat disajikan kepada peserta didik secara menarik.
- c. Dengan penggunaan media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan pendidik maupun dengan lingkungan sekitarnya.
- d. Media pembelajaran dapat menghasilkan kesamaan dalam melakukan pengamatan suatu objek.
- e. Media pembelajaran dapat menanamkan suatu konsep dasar dengan benar, konkrit, dan lebih realistik.
- f. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar peserta didik.
- g. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk mau belajar.
- h. Media memberikan pengalaman belajar yang lebih luas mulai dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Tujuan informasi dapat dipergunakan untuk menyajikan informasi dihadapan sekelompok peserta didik, serta fungsi memberi instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan peserta didik. Pemilihan media yang tepat sasaran dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran apabila dipadu dengan perilaku dosen yang berkualitas, perilaku belajar mahasiswa yang positif, iklim pembelajaran yang mendukung, dan tercukupinya materi pembelajaran. Semua komponen yang ada saling mendukung agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif, efisien, menyenangkan, dan bermakna.

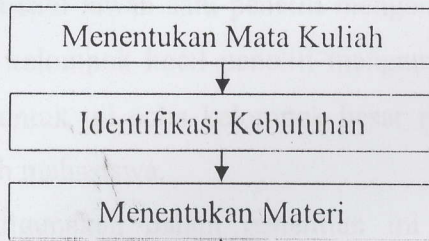
Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Menurut Sugiyono (2009: 297) metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam mendesain, membuat, dan mengevaluasi dalam penelitian ini, menggunakan langkah-langkah hasil adaptasi oleh Borg & Gall (2003). Langkah-langkah tersebut dilengkapi dari beberapa model pengembangan menurut Sadiman dkk (2003: 98). Langkah-langkah tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

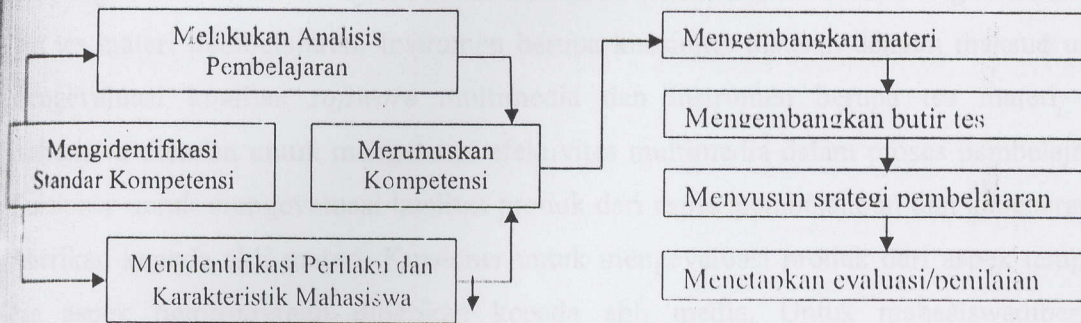
1. menentukan matakuliah
2. melakukan identifikasi kebutuhan produk
3. menentukan materi pilihan
4. melakukan pengembangan desain pembelajaran yang meliputi: menentukan tujuan pembelajaran yaitu standar kompetensi, analisis pembelajaran, identifikasi perilaku dan karakteristik mahasiswa, merumuskan kompetensi dasar, mengembangkan materi dan butir tes, menyusun strategi pembelajaran, dan menetapkan evaluasi/penilaian materi.
5. mengembangkan software multimedia pembelajaran meliputi :
 - a. pembuatan *flow chart view* dan penulisan naskah
 - b. pengumpulan bahan-bahan
 - c. proses pembuatan produk
6. evaluasi produk, dimaksudkan untuk memperoleh data dalam rangka merevisi produk. Tahap ini melibatkan ahli materi, ahli media, dan mahasiswa untuk uji coba (perorangan/satu-satu, kelompok kecil, dan kelompok besar)
7. Hasil akhir berupa *compact disc* pembelajaran lemparan pantul mata kuliah Permainan Bolabasket.

Untuk lebih jelas, berikut bagan prosedur pengembangan multimedia yang akan dibuat.

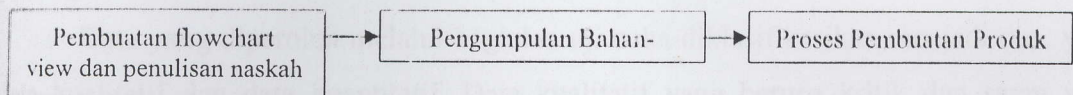
Pendahuluan



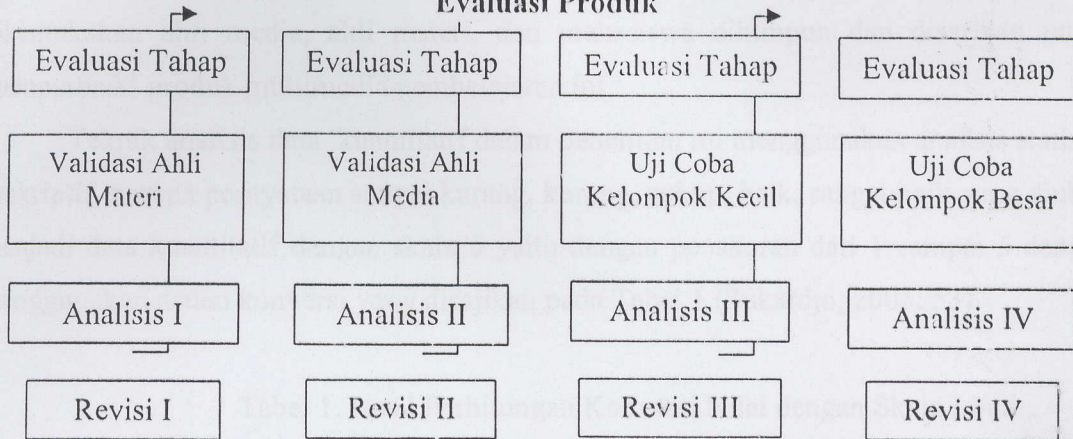
Pengembangan Desain Pembelajaran



Pengembangan Desain Software Multimedia



Evaluasi Produk



CD Multimedia pembelajaran lemparan pantul Mata Kuliah permainan bolabasket

Gambar 6. Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran (Sadiman dkk, 2003: 98)

Subjek uji coba atau responden yang terlibat dalam penelitian adalah mahasiswa FKIP FIK UNY semester dua angkatan 2010 yang mengambil matakuliah Permainan Bola basket. Pada uji coba satu lawan satu peneliti mengambil subjek uji coba sejumlah dua puluh mahasiswa, uji coba kelompok kecil peneliti mengambil subjek uji coba sejumlah delapan mahasiswa, dan untuk uji coba kelompok besar peneliti mengambil subjek uji coba sejumlah empat puluh mahasiswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah milik Nur Rohmah Muktiani yang sudah dimodifikasi berdasarkan kebutuhan dalam penelitian ini. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket/kuesioner dan tes materi pembelajaran. Instrumen berupa kuesioner disusun dengan maksud untuk mengevaluasi kualitas *software* multimedia dan instrumen berupa tes materi bagi mahasiswa disusun untuk mengetahui efektivitas multimedia dalam proses pembelajaran. Kuesioner untuk mengevaluasi kualitas produk dari aspek pembelajaran dan kebenaran isi diberikan kepada ahli materi. Kuesioner untuk mengevaluasi produk dari aspek tampilan dan aspek pemrograman diberikan kepada ahli media. Untuk mahasiswa diberikan kuesioner yang berupa tanggapan dari aspek pembelajaran, aspek tampilan, dan aspek pemrograman.

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi, dan mahasiswa dihimpun dan disarikan untuk memperbaiki produk multimedia pembelajaran ini.

Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup, baik, sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari 1 sampai 5 dengan menggunakan acuan konversi yang disajikan pada Tabel 1 (Sukardjo, 2005: 53).

Tabel 1. Hasil Perhitungan Konversi Nilai dengan Skala Lima

Kategori	Interval Skor
Sangat Baik	$X > 4,21$
Baik	$3,40 < X < 4,21$
Cukup Baik	$2,60 < X \leq 3,40$
Kurang	$1,79 < X \leq 2,60$
Sangat Kurang	$X \leq 1,79$

Berdasarkan hasil konversi skor ke nilai maka didapat nilai produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Hasil Penelitian dan Pengembangan

Produk yang akan dikembangkan, melalui tahap identifikasi kebutuhan seperti apa yang sebenarnya perlu untuk ditampilkan dalam multimedia pembelajaran, desain, produksi, evaluasi, dan revisi. Produk multimedia pembelajaran mata kuliah permainan bolabasket ini menggunakan *software macromedia director MX 2004* dalam pembuatannya. *Software* ini merupakan aplikasi program komputer yang sering digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Hasil produk awal dari multimedia pembelajaran selanjutnya dievaluasi melalui beberapa tahap, yaitu evaluasi ahli materi, ahli media, uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Hasil validasi produk oleh ahli materi menunjukkan bahwa produk memiliki kualitas yang baik. Skor yang diberikan oleh ahli materi untuk aspek pembelajaran dan aspek isi secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Kualitas Produk Multimedia Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Ahli Materi		Rerata	Kategori
	Tahap I	Tahap II		
Aspek Pembelajaran	3,5	4,58	4,04	Baik
Aspek Isi	3,23	4,54	3,89	Baik
Rerata	3,37	4,56	3,97	Baik

Hasil validasi produk oleh ahli media menunjukkan bahwa kualitas produk dilihat dari aspek tampilan dan aspek pemrograman dinyatakan baik. Skor yang diberikan oleh ahli media untuk kedua aspek tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Kualitas Produk Multimedia Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Ahli Materi		Rerata	Kategori
	Tahap I	Tahap II		
Aspek Tampilan	2,86	4,14	3,50	Baik
Aspek Pemrograman	2,71	4,29	3,50	Baik
Rerata	2,79	4,22	3,50	Baik

Hasil uji coba produk kepada mahasiswa ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Kualitas Produk Multimedia Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Rerata Skor Uji Coba	Rerata	Kategori
Satu Lawan satu	Aspek Tampilan	4,28	Baik
	Aspek Isi/Materi	4,13	Baik
	Aspek Pembelajaran	4,27	Sangat Baik
	Rata-rata	4,23	Sangat Baik
Kelompok Kecil	Aspek Tampilan	4,20	Baik
	Aspek Isi/Materi	4,24	Sangat Baik
	Aspek Pembelajaran	4,09	Baik
	Rata-rata	4,18	Baik
Kelompok Besar	Aspek Tampilan	4,33	Sangat Baik
	Aspek Isi/Materi	4,27	Sangat Baik
	Aspek Pembelajaran	4,08	Baik
	Rata-rata	4,23	Sangat Baik

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia untuk pembelajaran Mata Kuliah Permainan Bolabasket bagi mahasiswa Program Studi PJKR FIK UNY, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan penilaian pada substansi materi, media, dan penilaian uji coba secara keseluruhan, *software* multimedia CD pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan penilaian "baik" sehingga layak digunakan dalam perkuliahan.
2. Produk multimedia yang dihasilkan adalah CD pembelajaran lemparan pantul mata kuliah permainan bolabasket.

Keterbatasan

Penelitian dan pengembangan produk multimedia pembelajaran mata kuliah permainan bolabasket ini memiliki keterbatasan produk antara lain adalah:

1. Produk yang dihasilkan masih belum sempurna, masih memerlukan kelengkapan materi dan soal-soal pembahasan yang dapat dipergunakan untuk latihan bagi mahasiswa.
2. Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran mata kuliah permainan bolabasket ini bukan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan

produk multimedia pembelajaran, namun hanya untuk mengetahui apakah multimedia pembelajaran ini layak dipergunakan dalam pembelajaran secara individu, skala kecil dan skala besar sehingga dapat dipergunakan untuk sumber belajar mandiri oleh mahasiswa untuk meningkatkan kemampuannya.

Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat di sampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Penyajian materi pembelajaran perlu dilengkapi dengan kajian ilmu biomekanika olahraga dan kinesiologi sehingga mahasiswa dapat belajar gerak lebih efisien sedini mungkin.
2. Penelitian dan pengembangan produk ini memiliki keterbatasan, sehingga perlu dilakukan pengembangan lagi.
3. Perlu dilakukan uji keefektifan model yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk, dengan jumlah responden yang lebih banyak.

Daftar Pustaka

- Akmad Sudrajad. (2008). *Media Pembelajaran*. Diakses pada tanggal 06 Januari 2011, dari <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran>.
- B. Indah Nugraheni. (2007). "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Matakuliah Akuntansi Dasar I." *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* (Nomor 1 Tahun 2007). Hlm. 1-19.
- Borg, W.R. and Gall, M.D., & Gall, J.P. 2003. *Educational Reasearch. an Introduction*. Sevent Edition. New York: Longman.
- Gatot Pramono. (2008). *Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran*. Diakses pada tanggal 04 Agustus 2010, dari <http://Pustekinkom.Depdiknas.go.id>.
- imam Muiz. (2000). *Tinjauan Singkat Mengenai Multimedia*. Diakses pada Tanggal 04 Desember 2010, dari http://imam_muiz.staff.gunadarma.ac.id.
- Karwono. (2007). *Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Upaya Peningkatan Kualitas dan Hasil Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam Seminar tentang Pemanfaatan Sumber Belajar di Metro. 13 Nopember 2007.
- Laura Hasiel. (2009). *Multimedia Dalam Pembelajaran*. Diakses pada Tanggal 05 Oktober 2010, dari <http://laurahasiel.wordpress.com>.
- Nasution. (2003). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nuril Ahmadi. (2007). *Permainan Bolabasket*. Yogyakarta: Era Intermedia.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran*. Diktat Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Program Pascasarjana UNY. Tidak Diterbitkan.