JIUBJ

Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi, 22(3), Oktober 2022, 2099-2103
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat universitas Batanghari Jambi
ISSN 1411-8939 (Online), ISSN 2549-4236 (Print)
DOI 10.33087/jiubj.v22i3.2952

Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi

Muhammad Ali, David Iqroni*
Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kepelatihan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi
*Correspondence email: davidiqroni@unja.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video keterampilan teknik dasar badminton sebagai media pembelajaran untuk para atlet badminton. Penelitian ini meruoakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). penelitian ini dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu: Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk, Produksi Masal. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli media. Populasi dalam penelitian ini atlet badminton Universitas Jambidengan jumlah 5 atlet untuk uji coba kelompok kecil dan 10 atlet untuk uji coba kelompok besar. Hasil dari penelitian *Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi* adalah layak dihunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori 'Sangat Baik". Hal ini dapat dilihat dari hasil peneliian dari ahli materi 91% dan ahli media 94% serta uji coba kelompok besar sebesar 88%,dan uji coba kelompok kecil 76% dengan kategori "Baik". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video keterampilan teknik dasar badminton telah dinyatakan layak digunakan untuk media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan; Badminton; Video Keterampilan Teknik Dasar

Abstract*. This study aims to develop videos of basic badminton technical skills as a learning medium for badminton athletes. This research is a research and development research and development (R&D). This research was conducted in several steps, namely: Potential and Problems, Data Collection, Product Design, Design Validation, Design Revision, Product Trial, Product Revision, Usage Trial, Product Revision, Mass Production. Validation was carried out by media experts and media experts. The population in this study was badminton athletes PB. Boy Junior Kuala Tungkal with a total of 5 athletes for small group trials and 10 athletes for large group trials. The results of the research on the development of the Jambi University Badminton Learning Video Tutorials are worthy of being used as learning media with the 'Very Good' category. This can be seen from the results of research from material experts 91% and media experts 94% as well as large group trials of 88%, and small group trials of 76% with the "Good" category. Thus it can be said that the video media of badminton basic technical skills has been declared suitable for use as learning media.*

Keywords*: Development; Badminton; Video Basic Technical Skills*

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan kebutuhan hidup yang sifatnya periodik, yang artinya olahraga sebagai alat untuk memelihara dan membina kesehatan. Olahraga dalam kegiatan manusia sangat penting, karena melalui olahraga dapat dibentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani serta mempunyai watak kepribadian, kedisiplinan, sportivitas, dan juga dapat menjunjung tinggi nilai-nilai budaya yang terkandung didalamnya yang pada akhirnya membentuk manusia berkualitas (Palmizal dan Setiawan, 2019).

Badminton adalah salah satu cabang olahraga yang sangat digemari masyarakat indonesia hal ini dapat dilihat dengan banyaknya masyarakat yang ikut meramaikan olahraga badminton baik dalam kegiatan olahraga sehari-hari maupun dalam kegiatan kejuaran olahraga badminton yang resmi dari mulai tingkat daerah, nasional maupun tingkat dunia seperti Sea Games, Asian Games dan Olimpiade (Putra & Sugiyanto, 2016). Olahraga badminton dimainkan dari mulai anak-anak sampai dewasa dengan tujuan mulai mencari hiburan, menjaga kebugaran dan kesehatan sampai prestasi. Indonesia menjadi salah satu negara dengan prestasi terbaik di dunia dengan menjadi juara diajang kejuaraan-kejuaraan bergengsi di dunia dengan prestasi-prestasi membanggakan tersebut mampu menarik perhatian masyarakat memainkan olahraga badminton untuk mencari kesehatan sampai mencari prestasi (Aprilia, 2018).

Badminton merupakan olahraga yang sangat kompleks setidaknya ada empat komponen yang harus dikuasai untuk bisa memainkan olahraga badminton dengan baik yaitu meliputi keterampilan fisik yang kuat, taktik, startegi yang cerdik dan mental yang bagus karena didalam badminton tidak bisa mengandalkan satu komponen saja untuk bisa memainkan permainan badminton dengan baik dan benar (Patterson, Pattison, Legg, Gibson, & Brown, 2017; Rusydi, Sasaki, Sucipto, Zaini, & Windasari, 2015) di kutip dalam Mighfaruddin dkk (2020). Menurut Arifin, Januarto, & Tomi (2020) juga menjelaskan bahwa badminton merupakan olahraga yang kompetitif karena membutuhkan kecepatan serta kekuatan. Sedangkan Phomsoupha & Laffaye di kutip dalam Mighfaruddin dkk (2020) juga menyebutkan bahwa badminton merupakan olahraga yang eksplosif yang melibatkan beberapa unsur gerakan, baik itu kelincahan, kecepatan, kekuatan, ataupun reaksi.

Olahraga Badminton yaitu olahraga yang dimainkan menggunakan alat raket dan *shuttlecock* bisa dimainkan satu lawan satu *(single)* dan dua lawan dua

(double) dengan menyebrangkan *shuttlecock* ke daerah permainan lawan yang dimainkan menggunakan raket dengan tujuan mematikan lawan atau lawan tidak bisa mengembalikan *shutllecock* yang di sebrangkan. Pembinaan yang dilakukan sejak dini adalah salah satu faktor utama untuk dapat mencapai prestasi maksimal. Menurut Sajoto ang di kutip dalam Hadiwinata (2014) faktor kelengkapan yang harus dimiliki atlet bila ingin mencapai prestasi yang optimal, yaitu pengembangan fisik, pengembangan teknik, pengembangan mental, kematangan juara. Dengan demikian untuk mencapai suatu prestasi yang optimal di dunia olahraga, keempat aspek pendukung tersebut harus dilakukan dengan baik, sesuai dengan cabang olahraga yang ditekuninya.

Agar seseorang dapat bermain badminton dengan baik, setiap individu harus mampu memukul kok dari atas maupun dari bawah. Menurut (Budiwanto, 2013) teknik dasar badminton terbagi menjadi dua bagian, yaitu teknik tanpa bola dan teknik pukulan. Teknik tanpa bola terbagi dalam: (1) teknik sikap siaga, (2) teknik pegangan raket, dan (3) teknik langkah kaki (*footwork*), sedangkan untuk teknik pukulan terbagi dalam, (1) teknik pukulan servis (2) teknik pukulan *overhead lob*, (3) teknik pukulan *overhead drop shot*, (4) teknik pukulan *smash* (5) teknik pukulan net *drop*, dan (6) teknik pukulan mendatar (*drive*). Untuk dapat menguasai teknik dasar tersebut perlu kaidah-kaidah yang harus dilaksanakan dalam latihan. sehingga menguasai tingkat keterampilan yang baik. Teknik dasar pukulan merupakan jantung dalam permainan badminton karena tujuan permainan bulu tangkis adalah memukul kok dengan raket dengan teknik tertentu dan berusaha menjatuh kan kok di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak menjatuhkan kok di daerah permainan sendiri.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di PB.Boy Junior Kuala Tungkal atlet harus dapat menguasai teknik dasar pukulan bulu tangkis dan dapat melakukan berbagai macam teknik dasar pukulan dalam Latihan badminton. Atlet harus terampil dalam melakukan teknik dasar pukulan yang diajarkan pelatih. Dalam latihan pelatih hanya melihat atlet yang hanya bisa memukul saja tetapi tidak melihat apakah teknik yang dilakukan atlet sudah benar caranya dan kurangnya evaluasi pada saat latihan berakhir. Selain itu juga banyak bermainnya atlet saat latihan berlangsung dan kurang aktifnya atlet dalam bertanya apakah teknik pukulan yang dilakukannya sudah benar.

METODE

Penelitian tentang pengembangan video keterampilan teknik dasar badminton bagi atlet pemula ini menggunakan pendekatan penelitian *Research And Development* (R&D). Penelitian ini memberikan pengembangan suatu produk video keterampilan teknk dasar badminton yang ditujukan kepada sampel (atlet pemula). Menurut Sugiyono (2015) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Subjek uji coba dari penelitian ini dilakukan pada kelompok kecil sebanyak 5 atlet dan kelompok besar sebanyak 10 atlet. Kemudian 15 atlet tersebut ditunjuk untuk menjadi responden guna menilai media video keterampilan teknk dasar bulutangks yang telah dibuat, kemudian responden mengisi angket penilaian untuk mengetahui respon *viewer* terhadap media video keterampilan teknik dasar badminton yang telah dibuat. Pada penelitian pengembangan ini, jenis data yang diambil yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tim validasi yaitu tim ahli materi dan tim ahli media untuk mengisi angket berupa saran dalam perbaikan media video keterampilan teknik dasar badminton yang dihasilkan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari viewer mengenai penilaian terhadap video keterampilan teknik dasar badminton yang telah dihasilkan.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penilaian berupa angket. Sugiyono (2015) menjelaskan angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden. Kelebihan angket atau kuesioner menurut Sudjana (2004) adalah sifatnya yang praktis, hemat waktu ,tenaga dan biaya. Instrumen penelitian angket diisi oleh ahli materi,ahli media, dan 15 viewer sebagai responden. Angket untuk ahli media dan ahli materi digunakan sebagai pedoman dalam perbaikan dan penyempurnaan produk. Alternatif jawaban menggunakan skala *Likert* yang diberikan dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat baik, baik cukup, kurang dan sangat kurang baik.

Data yang didapat pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang berupa pernyataan ataupun kata-kata masukan dari tim ahli, sedangkan data kuantitatif merupakan data yang berupa angka-angka yang diperoleh melalui skor angket yang telah diisi oleh tim ahli dan responden. Data yang didapat dari angket yang telah disebarkan kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan Skala *Likert.* Menurut Sugiyono (2011) skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, seperti: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju. Instrumen dalam skala *likert* dapat dibuat dalam bentuk checklist ataupun pilihan ganda.

HASIL

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Bapak Ferdiaz Saudagar, beliau adalah seorang dosen Administrasi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi dan ahli media videografi . Uji validasi ahli media dilakuakn pada tanggal 30 Maret 2021 untuk tahap I dan tanggal 5 April 2021 untuk tahap II, diperoleh dengan cara memberikan produk berupa video keterampilan teknik dasar badminton yang telah dibuat beserta lembaran penilaian yang berupa angket atau kuesioner.

Tabel 1
Kategori Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Media	130	150	86%	Sangat Baik
	Skor Total	130	150	86%	Sangat Baik

Sumber: data olahan

Tabel 1 validasi tahap pertama persentase yang didapatkan 86% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pada tahap validasi pertama " Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi" mendapat kategori " Sangat Baik" sudah layak untuk uji coba lapangan namun ada beberapa aspek yang harus direvisi. Sedangkan Tabel 2 validasi tahap kedua persentase yang didapatkan 94% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pada tahap validasi kedua "Video Keterampilan Teknik Dasar Badminton Atlet Pemula PB.Boy Junior Kuala Tugkal" mendapat kategori "Sangat Baik" sudah layak untuk uji coba lapangan dan tidak perlu untuk revisi.

Tabel 2
Kategori Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)
1	Media	141	150	94%
	Sun total	141	150	94%

Sumber: data olahan

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Bapak Ambok Angka. Beliau adalah pelatih badminton Kuala Tungkal. Uji validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 30 Maret 2021 untuk tahap I dan pada tanggal 5 April 2021 untuk tahap II, diperoleh dengan cara memberikan produk berupa video keterampilan teknik dasar badminton yang telah dibuat beserta lembaran penilaian yang berupa angket atau kuesioner. Tabel 3 validasi tahap pertama persentase yang didapatkan 85% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada tahap validasi pertama "Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi" mendapat kategori "Sangat Baik" sudah layak untuk uji coba lapangan namun ada beberapa aspek yang harus direvisi. Sedangkan Tabel 4 validasi tahap kedua persentase yang didapatkan 91% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada validasi tahap kedua "Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi" mendapat kategori "Sangat Baik" sudah layak utntuk uji coba lapangan tanpa perlu revisi.

Tabel 3
Kategori Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase(%)	Kategori
1	Media	51	60	85%	Sangat Baik
	Skor Total	51	60	85%	Sangat Baik

Sumber: data olahan

Tabel 4
Kategori Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase(%)	Kategori
1	Media	55	60	91%	Sangat Baik
	Skor Total	55	60	91%	Sangat Baik

Sumber: data olahan

Revisi dilakukan setelah dilakukan penilaian, saran dan kritikan terhadap materi dan media pada produk yang dikembangkan, akan dijadikan pedoman dalam melakukan revisi. Berikut saran revisi produk dari ahli media dan ahli materi. Uji coba produk dari penelitian ini dilakka pada atlet badminton Universitas Jambi sebagai penonton video keterampilan teknik dasar badminton yang telah dibuat sebanyak 15 atlet. 5 atlet untuk uji coba kelompok kecil dan 10 atlet untuk uji coba kelompok besar. Para atlet badminton ditunjuk sebagai responden guna menilai video keterampilan teknik dasar badminton yang telah dibuat, kemudian responden mengisi angket penilaian yang telah dibuat oleh peneliti.

Tabel 5
Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil Atlet

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Presentase(%)	Kategori
1	Media	764	1000	76%	Baik
	Skor Total	764	1000	76%	Baik

Sumber: data olahan

Hasil angket dari atlet mengenai "Video Keterampilan Teknik Dasar Badminton"kelompok kecil menunjukkan bahwa pada penilaian keseluruhan aspek mulai dari materi sampai media sebesar 76% dikategorikan "Baik". Sedangkan Tabel 6 menjelaskan hasil angket dari atelet mengenai "Video Keterampilan Teknik Dasar Badminton" kelompok besar menujukkan bahwa pada penilaian keseluruahan aspek dari materi sampai media sebesar 88% dikategorikan "Sangat Baik".

Tabel 6
Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar Atlet

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Presentase(%)	Kategori
1	Media	1760	2000	88%	Sangat Baik
	Skor Total	1760	2000	88%	Sangat Baik

Sumber: data olahan

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah produk pengembangan video keterampilan teknik dasar badminton yang berdasarkan data dari ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Proses validasi ahli materi melalui dua tahap yaitu tahap I dan tahap II. Data validasi materi tahap I produk "Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi" didapatkan persentase 85% yang berarti produk "Sangat Baik" untuk digunakan dengan sesuai saran revisi. Setelah dilakukan validasi tahap I produk kembali divalidasi tahap II dengan persentase yang didapatkan 91% yang berarti produk dikategorikan "Sangat Baik" dan produk layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

Proses validasi dilanjutkan ke ahli media. Validasi ahli media melalui dua tahap yaitu tahap I dan tahap II. Data validasi media produk "Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi" didapatkan persentase 86% yang berarti produk "Sangat Baik" untuk digunakan dengan sesuai revisi. Setelah dilakukan validasi tahap I produk kembali divalidasi tahap II dengan persentase didapatkan 94% yang berarti produk dikategorikan "Sangat Baik" dan produk layak uji coba lapangan tanpa revisi. Berdasarkan uji coba kelompok kecil kepada atlet badminton didapatkan persentase sebesar 76% dengan kategori "Baik", dan uji coba kelompok besar kepada atlet badminton didapatkan persentase sebesar 88% dengan kategori "Sangat Baik" dan produk dinyatakan layak digunakan untuk uji coba lapangan.

SIMPULAN

Pada penelitian "Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi" ini mempunyai beberapa implikasi secara praktis diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Video keterampilan teknik dasar badminton tepat untuk digunakan sebagai media yang dapat membantu pelatih dalam proses latihan.
2. Video keterampilan teknik dasar badminton tepat digunakan untuk latihan teknik dasar secara mandiri untuk atlet putra dan putri.
3. Penelitian "Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi" dapat menjadi motivasi untuk menghasilkan media berupa video badminton yang lebih menarik

DAFTAR PUSTAKA

Aprilia, K. N. 2018. Analisis penerapan prinsip-prinsip latihan terhadap peningkatan kondisi fisik atlet bulu tangkis PPLOP Jawa Tengah tahun 2017/2018. *Journal Power Of Sports.*

Budiwanto, S. 2013. *Dasar-Dasar Teknik dan Taktik Bermain Badminton*, 1st ed.. Malang: Um Press.

Hadiwinata, Surya. 2014. Perbandingan Latihan Pliometrik dengan Maxex Terhadap Daya Ledak Otot Tungkai Pesilat Pancer Sukma Kuala Tungkal. *Skripsi*.

Palmizal, Setiawan. 2019. *Manajemen Olahraga*. Bekasi: Cakrawala Cendekia.

Putra, G. I, & Sugiyanto, F. 2016. Pengembangan pembelajaran teknik dasar bulu tangkis berbasis multimedia pada atlet usia 11 dan 12 tahun. *Jurnal Keolahragaan*, 4(2). 175 – 185.

Patterson, S., Pattison, J., Legg, H., Gibson, A. M., & Brown, N. 2017. The impact of badminton on health markers in untrained females. *Journal of Sports Sciences.*

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