

PENGEMBANGAN MEDIA LATIHAN TEKNIK DASAR INDOOR HOCKEY BERBASIS APLIKASI ANDROID

Kamaludin Jaelani¹, Ida Wahidah², Imam Badru Zaman³

^{1,2,3}Universitas Siliwangi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media latihan teknik dasar *indoor hockey* berbasis aplikasi android untuk memudahkan latihan hockey bagi pemula yang dengan mudah didapatkan dan digunakan oleh siapapun. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan mengacu langkah *Borg & Gall* dalam Sugiyono yang diadaptasi menjadi 7 langkah yang dikembangkan oleh *Borg & Gall* dalam Sugiyono yaitu meliputi: (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Negeri 26 Garut yang terdapat di Klu Hockey Kabupaten Garut. Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 10 responden, uji coba kelompok besar dengan 30 responden. Instrumen yang digunakan dengan menggunakan angket dan lembar penilaian. Hasil data yang diperoleh adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang berupa angka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media aplikasi pengembangan media latihan teknik dasar *indoor hockey* berbasis aplikasi android dapat dinyatakan layak digunakan bagi pelatih yang bermanfaat sebagai media latihan mengenalkan cabang olahraga hockey sehingga diketahui di masyarakat. Hasil tersebut diperoleh dari hasil validasi ahli materi sebesar 90 % yang berarti sangat layak, validasi ahli media yang menunjukkan hasil penilaian 82% yang berarti sangat layak. Pada uji coba kelompok kecil, aplikasi ini mendapat hasil penilaian 90% yang masuk dalam kategori sangat layak dan pada uji coba kelompok besar aplikasi ini mendapat hasil penilaian 88% yang masuk dalam kategori sangat layak.

Kata kunci: *media latihan, android*

ABSTRACT

This study aims to develop an android application-based basic indoor hockey training media to facilitate hockey practice for beginners which can be easily obtained and used by anyone. The research method used is research and development (R&D) with reference to the steps of Borg & Gall in Sugiyono which was adapted into 7 steps developed by Borg & Gall in Sugiyono which include: (1) potential problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) product trial, (7) product revision. The subjects of this study were students of SMA Negeri 26 Garut in Klu Hockey, Garut Regency. Small group trials were conducted on 10 respondents, large group trials with 30 respondents. The instrument used is a questionnaire and an assessment sheet. The results of the data obtained are descriptive quantitative and qualitative. Quantitative data obtained from the results of a questionnaire in the form of numbers. The results showed that the development of media applications for developing basic indoor hockey training media based on android applications could be declared suitable for use by coaches who are useful as training media to introduce hockey sports so that they are known in the community. These results were obtained from the results of material expert validation by 90% which means very feasible, media expert validation which shows 82% assessment results which means very feasible. In the small group trial, this application received an assessment result of 90% which was included in the very feasible category and in the large group trial this application received an assessment result of 88% which was included in the very

feasible category.

Keywords: *training media, android*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini sering kita dengar dalam kehidupan sehari-hari. Buktinya dapat kita lihat dari munculnya berbagai macam teknologi canggih untuk membantu aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu dampak positif dari berkembangnya IPTEK saat ini adalah mempermudah kita dalam berolahraga. Teknologi pun sudah dimanfaatkan untuk membantu atlet-atlet lebih berprestasi, begitu pula dalam proses latihan, IPTEK sudah banyak digunakan oleh para pelatih.

Teknologi merupakan suatu hal yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari di zaman modern seperti saat ini. Hampir di berbagai bidang, teknologi memiliki peran yang sangat penting untuk mendukung kemajuan dan perkembangan, tak terkecuali dalam bidang olahraga. Teknologi memiliki peran penting untuk membantu kemajuan pencapaian prestasi, hal ini dikemukakan oleh Menteri Pemuda dan Olahraga Roy Suryo (dalam Permatasari et al., 2016)

Menurut Franklin (dalam Rahmasari et al., 2021), “teknologi merupakan cara praktis yang menjelaskan mengenai cara kita semua sebagai manusia membuat segala sesuatu yang berada disekitar. Perkembangan teknologi yang makin cepat dan canggih memunculkan inovasi-inovasi baru yang mendukung terjadinya disrupsi dimuka bumi. Berdasarkan pemahaman dan pengertian tersebut maka teknologi cara praktis membantu manusia dalam bidang bisnis, ekonomi, transportasi, pendidikan dan bidang olahraga yang akan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang mendukung disrupsi dimuka bumi” (hlm. 42). Dari hal tersebut peneliti berfokus ke perkembangan teknologi di bidang olahraga yang akan membantu terhadap ketercapaian prestasi olahraga. Olahraga didefinisikan sebagai segala kegiatan yang sistematis yang dilakukan untuk mendorong, membina serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial (UU No. 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional). Menurut Mutohir (dalam Bangun, 2016) “olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan prestasi puncak dalam pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila” (hlm. 159).

Cabang olahraga hockey merupakan salah satu cabang olahraga prestasi dalam bentuk permainan. Dalam permainan ini pemain menggunakan alat stik (tongkat) untuk memindahkan, menggiring, menguasai dan memukul bola yang membutuhkan banyak keterampilan untuk dapat melakukannya. Sedangkan menurut Nugraha, (2016)) mengatakan “Olahraga hockey adalah salah satu olahraga permainan yang dimainkan oleh dua regu yang setiap pemainnya menggunakan suatu tongkat yang ujungnya melengkung (*stick*) dan bola” (hlm. 1).

Media latihan yang dipilih hendaknya sesuai dengan karakteristik atlet dan disesuaikan dengan materi atau program yang akan disampaikan. Dengan mempertimbangkan kedua aspek tersebut agar proses latihan menggunakan media akan berjalan efektif. Penggunaan media latihan masih belum mengarah terhadap pengembangan teknologi khususnya cabang olahragahockey, setelah peneliti melakukan observasi ke klub hockey 26 Garut, menemukan proses latihan hanya menggunakan berupa buku dan pemahaman pelatih saja, hanya menciptakan dua arah antara pelatih dan atlet. Hal ini membuat peneliti mencoba mengembangkan media yang dapat dengan mudah dipergunakan untuk membantu proses latihan baik dalam pemberian program latihan ketika di lapangan dan pemberian pemahaman terhadap atlet pemula yang ingin menguasai hockey ruangan (*indoor hockey*), sehingga dapat membuat proses latihan akan lebih menarik serta meningkatkan semangat dalam berlatih.

METODE

Menurut Sugiyono (2013) “Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan” (hlm. 83). Berdasarkan pengertian tersebut, kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi, dan Pengujian). Jika dalam keputusan dapat diterima maka proses dapat dimulai dan jika keputusan tidak diterima maka proses harus diulang.

Pengembangan ini menggunakan metode Research & Development (R&D). Research & Development (R&D) atau Penelitian dan Pengembangan. Pengembangan media latihan teknik dasar *indoor hockey* berbasis aplikasi android ini didesain dan diproduksi sebagai media latihan yang memudahkan pelatih hockey dalam latihan teknik dasar hockey secara baik dan terstruktur, yang dapat diakses dan didapatkan secara mudah sesuai dengan perkembangan media elektronik saat ini. Penelitian ini mengalami beberapa tahapan yaitu dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba kelompok kecil, revisi produk uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan produksi massal. Potensi dan masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Dari hal tersebut peneliti melakukan survey melalui observasi ke klub hockey 26 Garut, terdapat potensi masalah seperti penggunaan media latihan di klub hockey 26 Garut masih kurang dan belum menggunakan media latihan yang mengarah dengan perkembangan teknologi.

1) Pengumpulan data

Setelah peneliti melakukan survey ke klub hockey 26 Garut mencari informasi yang dapat dijadikan bahan perencanaan pembuatan produk, dari hasil survey peneliti menemukan potensi atau masalah yang dapat dikembangkan peneliti, seperti belum adanya media latihan. Maka peneliti memiliki solusi dari masalah tersebut dengan membuat Media Latihan Teknik Dasar *Indoor Hockey* Berbasis Aplikasi Android.

2) Desain produk

Peneliti membuat rancangan produk atau desain produk yang dapat dikembangkan dalam penelitian *Research and Development (R&D)* Media Latihan Teknik Dasar *Indoor Hockey* Berbasis Aplikasi Android.

3) Validasi desain

Setelah desain produk terbentuk maka validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai rancangan desain produk baru yang baru dirancang. Dari validasi desain ini para ahli menilai terhadap rancangan produk, sehingga dapat diketahui kelemahan, kekurangan, dan kekuatan.

4) Revisi desain

Dari hasil validasi desain melalui diskusi dengan para ahli, maka akan didapat kelemahan, dan kekurangan. Kelemahan dan kekurangan tersebut selanjutnya coba diperbaiki antara dikurangi dan ditambah supaya produk dapat dikembangkan.

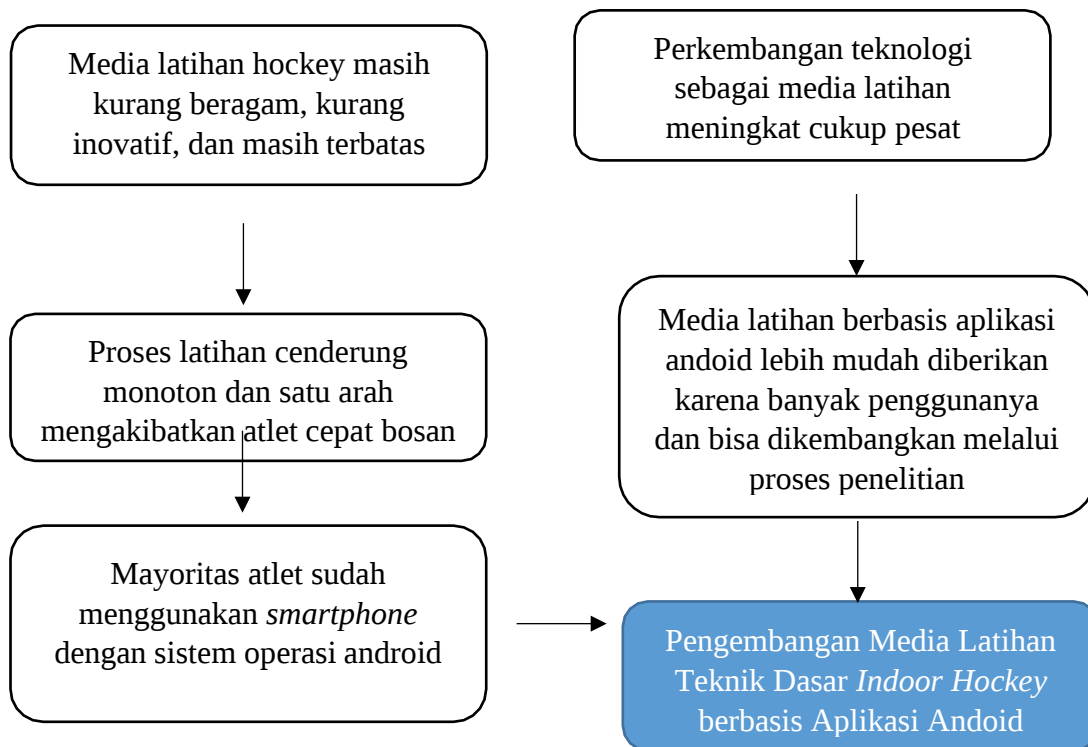
5) Uji coba produk

Setelah melewati revisi desain dan diperoleh desain produk baru yang layak dikembangkan maka peneliti membuat dulu produk sehingga menjadi media latihan, lalu diuji cobakan. Tahap uji coba awal dilakukan dengan simulasi penggunaan sistem kerja produk, menggunakan kelompok yang terbatas. Pengujian tahap awal dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi apakah sistem kerja produk yang dibuat efektif dan efisien untuk media latihan *indoor hockey*. Untuk uji coba ini dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja produk yang baru.

6) Revisi produk

Revisi produk ini dilakukan jika terdapat beberapa kekurangan maka revisi produk terjadi yaitu dilakukan perbaikan produk, dan jika produk sudah bisa dikatakan baik maka

revisi produk tidak terjadi. Dengan penggunaan media dalam latihan khususnya media latihan berbasis aplikasi android, diharapkan bagi atlet hockey 26 Garut bisa berlatih lebih maju dengan adanya media latihan ini.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengembangan media latihan ini menampilkan beberapa teknik dasar *indoor hockey* yang dapat digunakan dalam berlatih bagi atlet pemula, yaitu: teknik pegangan stik (*grip*), dribbling buka-tutup stik (*Indian dribble*), dribbling lurus (*loose dribble*), dorongan (*push*), pukulan (*tapping*), menghentikan bola (*stop*) dan menembak ke gawang (*shooting*).

Setelah produk selesai dibuat maka produk mengalami validasi dari ahli materi dan ahli media. Validasi dari ahli materi menunjukkan hasil penilaian 90% yang berarti sangat layak untuk dikembangkan karena sesuai dengan kebutuhan atlet pemula yang ingin mengenal cabang hockey. Setelah validasi ahli materi, aplikasi ini mengalami validasi dari ahli media yang menunjukkan hasil penilaian 88% yang berarti sangat layak dalam segi tampilan dalam aplikasi tersebut.

Uji coba pada aplikasi ini dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dalam uji coba kelompok kecil, dengan 10 responden aplikasi ini mendapat hasil penilaian 90% yang masuk dalam kategori sangat layak. Pada uji coba kelompok besar dengan 30 responden aplikasi ini mendapat hasil penilaian 88% yang masuk dalam kategori sangat layak.

Kemudian hasil evaluasi penilaian yang dilakukan pada kelompok kecil dengan responden sebanyak 10 orang siswa atau atlet pemula dengan kemampuan yang berbeda-beda didapat dikategorikan (sangat baik) lalu uji coba kelompok besar 30 orang siswa SMPN 3 Karangpawitan dengan kriteria yang sama sekali tidak mengenal cabang olahraga hockey, lalu mengisi penilaian aplikasi dapat dikategorikan (sangat baik).

Pernyataan yang ditulis dalam angket, terdapat juga tanggapan yang berupa kritik serta

saran dari para ahli dan responden yang diberikan, seperti ahli materi memberikan tanggapan media latihan ini layak untuk dikembangkan karena cabang olahraga hockey masih belum memasyarakat. Adapun kritik dari ahli media dalam penyajian video teknik dasar tidak bisa dijawab. Pada tahap uji coba kelompok kecil tanggapan atlet pemula sebagian besar sangat menarik dalam penyajian teknik dasar hockey. Selanjutnya pada uji coba kelompok besar siswa-siswi SMPN 3 Karangpawitan mengalami kebingungan sehingga muncul pertanyaan-pertanyaan seperti, (1).apa olahraga hockey itu? (2).bagaimana cara bermain hockey itu? (3).saja teknik dasar olahraga hockey?. Dengan aplikasi media latihan teknik dasar *indoor hockey* berbasis aplikasi android maka dapat terjawab pertanyaan tersebut.

KESIMPULAN

Dari serangkaian uji dan hasil validasi ahli materi sebesar 90 % yang berarti sangat layak, validasi ahli media yang menunjukkan hasil penilaian 82% yang berarti sangat layak. Pada uji coba kelompok kecil, aplikasi ini mendapat hasil penilaian 90% yang masuk dalam kategori sangat layak dan pada uji coba kelompok besar aplikasi ini mendapat hasil penilaian 88% yang masuk dalam kategorisangat layak.Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut layak digunakan dalam praktik pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107.
- Amir, H. (2019). Metode Penelitian Dan Pengembangan Research & Development. *Malang: Letersi Nusantara*.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Asriyanik, A., & Al Islami, A. T. (2017). Aplikasi Pembelajaran Kitab Mukhtasor Jiddan Berbasis Android. *Semnasteknomedia Online*, 5(1), 4–5.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan di Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, 6(3).
- Efendi, H. (2016). Kajian Kecemasan Atlet Hockey Putrakabupaten Gresik Sebelum Bertanding di Porprov Jawa Timur V Tahun 2015. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 4(4).
- Ferdiansyah, M. S., Jasri, M., & Widjianto, W. (2016). Aplikasi Quick Response Dalam Melayani Pengaduan Kerusakan Sarana Stt Nurul Jadid Berbasis Android Dan Web. *Sentia* 2016, 8(1).
- Harsono. (2015). *Harsono . (2015). Kepelatihan Olahraga. Bandung : Pt. Remaja Rosdakarya Lhaksana, J .*
- Hermanu, E. (2011). Perbedaan Pengaruh Hasil Latihan Dribble Dan Shooting Dengan Menggunakan Alat Yang Dimodifikasi Pada Cabang Olahraga Hockey. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*, 3(1), 32–42.
- Hermanu, E. (2013). Perbandingan Hasil Latihan Indoor Hockey Dan Field Hockey Terhadap Penguasaan Teknik Dasar Push Dan Dribble Pada Permainan Hockey. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*, 5(1).
- Indahini, R. S., Sulton, S., & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X Smk. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 141–148.
- Juliyanto, O. D. (2016). Pengaruh Latihan Ladder Drill Icky Shuffle Terhadap Peningkatan kecepatan Gerak. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 4(4).
- Lumbangaol, E. (2016). *Analisis Gerak Teknik Indian Drible Dalam Permainan Hockey Lapangan (Field Hockey) Atlet Putri Sumatera Utara Pelatda Pon Xix 2016 Jawa Barat Tahun 2016*. Unimed.
- Nugraha, A. P. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Hockey Kaylami Sebagai Alternatif Materi Pembelajaran Permainan Bola Kecil Penjasorkes Di Sma N 1*

- Limbangan Tahun 2016*. Universitas Negeri Semarang.
- Permatasari, N. K. N., Rusdiana, A., & Ruhayati, Y. (2016). Pengembangan Alat Ukur Waktu Reaksi Berbasis Microcontroller. *Jtikor (Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan)*, 1(2), 13–17.
- Priyoko R.D. (2019). *Buku Ajar Permainan Olahraga Hockey*. Universitas Malang.
- Rahmasari, L. E., Wulandari, M. W., Adriant, M. R., & Putri, D. M. (2021). Tantangan Di Era Disrupsi Teknologi Bagi Auditor. *E-Prosiding National Seminar On Accounting, Finance, And Economics (Nsafe)*, 1(1).
- Ramli, M. (2021). Media Dan Teknologi Pembelajaran (Edisi Kedua). In *Prenada Media Group*. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Dan_Teknologi_Pembelajaran_Edisi_K/G0vieaaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=Teknologi+Pembelajaran&printsec=frontcover
- Setiawan, Y. A. (2019). Pengembangan Media Aplikasi Program Latihan Sepakbola Berbasis Android. Skripsi Yoga. Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Syahrudin, S., Saleh, M. S., & Rahman, A. (2019). Pelatihan Permainan Hockey Outdoor. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 2019*(3).
- Titting, F., Hidayah, T., & Pramono, H. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Android Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sma. *Journal Of Physical Education And Sports*, 5(2), 120–126.
- UU No.3 Tahun 2005.