

EVALUASI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH TP. KEPERLATIHAN BULUTANGKIS

Luh Putu Tuti Ariani¹⁾, Ni Wayan Marti²⁾

^{1,2} Universitas Pendidikan Ganesha

Email: tuti.ariani@undiksha.ac.id, wayan.marti@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang kompleks dan dilakukan dengan menggunakan raket sebagai pemukul dan shuttlecock sebagai objek yang dipukul serta memiliki teknik dasar yang harus dikuasai supaya memiliki kualitas teknik permainan yang sempurna. Dalam penelitian ini bertujuan menguji kelayakan terhadap media pembelajaran teknik dasar permainan bulutangkis berbasis multimedia dan mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran teknik dasar permainan bulutangkis. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan pembuatan instrumen penelitian untuk melakukan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Instrumen ini akan diujikan dengan mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata uji coba lapangan secara keseluruhan dengan prosentase 93% sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif teknik dasar permainan bulutangkis berbasis multimedia yang diimplementasikan pada TP. Keperlatihan Bulutangkis yang sudah dikembangkan layak dan efektif karena terlihat adanya minat, menarik, memotivasi, membantu, ketepatan media dalam penggunaan dan penyajian teknik dasar permainan bulutangkis dalam proses perkuliahan sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Kata kunci: media interaktif, teknik dasar permainan bulutangkis

ABSTRACT

Badminton is a complex game that uses a racket as a striking tool and a shuttlecock as an object. Badminton has basic techniques that must be taught so that players have good technical quality of the game. This study aims to tempt the feasibility of the learning media for the basic techniques of badminton and determine the feasibility level of the learning media. The data collection method used is by making research instruments to test large groups and small groups. Instruments will be given to students who take part in the feasibility test process for learning media for the basic techniques of badminton. In this study, the average results of field trials as a whole with a percentage of 93%, so it can be concluded that interactive media are the basic techniques of multimedia-based badminton games that are implemented in TP. The badminton training developed is feasible and effective because it shows interest, motivation, and helps the accuracy of the media in the use and presentation of basic badminton techniques in the lecture process so that learning objectives are achieved.

Keywords: interactive media, basic techniques of badminton game

1. PENDAHULUAN

Pendidikan secara sederhana merupakan alat yang digunakan untuk membebaskan diri dari kebodohan, keterbelenguan dan pola pikir sempit, sehingga seyogyanya semakin tinggi pendidikan yang diraih semakin tinggi pula pengetahuannya. Dengan memiliki pengetahuan yang tinggi niscaya karir dan pekerjaan juga mendapatkan hal yang layak. Salinan lampiran undang-undang Republik Indonesia no 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional bahwa pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensinya. Pembelajaran yang baik akan berkontribusi positif pada hasil dari suatu pembelajaran. Sehingga diperlukan proses kreativitas dan inovatif untuk menciptakan motivasi belajar yang tinggi. Kesiapan pendidik, kurikulum yang sesuai, ketersediaan sumber belajar serta dukungan piranti dan jaringan yang stabil perlu menjadi perhatian sehingga komunikasi peserta didik dan pendidik dapat efektif [1]

Dalam situasi Pandemi covid 19 ini selama pembelajaran berlangsung perkuliahan akan dilakukan secara online tanpa tatap muka. Pembelajaran dituntut untuk dapat berjalan sebagai manajemennya supaya hak peserta didik dapat dipenuhi dalam mendapatkan Pendidikan dimasa pandemic covid-19 ini [1]. Pentingnya terobosan-terobosan untuk memudahkan mahasiswa memahami materi yang akan diberikan dan mampu untuk melakukan sendiri dengan melihat materi yang diberikan melalui media. Teknologi informasi dan komunikasi di era industri 4.0 telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses pembelajaran dan pengajaran [2]. Kegiatan belajar mulai saat ini berdampak akibat pandemi dengan merubah pola pembelajaran. Sistem pembelajaran beralih dari penyampaian metode ceramah dan berganti dengan penggunaan multimedia [3]. Konteks Pendidikan mulai terfokus pada inovasi serta penggunaan informasi, internet dan teknologi secara maksimal [4]. Munculnya teknologi melalui media pembelajaran sangat penting untuk dikembangkan dalam proses perkuliahan. Dengan adanya perkembangan teknologi proses pembelajaran dapat dikemas dengan efektif sesuai dengan tuntutan teknologi sekarang. Bentuk multimedia adalah salah satu bentuk sumber pembelajaran dari computer [5]. Media pembelajaran interaktif dapat dikemas dengan baik sehingga dapat dipelajari sendiri. Media pembelajaran dapat diisi banyak materi teori, praktek, maupun benda asli dalam bentuk text atau visual yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa [6]. Bentuk penyajian materi berupa media multimedia yang bersifat interaktif ini mampu memberikan pemahaman konsep gerakan lebih awal serta dapat berjalan lebih efisien dalam membantu dan menyerap secara mendalam dan menyeluruh terkait teknik dasar permainan bulutangkis. Media pembelajaran yang sesuai diperlukan untuk membantu dalam proses pembelajaran [7]. Kelebihan dari multimedia yang dikembangkan adalah dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar mandiri untuk mengatasi kelemahan pembelajaran yang digunakan secara klasikal [6]. Penggunaan multimedia interaktif terkait permainan bulutangkis saat ini yang ada belum sepenuhnya memberikan pengetahuan awal secara menyeluruh terkait teknik dasar permainan bulutangkis sehingga harapannya dalam rancangan dan membuat media interaktif secara lengkap dan lebih jelas.

Materi yang ada dalam media interaktif ini mencakup teknik dasar permainan bulutangkis. Permainan bulutangkis merupakan olahraga yang menggunakan raket yang dimainkan oleh dua orang atau empat orang dengan posisi berada dibidang lapangan yang berbeda dengan dibatasi jaring atau net. Keunggulan olahraga bulutangkis dibandingkan dengan olahraga populer lainnya

seperti basket dan sepak bola adalah dapat dimainkan ditempat sempit dengan jumlah pemain minimal dua orang, Bulutangkis tidak menggunakan tempat yang banyak untuk dimainkan [8]. Teknik dasar permainan bulutangkis harus benar-benar dipelajari lebih awal karena digunakan sebagai penentu salah satu kemenangan dalam suatu pertandingan [9]. Teknik dasar permainan bulutangkis dapat dikelompokkan kedalam empat bagian yaitu cara memegang raket (grips), sikap siap (stance atau ready position), gerakan kaki (footwork), dan gerak memukul atau stroke. Berbagai macam cara memegang raket disajikan dalam media itu, serta bermacam-macam teknik pukulan ditampilkan sehingga memudahkan dalam pembelajaran TP kepelatihan bulutangkis. Salah satu persyaratan untuk sukses dalam bermain bulutangkis diperlukan penguasaan teknik dasar bermain bulutangkis, karena teknik dasar dalam permainan merupakan pondasi yang tidak dapat dipisahkan didalam permainan bulutangkis dan menjadi penentu dalam memenangkan pertandingan [10]. Selain itu teknik dasar menjadi dasar utama yang harus dikuasai karena menghindari terjadinya cedera [10].

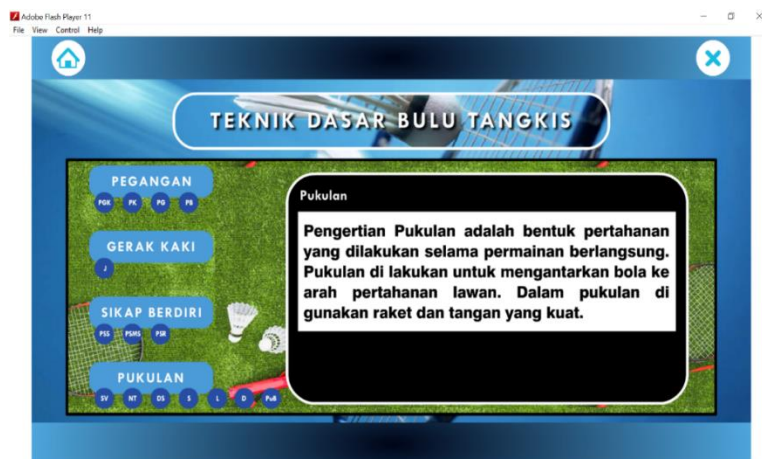
Permainan bulutangkis ini digunakan sebagai matakuliah dalam program studi Pendidikan kepelatihan olahraga disebut Mata kuliah Teori Praktek (TP) Kepelatihan bulutangkis. Materinya adalah materi sejarah bulutangkis, sarana prasarana bulutangkis, teknik dasar bulutangkis dan teknik pukulan bulutangkis, serta peraturan permainan bulutangkis serta teknik perwasitan. Dalam hal ini penyajian yang ditampilkan dalam media interaktif adalah teknik dasar dan teknik pukulan dalam permainan bulutangkis. Permainan bulutangkis merupakan permainan yang sangat kompleks dan tidak mudah dilakukan oleh semua orang. Diharapkan dalam penyajian materi dalam bentuk media interaktif memiliki cukup wawasan pengetahuan awal teknik dasar dan keterampilan, serta keahlian yang memiliki hubungan erat dengan kelancaran bermain bulutangkis serta penguasaan teknik dasar. Dengan ada pengembangan media ini bisa dilakukan proses awal sebelum terjun ke lapangan atau praktek bermain. Kondisi saat ini perkuliahan melalui media sangat diharapkan karena pembelajaran melalui online sehingga mampu untuk melakukan sendiri, dan bisa diulang-ulang untuk mempraktekkan secara mandiri. Multimedia interaktif menjadi solusi untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dan mampu memberikan visualisasi secara nyata [11]. Kurangnya penguasaan dan pemahaman materi akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Keberhasilan dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat diinginkan dalam pelaksanaan pendidikan disekolah maupun diperguruan tinggi [12]. Sebagai tenaga pendidik memiliki pemikiran kreatif yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi saat ini. Banyak cara yang bisa dilakukan dalam proses pembelajaran melalui inovasi media pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran dapat bermanfaat dalam mencapai tujuan pembelajaran teknik dasar permainan bulutangkis dengan baik dan lebih memudahkan. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar dan penguasaan materi serta kemandirian belajar apabila media yang digunakan mudah serta jelas tutorialnya serta dapat dilakukan secara berulang-ulang.

Pada tahun 2020. peneliti telah berhasil mengembangkan sebuah media pembelajaran teknik dasar bulutangkis berbasis multimedia. Media ini memiliki tampilan utama dengan empat buah menu yaitu menu capaian pembelajaran, menu meteri, menu evaluasi, dan menu bantuan. Tampilan utama media :



2. Gambar 1.1. Menu utama tampilan media pembelajaran

Media pembelajaran ini berisi materi mengenai teknik dasar bulutangkis. Materi tersebut dapat diakses melalui menu materi. Ketika menu materi diklik, maka akan ditampilkan seperti Gambar 1.2. Pada tampilan tersebut ada empat menu lagi yang akan menyajikan materi-materi mengenai teknik dasar bulutangkis secara detail



3. Gambar 1.2. Tampilan Halaman Menu

Media ini dilengkapi dengan materi dalam bentuk teori dan materi praktik disajikan dalam bentuk video ataupun gambar langkah-langkah secara detail. Media pembelajaran tersebut telah diuji validitasnya oleh tiga ahli yaitu ahli konten, ahli teknik pengoperasian media, dan ahli penyajian materi. Dari sisi ahli konten diperoleh rerata nilai validitas sebesar 89,25% dinyatakan bahwa media tergolong baik. Dari sisi ahli teknik pengoperasian media diperoleh rerata nilai validitas sebesar 91,62% dinyatakan bahwa media tergolong baik. Sedangkan dari sisi ahli penyajian materi diperoleh rerata nilai validitas sebesar 93,25% dinyatakan bahwa media juga tergolong baik [13].

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskan permasalahan secara eksplisit secara eksplisit "Apakah produk media pembelajaran teknik dasar permainan bulutangkis berbasis multimedia layak digunakan dalam proses pembelajaran oleh mahasiswa pada matakuliah TP Kepelatihan Bulutangkis di program studi Pendidikan Kepelatihan"?

Tujuannya sesuai dengan rumusan masalah di atas penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a) Melakukan uji kelayakan terhadap media pembelajaran teknik dasar permainan bulutangkis berbasis multimedia
- b) Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran teknik dasar permainan bulutangkis.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan. Menurut Borg and Gall mengemukakan sepuluh langkah dalam R&D [14]. Peneliti tidak menggunakan keseluruhan hanya menggunakan langkah yang ke empat sampai dengan ke tujuh. Karena penelitian sebelumnya sudah melakukan tiga langkah 1. melakukan penelitian dan pengumpulan data, 2. melakukan perencanaan produk, 3. mengembangkan bentuk produk awal yang telah dievaluasi oleh ahli media dan ahli pembelajaran). Fokus dari penelitian ini adalah melakukan uji kelayakan terhadap media pembelajaran teknik dasar permainan bulutangkis yang berhasil dibuat pada tahun 2020. Metode penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yakni mahasiswa yang memprogram mata kuliah TP.Bulutangkis. Pada uji coba kelompok kecil sampel yang dilibatkan sebanyak 6 mahasiswa program studi Pendidikan kepelatihan semester lima. Sedangkan sampel pada uji coba kelompok besar menggunakan mahasiswa 50 mahasiswa semester lima yang berasal dari program studi Pendidikan Keahlian Olahraga dan Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan (FOK). Adapun tahapan yang akan dilakukan pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tahap pertama akan dilakukan proses uji kelompok kecil terhadap prototipe media pembelajaran teknik dasar permainan bulutangkis berdasarkan instrumen yang dikembangkan.
2. Berdasarkan hasil dari uji coba pada tahap pertama, akan dilakukan proses perbaikan produk sesuai dari hasil analisis uji coba kelompok kecil berdasarkan saran yang diberikan (DRAFT I).
3. Tahap berikutnya akan dilakukan proses uji lapangan atau uji kelompok besar pada seluruh peserta pembelajaran Teori Praktek Keahlian Bulutangkis terhadap draft media pembelajaran teknik dasar permainan bulutangkis yang merupakan hasil perbaikan dari proses uji kelompok kecil.
4. Akan dilakukan tahap perbaikan kembali terhadap penyempurnaan prototipe media pembelajaran teknik dasar permainan bulutangkis seperti tahap kedua (DRAFT II).
5. Proses perbaikan kembali dilakukan dengan tujuan mendapatkan produk/media pembelajaran teknik dasar permainan bulutangkis yang layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran secara nyata.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan ini dirancang agar menjadi media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa Prodi Pendidikan Keahlian Olahraga (PKO) Fakultas Olahraga dan Kesehatan (FOK) Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) dalam belajar materi bulutangkis (teori dan praktik), dan tentunya mampu mengakomodir permasalahan-permasalahan terutama berkaitan dengan keterbatasan sumber/perangkat pembelajaran. Pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan lebih mengeksplor

pengetahuan mahasiswa/peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan ini.

Produk dari hasil penelitian dan pengembangan (R&D) pada lembaga pendidikan diharapkan berguna bagi peserta didik, guru, atau dosen. Produk yang dihasilkan merupakan kebutuhan pada masa ini. Produk pendidikan misalnya kurikulum yang specific, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, kompetensi tenaga kependidikan, sistim evaluasi, model uji kompetensi dan lain-lain [14]. Di era teknologi seperti sekarang diharapkan media pendidikan memudahkan proses belajar mengajar. Pengujian uji coba produk dilakukan untuk melihat keefektifan dari produk media interaktif yang sifatnya masih hipotetik. Keefektifannya belum terbukti dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian-pengujian [14]. Langkah-langkah uji keefektifan dalam produk penelitian ini melalui tahap uji coba kelompok kecil, revisi produk, uji coba kelompok besar dan revisi produk. Berikut akan dijelaskan lebih rinci. Hasil Uji coba kelompok kecil yang diperbaiki adalah :

1. Terkait narasi suara backing sound lebih tinggi daripada dubbing, sebaiknya untuk dikecilkan volume musik pengiringnya sehingga suaranya pada penjelasan materi lebih terdengar lebih baik
2. Ada beberapa penulisannya diperbaiki karena spasinya terlalu lebar
3. Ada beberapa kalimat terjadi kesalahan penulisan
4. Pada gambar pukulan service untuk diperjelas, karena terlihat background dan cahaya kurang terang jelas. (video dan gambarnya).
5. Ada Beberapa materi yang belum dilengkapi dengan gambar dan video
6. Pada materi menu soal tidak semua materi dibuatkan pertanyaan serta kurangnya menu kunci jawaban yang disiapkan.

Setelah uji kelompok kecil terlaksana dan data yang terkumpul dianalisis. Berdasarkan temuan dari evaluasi hasil dan evaluasi proses uji coba kelompok kecil maka diadakan perubahan perbaikan dalam menyempurnakan produk media interaktif yang bersumber dari masukkan saran dari responden kelompok kecil.

Produk media interaktif yang sudah diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan responden dari kelompok kecil sekarang memasuki pada tahap uji coba kelompok besar. Pada tahap ini jumlah responden lebih besar dan lebih luas, untuk subyek 30-100 [14].

4. Tabel 1. Uji Coba Lapangan Kelompok Besar

No	Penyataan dan Alternatif Jawaban	%
1.	Menyatakan berminat menggunakan media pembelajaran bulutangkis teknik dasar bulutangkis	100%
2.	Menyatakan bahwa media pembelajaran ini menarik sebagai media belajar	93%
3.	Menyatakan bahwa media pembelajaran ini memotivasi untuk bergairah dalam belajar teknik dasar bulutangkis	88%
4.	Menyatakan bahwa media pembelajaran ini memotivasi siswa untuk ingin belajar lebih lanjut , tentang teknik dasar bulutangkis	89%
5.	Menyatakan bahwa media pembelajaran ini dapat membangkitkan minat dan perhatian dalam belajar teknik dasar bulutangkis	90%
6.	Menyatakan bahwa media pembelajaran ini komunikatif dalam penyampaian pesan tentang materi materi teknik dasar bulutangkis	97%
7.	Menyatakan bahwa penyajian gambar dalam media pembelajaran ini dapat dimengerti maksudnya sesuai dengan tujuan materi.	93%

8.	Menyatakan variasi latihan yang ada dalam media interaktif yang dikembangkan dapat dilakukan dengan mudah.	97%
9.	Menyatakan bahwa media pembelajaran belajar bulutangkis teknik dasar cocok digunakan dalam belajar teknik dasar bulutangkis.	97%
10.	Menyatakan jenis media interaktif ini dapat membantu dalam proses pembelajaran bulutangkis	97%
11.	Menyatakan tentang ke tepat gunaan media pembelajaran ini dalam menyajikan materi belajar teknik dasar bulutangkis	94%
12.	Menyatakan bahwa mendapatkan wawasan dan konsep dasar tentang teknik dasar bulutangkis yang benar setelah anda mencermati materi media pembelajaran	97%
13.	Menyatakan bahwa media pembelajaran ini menyajikan bentuk-bentuk latihan keterampilan teknik dasar bulutangkis yang bervariasi	94%
14.	Menyatakan bahwa narasi suara yang berisi penjelasan verbal dalam media interaktif ini dipahami.	86%
15.	Menyatakan bahwa jikalau belajar mandiri teknik dasar bulutangkis media interaktif ini dapat membantu	88%

[15]

Berdasarkan rata-rata hasil uji coba lapangan secara keseluruhan dengan prosentase 93% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak dan efektif karena terlihat adanya minat, menarik, memotivasi, membantu, ketepatan media dalam penggunaan dan penyajian teknik dasar permainan bulutangkis dalam proses perkuliahan sehingga tercapai capaian pembelajarannya.

Produk akhir yang dikembangkan dalam media interaktif ini menggunakan flash adobe format DVD teknik dasar bulutangkis dan skrip media interaktif teknik dasar bulutangkis.

PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi Pendidikan merupakan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran TP. Keplatihan bulutangkis berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan ini, dirancang agar dapat menjadi media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa Prodi PKO FOK Undiksha dalam proses belajar dan pembelajaran. Penelitian pengembangan model dengan media interaktif bisa dilakukan secara online [16]. Dengan metode pembelajaran jarak jauh melalui media interaktif yang disajikan dapat membantu memperlancar proses pembelajaran karena disediakan penjelasan tutorial, dubbing, video serta gambar. Pembelajaran diharapkan menjadi aktif dan lebih jelas serta dapat dilakukan secara mandiri oleh mahasiswa/peserta didik dengan adanya media pembelajaran yang interaktif. Pentingnya media digunakan dalam pembelajaran dapat memfasilitasi guru sebagai sumber informasi dalam proses penyampaian [16]. Penggunaan media interaktif memberikan manfaat dan pemahaman materi Multimedia interaktif menjadi solusi untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dan mampu memberikan visualisasi materi secara nyata [11]. Penggunaan multimedia terbukti efektif digunakan dalam proses pembelajaran yakni menghemat waktu dan tenaga, serta dapat menarik minat dan mendorong semangat belajar peserta didik [17]. Media pembelajaran ini dalam bentuk produk perangkat lunak software dengan tampilan teknik dasar permainan bulutangkis yang dilengkapi dengan video dan suara serta tutorial. Produk dalam konteks pembelajaran tidak selalu berbentuk hardware (buku, modul, alat bantu

pembelajaran dikelas dan laboratorium. Tetapi bisa juga dengan perangkat lunak seperti software [14]. Pengkolaborasi penggunaan media digital (multimedia interaktif) dalam proses pembelajaran akan menjadi alternatif yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan dan menginovasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa [18]. Manfaat media dalam pembelajaran telah dirasakan oleh pemerhati Pendidikan sehingga terus berusaha mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan memperhatikan aspek paedagogik, penyesuaian dalam kurikulum dan hasil capaian pembelajaran [19]

Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dari awal dengan uji ahli kemudian dilanjutkan dengan evaluasi uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar melalui responden/mahasiswa dari prodi PKO dan Penjaskesrek FOK Undiksha untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media ini. Jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka akan mempunyai peluang besar untuk mencapai tujuan pembelajaran [15]

Berdasarkan hasil uji coba lapangan bahwa media interaktif yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa: 1. Adanya minat dalam menggunakan media interaktif di perkuliahan T/P Kepelatihan Bulutangkis, 2. Media interaktif ini menarik sebagai media perkuliahan teknik dasar bulutangkis, 3. Media interaktif memberikan motivasi untuk belajar teknik dasar bulutangkis, 4. Memberikan kesan komunikatif, 5. Penyajian gambar lebih jelas sesuai dengan tujuan materinya, 6. Ketepatan dalam penyajian materi teknik dasar bulutangkis, 7. Membantu mempermudah dalam belajar mandiri, 8. Konsep dasar yang benar tentang teknik dasar bulutangkis.

Efektivitas Media Pembelajaran audio visual keterampilan teknik dasar bulutangkis bahwa media ini memberikan efektivitas yang signifikan terhadap keterampilan teknik dasar bulutangkis, bentuk media pembelajaran khusus membahas keterampilan teknik dasar [12]. Sedangkan pada pengembangan produk media interaktif yang tersaji lebih lengkap dengan menampilkan keseluruhan teknik dasar dengan dilengkapi capaian pembelajaran, evaluasi serta referensi. Produk media interaktif ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini antara lain: (1) media pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri; (2) memberikan kemudahan dalam memilih materi yang ingin dipelajari. (3) Penggunaan Bahasanya sehingga memberikan pemahaman Sedangkan kekurangan dari konten atau isi media pembelajaran ini yaitu (1) tidak dijelaskan materi peraturan permainan bulutangkis dan perwasitan serta pengisian scoor sheet. (2), tidak dijelaskan sejarah dan sarana prasarana yang digunakan .

4. SIMPULAN DAN SARAN

Media interaktif ini merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengetahui secara jelas pengetahuan awal teknik dasar permainan bulutangkis, yang menyajikan penjelasan secara rinci, gambar, video serta dubing. Media interaktif ini juga memberikan informasi secara efektif sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai dengan baik dan sempurna. Pengembangan media interaktif ini membantu untuk mempermudah dan menguasai serta mempraktekkan teknik dasar permainan bulutangkis secara mandiri. Produk media interaktif ini dikembangkan melalui tinjauan dari para ahli media hasilnya media yang dikembangkan bisa diterima dan layak digunakan.

Saran

- 1) Media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada materi pegangan, gerakan kaki, posisi, serta pukulan dalam permainan bulutangkis sehingga adanya beberapa materi terkait sejarah, sarana dan prasarana serta peraturan dan perwasitan belum tersaji di media ini.
- 2) Pembaca yang berminat mengembangkan suatu media pembelajaran bulutangkis yang inovatif sesuai dengan kebutuhan saat ini sehingga memiliki kemanfaatan yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Hidayatillah, S. N. Tunaza, and F. A. Afandi, "Tingkat Kepuasan Siswa Sma Terhadap Pembelajaran Kimia Secara Daring Pada Materi Termokimia," *J. Pendidik.*, vol. 23, no. 1, pp. 53–63, 2022.
- [2] L. Dama, I. H. Husain, and Nurellviana, "Efektivitas Pembelajaran Daring Peserta Didik (Suatu Penelitian Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Terpadu Wira," *J. Pendidik.*, vol. 10, no. 1, pp. 67–78, 2022.
- [3] M. Miftah, "Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif," *J. Litbang Media Inf. Penelitian, Pengemb. dan IPTEK*, vol. 14, no. 2, pp. 147–156, 2018.
- [4] R. Oktavian and R. F. Aldya, "Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0," *Didakt. J. Pendidik. dan Ilmu Pengetah.*, vol. 20, no. 2, pp. 129–135, 2020.
- [5] F. A. Pratama, W. D. Dwiyoogo, and S. Supriyadi, "Media Pembelajaran Bulutangkis dalam Bentuk Multimedia Interaktif pada Mahasiswa," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 4, no. 3, p. 382, 2019.
- [6] S. Suyitno, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejur.*, vol. 23, no. 1, p. 101, 2016.
- [7] H. Firdaus, Sugiyono, and S. K. Purnama, "The Development Model of Badminton Base Technique Training Based of Audio Visual Media for The Beginner Athlete," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 3, no. 2, pp. 210–214, 2018.
- [8] M. Rinaldi, *Buku Jago BuluTangkis*, 1st ed. Tangerang Selatan: CEMERLANG, 2020.
- [9] A. Subarkah and I. N. Marani, "Analisis Teknik Dasar Pukulan Dalam Permainan Bulutangkis," *J. MensSana*, vol. 5, no. 2, pp. 106–114, 2020.
- [10] Asrofi, F. P. Hidasari, and M. Haetami, "KEMAMPUAN TEKNIK DASAR BULUTANGKIS PADA ATLET PEMULA DI ASJAD CLUB PONTIANAK," *J. Pendidik. dan pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 10, no. 12, pp. 1–9, 2021.
- [11] F. Armansyah, S. Sulton, and S. Sulthoni, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi," *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 224–229, 2019.
- [12] R. Cendra, N. Gazali, and M. R. Dermawan, "Efektivitas media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan teknik dasar bulu tangkis," *Sport. J. Penelit. Pembelajaran*, vol. 5, no. 1, pp. 55–69, 2019.

- [13] L. P. T. Ariani and N. W. Marti, "Development of Interactive Media for the Basic Techniques of Multimedia-Based Badminton Games," in *Proceedings of the 4th International Conference on Sports Sciences and Health (ICSSH 2020)*, 2021, vol. 36, no. Icssh 2020, pp. 11–15.
- [14] S. Wanto *et al.*, "Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall," *Wahana Dedik. J. PkM Ilmu Kependidikan*, vol. 3, no. 1, p. 46, 2020.
- [15] A. Prasetyo and A. I. Habibi, "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BULUTANGKIS TEKNIK DASAR LANGKAH KAKI Antonius Prasetyo Hadi 1 dan Ahmad Ilham Habibi 2 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang PENDAHULUAN Keolahragaan adalah segala aspek yang berkai," *Sport. J. Penelit. Pembelajaran*, vol. 4, 2018.
- [16] D. Effendi and A. Wahidy, "Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019, pp. 125–129.
- [17] M. Afrizal, *Pembuatan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Bengkulu: UPP FKIP Universitas Bengkulu, 2019.
- [18] G. C. S. Dwiqi, I. G. W. Sudatha, and A. I. W. I. Y. Sukmana, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V," *J. Edutech Undiksha*, vol. 8, no. 2, p. 33, 2020.
- [19] S. Suwarti, R. Restu, and H. Hidayat, "Interactive Multimedia Development in Social Sciences Subject of Disaster Material at Grade IV SDN. (Public Elementary School) No.024183 East Binjai on 2017/2018," *Budapest Int. Res. Critics Linguist. Educ. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 216–232, 2019.