

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Teknik Bulu Tangkis Yang Berbasis Aplikasi *Macromedia Flash*

**Taufiq Hidayat**

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Yapis Dompu

Email: [Taufiqh807@gmail.com](mailto:Taufiqh807@gmail.com)

### Abstract

Basic techniques of badminton games are: 1. Racket handling 2. Types of services 3. Types of upper hit. 4. Types of lower hit. Basic techniques is an important thing to advance the students' college for badminton school subject. Therefore, it should be learned before to build up the skill off basic technical of badminton games. This research uses and development methodology (R&D). This steps of how to advance an interactive learning media for the techniques of badminton game is based on flash macromedia application by Borg and Gall model. Kevali and media is obtained from the result of professional validation from both of two media and two materials professionals. The result of the first professional material is about 91.66% and media professional is about 92% by criteria "properly used" The practical of media is obtained through by the class A academic 2022-2023 of the students' college questioner in sports' faculty which is about 97.5% by the criteria "properly used". The conclusion is interactive learning media of techniques in badminton game based on the flash macromedia application is valid and practical to be used in techniques of badminton game.

**Keyword:** *Interactive Media, Techniques of Badminton, Flash Macromedia Application.*

### Abstract

Teknik dasar pada permainan bulu tangkis : (1) bentuk-bentuk pegangan raket (2) macam-macam servis, (3) macam-macam pukulan dari atas, dan (4) macam-macam pukulan dari bawah. Penguasaan teknik dasar merupakan suatu hal yang perlu dikembangkan untuk mahasiswa pada mata kuliah bulu tangkis, supaya mahasiswa dapat menguasai teknik pada bulu tangkis maka harus betul-betul dipelajari terlebih dahulu tekniknya, guna untuk mengembangkan keterampilan pada teknik dasar bulu tangkis. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian Research and Development (R&D). Adapun langkah-langkah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada teknik bulu tangkis yang berbasis aplikasi macromedia flash menggunakan pengembangan model Borg and Gall. Kevalidan media diperoleh dari hasil validasi ahli yang terdiri dua ahli media dan dua ahli materi hasil yang diperoleh dari ahli materi I 96,66 % dan ahli materi II 91.66% dan hasil yang diperoleh oleh ahli media I 92% dan ahli media II 92% dengan kriteria "Sangat layak digunakan" kepraktisan media diperoleh melalui angket tanggapan mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi kelas A angkatan 2022-2023 sebesar 97.5% dengan kriteria "Sangat layak digunakan" Kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif pada teknik bulu tangkis yang berbasis macromedia flash valid dan praktis digunakan pada teknik permainan bulu tangkis.

**Kata Kunci:** *Media Interaktif, Teknik Bulu Tangkis, Aplikasi Macromedia Flash.*

### PENDAHULUAN

Permainan bulu tangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang populer dan banyak digemari masyarakat di Indonesia, bahkan seluruh dunia. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat memukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul, dapat dimainkan dilapangan tertutup dan terbuka.

Permainan ini bersifat individual dapat dimainkan satu orang lawan satu orang atau dua orang lawan, dapat dimainkan putra dan putri dapat pula dimainkan oleh pasangan campuran putra dan putri. Dengan tujuan permainan bulu tangkis ini yaitu menjatuhkan *shuttlecock* didaerah lapangan lawan dengan melewati atas net untuk mendapatkan poin. Di

dalam dunia olahraga, teknik adalah salah satu bagian yang terpenting yang harus dikuasai, termasuk dalam olahraga bulu tangkis. Teknik dasar dalam olahraga bulu tangkis : (1) bentuk-bentuk pegangan raket (2) macam-macam servis, (3) macam-macam pukulan dari atas, dan (4) macam-macam pukulan dari bawah (Ghazali Indra Putra, 2020). Penguasaan teknik dasar merupakan suatu hal yang perlu dikembangkan untuk mahasiswa dalam mata kuliah bulu tangkis. Agar mahasiswa dapat menguasai teknik olahraga bulu tangkis maka harus betul-betul dipelajari terlebih dahulu tekniknya, guna untuk mengembangkan keterampilan dalam teknik dasar olahraga bulu tangkis. (Gusnaldi, 2018). Didalam dunia pendidikan tidak terlepas dari sentuhan kemajuan teknologi, terbukti semakin banyaknya penggunaan media berupa peralatan elektronik banyak dipakai di dalam proses pembelajaran, seperti contohnya aplikasi berbasis *macromedia flash* dimana aplikasi *macromedia flash* merupakan program yang dikeluarkan adobe untuk mendesain suatu Animasi yang menarik bagi semua kalangan khususnya anak muda. (Anwar et al., 2019). Memanfaatkan suatu media untuk dijadikan media pembelajaran akan lebih menguntungkan dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali. (Valentino & Ihsan, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 15 Juli 2022 di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP Yapis Dompus terdapat mata kuliah bulu tangkis ada di semester 5 untuk pertemuan teori nya dua kali dan empat belas kali praktik, untuk capaian pertemuan ke 1-2 mahasiswa mampu memahami teori bulu tangkis, dan untuk capaian pertemuan ke 3-14 mahasiswa mampu mahir bermain bulu tangkis, selama ini seperti apa pembelajaran khusus untuk pembahasan tentang teori dan teknik-teknik pada olahraga mata kuliah bulu tangkis, metode yang diajarkan menggunakan metode ceramah, diskusi, power point dan lcd, mahasiswa merasa bosan dan tidak menarik dengan metode yang diajarkan selama ini masih kurang efektif dan menarik dikarenakan

dosen masih mendominasi aktifitas belajar mengajar, sehingga berdasarkan data tahun lalu, bahwa prosentase ketuntasan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah bulu tangkis masih rendah yaitu sebesar 60%. Dari 30 orang mahasiswa yang mahir dalam bulu tangkis hanya 18 orang mahasiswa yang dapat nilai yang memuaskan. Salah satu penyebab 12 orang mahasiswa tidak mahir memahami konsep teknik -teknik dasar bermain bulu tangkis. Pada teknik permainan bulu tangkis dengan menggunakan aplikasi yang berbasis *macromedia flash*.

Pada teknik permainan bulu tangkis dengan menggunakan aplikasi yang berbasis *Macromedia Flash* sebagai alat bantu belajar mahasiswa dalam mata kuliah bulu tangkis. Pembahasan tentang teknik-teknik bulu tangkis, maka di diperlukan pola pikir kreatifitas menggunakan aplikasi yang berbasis *macromedia flash*. Aplikasi *macromedia flash* yang ditawarkan adalah sarana pembelajaran yang berbentuk gambar serta video yang berfungsi sebagai alat bantu ajar dosen dalam mentransfer pengetahuan kepada mahasiswa. *Macromedia flash* akan sangat penting bagi mahasiswa dalam memahami aplikasi tersebut, karena aplikasi ini juga dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi sehingga mahasiswa dapat mempelajari animasi yang relatif mudah dimengerti dan membuat media pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Aplikasi *macromedia flash* digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah bulu tangkis dengan materinya teknik-teknik dasar bulu tangkis. (Valentino & Ihsan, 2018). Dalam aplikasi *macromedia flash* ini dapat dilakukan untuk dirancang isi mengenai apa yang akan disampaikan dan harus sesuai dengan konsep yang telah disusun serta tidak menyimpang dari tujuan dibuatnya aplikasi yang berbasis *macromedia flash* ini. Sistem yang dibuat akan diisi dengan beberapa elemen antara lain : gambar dan video yang secara umum. media aplikasi berbasis *macromedia flash* pada olahraga bulu tangkis sebagai media pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” (Sugiyono, 2015:407). Prosedur penelitian dan pengembangan disesuaikan dengan prosedur dan menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan. Oleh *Borg & Gall*, sebagaimana siklus *Research and Development*. Tahap Uji coba awal dilakukan pada mahasiswa STKIP Yapis Dompus yang melibatkan 30 subjek dan data hasil wawancara angket dikumpulkan dan dianalisis. Uji coba dilakukan di kampus STKIP Yapis Dompus pada Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi dengan melibatkan mahasiswa Semester V kelas A tahun akademik 2022/2023 sebagai uji coba awal diterima atau tidaknya tentang pengembangan *macromedia flash* pada teknik dasar permainan bulu tangkis.

Penelitian ini menggunakan dua teknik data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa tanggapan dan saran perbaikan produk ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran yang kemudian produk tersebut diperbaiki dan dikembangkan. Data kuantitatif berupa skor penilaian instrument validasi materi dan media, skor penilaian ahli media, skor penilaian ahli materi, skor tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif dalam teknik bulu tangkis dengan menggunakan *macromedia flash*. Skor tersebut diperoleh melalui angket. Penilaian kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* diperoleh dari penilaian validasi ahli media dan ahli materi.

**Tabel 1.** Range presentasi dan kriteria kualitatif

Range (%)	Kriteria Kualitatif
0-40	Sangat tidak layak digunakan
41-60	Tidak layak digunakan

61-80	Layak digunakan
81-100	Sangat layak digunakan

Pada hasil validasi ahli media dan materi dikatakan valid apabila hasil berada pada rentang 81%-100% dengan kriteria “Sangat Layak”, rentang 61 %-80% dengan kriteria “Layak”, rentang 41 %-60% dengan kriteria “Tidak Layak”, dan rentang 0%-40% dengan kriteria “Sangat tidak layak”.

Hasil tanggapan dosen terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* digunakan untuk menganalisis data dari lembar angket tanggapan dosen dengan skala Likert bentuk checklist dilakukan dengan perhitungan yang sama dengan cara penilaian pada angket kevalidan.

Hasil penilaian tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif yang berbasis *macromedia flash* dengan skala Guttman yang berupa “Ya atau Tidak diubah menjadi angka.

**Tabel 2.** Penskoran angket tanggapan mahasiswa

Tanggapan mahasiswa	Skor
Ya	1
Tidak	0

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Skor Ideal}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Presentase tersebut menunjukkan tingkat keideal media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* berdasarkan penilaian tanggapan dosen dan mahasiswa kelas A tahun akademik 2022-2023 pada Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama pada penelitian ini yaitu peneliti melakukan studi pendahuluan pada mahasiswa melalui observasi wawancara dan angket terhadap mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi tujuan untuk menemukan terkait dengan pembelajaran yang terjadi pada kampus STKIP Yapis Dompus tersebut. Yang kemudian permasalahan dapat dianalisis peneliti untuk menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif yang membantu mahasiswa dan dosen pada proses pembelajaran.

Selain wawancara, peneliti juga melakukan analisis terhadap kebutuhan mahasiswa dengan memberikan angket untuk mahasiswa dan dosen yang terjadi bagian dari studi pendahuluan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui gambaran kebutuhan media pembelajaran interaktif yang berbasis *macromedia flash* dari data tersebut, diketahui bahwa kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif yang berbasis *macromedia flash* sangat diperlukan. Hasil angket analisis kebutuhan mahasiswa yang terdapat di kampus STKIP Yapis Dompus pada Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi kelas A tahun akademik 2022-2023. Dengan responden sebanyak 30 mahasiswa sebagai berikut : (1) 100% mahasiswa suka dengan penyampaian materi yang diajarkan oleh dosen ; (2) 32,80 % mahasiswa menyatakan dosen sering menggunakan media saat penyampaian materi pembelajaran dan 69,18% mahasiswa menyatakan dosen tidak menggunakan media penyampaian materi pembelajaran. (3) 89,40% mahasiswa menyatakan media dapat membantu mempermudah dalam menyerap materi pembelajaran, dan 10,60% mahasiswa menyatakan media pembelajaran tidak dapat membantu mempermudah dalam menyerap materi pembelajaran; (4) 93,95% mahasiswa senang jika dosen menggunakan media pembelajaran, dan 7,06 % mahasiswa tidak senang jika dosen menggunakan media pembelajaran (5) (97,98% mahasiswa menyatakan suka game tentang materi pembelajaran; (6) 28,28% mahasiswa menyatakan dosen pernah menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis *macromedia flash* (7) 89,40% mahasiswa suka media pembelajaran yang interaktif pada teknik bulu tangkis yang berbasis aplikasi *macromedia flash* dan 10,60% mahasiswa tidak suka media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash*; (8) 78,28% mahasiswa suka dengan media pembelajaran interaktif (9) 81,81% mahasiswa suka dengan pembelajaran interaktif yang berbasis *macromedia flash* dan 17,17% mahasiswa tidak suka dengan media pembelajaran interaktif yang berbasis *macromedia flash* (10)

97,97% mahasiswa menyatakan perlu dibuat media pembelajaran interaktif yang berbasis *macromedia flash* dan 3,05 % mahasiswa menyatakan tidak perlu dibuat media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*. Selain angket analisis kebutuhan mahasiswa, peneliti juga memberikan angket analisis kebutuhan kepada dosen.

Pengisian angket kebutuhan dosen dilakukan oleh tiga dosen di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yaitu, Bapak Amal Fauqi, M.Pd, Bapak Imam Zulfikar, M.Pd. dan bapak Sandi Achmad Pratama, M.Pd. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa angket analisis kebutuhan dosen yang dilakukan tiga dosen pada Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi sebagai berikut : (1) 100% Media pembelajaran interaktif pada teknik bulu tangkis yang berbasis *macromedia flash* yang dilakukan oleh dosen sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar; (2) 100% Media pembelajaran interaktif menyenangkan bagi mahasiswa (3) 33,33% dosen sudah memiliki media pembelajaran yang berbasis *macromedia flash* dan 66,66% dosen dalam mengajarkan teknik pada bulu tangkis yang berbasis *macromedia flash* untuk mengajarkan materi pada teknik bulu tangkis, (4) 66,66% dosen mengajarkan materi teknik pada bulu tangkis dalam memilih media pembelajaran yang menyenangkan bagi mahasiswa. (5) 100% dosen membutuhkan alternatif media pembelajaran pada teknik bulu tangkis. (6) 100% dosen pernah menggunakan media pembelajaran pada teknik bulu tangkis (7) 100% dosen menyatakan pembelajaran interaktif pada teknik bulu tangkis di sukai oleh mahasiswa (8) 100% dosen menyatakan perlu dibuat game pada teknik bulu tangkis dalam media pembelajaran interaktif. (9) 100% dosen menyarankan media pembelajaran interaktif pada teknik bulu tangkis yang berbasis *macromedia flash*. (10) 33,33% dosen sudah pernah melihat media pembelajaran iteraktif yang berbasis *macromedia flash* dan 66,66% dosen belum pernah melihat media interaktif berbasis *macromedia flash*.

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan produk dan perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang disusun oleh peneliti yang nantinya menjadi sebuah media pembelajaran yang edukatif dan layak digunakan untuk mahasiswa pada teknik permainan bulu tangkis yang berpedoman pada kompetensi inti dan kompetensi dasar. Dengan dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* tersebut mahasiswa akan merasa senang dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Karena pada media pembelajaran interaktif yang berbasis *macromedia flash* materi yang ditambah dengan teknik pada bulu tangkis.

Uji validasi media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media dan materi maka akan dilakukan perbaikan berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran maupun ahli materi. Berikut hasil rekapitulasi angket validasi tahap pertama.

**Tabel 3.** Hasil rekapitulasi angket validasi tahap pertama.

No	Ahli	Jmlh Nilai	Nilai Max	Persentase	Kriteria
1	Ahli materi I	58	60	96,66%	Sangat layak digunakan
2	Ahli materi II	55	60	91,66 %	Sangat layak digunakan

**Tabel 4.** Validasi media yang dilakukan

No	Ahli	Jmlh Nilai	Nilai Max	Persentase	Kriteria
1	Ahli media I	37	40	92%	Sangat layak digunakan
2	Ahli media II	37	40	92%	Sangat layak digunakan

Validasi materi dan media dilakukan dua tahap untuk tahap pertama sudah memenuhi kriteria dan layak digunakan namun perlu dilakukan revisi. Dan untuk validasi tahap kedua hasil presentase yang diperoleh sebagai berikut.

**Tabel 5.** Hasil rekapitulasi angket validasi tahap kedua

No	Ahli	Jmlh Nilai	Nilai Max	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media I	38	40	97.5%	Sangat layak digunakan
2	Ahli Media II	38	40	97.5%	Sangat layak digunakan

**Tabel 6.** Hasil perhitungan angket tanggapan mahasiswa diberikan

No	Ahli	Jmlh nilai	Nilai Max	Persentase	Kriteria
1	Ahli materi I	59	60	95%	Sangat layak digunakan
2	Ahli materi II	55	60	95 %	Sangat layak digunakan

Dari hasil perhitungan angket mahasiswa diberikan dan diisi oleh seluruh mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi kelas A yang berjumlah 30 mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif pada teknik bulutangkis yang berbasis *macromedia flash* didapatkan hasil rata-rata hasil angket tanggapan mahasiswa kelas A pada prodi pendidikan jasmani kesehatan dan Rekreasi presentase nya sebesar 95 % dan setelah dikonversikan, presentase tersebut berada pada kualifikasi baik sekali.

Selain angket tanggapan mahasiswa peneliti juga memberikan angket tanggapan yang diberikan kepada ketiga dosen, yaitu bapak Amal Fauqi, M.Pd. bapak Imam Zulfikar, M.Pd dan bapak Sandi Achmad Pratama, M.Pd. diperoleh presentase 92% dengan kriteria sangat layak digunakan.

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil pada penelitian dan pengembangan ini yaitu kevalidan media pembelajaran interaktif yang berbasis *macromedia flash* dapat dilihat dari presentase hasil validasi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*. Validasi dilakukan oleh tiga dosen STKIP Yapis Dompu dimana setiap validator berperan sebagai ahli media hasil rata-rata yang diperoleh ahli media sebesar 92% dengan kriteria “Sangat Layak digunakan” sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pada teknik bulu tangkis yang berbasis *macromedia flash* valid digunakan di mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

- Kepratisan media pembelajaran interaktif pada teknik bulu tangkis yang berbasis *macromedia flash* diperoleh dari presentase hasil angket tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif yang berbasis *macromedia flash* sebesar 97.5 %. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pada teknik

bulu tangkis yang berbasis *macromedia flash* sangat praktis diterapkan pada mahasiswa khususnya Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, H. S., Program, M., Pendidikan, S., Universitas, F., Program, D., Pendidikan, S., Universitas, F., Flash, M., Surahman, E., & Surahman, EPENGGUNAAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MODEL PEMBELAJARAN POE2WE UNTUK. (2019)
- Ghazali Indra Putra. *Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Bulu Tangkis Berbasis MULTimedia Pada Atlet Usia 11 dan 12 Tahun.* (2020).
- Gusnaldi, I. *Permainan Bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual, dan dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang, atau dua orang melawan dua orang. Komponen latihan pada atlet Bulutangkis terdiri dari kondisi fisik, teknik, taktik dan men.* (2018).
- Munawar, A. Al, Hendrawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Pembelajaran Sepak Bola.*(November), 67–74. (2019)
- Sugiyono.. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan (Kuantitatif, Kualitatif, dan RND).* Bandung: Alfabeta.(2017).
- Syahroni. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika Bilangan Pada Kelas 3 SD.* *Jurnal Formatif*, 262–271.(2017).
- Valentino, R., & Ihsan, N. *Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Sekolah Menengah Pertama.* (2018).