

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN JUDO TEKNIK BANTINGAN KYU 4 DENGAN MEDIA VCD UNTUK PEJUDO PJSI (PERSATUAN JUDO SELURUH INDONESIA)

Ari Wibowo Kurniawan

Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta

Email: ar13_wibowo_k@yahoo.com

Abstrak: Berdasar observasi peneliti di PJSI Pengkot Malang, para pejudo biasanya belum benar dalam melakukan gerakan-gerakan teknik bantingan. Hal ini juga ditemukan di daerah-daerah lain, yang membina atlet-atlet judo. Berlatih gerakan atau teknik judo memang sangat sulit dan berat, untuk itu para pejudo harus diberikan proses pembelajaran materi latihan yang mudah dan selalu memberikan motivasi agar mereka tidak merasa pesimis dan selalu bersemangat dalam berlatih. Selain itu menurut para pejudo, selama ini mereka belum pernah melihat tayangan pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* dengan media VCD dan rata-rata semuanya menyatakan perlu dibuat atau dikembangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* dengan media VCD untuk pejudo. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Sadiman (2003:40). Sedangkan, teknik analisis data yaitu persentase diadopsi dari Sudjana (1990). Hasil pengembangan ini secara umum memenuhi kriteria valid dan dapat digunakan dalam proses pelatihan. Kesimpulannya, dengan media VCD pejudo dapat belajar materi pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* secara efektif dan efisien. Dan dengan materi pembelajaran yang telah peneliti kembangkan, pejudo dapat menguasai materi judo teknik bantingan *Kyu 4* dengan cepat dan benar.

Kata kunci: Pengembangan, pembelajaran Judo, *Kyu 4*, Media VCD.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (UU-SKN), pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pembelajaran, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan (Kemenegpora, 2007). Kemudian dalam sistem tersebut bahwa keolahragaan meliputi 3 (tiga) ruang lingkup yaitu olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi.

Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi

dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek). Namun pada kenyataan secara empiris, saat ini bangsa Indonesia memiliki prestasi olahraga yang masih memprihatinkan dibanding era tahun 1990-an. Hal ini dapat dilihat dari pesta olah-raga paling akbar tingkat Asia Tenggara (*SEA Games*), dimana pada tahun 2007 Indonesia menempati peringkat keempat. Hal ini menimbulkan pertanyaan besar, bagaimana hal tersebut bisa terjadi? Bagaimana kita harus bangkit dari keterpurukan tersebut? Serta faktor apa sajakah yang mendukung dalam membangkitkan kembali prestasi olahraga kita ditingkat internasional?

Prestasi olahraga yang masih memprihatinkan tersebut, salah satunya diakibatkan oleh

karena pembinaan olahraga prestasi yang masih kurang dalam menerapkan lptek pada pola pembinaan prestasi olahraga. Oleh sebab itu penggunaan lptek dalam peningkatan prestasi olahraga mulai saat ini harus dilakukan. Untuk itu, pola pikir kita harus dirubah agar maju dengan menggunakan bantuan teknologi, sehingga prestasi olahraga Indonesia dapat lebih meningkat.

Selain itu untuk meraih prestasi yang tinggi dapat digunakan pendekatan ilmu pengetahuan dan teknologi, demikian juga dalam bidang olahraga yang pernyataannya terdapat dalam Undang-undang Sistem Keolahragaan Nasional No.3 Tahun 2005 pasal 27 ayat 3 berbunyi: "Bahwa pembinaan dan pengembangan olahraga yang terkait dengan peningkatan prestasi olahraga dilakukan dengan menggunakan pendekatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang lebih efektif serta efisien (Kemenegpora, 2007). Sesuai undang-undang tersebut media audiovisual berupa VCD (*Video Compact Disk*) merupakan salah satu sarana ilmu pengetahuan dan teknologi yang efektif dan efisien dalam belajar atau mendalami olahraga yang diminati.

VCD merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang anak didik untuk menguasai materi latihan, dengan media ini seorang pelatih/guru dapat memberikan penjelasan yang lebih rinci dengan menghentikan tayangan pada gerakan tertentu, sehingga anak didik dapat melihat lebih jelas, selain itu dengan gambar dan suara yang dihasilkan akan membuat anak didik lebih tertarik untuk memperhatikan materi yang terdapat dalam VCD, secara tidak langsung tujuan pembelajaran akan tercapai.

Dewasa ini olahraga sudah mulai digemari oleh berbagai lapisan masyarakat baik di daerah maupun di kota-kota besar. Olahraga sudah menjadi salah satu kebutuhan hidup bagi manusia untuk mencapai kesehatan jasmani. Upaya menggelorakan semangat berolahraga pun digiatkan, misalnya melalui semboyan "mema-syarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat". Upaya ini harus dimulai dari perse-orangan atau individu, kemudian meningkat ke keluarga, dan akhirnya meluas ke berbagai ke-lompok serta lapisan masyarakat Indonesia yang gemar berolahraga. Untuk itu olahraga perlu ditingkatkan dan disebarluaskan secara menyeluruh agar diketahui, dipelajari dan di-praktekkan oleh seluruh lapisan masyarakat. Setiap individu dalam masyarakat dapat memilih aktivitas cabang olahraga sesuai dengan minat-nya. Pada penelitian ini akan diteliti mengenai olahraga beladiri judo yang masih kecil peminat-nya.

Judo merupakan salah satu cabang olah-raga beladiri yang berasal dari Jepang. Untuk di Indonesia, olahraga judo ini bernaung di bawah bendera PJSI (Persatuan Judo Seluruh Indonesia), namun dalam kepengurusannya belum sepenuhnya menyebar di tiap-tiap daerah di Indonesia. Maka dari itu dalam perkem-bangannya olahraga ini masih belum begitu dikenal oleh masyarakat bila dibandingkan dengan olahraga beladiri lainnya, dikarenakan masyarakat belum tahu bagaimana bentuk olahraga judo ini sebenarnya. Serta kurangnya sosialisasi dari pengurus pusat maupun daerah untuk mengembangkan dan menyebarluaskan olahraga judo ini, yang pada dasarnya tiap-tiap

daerah memiliki potensi yang sangat besar untuk menciptakan atlet-atlet yang andal baik di tingkat nasional maupun internasional.

Dalam berlatih judo, seorang atlet harus memiliki percaya diri dan keberanian yang tinggi dalam mempraktekannya. Penguasaan teknik-teknik yang benar harus dilakukan dengan sebaik mungkin agar dapat memperoleh hasil prestasi yang lebih bagus. Untuk itu perlunya kemampuan seorang pelatih untuk mendesain program latihan yang bervariasi, menarik dan aman untuk dilakukan oleh seorang atlet.

Dari pengalaman peneliti selama menjadi pelatih atau pengurus bidang pembinaan atlet di PJSI Pengkot Malang, para pejudo biasanya belum benar dalam melakukan gerakan-gerakan teknik bantingan. Hal ini juga ditemukan di daerah-daerah lain, yang membina atlet-atlet judo. Namun dengan kejelian dan strategi yang dimiliki oleh pelatih judo untuk memberikan teknik-teknik latihan yang benar serta model latihan yang dimulai dari tingkat yang paling mudah, maka pejudo akan dengan sendirinya memiliki kemampuan yang cepat dalam menguasai materi latihan. Selain itu, berlatih gerakan atau teknik judo memang sangat sulit dan berat, untuk itu para pejudo harus diberikan perhatian penuh, dengan memberikan materi latihan yang mudah dan selalu memberikan motivasi agar mereka tidak merasa pesimis dan selalu bersemangat dalam berlatih.

Teknik bantingan judo *Kyu 4* adalah suatu tingkatan penguasaan keterampilan/ teknik judo pada tahap lanjutan kedua setelah *Kyu 4* . Seorang pejudo dapat mengikuti ujian *Kyu 4* apabila akan mendapatkan sabuk biru. Dalam *Kyu 4* ini teknik bantingan yang harus dikuasai

adalah 8 teknik, antara lain : *ko soto gari, ko uchi gari, koshi guruma, tsurikomi goshi, okuri ashi harai, tai otoshi, harai goshi, uchi mata* (Noors, 2000).

Setelah peneliti melakukan observasi untuk beberapa pejudo di PJSI Pengkot Malang yang sudah *Kyu 5*, ternyata dapat mengikuti ujian *Kyu 4* setelah berlatih antara 1,5 tahun hingga 2 tahun, padahal berdasarkan ketentuan PB PJSI, ujian kenaikan tingkat untuk *Kyu 4* dapat dilakukan dalam 6 bulan. Penayangan Pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* dengan media VCD di luar jam latihan/praktik di matras/tatame dalam keadaan yang santai diharapkan akan dapat membantu proses pemahaman konsep gerakan teknik bantingan judo tingkatan *Kyu 4*, sehingga di samping berlatih/praktik langsung di atas matras/tatame pejudo dapat melihat tayangan pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* dengan media VCD dan hal ini diharapkan dapat mempercepat proses penguasaan teknik gerakan judo *Kyu 4*. Hingga saat ini belum ada pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* dengan media VCD yang dimiliki oleh PB PJSI maupun Pengda PJSI di seluruh Indonesia. Untuk itu dengan adanya pengembangan ini diharapkan akan dapat membantu mensosialisasikan olahraga judo ke masyarakat seluruh Indonesia, sehingga nantinya akan muncul bibit-bibit atlet judo yang berprestasi baik nasional maupun internasional.

Menurut peneliti bahwa pejudo-pejudo di Indonesia sebelum mengikuti ujian *Kyu 4* mereka berlatih teknik atau gerakan *Kyu 4* hanya dari seorang pelatih saja, yang dalam kesehariannya mereka rata-rata hanya berlatih 3 kali dalam seminggunya. Ini merupakan waktu

latihan yang kurang sekali, karena mereka juga harus membagi waktu untuk persiapan mengikuti pertandingan, sehingga untuk menguasai teknik atau gerakan *Kyu 4* diperlukan waktu yang lama.

Selain itu menurut para pejudo, selama ini mereka belum pernah melihat tayangan pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* dengan media VCD dan rata-rata semuanya menyatakan perlu dibuat atau dikembangkan pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* dengan media VCD, karena dengan adanya pengembangan tersebut akan dapat membantu dan mempermudah pejudo dalam mempercepat penguasaan teknik atau gerakan judo khususnya teknik bantingan *Kyu 4*, dengan demikian mereka dapat segera mengikuti ujian kenaikan tingkat tanpa memerlukan waktu latihan yang lama.

Terkait dengan pernyataan-pernyataan yang telah dikemukakan di atas maka peneliti melakukan penelitian awal atau analisis kebutuhan yang dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2009 dimana peneliti melakukan wawancara dalam bentuk angket di PJSI Pengkot Malang dengan 5 pelatih dan 25 atlet. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut dapat diketahui bahwa atlet masih pada tingkatan *Kyu 4* sebanyak 76,00%, rata-rata mereka sudah berlatih lebih dari 1 tahun sebanyak 96,00%, dalam seminggu sebanyak 87.5% latihan tidak tentu, atlet atau pelatih yang belum pernah melihat tayangan pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* dengan menggunakan VCD sebanyak 100%, dan pejudo maupun pelatih yang merasa perlu untuk dikembangkan VCD

pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* adalah 100%. Dari data tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa perlu dikembangkan pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* dengan media VCD, yang nantinya dapat dijadikan sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan atlet dalam menguasai teknik-teknik judo.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* dengan media VCD dapat meningkatkan kemampuan belajar/berlatih bagi para pejudo Indonesia pada umumnya dalam menguasai materi teknik dasar judo khususnya teknik bantingan *Kyu 4*?

Menurut Ardhana (2002) pengembangan atau sering juga disebut penelitian pengembangan dilakukan dengan maksud menjembatani jurang terbentang cukup lebar antara penelitian dan praktek pendidikan. Menurut Dedeng (2002) penelitian pengembangan merupakan penelitian ilmiah yang menelaah suatu teori, model, konsep, atau prinsip, dan menggunakan hasil telaah untuk mengembangkan suatu produk. Sedangkan Borg and Gall (1983) menjelaskan, penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang telah diciptakan. Menurut Gay (1990) menjelaskan, penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif dan efisien, serta bukan untuk menguji suatu teori (dalam Asim, 2002). Berdasarkan pengertian penelitian pengembangan menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan penelitian

pengembangan adalah suatu proses untuk mengkaji suatu hal yang dapat menghasilkan sesuatu hal baru (produk) yang efektif dan efisien serta dapat digunakan untuk memecahkan suatu masalah. Pelaksana penelitian pengembangan juga disesuaikan dengan lembaga yang melakukan proses kegiatan pengembangan yang nantinya berpengaruh terhadap hasil penelitian pengembangan.

Menurut Sadiman (2003) media VCD mempunyai fungsi sebagai peralatan pemain ulang (*play back*) dari suatu program (rekaman), terdiri dari minimal satu buah monitor atau lebih. Ukuran dan jenis dari pita yang digunakan untuk video bermacam-macam sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan menurut Brown (1977:23) VCD adalah suatu media pada program distribusi atau produksi untuk program master yang dibuat dalam bentuk film atau video tape dan dipindahkan atau ditranfer pada *disk* atau potongan plastik melalui proses yang tepat, yang dibentuk seperti piringan hitam. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media VCD adalah media berbentuk piringan lengkap audiovisual yang berisikan materi-materi instruksional yang berguna untuk menjelaskan obyek yang sudah divisualkan, biasanya mempunyai diameter 12 cm dan diproyeksikan dengan menggunakan media player VCD.

Menurut peneliti media video merupakan sarana yang tepat untuk mengajarkan keterampilan. Karena pada video unsur-unsur seperti suara, gambar, garis simbol dan gerak akan ditampilkan. Hal ini sesuai dengan karakteristik produk yang akan dikembangkan peneliti. Kelebihan dari video menurut Ibrahim (2005) antara lain: 1) Selain bergerak dan bersuara,

video itu dapat menggambarkan proses; 2) Dapat menimbulkan kesan tentang ruang dan waktu; 3) Tiga dimensional dalam penggambarannya; 4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diulang-ulang; 5) Kamera televisi dapat bisa mengamati lebih dekat obyek yang lagi bergerak; 6) Ruangan tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan video akan lebih efektif dan efisien serta dapat mempermudah kita untuk menerima informasi yang diinginkan.

Shumway mendeskripsikan bahwa belajar gerak sebagai kumpulan dari proses proses yang disatukan dengan praktek dan pengalaman yang mengarah kepada perubahan yang relative tetap/permanen di dalam kecakapan/kemampuan untuk menghasilkan keterampilan. Definisi tersebut mencerminkan empat konsep, yaitu: (1) Belajar merupakan proses untuk mendapatkan kemampuan dalam aksi keterampilan; (2) Hasil belajar berasal dari praktek dan pengalaman; (3) Belajar tidak dapat langsung diukur, tetapi dapat diduga dari perilaku; (4) Belajar menghasilkan perubahan perilaku yang relatif permanen.

Dari beberapa konsep tersebut, maka dapat diambil suatu kesimpulan menurut peneliti, bahwa belajar merupakan suatu proses secara mental internal yang memungkinkan untuk mendapatkan dan/atau membuat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru yang disimpan didalam memori sehingga hasilnya dapat dilihat melalui perubahan perilaku baik kognitif, afektif, psikomotorik, dimana perubahan tersebut bersifat relatif tetap/permanent. sedangkan belajar gerak merupakan proses mendapatkan dan

menyempumakan kemampuan gerak yang berasal dari praktek dan pengalaman, sehingga terjadi perubahan yang relatif permanen/tetap.

Menurut Noors (2000) *Kyu 4* adalah suatu tingkatan penguasaan keterampilan/teknik dasar bantingan judo pada tahap kedua dengan sabuk biru. Sedangkan menurut Madjid (1985) *Kyu 4* merupakan teknik bantingan dalam judo yang terdiri 8 macam teknik antara lain *Ko Soto Gari Ko Uchi Gari Koshi Guruma Tsurikomi Goshi Okuri Ashi Harai Tai Otoshi Harai Goshi Uchi Mata*

Dari kedua tokoh tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa *Kyu 4* merupakan teknik bantingan yang paling dasar yang terdiri dari beberapa teknik bantingan seperti *Ko Soto Gari Ko Uchi Gari Koshi Guruma Tsurikomi Goshi Okuri Ashi Harai Tai Otoshi Harai Goshi Uchi Mata*.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian pengembangan model pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* dengan media VCD ini merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran. Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran ini menggunakan model pengembangan *Research & Development (R & D)* dari Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah antara lain: (Borg. W. R & Gall, 1983) (1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan subyek, persiapan laporan pokok persoalan); (2) Melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan

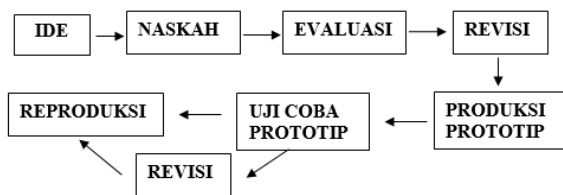
urutan pengajaran, dan uji coba skala kecil); (3) Mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan materi pengajaran, penyusunan buku pegangan, dan perlengkapan evaluasi); (4) Melakukan uji lapangan permulaan (menggunakan 6-12 subyek); (5) Melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil uji lapangan permulaan); (6) Melakukan uji lapangan utama (dengan 30-100 subyek); (7) Melakukan revisi produk (berdasarkan saran-saran dan hasil uji coba lapangan utama); (8) Uji lapangan dengan 40-200 subyek; (9) Revisi produk akhir; (10) Membuat laporan mengenai produk pada jurnal, bekerja dengan penerbit yang dapat melakukan distribusi secara komersial.

Penelitian pengembangan model pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* dengan media VCD ini terdiri dari tiga tahap, dengan langkah-langkah rancangan yang uraian penjelasannya telah dimodifikasi dan diselaraskan dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya, seperti yang tergambar secara jelas pada tabel berikut:

Tabel Tahap dan Langkah Penelitian Pengembangan

Tahap	Langkah ke-	Aktivitas
Pra Pengembangan	1	a. Pengumpulan data awal b. Penyusunan proposal penelitian c. Analisa kebutuhan
	2	Perencanaan produk
Pengembangan	3	Produksi produk berupa VCD
	4	Evaluasi formatif: Uji coba awal (1) Evaluasi ini dilakukan dengan rekan sejawat yang memiliki kompetensi yang memadai dalam konteks: materi, media teknologi dan desain pembelajaran. Perbaikan awal (1)
	5	Uji coba awal (2) Evaluasi pakar (<i>Expert judgement</i>) dengan pakar judo, pakar pembelajaran dan pakar media. Perbaikan awal (2)
	6	Uji coba lapangan Evaluasi dengan skala terbatas 30 responden
Penerapan	7	Perbaikan operasional
	8	Penerapan / diseminasi

Sedangkan untuk perancangan produk pengembangan pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* dikutip dari Sadiman yang memiliki langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar Model Pengembangan dengan *Flow Chart* (Sadiman, Arif. S, 2003)

1) Pertama kali yang ditentukan adalah sebuah ide-ide yang akan dikembangkan, dengan mengumpulkan informasi sebagai landasan pemikiran untuk membuat konsep; 2) Penulisan naskah media (rancangan produk), bentuk rancangan tersebut adalah *story board*; 3) Revisi produk I, revisi dilakukan oleh ahli yang bersangkutan; 4) Produksi prototipe, dilakukan dengan pengambilan gambar produk dengan

media audio-visual (video); 5) Uji coba prototipe, pengujian terhadap subyek lapangan baik dalam uji coba tahap I maupun uji coba tahap II; 6) Revisi produk kedua, revisi dilakukan oleh ahli guna memperoleh hasil yang sempurna; 7) Reproduksi, penyempurnaan produk untuk menuju produk akhir yang diharapkan pada pengembangan. (Sadiman, Arif. S, 2003)

Data yang digunakan pada pengembangan pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* dengan media VCD ini adalah data kualitatif, karena data yang diperoleh dinyatakan dengan kalimat dan bukan dengan angka. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dengan cara mengubah data kualitatif ke kuantitatif dengan jalan memberi skor pada data kualitatif tersebut.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket untuk analisis kebutuhan, kuesioner evaluasi

ahli media, kuesioner evaluasi ahli/pelatih judo, kuesioner evaluasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani dan hasil penilaian pejudo (dalam uji coba tahap I dan uji coba tahap II). Instrumen identifikasi kebutuhan dalam penelitian ini disusun dengan tujuan untuk mendapatkan data pendapat pelatih dan pejudo terhadap bahan ajar yang pernah atau sedang mereka gunakan, dan bahan ajar seperti apa yang mereka inginkan. Instrumen ini juga didasarkan pada konsep tentang evaluasi bahan ajar. Instrumen uji lapangan awal dan utama disusun berdasarkan konsep evaluasi dari para pejudo.

Rumus untuk mengolah tanggapan atau evaluasi dari ahli/pelatih judo, ahli pembelajaran pendidikan jasmani dan ahli media.

- Rumus untuk mengolah data per subyek uji coba (Sudjana, 131)

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase hasil evaluasi subyek uji coba.
 X = Jumlah jawaban skor oleh subyek uji coba.
 Xi = Jumlah jawaban maksimal dalam aspek penilaian oleh subyek uji coba.
 100% = Konstanta.

- Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan subyek uji coba (sudjana, 131).

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase hasil keseluruhan evaluasi subyek uji coba.
 $\sum X$ = Jumlah keseluruhan jawaban subyek uji coba dalam keseluruhan aspek penilaian.

$\sum Xi$ = Jumlah keseluruhan skor maksimal subyek uji coba dalam keseluruhan aspek penilaian.

100% = Konstanta.

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sebagaimana pada tabel berikut

Tabel Analisis Persentase Hasil Evaluasi Oleh Subyek Uji coba

PROSENTASE	KETERANGAN	MAKNA
80% - 100%	VALID	DIGUNAKAN
60% - 79%	CUKUP VALID	DIGUNAKAN
50% - 59%	KURANG VALID	DIGANTI
< 50%	TIDAK VALID	DIGANTI

HASIL

Analisis Data dari Ahli Media

Berdasarkan hasil analisis evaluasi ahli media bahwa diketahui jumlah total skor responden ($\sum X$) adalah 149 dan jumlah total keseluruhan skor responden ($\sum X1$) adalah 200. Sehingga, persentasenya adalah 74,50 %.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan/penilaian dari ahli media, hasilnya adalah **74,50 %**, dari kriteria yang ditentukan dan dapat dikatakan bahwa VCD Pembelajaran Judo Teknik Bantingan Kyu 4 ini memenuhi kriteria **CUKUP VALID (60% - 79%)** sehingga dapat digunakan dan dipraktekkan dalam proses pembelajaran untuk pejudo.

Analisis Data dari Ahli/Pelatih Judo

Berdasarkan hasil analisis evaluasi ahli/pelatih judo bahwa: diketahui jumlah total skor responden ($\sum X$) adalah 127 dan jumlah total keseluruhan skor responden ($\sum X1$) adalah 144. Sehingga, persentasenya adalah 88,19 %.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan/penilaian dari ahli/pelatih judo, hasilnya adalah **88,19 %**, dari kriteria yang ditentukan dan dapat dikatakan bahwa VCD Pembelajaran Judo Teknik Bantingan *Kyu 4* ini memenuhi kriteria **VALID (80% - 100%)** sehingga dapat digunakan dan dipraktekkan dalam proses pembelajaran untuk pejudo.

Analisis Data dari Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Berdasarkan hasil analisis evaluasi ahli pembelajaran penjas bahwa: diketahui jumlah total skor responden ($\sum X$) adalah 58 dan jumlah total keseluruhan skor responden ($\sum X_1$) adalah 80. Sehingga, persentasenya adalah 72,50 %.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan/penilaian dari ahli pembelajaran penjas, hasilnya adalah **72,50 %**, dari kriteria yang ditentukan dan dapat dikatakan bahwa VCD Pembelajaran Judo Teknik Bantingan *Kyu 4* ini memenuhi kriteria **CUKUP VALID (60% - 79%)** sehingga dapat digunakan dan dipraktekkan dalam proses pembelajaran untuk pejudo.

PEMBAHASAN

Untuk mengetahui hasil produk berupa pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* yang di uji cobakan kepada para pejudo apakah sudah berhasil atau belum, maka ada tiga macam data yang harus dikumpulkan, yaitu: (1) data tentang kemampuan **psikomotorik** pejudo dalam menguasai pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4*; (2) data tentang kemampuan **kognitif** pejudo dalam menguasai pembelajaran

judo teknik bantingan *Kyu 4*; (3) data tentang kemampuan **afektif** pejudo dalam menguasai pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4*. Pengumpulan data ini dilakukan pada saat uji kelompok kecil dan uji coba lapangan utama. Berikut akan di sajikan data-data tersebut secara ringkas:

a. Data Nilai Uji Coba Kelompok Kecil

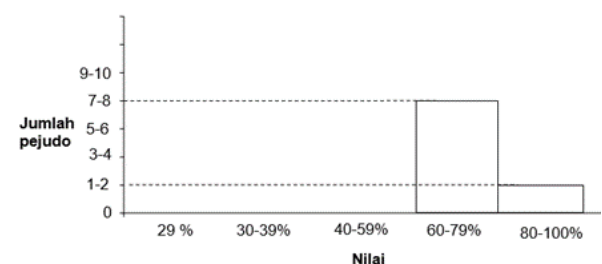
Data Nilai Psikomotorik

Data nilai psikomotorik dari pejudo pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Tingkat Kelulusan Pejudo dalam Menguasai Materi Psikomotorik

Nilai	Kategori	Makna	Jumlah
$\geq 80\%$	Sangat baik	Lulus	2 orang
60-79%	Baik	Lulus	8 orang
40-59%	Cukup	Tidak Lulus	0
30-39%	Kurang	Tidak Lulus	0
< 29%	Sangat kurang	Tidak Lulus	0
Jumlah Pejudo			10 orang
Jumlah Pejudo yang Lulus			10 orang
Jumlah Pejudo yang Tidak Lulus			0

Berdasarkan tabel data nilai psikomotorik di atas, didapat pejudo yang memperoleh nilai $\geq 80\%$ (sangat baik) adalah 2 orang dan nilai 60-79 (baik) adalah 8 orang dan semua dinyatakan LULUS, dengan demikian disimpulkan bahwa instrumen psikomotorik dalam pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* dapat digunakan dalam uji coba lapangan (kelompok besar).



Gambar Histogram Nilai Psikomotor (Uji Coba Kel. Kecil)

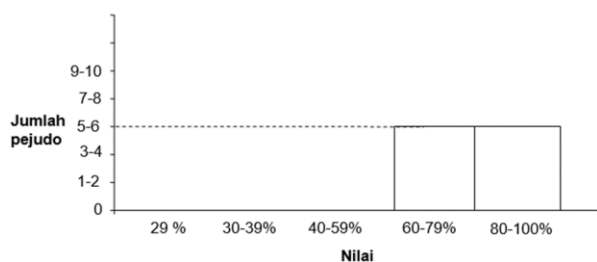
Data Nilai Kognitif

Data nilai kognitif dari pejudo pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Tingkat Kelulusan Pejudo dalam Menguasai Materi Kognitif

Nilai	Kategori	Makna	Jumlah Pejudo
≥ 80%	Sangat baik	Lulus	5 orang
60-79%	Baik	Lulus	5 orang
40-59%	Cukup	Tidak Lulus	0
30-39%	Kurang	Tidak Lulus	0
< 29%	Sangat kurang	Tidak Lulus	0
Jumlah Pejudo			10 orang
Jumlah Pejudo yang Lulus			10 orang
Jumlah Pejudo yang Tidak Lulus			0

Berdasarkan tabel data nilai kognitif di atas, didapat pejudo yang memperoleh nilai ≥ 80% (sangat baik) adalah 5 orang dan nilai 60-79 (baik) adalah 5 orang dan semua dinyatakan LULUS, dengan demikian disimpulkan bahwa instrumen kognitif dalam pembelajaran judo teknik bantingan Kyu 4 dapat digunakan dalam uji coba lapangan (kelompok besar).



Gambar Histogram Nilai Kognitif pada Uji Coba Kelompok Kecil

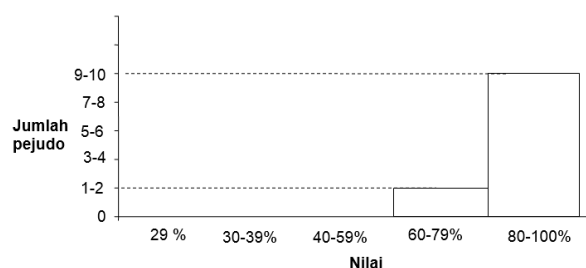
Data Nilai Afektif

Data nilai afektif dari pejudo pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Tingkat Kelulusan Pejudo dalam Menguasai Materi Afektif

Nilai	Kategori	Makna	Jumlah Pejudo
≥ 80%	Sangat baik	Lulus	9 orang
60-79%	Baik	Lulus	1 orang
40-59%	Cukup	Tidak Lulus	0
30-39%	Kurang	Tidak Lulus	0
< 29%	Sangat kurang	Tidak Lulus	0
Jumlah Pejudo			10 orang
Jumlah Pejudo yang Lulus			10 orang
Jumlah Pejudo yang Tidak Lulus			0

Berdasarkan tabel data nilai afektif di atas, didapat pejudo yang memperoleh nilai ≥ 80 (sangat baik) adalah 9 orang dan nilai 60-79 (baik) adalah 1 orang dan semua dinyatakan LULUS, dengan demikian disimpulkan bahwa instrumen afektif dalam pembelajaran judo teknik bantingan Kyu 4 dapat digunakan dalam uji coba lapangan (kelompok besar).



Gambar Histogram Nilai Afektif pada Uji Coba Kelompok Kecil

b. Data Nilai Uji Coba Kelompok Besar (Lapangan)

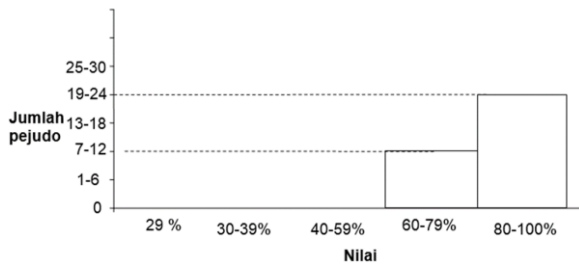
Data Nilai Psikomotorik

Data nilai psikomotorik dari pejudo pada uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Tingkat Kelulusan Pejudo dalam Menguasai Materi Afektif

Nilai	Kategori	Makna	Jumlah Pejudo
≥ 80%	Sangat baik	Lulus	20 orang
60-79%	Baik	Lulus	10 orang
40-59%	Cukup	Tidak Lulus	0
30-39%	Kurang	Tidak Lulus	0
< 29%	Sangat kurang	Tidak Lulus	0
Jumlah Pejudo			30 orang
Jumlah Pejudo yang Lulus			30 orang
Jumlah Pejudo yang Tidak Lulus			0

Berdasarkan tabel data nilai psikomotorik di atas, didapat pejudo yang memperoleh nilai ≥ 80% (sangat baik) adalah 20 orang dan nilai 60-79 (baik) adalah 10 orang dan semua dinyatakan LULUS, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi psikomotorik dalam pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* telah berhasil dikuasai pejudo.



Gambar Histogram Nilai Afektif pada Uji Coba Kelompok Kecil

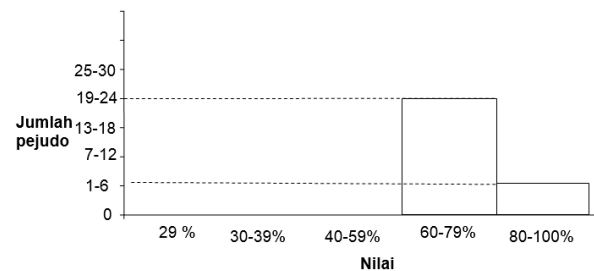
Data Nilai Kognitif

Data nilai kognitif dari pejudo pada uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Tingkat Kelulusan Pejudo dalam Menguasai Materi Afektif

Nilai	Kategori	Makna	Jumlah Pejudo
≥ 80%	Sangat baik	Lulus	6 orang
60-79%	Baik	Lulus	24 orang
40-59%	Cukup	Tidak Lulus	0
30-39%	Kurang	Tidak Lulus	0
< 29%	Sangat kurang	Tidak Lulus	0
Jumlah Pejudo			30 orang
Jumlah Pejudo yang Lulus			30 orang
Jumlah Pejudo yang Tidak Lulus			0

Berdasarkan tabel data nilai kognitif di atas, didapat pejudo yang memperoleh nilai ≥ 80% (sangat baik) adalah 6 orang dan nilai 60-79 (baik) adalah 24 orang dan semua dinyatakan LULUS, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi kognitif dalam pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* telah berhasil dikuasai pejudo.



Gambar Histogram Nilai Kognitif pada Uji Coba Kel. Besar.

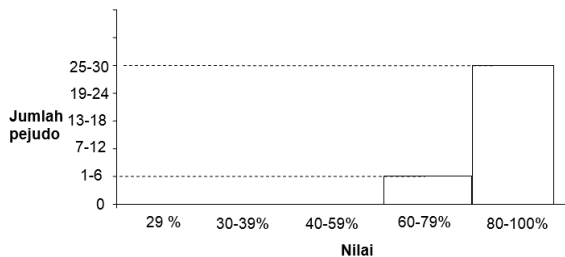
Data Nilai Afektif

Data nilai afektif dari pejudo pada uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Tingkat Kelulusan Pejudo dalam Menguasai Materi Afektif

Nilai	Kategori	Makna	Jumlah Pejudo
≥ 80%	Sangat baik	Lulus	28 orang
60-79%	Baik	Lulus	2 orang
40-59%	Cukup	Tidak Lulus	0
30-39%	Kurang	Tidak Lulus	0
< 29%	Sangat kurang	Tidak Lulus	0
Jumlah Pejudo			30 orang
Jumlah Pejudo yang Lulus			30 orang
Jumlah Pejudo yang Tidak Lulus			0

Berdasarkan tabel data nilai afektif di atas, didapat pejudo yang memperoleh nilai ≥ 80 (sangat baik) adalah 28 orang dan nilai 60-79 (baik) adalah 2 orang dan semua dinyatakan LULUS, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi afektif dalam pembelajaran judo teknik bantingan *Kyu 4* telah berhasil dikuasai pejudo.



Gambar Histogram Nilai Afektif pada Uji Coba Kel. Besar

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dari hasil uji coba lapangan dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan media VCD pejudo dapat belajar materi pembelajaran judo teknik bantingan Kyu 4 secara efektif dan efisien.
2. Dengan materi pembelajaran yang telah peneliti kembangkan, pejudo dapat menguasai materi judo teknik bantingan Kyu 4 dengan cepat dan benar.

DAFTAR PUSTAKA

Annarino. *Curriculum Theory and Design in Physical Education (Terjemahan)*. United States of America: Mosby Company. 1980

Areya. *Pengertian Judo*. 2008 (<http://id.wikipedia.org/wiki/Judo>)

Asim. "Langkah-langkah Penelitian Pengembangan" Disajikan dalam Lokakarya Nasional Angka II, Metodologi Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Malang: Universitas Negeri Malang, 2002.

Asmoro, Dwi Joko. *Penelitian Pengembangan*. 2008 (<http://www.geocities.com/dwijoeas/pelitianpengembangan.htm>)

Borg. W. R & Gall, M. D, *Educational Research An Introduction*. New York : Longman, 1983

Brown, James. W. AV Instruction, Technology, Media and Methods. New York: Mc Graw Hill, 1977.

Cheryl A Coker. *Motor Learning and Control Practitioners*. New Mexico: McGrawHill, 2004.

Dwiyogo, D. Wasis. "Konsep Penelitian & Pengembangan", Disajikan pada Lokakarya Metodologi Penelitian Jurusan Kepelatihan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Malang : Universitas Negeri Malang, 2004.

Dwiyogo, D. Wasis. "Langkah-langkah Penelitian Pengembangan" Disajikan dalam Lokakarya Nasional Angka II, Metodologi Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran (Malang: Universitas Negeri Malang, 2002.

Dwiyogo. *Pengembangan Kurikulum*. 2008 (http://www.multiply.com/journal/Pengembangan_kurikulum.htm)

Hadisasmata, Yusuf. *Ilmu Keperawatan Dasar*. Jakarta: Departemen P & K Direktorat Jenderal pendidikan Tenaga Akademik, 1996.

Ibrahim. *Media Pembelajaran*. Malang: Lab. Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Uneversitas Negeri Malang, 2005.

Janicot & Pouillart. *Judo Techniques and Tactics*. New York: Sterling Publishing Co. Inc, 2002

Kano, Jigoro. *Kodokan Judo*. Tokyo: Kodansha Internasional, 1986.

Kurniawan. *Pengembangan VCD Instruksional Judo Kyu 4 untuk Atlet PJSI Pengkot Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2006.

Lastopo. *Pengertian Media Pembelajaran*. 2009 (<http://students.blog.unnes.ac.id/lastopo/2009/05/02/media-audio-visual/htm>).

- Latuheru, John. D. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen P & K Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Praktek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1988.
- Lutan, Rusli. *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Departemen P & K Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1988.
- Madjid, Nasruddin. *Dasar-Dasar Lengkap Teknik Judo Untuk Remaja*. Jakarta: PT. Bina Prestasi, 1985.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- Mulyasa. *Kurikulum Berbasis Kompetensi (Konsep, Karakteristik, dan Implementasi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004.
- NN. *Tingkatan Judo*. 2009 (http://harblue.multiply.com/journal/item/18/Tingkatan_Judo).
- NN. *Penelitian Pengembangan*. 2009 (<http://www.idonbiu.com/2009/03/pengertian-media-komunikasi-dan-audio.html>)
- NN. *VCD*. 2009 (<http://id.wikipedia.org/wiki/VCD>)
- Noors, Atang. M. *Dasar-dasar Judo*. Jakarta: PT. Dian Rakyat, 2000.
- Nurhasan. *Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani: Prinsip-prinsip dan Penerapannya*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga, 2001.
- Nuriana. *Model Pembelajaran Creative Problem Solving dengan Video Compact Disk dalam Pembelajaran*. 2007 (<http://www.mathematic.transdigit.com/mathematic-journal/model-pembelajaran-creative-problem-solving-dengan-video-compact-disk-dalam-pembelajaran.html>)
- Tim Penyiapan Naskah Edisi Cetakan Kedua. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Edisi Keempat)*. Malang: Universitas Negeri Malang/UM Press, 2003.
- Sadiman, Arif. S. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud, 2003.
- Samsudin. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMP/MTS*. Jakarta: PT Litera Prenada Media Group, 2008.
- Singgih. *Bagaimana Guru Menerapkan Teori*. 2009 (<http://singgiheducation.blogspot.com/2009/02/bagaimana-guru-menerapkan-teori.html>)
- Soekarno, Wuryati. *Teori dan Praktek Senam Dasar*. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara, 1986.
- Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remadja Fisdakarya, 1990.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Shumway and Woollacott. *Motor Control: Theory and Practical Applications*. Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins, 2001.
- Sudjana. *Desain dan Analisis Eksperimen, Edisi III*. Bandung: Tarsito, 1994
- Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PPs UPI dan PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Suleiman, Amir Hamzah. *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia, 1985.
- Tim Penyusun. *Undang-undang RI No. 3 tahun 2005, Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*. Jakarta: Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, 2005.
- Trianto, Agus. *Pengembangan Model Bahan Ajar Bahasa Indonesia Untuk SLTP Sebagai Implementasi KBK 2004*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2006