

Peningkatan Keterampilan Teknik Dasar Gateball Melalui Penggunaan Media Adobe Flash Player

Fajar Arif Indrajaya¹, Sugiyanto², Agus Kristiyanto³

^{1,2,3} Ilmu Keloharagaan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 57126
Email: shiropethoo@gmail.com¹, sugiyanto49@staff.uns.ac.id², aguskriiss@yahoo.co.id³

Abstrak – Materi latihan teknik dasar gateball memiliki variasi yang beragam, namun model latihan teknik dasar sangatlah minim. Hal ini membuat pemain gateball susah memahami materi latihan teknik dasar yang diberikan pelatih. Oleh karena itu diperlukan model latihan teknik dasar gateball yang baru agar lebih mudah dipahami. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mencari seberapa besar peningkatan keterampilan teknik dasar gateball setelah belajar menggunakan media adobe flash player. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi dari penelitian ini adalah pemain pemula klub gateball di Kota Semarang. Rumus uji efektivitas adalah *t-test* menggunakan spss. Pada hasil nilai pre-test dan post-test, terdapat peningkatan sebesar 17,75%. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki keefektifan yang signifikan dengan nilai signifikansi (p value) 0,01 < 0,05 yang berarti bahwa media tersebut efektif. Sebagai simpulan akhir dinyatakan bahwa produk terbukti dan efektif meningkatkan keterampilan teknik dasar olahraga gateball pada klub olahraga gateball di Kota Semarang.

Kata kunci – Gateball, Latihan, Adobe Flash Player

PENDAHULUAN

Olahraga Gateball mulai dikenal masyarakat Indonesia pada tahun 1994 melalui turis Jepang yang datang ke Bali. Melalui Bali, olahraga ini juga menyebar ke berbagai daerah di Indonesia, salah satunya Kota Semarang. Tanggal 20 Mei tahun 2011 Persatuan Gateball Seluruh Indonesia (PERGATSI) didirikan, dengan bapak Djoko Kirmanto sebagai Ketua Umum PERGATSI yang pertama. Selama ini PERGATSI sudah bergabung menjadi anggota Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI), kemudian tahun 2013 diterima menjadi anggota Komite Olahraga Nasional (KONI). [10]. Dalam permainan gateball ada unsur menghambat lawan atau membantu kawan mendapatkan poin, urutan pemukulan sesuai dengan nomor bola dan setiap giliran hanya diperbolehkan satu orang pemain yang berada di dalam lapangan, maka setiap pemain harus menguasai teknik dasar untuk mendukung penggunaan strategi [11].

Latihan adalah proses yang sistematis dari berlatih yang dilakukan secara berulang-ulang, dengan kian hari kian menambah jumlah beban latihan serta intensitas latihannya [4]. Latihan juga dapat didefinisikan sebagai peran serta yang sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas fungsional fisik dan daya tahan latihan. Latihan menentukan timbulnya perubahan dalam jaringan dan sistem, perubahan yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan dalam berolahraga [7].

Teknik dasar dalam Gateball diantaranya adalah *stroke* (pukulan), pukulan *touch*, dan pukulan *sparking* [9]. Materi latihan teknik dasar gateball sangat beragam, namun model latihan teknik dasarnya sangat minim dan bersifat konvensional (di lapangan saja), sehingga pemain cenderung jenuh dan tidak mudah memahami materi latihan teknik

dasar yang diberikan oleh pelatih. Diperlukan media pembelajaran yang sesuai dan membantu dalam proses berlatih.

Media dalam mengajar memang peran paling penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar [8]. Media adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal [1].

Adobe flash player merupakan software untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat mengintropaksikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar, dan suara [5]. Hasil dari *Adobe flash player* juga dapat ditampilkan di berbagai media seperti *website*, *VCD*, *DVD*, dan *handphone* bersistem *android* [3].

Peneliti melakukan pengumpulan informasi awal dengan melakukan wawancara kepada pelatih/pembina olahraga gateball di klub olahraga gateball di Kota Semarang. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas di mana pedoman pertanyaan yang digunakan tidak terlalu khusus. Fokus utama dalam mencari informasi awal dalam kegiatan latihan sehari-hari.

Dari hasil pengumpulan informasi awal, didapatkan bahwa proses latihan sehari-hari sudah berjalan cukup baik, dari pemberian program latihan, kegiatan latihan fisik maupun teknik, hanya saja dalam proses latihan belum pernah sama sekali menggunakan media interaktif untuk menunjang dalam meningkatkan keterampilan teknik bermain olahraga gateball. Penggunaan media interaktif dengan *Adobe flash player* dalam latihan teknik dasar gateball dijadikan alternatif pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala yang telah disebutkan. Penelitian ini bertujuan untuk

menghasilkan produk model latihan teknik dasar gateball berbasis *adobe flash player*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sampel penelitian ini berjumlah 10 orang dengan cara total sampling pada pemain pemula klub gateball di kota Semarang. *Independent Sample t-test* digunakan untuk mencari apakah media ini efektif untuk meningkatkan ketrampilan teknik dasar gateball.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data pre-test dan post-test ketrampilan teknik dasar gateball dapat dilihat pada tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Data pre-test ketrampilan teknik dasar gateball

No.	Kerucut	Pendulum	Sparking	Total
1	14	13	10	37
2	11	13	12	36
3	13	13	13	39
4	12	13	11	36
5	12	12	14	38
6	12	12	13	37
7	13	13	13	39
8	12	11	10	33
9	12	14	12	38
10	10	11	12	33
Total				366

Tabel 2. Data post-test ketrampilan teknik dasar gateball

No.	Kerucut	Pendulum	Sparking	Total
1	15	17	14	46
2	14	15	15	44
3	16	16	15	47
4	13	16	15	44
5	16	14	16	46
6	15	13	16	44
7	14	15	14	43
8	15	14	13	42
9	15	15	14	44
10	14	15	16	45
Total				445

Pada data pre-test dan post-test terdapat peningkatan sebanyak 17,75%. Uji efektivitas dalam produk pengembangan ini bertujuan untuk melihat perbedaan pengaruh kemampuan melakukan keterampilan teknik dasar olahraga gateball sebelum menggunakan media interaktif dengan kelompok yang telah menggunakan model latihan dengan media adobe flash player.

Tabel 6. Hasil Uji Efektivitas Produk

Data	Teknik Dasar	Signifikansi (p)
Keefektifan Media Pembelajaran	Kerucut	0,008
	Pendulum	0,022
Interaktif dengan Makalah	Sparking	0,001
	Rerata	0,01

Oleh karena nilai signifikansi (p value) teknik dasar (0,01) lebih kecil dari 0,05 maka ada perbedaan skor ketrampilan teknik dasar gateball yang signifikan pada kelompok pemain yang sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran interaktif.

KESIMPULAN

Proses dari pengembangan Media Latihan Teknik Dasar Olahraga Gateball Berbasis Adobe Flash Player di Kota Semarang telah melalui beberapa tahap. Tahapan pengembangan multimedia pembelajaran yang telah dilalui mulai dari tahap pendahuluan, pengembangan desain pembelajaran, produksi, dan evaluasi produk pada akhirnya menghasilkan produk akhir berupa multimedia pembelajaran latihan teknik dasar olahraga gateball untuk pemain klub di Kota Semarang.

Terdapat peningkatan sebesar 17,75% ketrampilan teknik dasar gateball. Hasil uji efektivitas produk akhir media latihan ini adalah efektif, oleh karena nilai signifikansi (p value) teknik dasar gateball (0,01) lebih kecil dari 0,05, artinya ada perbedaan skor ketrampilan teknik dasar gateball yang signifikan pada kelompok pemain yang diberikan media pembelajaran interaktif dan pemain yang diberikan makalah.

Produk hasil penelitian dan pengembangan model latihan teknik dasar gateball berbasis adobe flash player dinyatakan efektif dalam meningkatkan ketrampilan teknik dasar gateball.

SARAN

- A. Pelatih olahraga gateball diharapkan menggunakan produk ini sebagai materi pembelajaran untuk diaplikasikan di klub. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini pemain dapat belajar mandiri, sehingga lebih mudah memahami dengan pengulangan materi, yang diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan teknik dasar gateball demi meningkatkan prestasi.
- B. Sosialisasi produk media pembelajaran ini juga diperlukan untuk kedepannya. Harapannya dapat membantu pemain yang lain yang belum mendapatkan media pembelajaran interaktif ini agar tahu, dan harapannya kedepan pemain gateball dapat memiliki ketrampilan teknik dasar yang baik dan benar dengan pemanfaatan produk

- ini dengan bimbingan orang yang berkompeten olahraga gateball.
- C. Media pembelajaran interaktif teknik dasar gateball ini diharapkan dapat dipelajari oleh semua pemain di semua klub gateball.
 - D. Diseminasi pemanfaatan secara luas, produk ini dapat disosialisasikan kepada pemain klub gateball pemula untuk terlebih dahulu kemudian bisa disebar luaskan ke setiap kelas, baik pemula, amatir, bahkan professional melalui klub-klub.
 - E. Pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan pada tema-tema olahraga gateball yang lebih spesifik dan aktual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya tujukan kepada PBSI Jombang yang telah bersedia menjadi subyek penelitian serta pihak – pihak lain yang telah membantu penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, Azhar. (2004). Media pembelajaran. Jakarta : Raya Grafika Persada.
- [2] Borg, W. R. & Gall, M.D. (1983). Educational research an introduction (4th ed.). New York: Longman.
- [3] Deni Darmawan. 2012. "Pendidikan.Teknologi Informasi dan Komunikasi". Bandung: P.T Remaja Rosda Karya.
- [4] Harsono. 1988. "Coaching and Aspek-aspek Psikologi dalam Coaching". Bandung: C.V Tambak Kusuma.
- [5] Madkoms. (2012). *Kupas tuntas adobe flash professional cs6*. Yogyakarta: ANDI.
- [6] Maksum, A. (2009). Buku Ajar Mata Kuliah Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. Surabaya: FIK UNESA.
- [7] Pate, et al. 1993. "Dasar-dasar Ilmiah Kepeleatihan Dasar". Semarang. IKIP Semarang Press.
- [8] Sudjana, Nana. 1989. "Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru.
- [9] Suryanto. (2015). *Bermain Gateball*. Jakarta.
- [10] World Gateball Union. *What's Gateball*. 2015.
- [11] World Gateball Union. *World Gateball Rules*. 2015.