

**PENGEMBANGAN MEDIA PELATIHAN MELALUI PERMAINAN
MONOPOLI ANGGAR DALAM MEMPERKENALKAN OLAHRAGA
ANGGAR UNTUK ATLET KADET PEMULA, KADET, JUNIOR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Bagus Herdiyanto
11602241037

**PRODI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pelatihan Melalui Permainan Monopoli Anggar Dalam Memperkenalkan Olahraga Anggar Untuk Atlet Kadet Pemula, Kadet, Junior” yang disusun oleh Bagus Herdiyanto, NIM 11602241037 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 31 Januari 2015
Pembimbing,

Faidillah Kurniawan
Faidillah Kurniawan, M.Or.
NIP. 19821010 200501 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya nyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



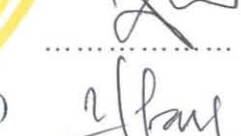

Yogyakarta, 31 Desember 2015
Yang Menyatakan,



Bagus Herdiyanto
NIM 11602241037

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pelatihan Melalui Permainan Monopoli Anggaran Dalam Memperkenalkan Olahraga Anggaran Untuk Atlet Kadet Pemula, Kadet, Junior” yang disusun oleh Bagus Herdiyanto, NIM 11602241037 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal, 13 Januari 2015 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Faidillah Kurniawan, M.Or	Ketua Penguji		20-10-2016
2. Nawan Primarsoni, M.Or	Sekretaris Penguji		19-01-2016
3. Dr. Siswantoyo, M.Kes	Penguji I (Utama)		18-01-2016
4. Fajar Sri Wahyuni, M.Or	Penguji II (Pendamping)		19-01-2016

Yogyakarta, Januari 2016
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 196407071988121001

MOTTO

- ❖ *Senangilah apa yang sedang dipelajari, maka itu akan membuat bahagia.*
- ❖ *Sabar, bukan untuk kegagalan namun untuk sesuatu hal yang lebih baik dan bermakna pada saatnya.*
- ❖ *Mengetahui Kekalahan dan kemenangan, jatuh dan terbangun, berlari dan menangis, itu adalah cara menjadi laki-laki sejati.*
- ❖ *Jangan pikirkan hal-hal yang besar, pikirkan hal-hal yang baik.*
- ❖ *Jangan pernah menyerah, buatlah harapan yang kecil menjadi besar.*
- ❖ *Untuk menjadi di depan adalah mulai sekarang. Jika mulai sekarang, tahun depan akan tahu banyak hal yang sekarang tidak diketahui.*
- ❖ *Syukwilah apa yang sudah tercapai, jangan sesali apa yang kita belum capai.*

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT, ku persembahkan karya sederhana ini untuk orang-orang yang penuh arti dalam hidupku :

- 1. Bapak Heru Tri Komintaji dan Ibu Endang Widyaningsih tercinta yang dengan cinta, kasih sayang dan do'a mereka aku selalu optimis untuk meraih kesuksesan yang gemilang dalam hidup ini.*
- 2. Kakak-kakak dan saudara-saudaraku tersayang yang sudah memberikanku dukungan dan membimbingku sampai saat ini.*
- 3. Guru-guru dan pelatihku yang memberi ilmunya kepadaku dengan penuh kesabaran dan ketelatenan.*

Karya ini penulis bingkiskan untuk:

Teman-temanku, sahabat-sahabatku yang telah member semangat, motivasi, dan

Menghiasi hidupku selama ini. Semoga kita sukses dengan cara kita masing-masing.

Amieen...

**PENGEMBANGAN MEDIA PELATIHAN MELALUI PERMAINAN
MONOPOLI ANGGAR DALAM MEMPERKENALKAN
OLAHRAGA ANGGAR UNTUK ATLET KADET PEMULA,
KADET, JUNIOR**

Oleh:

Bagus Herdiyanto
11602241037

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pelatihan permainan monopoli anggar dalam memperkenalkan olahraga anggar untuk peserta didik atau atlet kategori kadet pemula, kadet, junior dan dapat digunakan sebagai media pengajaran untuk pelatih serta atlet/ peserta didik dalam melatih kemandirian latihan.

Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang menggunakan sepuluh langkah dalam penelitian pengembangan. Penelitian ini terlebih dahulu divalidasi oleh satu ahli materi, satu ahli media dan 5 peserta didik untuk uji subyek uji coba satu lawan satu, 15 peserta didik untuk uji coba kelompok kecil, 30 peserta didik untuk uji coba lapangan. Subyek dalam penelitian ini adalah klub anggar NECL DIY, atlet anggar IKASI Kulonprogo, atlet anggar IKASI Bantul. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala *Likert*. Analisis data dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif persentase.

Hasil pengembangan ini adalah media pelatihan permainan monopoli olahraga anggar yang layak digunakan sebagai media pelatihan. Kelayakan aspek materi/ pelatihan menurut penilaian ahli materi memperoleh persentase 85%, uji coba satu lawan satu sebesar 88%, uji coba kelompok kecil sebesar 89%, uji coba kelompok besar sebesar 93%. Kelayakan aspek desain media menurut penilaian ahli media memperoleh persentase 86%, uji coba satu lawan satu sebesar 90%, uji coba kelompok kecil sebesar 90%, uji coba kelompok besar sebesar 91%. Kelayakan aspek desain petunjuk permainan menurut penilaian ahli media memperoleh persentase 88%, uji coba satu lawan satu sebesar 80%, uji coba kelompok kecil sebesar 83%, uji coba kelompok besar sebesar 85%. Kelayakan aspek desain kotak kemasan permainan menurut penilaian ahli media memperoleh persentase 89%, uji coba satu lawan satu sebesar 86%, uji coba kelompok kecil sebesar 86%, uji coba kelompok besar sebesar 91%.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pelatihan, Monopoli Anggar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pelatihan Melalui Permainan Monopoli Anggaran Dalam Memperkenalkan Olahraga Anggaran Untuk Atlet Kadet Pemula, Kadet, Junior” dapat selesai dengan lancar.

Skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak, terutama pembimbing. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. **Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA.** Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. **Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.** Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. **Dr. Siswantoyo, M.Kes,** Ketua Jurusan PKL, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. **Bapak Faidillah Kurniawan, M.Or** , Penasehat Akademik dan Pembimbing skripsi, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, masukan-masukan, ide, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. **Bapak Drs, Suyono**, selaku ahli materi, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan penilaian, saran, masukan, dan memvalidasi media pelatihan.
6. **Bapak Dr. Siswantoyo, M.Kes.** selaku ahli media, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan penilaian, saran, masukan, dan memvalidasi media pelatihan.
7. **Orang tua dan keluargaku**, yang selalu memberikan doa dan dukungannya selama ini.
8. **Orang-orang terdekatku**, Yovita Kristianingrum tersayang yang selalu memberikan kenyamanan dalam hati, Sri Herdiana kakakku tersayang, mb Sopheh, Surya Adhitya N yang menemani mendesain 3 hari 3 malam, Jainal Abidin yang mengajarku mendesain, keluarga kos bu bobo, teman-teman masa SMA dulu,, dan semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu (Terimakasih atas doa dan dukungan demi kelancaran skripsiku ini, pokoknya terimakasih banyak. Salam sukses dunia dan akherat buat kalian semua.)
9. **Dosen-dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta** yang telah memberikan saya ilmu dan pengalaman selama belajar di UNY.
10. **Pelatih Anggar Terbaik (Coach Eko Nandaryono)**, yang mendidikku bagaimana itu olahraga anggar sehingga aku mencintai olahraga anggar.
11. **Teman-Teman Fakultas Ilmu Keolahragaan Pendidikan Kepelatihan Olahraga Angkatan 2011.**

12. **Orang-Orang Jempolan KKN ND 33**, Dony, Dira, Anis, Atik, Itak, Melati, Lina, Halim, kalian memang orang-orang terbaik. Sukses untuk kita semua.
13. **Bapak Djunaedi Wisnu Wardono dan Keluarga Besar Anggar Purworejo**, yang selalu memberikan kesempatan dan membuka pandangan.
14. **Keluarga Besar Anggar DIY**, yang membantu saya dalam kelancaran skripsi ini.

Penulis menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia olahraga khususnya kepelatihan.

Yogyakarta, Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
F. Pentingnya Pengembangan	7
G. Asumsi Keterbatasan Pengembangan	7
H. Manfaat Pengembangan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teoritik	10
1. Media.....	10
2. Hakikat Kepelatihan	11
3. Media Peatihan Berbentuk Media Visual	12
4. Hakikat Anggaran	14

5. Media Latihan Permainan Monopoli Anggar	19
6. Peserta Didik Atau Atlet Kategori Kadet Pemula, Kadet, Junior	20
7. Konsep belajar sambil bermain.....	22
B. Hasil penelitian yang relevan.....	23
C. Kerangka Berfikir	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	26
B. Prosedur Pengembangan	27
C. Desain Operasional	29
D. Prosedur Penelitian	29
1. Identifikasi Potensi dan Masalah	29
2. Pengumpulan informasi	30
3. Desain Produk	30
4. Pembuatan kerangka Produk	30
5. Penentuan Desain Media Pelatihan Melalui Permainan Monopoli Anggar	31
6. Penulisan Petunjuk Permainan Monopoli Olahraga Anggar	31
7. Penentuan Desain Kotak Kemasan	31
8. Self Evaluation Kelayakan Monopoli, Petunjuk Permainan, Kotak Kemasan	31
9. Pembuatan Produk	32
10. Validasi Produk	32
11. Revisi Produk	33
12. Uji Coba Produk	34
E. Subyek uji coba.....	33
1. Subyek Uji Coba Ahli	35
2. Subyek Uji Coba Satu Lawan Satu, Kelompok Kecil Dan Lapangan .	36
F. Instrumen Pengumpulan Data	37
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	38
H. Teknik analisis data.....	40

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Pengembangan Produk Media Pelatihan	42
1. Deskripsi Analisis Kebutuhan	42
2. Deskripsi Pengembangan Produk Awal	44
3. Validasi Tahap Pertama	45
4. Revisi Produk	51
5. Validasi Tahap Kedua	56
6. Uji Coba Produk	59
a. Uji Coba Satu Lawan Satu	61
b. Uji coba kelompok kecil	69
c. Uji coba kelompok besar.....	77
7. Produk Akhir	87

B. Kelayakan Media Pelatihan.....	89
C. Analisis Prespektif Media Pelatihan	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	99
B. Implikasi Hasil Penelitian	100
C. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	104

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kategori Presentase Kelayakan	41
Tabel 2. Data Hasil Penilaian Ahli Media Pertama	47
Tabel 3. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Pertama	49
Tabel 4. Data Hasil Penilaian Ahli MediaKedua	57
Tabel 5. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Kedua	59
Tabel 6. Data Penilaian Apek Materi oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Satu Lawan Satu	63
Tabel 7. Data Penilaian Aspek Desain Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Satu Lawan Satu.....	64
Tabel 8. Data Penilaian Aspek Petunjuk Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Satu Lawan Satu.....	65
Tabel 9. Data Penilaian Aspek Desain Kotak Kemasan Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Satu Lawan Satu	66
Tabel 10. Data Penilaian dari Empat Aspek Uji coba Satu Lawan Satu.....	67
Tabel 11. Data Penilaian Apek Materi oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil	70
Tabel 12. Data Penilaian Aspek Desain Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil	71
Tabel 13. Data Penilaian Aspek Petunjuk Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil	72
Tabel 14. Data Penilaian Aspek Desain Kotak Kemasan Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	74
Tabel 15. Data Peneletian dari Keempat Aspek Uji Coba Kelompok Kecil ...	75
Tabel 16. Data Penilaian Apek Materi oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Besar	78

Tabel 17. Data Penilaian Aspek Desain Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Besar	79
Tabel 18. Data Penilaian Aspek Petunjuk Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Besar	80
Tabel 19. Data Penilaian Aspek Desain Kotak Kemasan Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Besar	81
Tabel 20. Data Penelitian dari Keempat Aspek Uji Coba Kelompok Besar ...	83
Tabel 21. Perbandingan Aspek Materi Permainan Monopoli Olahraga Anggaran dari Setiap Uji Coba	84
Tabel 22. Perbandingan Aspek Desain Permainan Monopoli Olahraga Anggaran dari Setiap Uji Coba	85
Tabel 23. Perbandingan Aspek Petunjuk Permainan Monopoli Olahraga Anggaran dari Setiap Uji Coba	86
Tabel 24. Perbandingan Aspek Desain Kotak Permainan Monopoli Olahraga Anggaran dari Setiap Uji Coba	86
Tabel 25. Pedoman Konversi Persentase hasil Penilaian ke dalam Empat Kategori	90
Tabel 26. Rerata Persentase Dari Kelayakan Aspek Materi/ Pelatihan Media pada Setiap Penilaian.....	92
Tabel 27. Rerata Persentase Dari Kelayakan Aspek Desain Media Permainan Monopoli Olahraga anggaran pada Setiap Penilaian	93
Tabel 28. Rerata Persentase Dari Kelayakan Aspek Desain Petunjuk Permainan Monopoli Olahraga anggaran pada Setiap Penilaian	94
Tabel 29. Rerata Persentase Dari Kelayakan Aspek Desain Kotak Kemasan Permainan Monopoli Olahraga anggaran pada Setiap Penilaian	95

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Revisi Ukuran Tulisan Katu Pada Dana Umum	51
Gambar 2. Revisi Ukuran Tulisan Pada Kartu Kesmpatan	52
Gambar 3. Revisi <i>Puzzle</i> untuk Tampilan Belakang Kartu Dana Umum.....	52
Gambar 4. Revisi <i>Puzzle</i> untuk Tampilan Belakang Kartu Kesempatan	52
Gambar 5. Revisi Uang Mainan Monopoli	53
Gambar 6. Revisi Tampilan Kotak Kemasan Bagian Depan	53
Gambar 7. Revisi Papan Monopoli	55
Gambar 8. Revisi Teknik Gerak Dasar Anggar Pada Dana Umum Diberi Nomor Petunjuk	56
Gambar 9. Revisi Teknik Gerak Dasar Anggar Pada Kesempatan Diberi Nomor Petunjuk	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kuesioner Lembar Validasi Ahli Media.....	105
Lampiran 2. Kuesioner Lembar Validasi Ahli Media.....	110
Lampiran 3. Kuesioner Lembar Uji Coba.....	115
Lampiran 4. Isi Materi Media Pelatihan	119
Lampiran 5. Tampilan Visual Media Pelatihan.....	126
Lampiran 6. Data Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu.....	131
Lampiran 7. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	136
Lampiran 8. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar	138
Lampiran 9. Reliabilitas Uji Coba Satu Lawan Satu, Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Coba Kelompok Besar	144
Lampiran 10. Lembar Penilaian Validitas Instrumen Penelitian	146
Lampiran 11. Surat Pernyataan Validasi Ahli Media.....	166
Lampiran 12. Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi	167
Lampiran 13. Surat-Surat Izin Penelitian	168
Lampiran 14. Dokumentasi	172

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan olahraga berjalan dengan sangat pesat dan olahraga juga merupakan salah satu alat penunjang prestasi untuk kemajuan bangsa, sehingga mengangkat nama baik bangsa, oleh karena itu pemerintah menganggap penting untuk memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat, sehingga akan berkembang menjadi gerakan nasional. Semua ini sudah jelas bertujuan untuk dapat menumbuhkan manusia Indonesia seutuhnya yang kuat, sehat jasmani dan rohani.

Olahraga juga sangat digemari oleh segala kalangan masyarakat di Indonesia dari masih anak-anak, remaja, dewasa hingga tua. Olahragadapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Olahraga juga sudah menjadi kebutuhan/ gaya hidup untuk masyarakat di Indonesia. Anak-anak dan remaja mendapatkan pendidikan jasmani di Sekolah, pemerintah dewasa ini memperluas perkembangan olahraga kepada masyarakat umum, terbukti dengan adanya fasilitas bagi diadakannya berbagai kejuaraan dan pertandingan di lingkungan masyarakat. Pengembangan olahraga ini bertujuan untuk menghasilkan pengenalan dan pembinaan yang lebih dini sehingga potensi-potensi anak akan terlihat lebih dini. Hal ini sesuai dengan undang-undang Republik Indonesia No. 3 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan nasional di dalam pembinaan dan

pengembangan olahraga bab VII pasal 21 ayat 1, 2, 3, dan 4 yang berbunyi:

1. Pemerintah dan pemerintah daerah wajib melakukan pembinaan dan pengembangan olahraga sesuai dengan kewenangan dan tanggung jawabnya.
2. Pembinaan dan pengembangan sebagaimana dimaksud pada ayat 1 meliputi pengolahragaan, ketenagaan, pengorganisasian, metode, prasarana dan sarana, serta penghargaan keolahragaan.
3. Pembinaan dan pengembangan keolahragaan dilaksanakan melalui tahap pengenalan olahraga, pemantauan, pemanduan, serta pengembangan bakat dan peningkatan prestasi.
4. Pembinaan dan pengembangan keolahragaan dilaksanakan melalui jalur keluarga, jalur pendidikan, dan jalur masyarakat yang berbasis pada pengembangan olahraga untuk semua orang yang berlangsung sepanjang hayat. (UU RI, 2007: 13).

Berdasarkan kutipan diatas khususnya pada ayat ketiga, pada tahap pengenalan olahraga masyarakat sudah sangat mengenal terhadap olahraga populer. Menurut Khabir Uddin Mughal (dalam www.sporteology.com)Olahraga populer dapat diartikan olahraga yang sering ditonton, sering dimainkan, atau paling disenangi masyarakat, seperti tenis meja, tenis, basket, sepakbola, bulutangkis, voli, dll, sedangkan olahraga yang kurang populer sangat jarang masyarakat yang mengetahuinya bahkan tidak tahu olahraga itu, seperti olahraga anggar.

Permainan anggar merupakan olahraga beladiri yang menggabungkan seni ketangkasan memainkan dan melindungi diri dengan pedang di mana strategi memainkan peranan penting dalam olahraga yang mengadopsi pertarungan di abad pertengahan ini. Anggar bukanlah olahraga untuk semua orang, namun siapapun dapat melakukan olahraga anggar. Menurut Faidillah Kurniawan (2012:1) Anggar merupakan salah

satu cabang olahraga tua yang belum begitu memasyarakat dikalangan masyarakat, bagaimana tidak, selain olahraga ini berasal dari Eropa dan dari salah satu olahraga khusus bangsa bangsawan kerajaan pada zaman dahulu.

Olahraga anggar memang diakui secara perkembangannya masih sedikit lambat kenyataannya dari observasi yang dilakukan di daerah Bantul ternyata belum banyak peminatnya terbukti dengan sedikitnya peserta didik atau atlet yang mengikuti olahraga anggar, pemain atau atlet anggar dapat mengenal anggar biasanya dari sanak keluarga, teman yang diajak untuk berlatih anggar, tetangga rumah, dan sekolah yang ada ekstrakurikuler anggar namun hanya beberapa saja karena kurang adanya sumber daya manusia khususnya pelatih yang mengetahui tentang olahraga anggar. Kurang tahunya tentang anggar dan kurang minatnya anak, dan pola latihan anggar yang membosankan mengakibatkan ketidakseriusan dalam berlatih anggar sehingga anak akan berhenti berlatih di tengah-tengah jenjang latihan. Berdasarkan observasi peneliti di kabupaten Purworejo, pelatih anggar atau guru mengeluh bagaimana caranya mengenalkan olahraga anggar. Kurangnya kreatifitas dan pengembangan dari guru maka peserta didik/atlet akan bosan dalam kegiatan belajar tentang olahraga anggar. Sebenarnya banyak macam metode-metode pengenalan yang bisa digunakan untuk menarik minat dan motivasi seperti pembuatan media pelatihan melalui permainan monopoli.

Media pelatihan adalah media yang mengandung dan membawa unsur atau informasi kepada penerima yaitu anak atau pemain. Dengan media pelatihan ini dapat memudahkan peserta didik atau atlet dalam memahami suatu hal dan membuat suatu unsur daya tarik bagi peserta didik atau atlet tersebut untuk mengenal dan bermain. Penggunaan media pelatihan dengan permainan monopoli juga bisa membangkitkan keinginan dan motivasi peserta didik atau atlet serta membantu proses pengenalan dan bermain. Selain itu dengan media pelatihan dapat membantu peserta didik atau atlet meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran, dan mendapatkan informasi lebih lengkap terutama tentang cabang olahraga anggar.

Media yang dibuat oleh peneliti adalah media berbasis visual yaitu (*image atau perumpamaan*) yang bertujuan untuk memperkenalkan cabang olahraga anggar. Ini dapat pula menumbuhkan minat peserta didik atau atlet dan dapat memberikan hubungan antara isi permainan dengan dunia nyata. Kreasi dan kreatifitas diperlukan peserta didik atau atlet dalam memainkan permainan monopoli. Peneliti memilih media permainan monopoli karena permainan monopoli mempunyai ciri seperti bermain anggar yang memerlukan kecerdasan, ketangkasan, kecepatan untuk memutuskan suatu perkara, dan ketangkasan pemain. Selain itu permainan monopoli merupakan permainan yang sudah terkenal di masyarakat. Permainan monopoli juga sesuai dengan usia atlet anggar kategori kadet pemula, kadet, dan junior.

Pada penelitian ini, peneliti membuat media pelatihan melalui permainan monopoli anggar karena berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik atau atlet anggar di daerah Bantul masih banyak peserta didik atau atlet anggar khususnya untuk kategori kadet pemula, kadet, dan junior yang belum tahu secara benar apa itu olahraga anggar dan berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada 4 toko mainan yang menjual permainan monopoli belum banyak monopoli yang bertemakan olahraga, bahkan tidak ada yang bertemakan olahraga anggar.

Peneliti ingin menciptakan suatu metode permainan baru untuk menarik minat dan motivasi peserta didik atau atlet kategori kadet pemula, kadet, dan junior melalui media pelatihan melalui permainan monopoli. Maka dengan adanya penelitian pengembangan media pelatihan melalui permainan monopoli anggar dalam memperkenalkan olahraga anggar untuk peserta didik atau atlet kategori kadet pemula, kadet, dan junior diharapkan dapat menarik minat dan motivasi peserta didik atau atlet dalam proses untuk mengenal dan belajar tentang olahraga anggar selain itu juga dapat memberikan inspirasi kepada guru atau pelatih untuk selalu memberikan metode permainan yang baru karena masih banyak ide-ide untuk pengembangan anak-anak dalam proses pengenalan. Penelitian ini dapat membantu dalam proses pengenalan dan terdapat contoh dengan foto atau gambar yang menarik anak sehingga membuat atlet lebih termotivasi untuk mengenal, belajar dan berlatih tentang olahraga anggar.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat anak-anak untuk menekuni olahraga anggar.
2. Belum adanya media pelatihan melalui permainan monopoli olahraga anggar untuk peserta didik atau atlet
3. Sebagian besar anak belum mengetahui tentang olahraga anggar.
4. Pelatih mengeluh bagaimana cara pengenalkan olahraga anggar.
5. Kurang kreatifnya pelatih sehingga mengakibatkan pola latihan anggar yang membosankan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pelatihan melalui permainan monopoli anggar dalam memperkenalkan cabang olahraga anggar untuk peserta didik atau atlet kategori kadet pemula, kadet, junior?
2. Bagaimana kelayakan media pelatihan melalui permainan monopoli anggar dalam memperkenalkan cabang olahraga anggar untuk peserta didik atau atlet kategori kadet pemula, kadet, junior?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan suatu produk media pelatihan monopoli anggar dalam memperkenalkan cabang olahraga anggar untuk peserta didik atau atlet kategori kadet pemula, kadet, junior.
2. Mengetahui kelayakan media pelatihan permainan monopoli monopoli anggar dalam memperkenalkan cabang olahraga anggar untuk peserta didik atau atlet kategori kadet pemula, kadet, junior.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pelatihan monopoli anggar dalam bentuk permainan monopoli yang disebut dengan **Monopoli Anggar**.

F. Pentingnya Pengembangan

Terciptanya pengembangan media pelatihan monopoli anggar dalam memperkenalkan olahraga anggar untuk peserta didik atau atlet kategori kadet pemula, kadet, junior akan memberikan kemudahan dalam belajar memahami, mengenal, menambahkan rasa ingin tahu, dan berlatih olahraga anggar.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pelatihan monopoli anggar dalam memperkenalkan olahraga anggar untuk peserta didik atau atlet kategori kadet pemula, kadet, junior adalah:

1. Media pelatihan monopoli anggar dalam memperkenalkan olahraga anggar untuk peserta didik atau atlet kategori kadet pemula, kadet, junior dapat menjadi sumber bermain dan belajar bagi peserta didik.
2. Peserta didik/atlet akan lebih tertarik untuk bermain sambil belajar dalam proses permainan monopoli yang mengandung pengenalan tentang olahraga anggar.

Permasalahan pada peneliti ini perlu dibatasi agar masalah yang dikaji lebih fokus dan tidak terlalu luas. Adapun permasalahan peneliti ini dibatasi pada pengembangan media pelatihan monopoli anggar dalam memperkenalkan olahraga anggar peserta didik atau atlet kategori kadet pemula, kadet, junior. Pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk membatasi masalah apa yang akan diteliti.

H. Manfaat Pengembangan

Manfaat dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah pembendaharaan penelitian terbaru guna meningkatkan kualitas berlatih melatih.

2. Sebagai masukan bagi guru dan pelatih agar dalam proses pengenalan anggar menggunakan cara-cara yang baru agar peserta didik atau atlet kategori kadet pemula, kadet, junior lebih tertarik.
3. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan tercipta pengembangan permainan bidang olahraga terbaru khususnya anggar.
4. Untuk membangkitkan keinginan, motivasi, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik atau atlet kategori kadet pemula, kadet, junior.
5. Untuk membantu keefektifan proses berlatih melatih serta pemahaman minat peserta didik atau atlet kategori kadet pemula, kadet, junior.
6. Peserta didik atau atlet kategori kadet pemula, kadet, junior lebih semarak tertarik dan termotivasi untuk belajar olahraga anggar.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskriptif Teoritik

1. Media

Menurut Gerlach dan Ely (1971) dalam Arzhar Arsyad (1997:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT), 1977 dalam Azhar Arsyad (2002: 3) mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga proses belajar atau melatih dapat berjalan dengan baik.

Menurut Arif S Sodiman (1986: 28) bahwa karakteristik atau ciri-ciri khas suatu media berbeda menurut tujuan atau maksud pengelompokkannya, yaitu:

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Meliputi: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik/*graphs*, kartun, poster, peta dan *globe*, papan flannel/*flannel board*, dan papan bulletin/*bulletin board*.

2. Media Audio

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Meliputi: radio, tape recorder, dan laboratorium bahasa

3. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah bila pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran; terlebih dahulu. Ada kalanya media jenis ini disertai rekaman audio, tapi ada pula yang hanya visual saja.

2. Hakikat Kepelatihan

Melatih seringkali dianggap sebagai salah satu profesi yang paling menarik dan memuaskan dari semua profesi. Menurut Pate, Rusell R (1984: 2), bahwa pelatih yang berhasil harus memahami prinsip-prinsip ilmu yang bisa menerangkan dan menunjukkan penampilan atletnya. Pelatih diharapkan dapat memberikan pelayanannya sesuai dengan standar/ ukuran professional yang ada, salah satu standar profesi menentukan bahwa pelayanan harus diberikan sesuai dengan perkembangan mutakhir pengetahuan ilmiah dibidang tersebut.

Pedagogi olahrag adan ilmu pelatihan terdapat kaitan yang erat, kaitannya itu terutama dalam aspek didaktik-metodik. Didaktik berkenaan dengan teori pengajaran, sementara metodik merupakan aplikasi dari teori pengajaran ke dalam praktik. Proses latihan melibatkan interaksi dan komunikasi atara pelatih dan atlet. Pada tahap awal, yang akan dikerjakan oleh pelatih adlah menyajikan bahan,

menyampaikan konsep gerak melalui informasi yang didukung oleh visualisasi. (Rusli, Sudrajat, & Ucup, 2000: 81-82)

Pelaksanaan ketrampilan gerak, terutama dalam pendekatan deduktif, dilakukan pada awal latihan. Tahap ini sangat kritis sebab pelatih harus mampu mengalihkan dan sekaligus menggiring perhatian siswa agar terpusat pada latihan. Berkaitan dengan upaya memusatkan perhatian atlet, ada beberapa tugas penting lainnya, yaitu :

- a. Memikat perhatian dan memilih media.
- b. Mengorganisasi kata kunci atau titik observasi dalam pelaksanaan lapangan.
- c. Menyempurnakan kejelasan komunikasi.
- d. Mengorganisasi tugas gerak.

Prakondisi lingkungan belajar yang efektif harus diciptakan oleh pelatih agar atlet dapat memusatkan perhatian atlet pada latihan. . (Rusli, Sudrajat, & Ucup, 2000: 82)

3. Media Peatihan Berbentuk Media Visual

Media latihan berbentuk permainan monopoli yang dimaksud disini adalah media yang berkarakteristik media grafis atau media visual, khususnya media visual berbentuk gambar/ foto. Menurut Arief S. Sadiman (1982: 29), bahwa gambar/ foto adalah media yang paling umum dipakai. Gambar/ foto merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

Gambar/ foto memiliki beberapa kelebihan, antara lain :

- e. Sifatnya konkrit. Gambar/ foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan verbal semata.
- f. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Suatu peristiwa dapat diabadikan dengan difoto atau digambar.
- g. Media gambar/ foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
- h. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkatan usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- i. Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, gambar/ foto mempunyai beberapa kelemahan yaitu :

- a. Gambar/ atau foto hanya menekankan persepsi indera mata.
- b. Gambar/ foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif.
- c. Ukurannya sangat terbatas.

Terdapat juga enam syarat-syarat yang perlu dipenuhi pada gambar/ foto :

- a. Harus Autentik
Gambar tersebut haruslah secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya.
- b. Sederhana
Komposisi hendaklah cukup jelas menunjukkan poin-poin dalam gambar.
- c. Ukuran Relatif

- Gambar/ foto dapat membesarkan atau memperkecil objek/ benda sebenarnya
- d. Gambar/ foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan.
Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.
 - e. Gambar yang bagus belum tentu baik.
 - f. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus.

Pelatihan memerlukan perpaduan indera yang berbeda untuk menyerap materi atau informasi yang disampaikan. Menurut Dale (dalam Azhar Arsyad (2002: 9) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Media yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pelatihanmonopoli berbentuk gambar.

4. Hakikat Anggar

Menurut Faidillah Kurniawan (2012:28), permainan anggar merupakan bagian yang paling penting dari pendidikan setiap orang yang terhormat sebelum Olimpiade seperti sekarang ini. Peraturan pertandingan anggar termasuk memberikan hormat sebelum bertanding menunjukkan bahwa olahraga ini berasal dari kaum bangsawan.

Anggar merupakan cabang olahraga yang dapat dilakukan oleh laki-laki maupun perempuan. Dalam hal ini Gaugler (1999:33) memaparkan, "*fencing is a sport in which both sexes can participate on equal footing because success depends on skill rather than physical strength*". Adapun keberhasilan dalam bermain anggar bukan terletak

pada kekuatan fisik semata, melainkan tingkat keterampilan dari pelakunya yang ditopang oleh kemampuan fisik yang memadai.

Menurut Sucipto dan Ramlan (1997:1-2), dalam cabang olahraga anggar ada 3 jenis senjata yaitu; 1) floret/*foil*, 2) Degen/*epee*, 3) *sable/sabre*, dimana masing-masing mempunyai karakteristik permainan dan peraturan yang berbeda antara satu dan yang lainnya.

a. Jenis-Jenis Senjata Anggar

1. Floret/*foil*

Floret adalah jenis senjata khusus untuk menusuk dengan bidang perkenaan hanya pada badan bagian atas terutama hanya pada bagian badan (berbentuk rompi). Pada jenis senjata ini khusus bidang sasaran, pemain wajib menggunakan *metallic jackets* selain baju anggar biasa. Senjata floret merupakan jenis senjata anggar yang paling ringan di antara pedang anggar lainnya. Pedang floret dapat dikenal dengan ciri pada daun pedang yang cenderung berbentuk menyerupai persegi empat dan kecil dengan pelindungan tangan pada bagian pangkal pedang di dekat grip atau pegangan senjata yang berbentuk mangkok (*komp*) cenderung sangat kecil.

2. Degen/*epee*

Degen/*Epee* adalah merupakan salah satu jenis senjata anggar yang dipakai khusus untuk menusuk. Bidang perkenaan pada senjata ini adalah pada seluruh bagian badan, yaitu dari ujung kaki sampai ujung kepala. Jenis pedang ini adalah pedang dengan perlengkapan pertandingan paling minim, karena tidak mempergunakan *metallic jacket* sebagaimana pada kedua pedang anggar lainnya. Pada senjata degen cukup menggunakan pakaian standar anggar yang berwarna putih-putih. Pada senjata degen dapat dikenali dengan ciri pada daun pedang yang relatif besar berbentuk huruf V dengan pelindungan tangan (*komp*) pada senjata ini bundarannya jauh lebih besar daripada senjata floret.

3. Sabel/*sabre*

Sabel adalah jenis pedang anggar yang berasal dari pedang kavaleri. Berbeda dengan Degen dan floret, pada senjata sabel dapat

digunakan dengan memukul/memarang dan juga menusuk. Bidang perkenaan pada senjata sabel adalah pada seluruh bagian badan di atas pinggang, yaitu dari pinggang sampai ujung kepala dan tangan. Pada senjata sabel ini merupakan jenis senjata anggar yang paling banyak menggunakan alat pertandingan. Selain menggunakan *metallic jacket*, pada jenis senjata ini juga menggunakan *masker electric* dan sarung tangan *electric*. Pada senjata ini dapat dikenali dengan melihat/memadukan senjata model kavaleri yang sering digunakan oleh para Tentara/militer, dengan daun pedang berbentuk seperti huruf V dengan sisi bawah pedang sedikit meruncing. Pada senjata ini memiliki pelindung tangan yang juga relatif besar seperti senjata *degen*, tetapi bentuknya melingkar ke pegangan/grip pegangan senjata guna melindungi tangan dari senjata lawan.

b. Perlengkapan Pertandingan Anggar

1. Landasan Anggar (*Looper*)

Landasan/permainan anggar disebut juga sebagai *loper/piste*. Landasan anggar ini harus terletak pada suatu permukaan yang datar/rata. Landasannya tidak boleh memberikan keuntungan atau kerugian bagi salah satu di antara pemain anggar yang bersangkutan, terutama sekali yang berhubungan dengan kemiringan dan cahaya penerangan. *Loper* ini terbuat dari bahan tembaga. Anggar dibatasi karena sesuai dengan karakteristik kecabangan pada anggar itu sendiri, yaitu perang/combath berhadapan yang berukuran 2x14 meter guna membatasi ruang pertandingan. Terutama pada penggunaan alat listrik, maka *loper* dilapisi pulad dengan bahan yang sesuai. Perincian landasan anggar adalah, lebar landasan adalah dari 1.20m hingga 2.00m, dengan panjang landasan 14.00m.

2. *Recording* dan *Rolling*

Dalam permainan anggar menggunakan alat-alat listrik. Pada setiap pemain dipasang kabel penghubung dari senjata lewat badan, kemudian disambungkan ke satu alat yang disebut *rolling*. Untuk mengetahui keadaan peralatan permainan anggar itu dapat diketahui layak atau tidak dan juga untuk dapat mengetahui tusukan atau parang and dinyatakan masuk atau tidak, dapat kita lihat dari satu alat yang disebut *recording*. *Recording* ini disambungkan dari *rolling* yang telah disambungkan ke pemain anggar.

3. *Wire (Connector Cable)*
Wire adalah kabel yang menghubungkan antara peralatan/senjata, *metallic*, masker anggar melewati badan *kerolling-recording*. Kabel ini digunakan karena alur listrik dari senjata *recording* tetap satu alur berantai. Alur dari senjata menuju dengan body *wire* menuju *recording* melewati kabel *rolling*.
4. Sarung Tangan (***Glove***)
 Sarung tangan adalah bentuk seragam anggar umum yang dipakai untuk melindungi tangan. Untuk semua jenis senjata, ukuran sarung tangan (*glove*) haruslah hingga pangkal pergelangan lengan, sehingga dalam keadaan apapun kurang lebih setengah sampai setengah lengan yang memegang senjata seluruhnya harus tertutup guna mencegah kling (*blade*/pedang) lawan dapat mencederai lengan, seperti kling lawan dapat masuk ke dalam lengan baju.
5. *Mask* (topeng pelindung/masker)
 Masker adalah alat pelindung wajah yang berbentuk topeng. Anyaman masker tersebut terbuat dari anyaman baja, dan harus disesuaikan dengan standar keamanan dari induk olahraga anggar Internasional (FIE = *Federation Internationale D'Escrime*). Dari bagian depan ke samping anyaman maskernya berbentuk kerucut dengan lidah masker yang terbuat dari bahan tebal berlapis busa di dalamnya dan harus menutupi semua bagian leher peanggar.

c. Teknik Gerak Dasar Olahraga Anggar

Menurut Elaine Chervis (2002), bahwa teknik-teknik dasar dalam olahraga anggar sangatlah penting bagi seorang pemain anggar karena teknik dasar anggar adalah kunci kesuksesan pemain anggar.

1. *On-Guard* (Kuda-Kuda Anggar)
 Posisi bersiap adalah posisi menyamping yang membuat anda menjadi sasaran yang sulit diserang, dan dengan demikian memungkinkan anda dapat jangkauan yang lebih panjang. *On-guard* dilakukan dengan kaki membentuk 90 derajat, kedua tumit berada dalam satu garis, kedua kaki dibuka selebar bahu, lutut bebas menjadi tumpuan. Lengan depan, siku, bahu, pinggul, lutut, dan kaki berada dalam posisi vertikal yang sama. Tangan bagian belakang dalam posisi rileks atau

seenaknya pemain tapi jangan menutupi bidang sasaran. Kedua bahu dan pinggul sebaris

2. Langkah Maju (*Advance*)

Adalah langkah maju dari posisi bersiap menuju ke arah lawan main. Langkah maju membantu melakukan manuver lebih dekat terhadap lawan sehingga dapat menjangkaunya dengan ujung senjata. Cara melakukannya melangkahlah maju dengan kaki depan, angkat ujung kaki terlebih dahulu, segera diikuti dengan menggerakkan kaki belakang. Jangan mengangkat kaki lebih dari 1 inchi di atas lantai. Jaga ujung kaki dan lutut kaki depan mengarah kedepan. Jaga ujung kaki dan lutut kaki belakang membentuk sudut 90 derajat dengan arah depan.

3. Langkah Mundur (*Retreat*)

Gerakan mundur diperlukan untuk mempertahankan jarak yang tepat dengan lawan main. Cara melakukannya gerakan kaki belakang terlebih dahulu, kemudian segera gerakkan kaki depan kebelakang. Jangan mengangkat kaki lebih dari 1 inchi di atas lantai. Bergeraklah mundur dengan bertumpu pada kedua kaki. Jaga ujung kaki dan lutut kaki belakang membentuk sudut 90 derajat dengan arah depan.

4. Serangan Mendadak (*Lunge*)

Serangan mencakup jarak yang lebih jauh daripada langkah maju. Serangan adalah manuver yang dibuat menggunkan kaki sebagai sarana melancarkan serangan. Cara melakukannya luruskan lengan yang membawa senjata. Menendang dengan kaki yang didepan, angkat ujung kaki terlebih dahulu. Dorong dengan kaki belakang sementara kaki depan terentang. Kaki depan mendarat dengan tumit. Kaki belakang terentang penuh.

5. Serangan Kilat (*Fleche*)

Serangan kilat adalah serangan yang lebih cepat dari dan mengejut dari pada *lunge* (serangan mendadak). Cara melakukannya luruskan lengan yang membawa senjata. Condongkan badan kedepan. Kaki depan tolak kedepan sekuat mungkin. Sementara kaki depan menolak kedepan, kaki belakang disilangkan kedepan

6. Menusuk

Menusuk meruapak serangan yang paling sederhana, paling cepat dan paling efektif. Upaya mengenai lawan dengan mengendurkan otot bahu dan menekan serta menusukkan ujung senjata ke sasaran. Cara melakukannya tusuklah atau luruskan lengan. Jagalah pergelangan tangan lurus dan kokoh. Kenailah bidang sasaran pada sasaran yang dituju. Keling (bilah senjata) dan *komp* (pelindung tangan) terangkat sedikit keatas.

7. Tangkisan 4

Tangkisan 4 digunakan untuk menangkis atau memotong bilah

senjata lawan ketika lawan menyerang di daerah dada. Cara melakukannya tangkisan dengan menggerakkan ujung senjata terlebih dahulu, dilanjutkan tangan dan lengan depan dalam 1 gerakan. Tangan sedikit maju saat menangkis. Gerakkan bilah senjata menyilang dada. *Komp* agak lebih rendah dari posisi bersiap, jagalah siku agar tetap di dalam.

8. Tangkisan 6

Tangkisan 6 digunakan untuk bertahan terhadap serangan yang diarahkan pada bahu dan dada dalam. Cara melakukannya tangkisan dengan menggerakkan bilah senjata, tangan dan lengan depan dalam 1 gerakan. Gerakan bilah senjata, tangan dan lengan depan ke arah luar posisi bersedia. Jagalah siku tetap berada di dalam di area badan.

9. Tangkisan 7

Tangkisan 7 digunakan untuk bertahan terhadap serangan yang diarahkan pada bagian bawah, seperti tangkisan 4 tapi bilah senjata mengarah kebawah. Cara melakukannya gerakan pedang dalam lengkungan searah jarum jam (tangan kanan) secara diagonal ke arah bawah. Pergelangan menekuk sedikit, ujung senjata sedikit dibawah. Gerakan dulu ujung pedang, kemudian tangan dan lengan. Majukan lengan sedikit ketika menangkis.

10. Tangkisan 8

Tangkisan 8 digunakan untuk bertahan terhadap serangan yang diarahkan pada bagian bawah, seperti tangkisan 6 tapi bilah senjata mengarah kebawah. Cara melakukannya gerakan dulu ujung pedang, kemudian tangan dan lengan bawah, selesaikan bersamaan. Gerakan dalam lengkungan kebalikan arah jarum jam (tangan kanan), dengan akhiran ujung pedang dibawah *komp*. Tahan siku tetap di dalam. Ulurkan sedikit saat menangkis.

4. Media Latihan Permainan Monopoli Anggar

Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi atau satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama (Arief S. Sadiman, 2011), yaitu :

- 1) Adanya pemain.

- 2) Adanya lingkungan dimaa para pemain berinsteraksi.
- 3) Adanya aturan-aturan main.
- 4) Adanya tujuan-tujuan yang ingin dicapai

Sebagai media pendidikan, permainan memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut : (Arief S. Sadiman, 2011: 78)

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- 5) Permainan bersifat luwes. Permainan dapat dipakai untuk :
 - a. Mempraktikan ketrampilan dalam menganalisa suatu perintah.
 - b. Mengenalkan dan melatih teknik gerak dasar olahraga anggar.
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peran media permainan dapat mebuat atlet seolah-olah mereka bermain namun juga berlatih.

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila salah satu pemain mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, pemain tersebut dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, pemain tersebut harus membayar pemain itu uangsewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

5. Peserta Didik Atau Atlet Kategori Kadet pemula, Kadet, Junior

Olahraga anggar merupakan olahraga beladiri yang menggabungkan seni ketangkasan memainkan dan melindungi diri dengan pedang. Dalam setiap olahraga beladiri pastinya akan dibagi klasifikasi kelasnya, seperti olahraga pencak silat akan dibagi klasifikasi kelasnya menurut umur dan berat badan, dalam olahraga tinju akan dibagi klasifikasi kelasnya menurut berat badan, dalam taekwondo akan dibagi klasifikasi kelasnya menurut umur dan berat badan, namun anggar akan sedikit berbeda. Anggar adalah olahraga yang dapat dimainkan semua orang yang akan dibatasi hanya oleh umur, seperti menurut Igor Chirasnya (2014: 23), "*Fencers are grouped into categories based on age*".

Menurut *International Fencing Federations*, klasifikasi kelas umur dibagi menjadi 3 yaitu cadet, junior, senior. Namun di Indonesia menurut PB IKASI dalam ketentuan umum kejuaraan nasional dan

babak kualifikasi PON XIX tahun 2015 di Jawa Barat klasifikasi kelas umur dibagi menjadi 4 kelas yaitu :

1. Kadet Pemula, adalah atlet yang pada tanggal 1 Januari 2015 (atau kapan tahun diselenggarakan pertandingan anggar) belum berumur 14 tahun.
2. Kadet, adalah atlet yang pada tanggal 1 Januari 2015 (atau kapan tahun diselenggarakan pertandingan anggar) belum berumur 17 tahun.
3. Junior, adalah atlet yang pada tanggal 1 Januari 2015 (atau kapan tahun diselenggarakan pertandingan anggar) belum berumur 20 tahun.
4. Senior, adalah kelas umur yang tidak mempunyai batasan umur.

Dari keempat klasifikasi umur tersebut hanya pada klasifikasi umur kadet pemula yang berbeda, pada klasifikasi ini jenis senjata yang dipertandingkan hanyalah jenis senjata floret dengan nomor perorangan kadet pemula floret putra dan nomor perorangan kadet pemula floret putri. Mulai dari klasifikasi umur kadet dilanjutkan junior dan senior dipertandingkan jenis senjata floret, degeen, sabel dengan nomor pertandingan perorangan dan beregu jenis senjata masing-masing tersebut.

6. Konsep Belajar Sambil Bermain

Unsur ketertarikan dan kegembiraan sangat penting untuk dimunculkan dalam proses pelatihan pengenalan olahraga anggar terutama bagi siswa sekolah dasar, pengenalan olahraga anggar dengan metode permainan monopoli akan membuat peserta didik dalam mengikuti proses pelatihan lebih terpacu. Diungkapkan oleh Sukintaka

(1992: 1) bahwa rasa senang pada peserta didik merupakan modal utama untuk menimbulkan situasi yang kondusif untuk melaksanakan pendidikan atau proses belajar gerak.

Konsep belajar sambil bermain dengan menggunakan media pelatihan sudah saatnya dilakukan dalam proses pelatihan dan latihan untuk semua cabang olahraga khususnya anggar. Disamping bisa memacu anak lebih semangat dalam belajar juga dapat memudahkan guru atau pelatih dalam proses pelatihan. Tujuan konsep belajar sambil bermain adalah untuk memacu motivasi peserta didik supaya lebih aktif dalam proses pelatihanperkenalan

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Farittodi Barri Arrohhim (2008) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Stempel “Si Cerdas” (Silat Ceria dan Tangkas) Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Pencak Silat Untuk Anak Usia Dini. Adapun hasil penelitian ini dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran materi teknik dasar pencak silat untuk usia dini. Pengembangan media pembelajaran stempel “Si Cerdas” ditekankan pada 4 unsur, yaitu segi materi, segi desain buku kerja dan evaluasi, segi desain stempel, dan segi desain tas yang dinilai baik oleh subyek uji coba, sesuai dengan aspek-aspek penilaian. Media pembelajaran stempel “Si Cerdas” layak digunakan untuk memperkenalkan teknik dasar pencak silat untuk sua dini.
2. Metasari Dian Nursanti (2014) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Bola Basket Untuk Anak Usia Dini. Adapun hasilnya adalah menerangkan secara keseluruhan, media pembelajaran bola basket dengan pokok bahasan materi (dribbling, shooting, passing, ballhandling, pivot, crossover) ini dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran bolabasket untuk usia dini dengan tingkat

kelayakan sebesar 65% dan dari segi kelayakan media sebesar 75,5%. Berdasarkan uji coba kelompok besar, kelayakan dari media pembelajaran pintar bola basket untuk peserta didik usia 6-12 tahun meliputi: Segi materi sebesar 90%, Segi desain kartu 93%, Segi desain buku pelaksanaan 91%, Segi desain kotak kartu 89%, Secara keseluruhan media pembelajan kartu pintar bola basket ini layak digunakan dalam pengenalan teknik dasar bola basket untuk usia dini setelah melalui beberapa tahap uji coba.

C. Kerangka Berpikir

Olahraga anggar merupakan olahraga beladiri menggunakan pedang yang dimainkan oleh 2 orang yang saling berhadapan dengan tujuan mendapatkan *point* dengan cara menusuk/memarang lawan tanding. Pada setiap pertandingan skor maksimal atau *game point* yaitu 15 *point* dalam waktu 3 menit x 3 babak dengan isitirahat 1 menit setiap babak, apabila kedua pemain belum mendapat skor 15 *point* padahal waktu sudah 3 menit x 3 babak maka pemain dengan skor tertinggi lah yang menang. Olahraga anggar merupakan satu cabang olahraga tua yang belum begitu memasar dikalangan masyarakat, oleh karena itu dengan memperkenalkan olahraga anggar diharapkan peserta didik mengetahui tentang olahraga anggar dan tertarik untuk menekuni olahraga anggar itu sendiri.

Melihat dan mempertimbangkan peserta didik dan atlet agar kategori kadet pemula, kadet, junior juga masih terolong pelajar penulis tertarik untuk mengembangkan suatu metode dengan mengembangkan media pelatihan melalui permainan monopoli anggar dalam memperkenalkan olahraga anggar untuk atlti kategori kadet pemula, kadet,

junior sehingga diharapkan dapat membantu proses pembinaan olahraga dicabang anggar.

Media latihan permainan seperti monopoli anggar dipilih karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media media latihan yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari atlet untuk berlatih, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat kuwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 297). Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk.

Produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan antara lain materi-materi pelatihan untuk guru atau pelatih, materi pelatihan untuk peserta didik, media pelatihan untuk memudahkan belajar, meningkatkan kualitas akademik dan lain-lain. Uraian beberapa pakar di atas dapat disimpulkan, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses secara sistematis yang digunakan untuk memperlancar dengan menggunakan metode baru dalam pendidikan dan pengajaran.

Media pelatihan melalui permainan monopoli anggar dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media sederhana dua dimensi yang menyajikan gambar-gambar materi dunia anggar didesain agar peserta didik tertarik dan senang dengan konsep belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta dalam proses belajar atau latihan. Hasil dari produk pengembangan ini nantinya berupa media pelatihan dalam bentuk monopoli.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and development* (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiyono. Menurut Sugiyono (2013: 297) Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and development* adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Sugiyono (2013: 298) Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Ujicoba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Ujicoba Pemakaian, (9) Revisi Produk, (10) Produksi Masal.

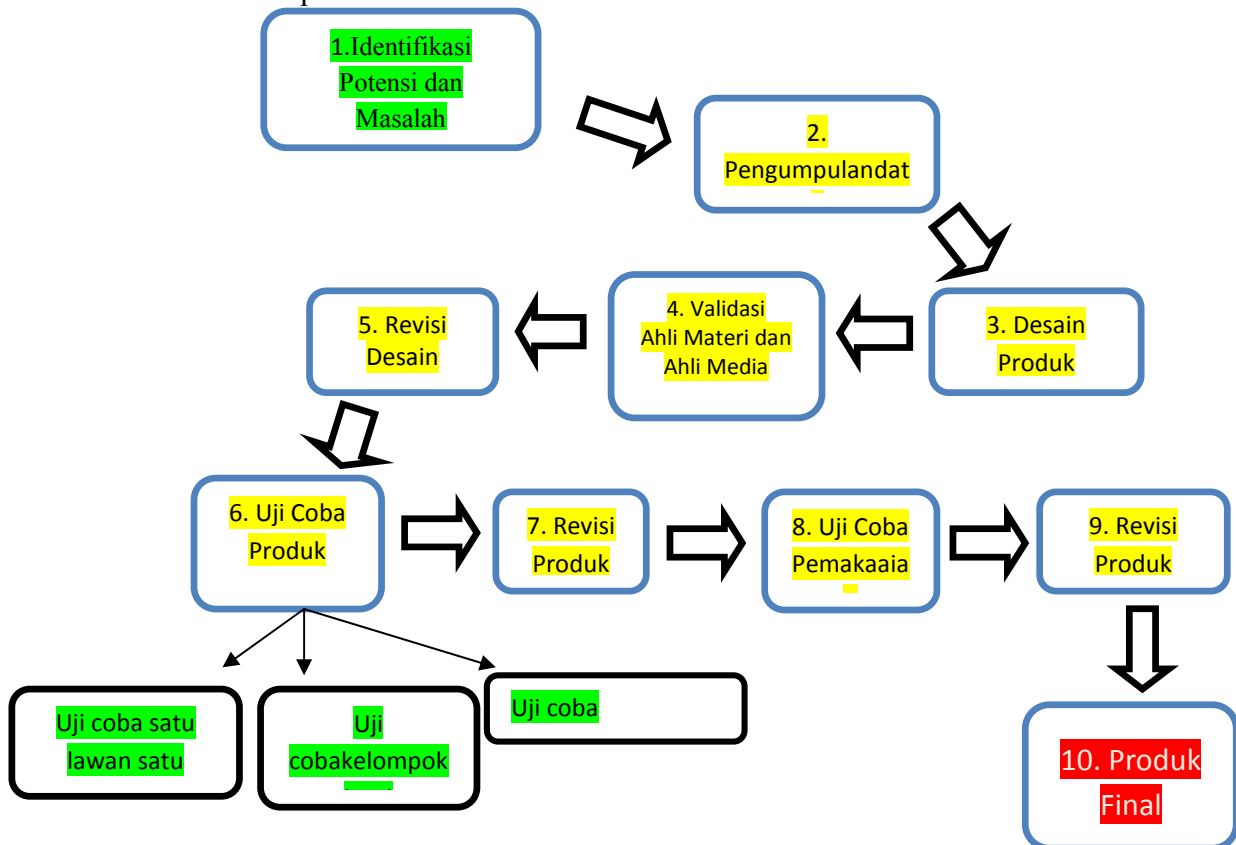
Pada awal penelitian, peneliti melakukan identifikasi potensi dan masalah dari materi yang akan diteliti dan dinyatakan secara faktual. Setelah memperoleh potensi dan masalah seputar materi, peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan pembuatan produk yang dapat memecahkan masalah yang ada.

Langkah-langkah yang telah dikemukakan di atas bukanlah langkah baku yang harus diikuti, oleh karena itu dalam pengembangan ini hanya memilih beberapa langkah dikarenakan dalam penelitian ini sudah

memiliki prototipe produk yang akan dibuat. Langkah yang diambil dalam penelitian ini juga akan disesuaikan dengan keterbatasan waktu penelitian.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari identifikasi potensi dan masalah kemudian dilanjutkan ke tahap pengumpulan informasi, peneliti kemudian membuat rancangan dan desain produk yang berupa media pelatihan melalui permainan monopoli anggar untuk anak besar/sekolah. Sebelum diuji cobakan, produk harus dilihat kembali terlebih dahulu dan harus melewati tahap validasi desain. Setelah produk dinyatakan valid dan reliabel, buku saku kemudian di uji coba secara terbatas namun jika ada revisi maka produk harus direvisi terlebih dahulu kemudian diuji cobakan.

Berikut ini adalah diagram alur jalannya dan langkah-langkah dalam penelitian in



C. Desain Operasional

Media pelatihan melalui permainan monopoli dalam pengembangan ini adalah media sederhana yang disajikan dengan materi seputar dunia anggar, didesain agar peserta didik tertarik dan termotivasi dengan konsep belajar dan bermain. Hasil dari produk pengembangan ini nantinya berupa monopoli di bagian depan. Penggunaan media pelatihan melalui permainan monopoli ini cukup mudah dan praktis, guru atau pelatih maupun peserta didik dapat menggunakannya. Peserta didik yang dituju adalah peserta didik atau atlet kategori kadet pemula, kadet, dan Junior. Diharapkan media ini dapat dikatakan layak dan efektif dalam penggunaan dalam proses pelatihan.

D. Prosedur Penelitian

Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013: 298) maka prosedur penelitian pengembangan ini dapat diringkas ke dalam tahap-tahap berikut ini:
diringkas ke dalam tahap-tahap berikut ini:

1. Identifikasi Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi literatur dengan mencari referensi-referensi melalui berbagai macam sumber melalui buku dan internet dan melakukan pengamatan diseputar kabupaten Bantul di D.I.Y. Tujuan dari tahap ini adalah agar wawasan dan pengetahuan penulis tentang materi yang akan dibahas dapat lebih bertambah dan mampu mengetahui potensi yang ada dan masalah yang terjadi.

Informasi yang didapatkan dari tahap ini kemudian dianalisis oleh penulis dan hasilnya akan digunakan untuk merencanakan pengembangan yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Pengumpulan Informasi

Dalam tahap ini penulis melakukan pengumpulan informasi melalui beberapa cara diantaranya dengan melakukan survey dan studi di kabupaten Bantul, D.I.Y.

3. Desain Produk

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap sebelumnya, peneliti merancang draft desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ada, peneliti juga melakukan analisis materi yang akan dibahas. Analisis ini mencakup analisis struktur isi, materi yang dibahas disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hasil analisis yang telah diperoleh digunakan sebagai acuan untuk menentukan desain produk.

4. Pembuatan Kerangka Materi

Tahap yang kedua adalah membuat kerangka materi yang nantinya akan dibahas. Pada tahap ini peneliti menentukan pokok-pokok materi berdasarkan olahraga anggar yang akan diperkenalkan kepada peserta didik. Setelah itu peneliti mengumpulkan bahan materi yang dibutuhkan. Pada tahapan ini peneliti juga mengumpulkan materi dengan melakukan kajian dan mencari referensi dari buku-buku. Selain itu pengumpulan materi juga dilakukan melalui akses internet.

5. Penentuan Desain Media Pelatihan Melalui Permainan Monopoli Anggar

Tahap selanjutnya adalah menentukan desain media pelatihan melalui permainan monopoli anggar. Pembuatan desain ini meliputi desain monopoli, warna background, motif background, ukuran, jenis tulisan, warna tulisan dan tampilan buku. Proses pembuatan desain tersebut menggunakan photoscape, photoshop CS5, dan corel draw.

6. Penulisan Petunjuk Permainan Monopoli Olahraga Anggar

Tahap berikutnya adalah penulisan petunjuk permainan monopoli olahraga anggar. Penulisan petunjuk disesuaikan dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Petunjuk ditulis dengan penyajian yang menarik dan menggunakan bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik..

7. Penentuan Desain Kotak Kemasan

Tahap berikutnya adalah pembuatan desain kotak kemasan untuk monopoli dan buku panduan media pelatihan melalui permainan monopoli anggar. Penentuan desain ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar ketika melihat gambar kotak kemasan peserta didik mempunyai rasa penasaran untuk mempelajarinya. Desain gambar ini dibuat menggunakan photoscape, photoshop CS5, dan corel draw.

8. Self Evaluation Kelayakan Monopoli, Petunjuk Permainan, Kotak Kemasan

Self evaluation dilakukan untuk mengetahui kualitas dari monopoli, Petunjuk, dan kotak kemasan sebelum masuk ke tahap pencetakan buku, penilaian ini dilakukan oleh peneliti sendiri dan dibantu oleh pembimbing.

9. Pembuatan Produk

Tahap selanjutnya adalah pembuatan produk yang berupa permainan monopoli anggar, petunjuk permainan dan kotak kemasan.

10. Validasi Produk

Setelah tahap penyusunan desain produk selesai maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap validasi desain dan materi mengenai produk media pelatihan melalui permainan monopoli anggar. Produk berupa media pelatihan melalui permainan monopoli anggar yang akan dikembangkan dilakukan penilaian kelayakan oleh penelaah untuk mendapatkan nilai dan masukan. Penilaian kelayakan diperoleh dari dua ahli, yaitu:

a. Ahli Materi

Ahli materi menilai aspek yang berupa kelayakan isi dari media pelatihan melalui permainan monopoli anggar, untuk mengetahui kualitas materi yang ada didalam media pelatihan melalui permainan monopoli anggar.

b. Ahli Media

Ahli media menilai beberapa aspek diantaranya aspek desain monopoli anggar, buku dan desain isi buku serta kotak kemasan.

11. Revisi Produk

Revisi dilakukan berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli pada produk awal sehingga menghasilkan produk yang lebih baik selanjutnya.

12. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan setelah produk mendapatkan penilaian kelayakan oleh ahli materi dan media bahwa produk yang sedang dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan di . Peneliti menggunakan 3 kali uji coba yaitu uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

a. Uji Coba Satu Lawan Satu

Pada uji coba satu lawan satu menurut Dick & Carey (2001: 286), kemungkinan kesalahan (*error*) yang terjadi adalah seperti tata bahasa yang lemah, salah pengejaan, salah tanda baca, petunjuk yang tidak jelas. Selain itu juga berfokus pada kriteria yang lebih instrinsik, seperti kesesuaian contoh, sistematika materi, dan kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan bahkan kepuasan siswa.

Tujuan uji coba satu lawan satu adalah untuk memperoleh bukti-bukti empiris tentang kelayakan produk awal secara terbatas. Dalam uji coba perorangan, penekanannya lebih pada faktor proses daripada hasil belajar. Sama data yang diperoleh pada tahap ini terdiri dari penilaian, komentar, hasil pengamatan, dan saran atlet/ peserta didik yang selanjutnya disusun dan dianalisis untuk merevisi produk.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil menurut Dick & Carey (2001: 286) mengungkapkan evaluasi ini mengukur efektifitas desain pelatihan setelah direvisi. Selain itu juga untuk mengidentifikasi masalah-masalah pelatihan yang kembali terjadi.

Setelah dilakukan analisis dan revisi berdasarkan penilaian atlet/ peserta didik pada uji coba satu lawan satu kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal yang terjadi ketika media pelatihan digunakan. Melalui uji coba ini diharapkan saat uji coba kelompok besar tidak ditemukan permasalahan yang mendasar yang dapat mengganggu proses pelatihan jika produk digunakan.

c. Uji Coba Kelompok Besar

Menurut Muhammad Yaumi (2013: 307) mengungkapkan secara umum, yang dimaksud dengan uji coba kelompok

besarmadalah suatu percobaan penggunaan produk baru dalam situasi yang sebenarnya.

Tujuan uji coba kelompok besar adalah untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan sudah memiliki kelayakan dari segala aspek sehingga dihasilkan produk akhir yang layak digunakan dalam pelatihan.

Garis besar tujuan dilakukannya uji coba ini adalah untuk memperoleh data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas produk media pelatihanmelalui permainan monopoli anggaryang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pelatihanmelalui permainan monopoli anggaryang merupakan produk akhir dalam penelitian ini. Dengan dilakukan uji coba ini kualitas monopoli anggar yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empiris dan layak untuk dijadikan sebagai media pelatihan.

E. Subyek uji coba

Penelitian pengembangan ini menggolongkan subyek uji coba menjadi dua, yaitu:

1. Subyek uji coba ahli

a. Ahli materi

Ahli materi yang dimaksud adalah dosen, pelatih atau pakar anggar yang berperan untuk menentukan apakah materi tentang olahraga

anggar yang dikemas dalam media pelatihan “permainan monopoli anggar” sudah sesuai tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan atau belum.

b. Ahli media pelatihan

Ahli media yang dimaksud adalah dosen atau pakar yang biasa menangani dalam hal media pelatihan.

2. Subyek uji coba satu lawan satu, kelompok kecil dan

Uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik atau atletanggar Bantul, atlet anggar Kulonprogo dan atlet anggar Club Necl DIY. Uji coba tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah uji coba satu lawan satu dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 5 peserta didik, tahap kedua adalah uji coba kelompok kecil dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 15 peserta didik, dan tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok besar dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 30 peserta didik.

Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan metode simple random sampling. Menurut Sugiyono (2011:218) simple random sampling adalah teknik pengambilan sampel atau subyek yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel atau subyek.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Mardalis (2004: 67) menyatakan bahwa kuisisioner atau angket adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan peneliti. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011:142).

Suharsimi Arikunto (1993:140) menyatakan, jenis-jenis angket menurut bentuknya dibagi menjadi empat, yaitu:

1. Angket pilihan ganda
2. Angket isian
3. Check list
4. Skala bertingkat (rating scale)

Kemudian membedakan cara memberikan respon menjadi dua, yaitu:

1. Angket terbuka adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaan.
2. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda check list (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai.

Instrumen kelayakan media latihan permainan monopoli anggar menggunakan *skala likert* dengan 4 alternatif jawaban (Sugiyono, 2011: 134): sangat tidak layak, tidak layak, layak, dan sangat layak. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternative jawaban diberi skor yakni sangat tidak layak = 1, tidak layak = 2, layak = 3, sangat layak = 4.

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 144) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat atau kesahihan suatu instrument. Agar didapatkan hasil yang baik maka dalam validitas instrument ditambahkan dengan menggunakan angket, dimana ahli materi dan ahli media hanya mengisi sesuai dengan pertanyaan yang disediakan. Validasi instrumen untuk ahli materi dan ahli media dilakukan melalui konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli yang memiliki keahlian tentang materi yang akan diuji dan kriteria media pelatihan.

Reliabilitas mengacu kepada konsisten atau keterpercayaan hasil ukur yang mengandung makna kecermatan pengukuran Saifuddin Anwar, 2008: 83). Sama halnya dengan Suharsimi Arikunto (2006: 178) mengatakan bahwa reliabilitas adalah tingkat keterandalan atau terpercayanya suatu instrumen. Setiap alat pengukuran seharusnya memiliki kemampuan untuk memberikan hasil pengukuran relative konsisten dari waktu ke waktu. Dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas alat ukur tentang hasil media pelatihan melalui permainan monopolianggar untuk memperkenalkan olahraga

anggaran untuk atlet kategori kadet pemula, kadet, junior adalah dengan *Alpha cronbach*. Reliabilitas dianggap memuaskan apabila koefisiennya mencapai 0,900, namun demikian terkadang suatu koefisien yang tidak setinggi itu masih bisa digunakan bersama-sama dengan skala lain dalam suatu perangkat pengukuran. Menurut kriteria Guilford (Sugiyono, 2008: 183). Koefisien reliabilitas Alpha Cronbach terbagi menjadi 5 kategori seperti yang tersaji dibawah ini.

Kriteria	Koefisien Reliabilitas
Sangat Reliabel	>0,900
Reliabel	0,700 – 0,900
Cukup Reliabel	0,400 – 0,700
Kurang Reliabel	0,200 – 0,400
Tidak Reliabel	<0,400

Setelah dilakukan uji reliabilitas menggunakan *SPSS 2.0 Version* diperoleh koefisien *Alpha cronbach*. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh koefisien sebesar 0,949, uji coba kelompok kecil diperoleh koefisien sebesar 0,847 dan uji coba kelompok besar diperoleh koefisien sebesar 0,796.

Tujuan dilakukan uji validitas dan reliabilitas adalah untuk syarat mutlak dalam penelitian untuk mendapatkan data dari instrument yang telah teruji dan mampu mengukur data yang hendak diukur.

H. Teknik Anilisi Data

Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Setelah data terkumpul, maka data tersebut diklarifikasi menjadi dua kelompok data, yaitu kualitatif dan kuantitatif Suharsimi Arikunto, (1996: 244). Data yang bersifat kuantitatif yang berupa penilaian, dihimpun melalui angket atau kuesioner uji coba produk, pada saat kegiatan uji coba, dianalisis dengan analisis kuantitatif deskriptif. Persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentasekan dan disajikan tetap berupa persentase. Sesudah sampai ke persentase lalu ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian atau tanggapan dengan bentuk jawaban “SANGAT TIDAK LAYAK”, “TIDAK LAYAK”, “LAYAK” dan “SANGAT LAYAK”. Berdasarkan jumlah pendapat atau jawaban tersebut, kemudian peneliti mempersentasekan masing-masing jawaban menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase

Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan media pelatihan melalui permainan monopolianggar dalam

penelitian pengembangan ini digolongkan ke dalam empat dikategori kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Prosentase Kelayakan

No	Skor dalam persentase (%)	Kategori kelayakan
1	0% - 25%	Sangat Tidak layak
2	26% - 50%	Tidak layak
3	51% - 75%	Layak
4	76% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto (2010: 195)

Untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan kriteria minimal kategori “Layak”. Jika penilaian media pelatihan minimal mendapatkan kategori “Layak” maka media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pelatihan.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Produk Media Pelatihan

1. Deskripsi Analisis Kebutuhan

Penelitian ini dimulai dari observasi ke pengcab IKASI kabupaten Bantul. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di pengcab IKASI kabupaten Bantul, kebanyakan atlet/ peserta didik anggar yang baru memulai dan sebagian atlet yang sudah terbilang lama kurang paham terhadap jenis peralatan anggar dan teori gerak dasar anggar. Jenis peralatan anggar yang banyak membuat atlet/ peserta didik yang baru memulai menekuni olahraga anggar sering bingung terhadap nama dan fungsi dari peralatan anggar, tidak terkecuali dengan atlet anggar Bantul yang sudah menekuni olahraga anggar yang sudah terbilang lama. Jenis peralatan anggar akan terasa begitu asing bagi atlet/ peserta didik karena jenis peralatannya tidak mudah dijumpai di toko-toko olahraga pada umumnya. Teknik dasar anggar merupakan suatu teknik yang harus dikuasai atlet/ peserta didik dengan benar, seperti *on-guard*, gerak langkah maju, gerak langkah mundur, gerak menyerang, gerak menusuk, gerak menangkis, dll. Teknik dasar anggar sangatlah susah untuk dikuasai karena gerakan-gerakannya sangat berbeda dengan gerakan sehari-hari yang manusia lakukan. Mayoritas atlet anggar Bantul gerakan dasarnya tidak begitu benar, sehingga gerakannya tidak efisien.

Kasus seperti diatas disebabkan berbagai faktor diantaranya olahraga anggar yang belum terkenal, media pelatihan yang terbatas, pelatih hanya mengandalkan metode ceramah, kurangnya media visual untuk memberikan contoh gerakan. Oleh karena itu peneliti melakukan wawancara kepada responden (pelatih dan atlet/ peserta didik anggar Bantul) dan berdiskusi dengan bapak Faidillah Kurniawan seorang dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan program studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, UNY cabang olahraga anggar, sehingga ditemukan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Perlu dikembangkannya media pelatihan untuk mengenalkan olahraga anggar.
- b. Media pelatihan yang dikembangkan juga bermaterikan teknik dasar olahraga anggar beserta contoh gambar gerakan, sehingga atlet atau peserta didik dapat melakukan gerak dengan efektif dan efisien.
- c. Media pelatihan dibuat dengan bentuk permainan sehingga latihan menyenangkan dan tidak membosankan.

Dari hasil observasi, wawancara, dan berdiskusi, diperoleh kesimpulan perlu dikembangkan suatu media pelatihan baru yang memiliki konsep belajar sambil bermain, yaitu dengan pengembangan media monopoli olahraga anggar.

2. Deskripsi Pengembangan Produk Awal

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis konsep berkaitan dengan:

1. Menetapkan materi

Pada tahap ini materi yang akan dikemukakan yaitu untuk mengenalkan olahraga anggar. Mengenalkan olahraga anggar dipilih karena olahraga anggar yang belum begitu dikenal.

2. Mengkaji yang diperlukan untuk mengenalkan olahraga anggar

Mengenalkan olahraga anggar dikaji sesuai dengan panduan buku. Mengenalkan olahraga anggar meliputi jenis-jenis peralatan anggar, fungsi peralatan anggar, gambar peralatan anggar, teori teknik gerak dasar anggar, gambar teknik gerak dasar anggar, beberapa peraturan yang berlaku di olahraga anggar, provinsi yang pernah diselenggarakannya Pekan Olahraga Nasional, dan permainan puzzle menyusun teknik gerak dasar anggar.

b. Pembuatan Produk Awal

Pada tahap ini dibuat desain produk sesuai dengan format awal yang sudah ditentukan. Desain disesuaikan dengan jenis permainan yang dikembangkan yaitu monopoli. Semua bahan-bahan yang telah dikumpulkan, seperti berbagai alat permainan dan gambar-gambar dimasukkan ke dalam produk.

Produk media pelatihan monopoli yang dikembangkan secara keseluruhan membahas tentang mengenalkan olahraga anggar, yang didalamnya memuat jenis peralatan anggar, teknik gerak dasar anggar, beberapa peraturan olahraga anggar, provinsi yang pernah menyelenggarakan PON, dan permainan puzzle menyusun teknik gerak dasar anggar. Tampilan visual dari komponen-komponen yang terdapat dalam produk media pelatihan monopoli olahraga anggar dapat dilihat pada lampiran.

Produk media pelatihan ini dikemas dalam bentuk permainan monopoli dengan bebrbagai kelengkapan alat permainannya. Perlengkapan alat permainan monopoli olahraga anggar meliputi :

- 1) Sebuah papan permainan yang dilengkapi dengan petak-petak menerangkan “Tanah Bangunan”,
- 2) Batu dadu,
- 3) Biji rumah berwarna hijau dan biji rumah berwarna merah,
- 4) Satu set kartu “Dana Umum” dan satu set kartu “Kesempatan”,
- 5) Kartu Hak Milik,
- 6) Uang mainan.

3. Validasi Ahli Tahap Pertama

Pengembangan media pelatihan monopoli olahraga anggar ini divalidasi oleh para ahli bidangnya, uaitu seorang ahli media pelatihan dan ahli materi olahraga anggar. Validasi produk dilakukan untuk

memperoleh masukan perbaikan dan selanjutnya memperoleh pengakuan kelayakan produk yang dikembangkan.

a. Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Dr. Siswantoyo, M.Kes. yang memiliki keahlian pada bidang media pelatihan. Kelayakan pada segi media dilihat dari beberapa unsur:

- 1) Desain Permainan Monopoli Olahraga Anggar
 - a) Ketertarikan materi yang diusung.
 - b) Warna pada permainan monopoli olahraga anggar.
 - c) Ukuran permainan monopoli olahraga anggar.
 - d) Pemilihan kertas permainan monopoli olahraga anggar.
 - e) Penampilan keseluruhan permainan monopoli olahraga anggar.
- 2) Desain Petunjuk Permainan Monopoli Olahraga Anggar
 - a) Penempatan letak petunjuk permainan monopoli olahraga anggar.
 - b) Penataan letak petunjuk permainan monopoli olahraga anggar.
 - c) Kemudahan petunjuk pelaksanaan.
 - d) Warna huruf.
- 3) Desain Kotak Kemasan Permainan Monopoli Olahraga Anggar
 - a) Tampilan kotak kemasan.
 - b) Tulisan pada kotak kemasan.
 - c) Warna kotak kemasan.
 - d) Penataan gambar pada kotak kemasan.

- e) Ukuran kotak kemasan,
- f) Kertas kotas kemasan

Data validasi ahli media diperoleh dengan menggunakan kuesioner jenis skala *likert* dengan 4 skala. Dalam pelaksanaannya, ahli media mencoba menggunakan dan mencermati produk media kemudian memberikan penilaian, komentar, dan saran revisi yang berkaitan dengan media. Hasil penilaian kelayakan aspek rekayasa media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Media Pelatihan Permainan Monopoli Olahraga Anggar Oleh Ahli Media

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Desain Permainan Monopoli Anggar	21	28	75%	Sangat Layak
2	Desain Petunjuk Permainan	21	24	88%	Sangat Layak
3	Desain Kotak Permainan	24	28	86%	Sangat Layak
Total Ahli Media		66	80	83%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa media pelatihan permainan monopoli ditinjau dari kelayakan aspek desain permainan monopoli mendapat persentase 75%, aspek desain petunjuk permainan mendapat persentase 88%, aspek desain kotak permainan mendapat persentase 83%, sehingga rerata persentase yang diperoleh dari penilaian oleh ahli materi yaitu sebesar 83%.

Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian ahli media mendapat kategori “Sangat Layak”.

Selain melakukan penilaian ahli materi juga memberikan saran dan komentar. Saran-saran tersebut dijadikan dasar untuk memperbaiki atau revisi terhadap produk media pelatihan yang dikembangkan. Komentar dan saran revisi dari ahli media sebagai berikut :

- 1) Secara umum sudah baik dan kreatif.
- 2) Ukuran huruf pada keterangan kartu “DANA UMUM” dan kartu “KESEMPATAN” dimaksimalkan lagi ukurannya.
- 3) Gambar *puzzle* terlalu sederhana, dibuat yang lebih rumit.
- 4) Warna huruf petunjuk pada “Uang Mainan” dibuat lebih menarik.
- 5) Tampilan kotak kemasannya disederhanakan dan dibuat menarik.

Berdasarkan komentar dan saran revisi dari ahli media, maka peneliti melakukan perbaikan pada media pelatihan.

b. Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Drs. Suyono. Ahli materi yang menjadi validator produk dalam penelitian ini adalah ketua pengcab IKASI Bantul dan pelatih. Kelayakan pada segi materi dilihat dari beberapa unsur:

- 1) Materi pelatihan media permainan monopoli olahraga anggar.
- 2) Ketepatan strategi untuk membuat media permainan monopoli olahraga anggar.
- 3) Bahasa pada media permainan monopoli olahraga anggar.
- 4) Gambar media permainan monopoli olahraga anggar.
- 5) Tujuan media permainan monopoli olahraga anggar.
- 6) Aktualitas media permainan monopoli olahraga anggar.
- 7) Penumbuhan motivasi atlet/ peserta didik setelah adanya media permainan monopoli olahraga anggar.
- 8) Interaktivitas atlet/ peserta didik terhadap olahraga anggar.

Data validasi ahli materi diperoleh dengan menggunakan kuesioner jenis skala *likert* dengan 4 skala. Dalam pelaksanaannya, ahli media mencoba menggunakan dan mencermati produk media kemudian memberikan penilaian, komentar, dan saran revisi yang berkaitan dengan media. Hasil penilaian kelayakan aspek rekayasa media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Data Hasil Penilaian Media Pelatihan Permainan Monopoli Olahraga Anggar Oleh Ahli Materi

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Materi Permainan Monopoli Anggar	49	60	82%	Sangat Layak
Total Ahli Media		49	60	82%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa media pelatihan permainan monopoli ditinjau dari kelayakan aspek materi oleh ahli materi persentase yang diperoleh dari penilaian yaitu sebesar 82%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian ahli materi mendapat kategori “Sangat Layak”

Selain melakukan penilaian, ahli materi juga memberikan saran dan komentar. Saran-saran tersebut dijadikan dasar untuk memperbaiki atau revisi terhadap produk media pelatihan yang dikembangkan. Komentar dan saran revisi dari ahli materi sebagai berikut :

- 1) Pada papan monopoli, tulisan “Bebas Mendarat” diganti “PRIORITY”, begitupula dengan gambarnya karena tidak sesuai dengan olahraga anggar.
- 2) Gambar teknik gerak dasar anggar pada kartu Dana Umum dan kesempatan diberi nomor petunjuk..

Berdasarkan komentar dan saran revisi dari ahli materi, maka peneliti melakukan perbaikan pada media pelatihan.

4. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, serta berdasarkan penilaian dari peserta didik saat uji coba. Revisi dilakukan sebanyak dua kali, revisi pertama dilakukan setelah mendapatkan saran dari para ahli. Revisi kedua dilakukan setelah mendapatkan penilaian dari peserta didik saat uji coba, revisi kedua dilakukan apabila nilai rerata persentase menunjukkan kategori “Tidak Layak” atau “Sangat Tidak Layak”.

a. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media

Revisi dilakukan setelah produk yang berupa media pelatihan permainan monopoli olahraga anggar divalidasikan ke ahli media. Hasil validasi yang berupa penilaian, saran dan kritikan terhadap media yang dikembangkan, akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi. Pada tahap revisi ini, perbaikan yang dilakukan yaitu pada hal-hal sebagai berikut:



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

Gambar 4. Revisi *Puzzle* untuk Tampilan Belakang Kartu Kesempatan

3) Warna huruf petunjuk pada “Uang Mainan” dibuat lebih menarik.



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

Gambar 5. Revisi Uang Mainan Monopoli

4) Tampilan Kotak Kemasan Depan Disederhanakan dan Dibuat Menarik.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 6. Revisi Tampilan Kotak Kemasan Bagian Depan

b. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Materi

Revisi dilakukan setelah produk yang berupa materi pelatihan permainan monopoli olahraga anggar divalidasi ke ahli materi. Hasil validasi yang berupa penilaian, saran dan kritikan terhadap materi yang dikembangkan, akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi. Pada tahap revisi ini, perbaikan yang dilakukan yaitu pada hal-hal sebagai berikut :

- 1) Pada papan monopoli, tulisan “Bebas Mendarat” diganti “PRIORITY”, begitupula dengan gambarnya karena tidak sesuai dengan olahraga anggar.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 7. Revisi Papan Monopoli

2) Gambar teknik gerak dasar anggar pada kartu Kesempatan dan Dana Umum diberi nomor petunjuk.



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

Gambar 8. Revisi teknik gerak dasar anggar pada Dana Umum diberi nomor petunjuk



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

Gambar 9. Revisi teknik gerak dasar anggar pada Kesempatan diberi nomor petunjuk

5. Data Hasil Validasi Tahap Kedua

Pada validasi ahli pada tahap kedua media pelatihan permainan monopoli olahraga anggar sudah direvisi sesuai dengan saran, komentar, dan kritik dari ahli media dan ahli materi pada validasi tahap pertama. Pada validasi tahap pertama untuk ahli media mendapat rerata persentase 83% dan untuk ahli materi mendapat rerata persentase 82%.

a. Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media Tahap Kedua

Ahli media tahap kedua yang menjadi validator dalam penelitian ini tetap Dr. Siswantoyo, M.Kes. yang memiliki keahlian pada bidang media pelatihan.

Data validasi ahli media tahap kedua diperoleh dengan menggunakan kuesioner jenis *skalalikert* dengan 4 skala. Dalam pelaksanaannya ahli media mencoba menggunakan dan mencermati produk media kemudian memberikan penilaian, komentar, dan saran revisi yang berkaitan dengan media. Hasil penilaian kelayakan aspek rekayasa media oleh ahli media tahap dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Data Hasil Penilaian Media Pelatihan Permainan Monopoli Olahraga Anggar oleh Ahli Media Tahap Kedua

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Desain Permainan Monopoli Anggar	24	28	86%	Sangat Layak
2	Desain Petunjuk Permainan	21	24	88%	Sangat Layak
3	Desain Kotak Permainan	25	28	89%	Sangat Layak
Total Ahli Media		70	80	88%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa media pelatihan permainan monopoli ditinjau dari kelayakan aspek desain permainan monopoli mendapat persentase 86%, aspek desain petunjuk permainan mendapat persentase 88%, aspek desain kotak

permainan mendapat persentase 89%, sehingga rerata persentase yang diperoleh dari penilaian oleh ahli materi yaitu sebesar 89%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian ahli media mendapat kategori “Sangat Layak”.

Pada validasi tahap kedua persentase yang didapatkan mengalami peningkatan dari 83% menjadi 88% dari skor maksimal. Validasi ahli media pada tahap kedua menyatakan bahwa media pelatihan permainan monopoli olahraga anggar layak digunakan dan diuji coba kelompok besar tanpa revisi.

b. Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi Tahap Kedua

Ahli materi yang menjadi validator pada tahap kedua dalam penelitian ini tetap Drs. Suyono. Ahli materi yang menjadi validator produk dalam penelitian ini adalah ketua pengcab IKASI Bantul dan pelatih.

Data validasi ahli materi tahap kedua diperoleh dengan menggunakan kuesioner jenis skala *likert* dengan 4 skala. Dalam pelaksanaannya, ahli media mencoba menggunakan dan mencermati produk media kemudian memberikan penilaian, komentar, dan saran revisi yang berkaitan dengan media. Hasil penilaian kelayakan aspek rekayasa media oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Data Hasil Penilaian Media Pelatihan Permainan Monopoli Olahraga Anggar Oleh Ahli Materi

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Materi Permainan Monopoli Anggar	51	60	85%	Sangat Layak
Total Ahli Media		51	60	85%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa media pelatihan permainan monopoli ditinjau dari kelayakan aspek materi oleh ahli materi persentase yang diperoleh dari penilaian yaitu sebesar 85%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian ahli media mendapat kategori “Sangat Layak”.

Pada validasi tahap kedua persentase yang didapatkan mengalami peningkatan dari 82% menjadi 85% dari skor maksimal. Validasi ahli materi pada tahap kedua menyatakan bahwa media pelatihan permainan monopoli olahraga anggar layak digunakan dan diuji coba kelompok besar tanpa revisi.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan setelah penelitian melakukan validasi tahap peratama, melakukan revisi, validasi tahap kedua dan produk mendapatkan penilaian yang layak untuk diuji cobakan. Uji coba produk ditujukan kepada atlet/peserta didik anggar kategori kadet

pemula atau kadet pemula, kadet, dan junior. Kelayakan pada uji coba dilihat dari beberapa unsur:

- 1) Aspek Materi/ Pelatihan Permainan Monopoli Olahraga Anggar
 - a) Kemenarikan materi yang diusung.
 - b) Kesesuaian materi dengan olahraga anggar.
 - c) Kemudahan untuk dipahami.
 - d) Kemudahan bahasa untuk dipahami.
 - e) Kejelasan tujuan permainan monopoli olahraga anggar
- 2) Aspek Desain Permainan Monopoli Olahraga Anggar
 - a) Ketertarikan materi yang diusung.
 - b) Ukuran permainan monopoli olahraga anggar.
 - c) Kemenarikan Gambar peralatan anggar, teknik dasar gerak anggar, dan menyusun *puzzle*.
 - d) Ukuran huruf.
 - e) Penampilan keseluruhan.
- 3) Desain Petunjuk Permainan Monopoli Olahraga Anggar
 - a) Kemudahan petunjuk pelaksanaan.
 - b) Penempatan petunjuk pelaksanaan.
 - c) Penataan tulisan petunjuk pelaksanaan.
 - d) Warna huruf.
 - e) Pemilihan kertas.
- 4) Desain Kotak Permainan Monopoli Olahraga Anggar
 - a) Tampilan kotak kemasan.

- b) Tulisan kotak kemasan.
- c) Warna kotak kemasan.
- d) Penataan gambar pada kotak kemasan.
- e) Pemilihan jenis kertas untuk kotak kemasan.

a. Uji Coba Satu Lawan Satu

Uji coba satu lawan satu dilaksanakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kekurangan produk media pelatihan yang sudah dikasji oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba satu lawan satu dilakukan kepada lima atlet/ peserta didik di kub anggar Necl DIY. Uji coba satu lawan satu dilakukan dalam 1 sesi, setiap sesi dengan waktu 80 menit. Kondisi selama uji coba satu lawan satu secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a) Atlet/ peserta didik yang mengikuti uji coba satu lawan satu berjumlah lima orang dengan kategori dua atlet/ peserta didik junior, dua atlet/ peserta didik kadet, satu atlet/ peserta didik kadet pemula atau kadet pemula.
- b) Kondisi penjelasan media pelatihan atlet/ peserta didik tampak antusias, penasaran, dan bertanya-tanya pada pelatih ketika diberikan penjelasan awal mengenai media pelatihan yang diberikan.
- c) Kondisi penggunaan permainan monopoli olahraga anggar dalam pelatihan atlet/ peserta didik tampak konsentrasi, semangat dan tegang karena kecemasan saat bergulirnya dadu

yang akan menunjukkan dimana bidak/pion akan berhenti. Atlet/ peserta didik terkadang kembali bertanya penjelasan petunjuk permainan karena tidak dapat dipungkiri cara bermain monopoli olahraga anggar memerlukan kecerdasan, kecerdikan, ketangkasan untuk bermain.

- d) Setelah bermain monopoli olahraga anggar selesai dilanjutkan dengan permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* apabila sudah terbentuk akan menjadi gambar gerakan teknik dasar olahraga anggar. Atlet/ peserta didik yang tadinya saling bersaing untuk memenangkan permainan monopoli olahraga anggar, pada permainan *puzzle* menjadi kompak untuk menyelesaikannya dengan waktu tercepat.
- e) Kondisi saat pengisian kuesioner atlet/ peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket. Atlet/ peserta didik mengisi kuesioner dengan penuh konsentrasi dan sesuai kejujuran masing-masing.

Penilaian pada uji coba ini meliputi aspek materi/pelatihan, aspek desain media pelatihan, aspek desain petunjuk media pelatihan, aspek desain kotak kemasan media pelatihan. Berikut hasil penilaian angket uji coba satu lawan satu :

Tabel 6. Data Penilaian Apek Materi oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No	Pernyataan	Persentase	Kriteria
1	Kemenarikan materi yang diusung.	90%	Sangat Layak
2	Kesesuaian materi dengan olahraga anggar.	95%	Sangat Layak
3	Kemudahan untuk dipahami.	85%	Sangat Layak
4	Kemudahan bahasa untuk dipahami.	85%	Sangat Layak
5	Kejelasan tujuan permainan monopoli olahraga anggar	85%	Cukup Sangat Layak
	Rata-rata Persentase	88%%	Sangat Layak

Penilaian aspek materi pada uji coba satu lawan satu diperoleh rerata persentase 88%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian uji coba satu lawan satu oleh atlt/peserta didik mendapat kategori mendapat kategori “Sangat Layak”.

Pada tabel 6, dapat dilihat bahwa uji coba satu lawan satu dari lima indikator penilaian kelayakan aspek materi media terdapat satu indikator dengan nilai tertinggi dan tiga indikator dengan nilai terendah. Indikator dengan perolehan rerata persentase tertinggi adalah kesesuaian materi dengan olahraga anggar yang mendapat rerata persentase 95% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan indikator dengan rerata persentase terendah antara lain kemudahan untuk dipahami, kemudahan bahasa untuk dipahami, dan kejelasan tujuan permainan monopoli

olahraga anggar yang masing-masing mendapatkan rerata persentase 85% yang termasuk kategori “Sangat Layak”.

Tabel 7. Data Penilaian Aspek Desain Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No	Pernyataan	Persentase	Kriteria
1	Ketertarikan materi yang diusung.	95%	Sangat Layak
2	Ukuran permaian monopoli olahraga anggar.	90%	Sangat Layak
3	Kemenarikan Gambar peralatan anggar, teknik dasar gerak anggar, dan menyusun <i>puzzle</i> .	90%	Sangat Layak
4	Ukuran huruf.	85%	Sangat Layak
5	Penampilan keseluruhan.	90%	Sangat Layak
	Rata-rata Persentase	90%	Sangat Layak

Penilaian aspek desain media pada uji coba satu lawan satu diperoleh rerata persentase 90%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian uji coba satu lawan satu oleh atlt/peserta didik mendapat kategori mendapat kategori “Sangat Layak”.

Pada tabel 7, dapat dilihat bahwa uji coba satu lawan satu dari lima indikator penilaian kelayakan aspek materi media terdapat satu indikator dengan nilai tertinggi dan satu indikator dengan nilai terendah. Indikator dengan perolehan rerata persentase tertinggi adalah kemenarikan materi yang diusung yang mendapat rerata persentase 95% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan indikator dengan rerata persentase terendah

adalah indikator ukuran huruf yang mendapatkan rerata persentase 85% yang termasuk kategori “Sangat Layak”.

Tabel 8. Data Penilaian Aspek Petunjuk Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No	Pernyataan	Persentase	Kriteria
1	Kemudahan petunjuk pelaksanaan.	75%	Layak
2	Penempatan petunjuk pelaksanaan.	75%	Layak
3	Penataan tulisan petunjuk pelaksanaan.	85%	Sangat Layak
4	Warna huruf.	90%	Sangat Layak
5	Pemilihan kertas.	75%	Layak
	Rata-rata Persentase	80%	Sangat Layak

Penilaian aspek desain petunjuk media pada uji coba satu lawan satu diperoleh rerata persentase 80%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian uji coba satu lawan satu oleh atlet/peserta didik mendapat kategori mendapat kategori “Sangat Layak”.

Pada tabel 8, dapat dilihat bahwa uji coba satu lawan satu dari lima indikator penilaian kelayakan aspek desain petunjuk media terdapat satu indikator dengan satu nilai tertinggi dan tiga indikator dengan nilai terendah. Indikator dengan perolehan rerata persentase tertinggi adalah indikator warna huruf yang mendapat rerata persentase 90% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan indikator dengan rerata persentase terendah antara lain kemudahan petunjuk pelaksanaan, penempatan petunjuk

pelaksanaan, dan pemilihan kertas yang masing-masing mendapatkan rerata persentase 75% yang termasuk kategori layak.

Tabel 9. Data Penilaian Aspek Desain Kotak Kemasan Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No	Pernyataan	Persentase	Kriteria
1	Tampilan kotak kemasan.	90%	Sangat Layak
2	Tulisan kotak kemasan.	80%	Sangat Layak
3	Warna kotak kemasan.	85%	Sangat Layak
4	Penataan gambar pada kotak kemasan.	85%	Sangat Layak
5	Pemilihan jenis kertas untuk kotak kemasan	90%	Sangat Layak
	Rata-rata Persentase	86%	Sangat Layak

an aspek desain kotak kemasan pada uji coba satu lawan satu diperoleh rerata persentase 86%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian uji coba satu lawan satu oleh atlt/peserta didik mendapat kategori mendapat kategori “Sangat Layak”.

Pada tabel 9, dapat dilihat bahwa uji coba satu lawan satu dari lima indikator penilaian kelayakan aspek desain kotak kemasan media terdapat dua indikator dengan dua nilai tertinggi dan satu indikator dengan nilai terendah. Indikator dengan perolehan rerata persentase tertinggi adalah indikator tampilan kotak kemasan dan indikator pemilihan jenis kertas untuk kotak kemasan yang mendapat rerata persentase 90% yang termasuk

dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan indikator dengan rerata persentase terendah adalah tulisan pada kotak kemasan yang mendapatkan rerata persentase 85% yang termasuk kategori “Sangat Layak”.

Hasil penilaian dari atlet/ peserta didik pada uji coba satu lawan satu dari empat aspek diatas mempunyai rerata persentase 86%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian uji coba satu lawan satu oleh atlt/peserta didik mendapat kategori mendapat kategori “Sangat Layak”. Berikut tabel dari empat aspek uji coba satu lawan satu:

Tabel 10. Data Penilaian dari Empat Aspek Uji Coba Satu Lawan Satu

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Materi Permainan Monopoli Anggar	88	100	88%	Sangat Layak
2	Desain Permainan Monopoli Anggar	90	100	90%	Sangat Layak
3	Desain Petunjuk Permainan	80	100	80%	Sangat Layak
4	Desain Kotak Permainan	86	100	86%	Sangat Layak
Total Uji Coba Satu Lawan Satu		344	400	86%	Sangat Layak

Selain melakukan penilaian, atlet/ peserta didik uji coba satu lawan satu juga memberikan saran dan komentar. Peneliti juga mengamati kejadian-kejadian selama pelaksanaan uji coba. Saran-saran tersebut dijadikan dasar untuk memperbaiki atau revisi terhadap produk media pelatihan yang dikembangkan. Komentar dan saran dari atlet/ peserta didik sebagai berikut :

- 1) Latihan dan belajar olahraga anggar dengan media monopoli anggar sangat keren, seru, menarik, dan tidak membosankan..
- 2) Permainannya dapat menambahkan pengetahuan, menjadikan atlet/ peserta didik cepat mengenal olahraga dan mengetahui teknik gerak dasar anggar yang benar.
- 3) Desain permainannya sangat keren.
- 4) Petunjuk/ prosedur permainan sedikit sulit dimengerti pada awalnya, tapi apabila sudah bermain sudah sedikit lama petunjuk/ prosedur permainannya mudah dimengerti.
- 5) Warna tulisan kurang jelas.

Saran dari siswa untuk memperbaiki warna tulisan tidak peneliti perbaiki karena desain awal pada waktu mendesain dikomputer warna sudah jelas dan kontras, namun setelah dicetak ada kesalahan kecerahan pada printer percetakan yang bersangkutan.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba yang kedua adalah uji coba pada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada lima belas atlet/ peserta didik di pengcab IKASI Kulonprogo. Uji coba kelompok kecil dilakukan dalam 1 sesi, setiap sesi dengan waktu 80 menit. Kondisi selama uji coba satu lawan satu secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a) Atlet/ peserta didik yang mengikuti uji coba kelompok kecil berjumlah lima belas orang dengan kategori lima atlet/ peserta didik junior, lima atlet/ peserta didik kadet, dan lima atlet/ peserta didik kadet pemula atau kadet pemula.
- b) Uji coba ini dilakukan dengan cara atlet/ peserta didik diminta untuk berkelompok, kelompok terdiri empat atau lima atlet/ peserta didik setiap satu permainan monopoli olahraga anggar.
- c) Kondisi penjelasan media pelatihan atlet/ peserta didik tampak antusias, penasaran, dan bertanya-tanya pada pelatih ketika diberikan penjelasan awal mengenai media pelatihan yang diberikan.
- d) Kondisi penggunaan permainan monopoli olahraga anggar dalam pelatihan atlet/ peserta didik tampak konsentrasi, semangat dan tegang karena kecemasan saat bergulirnya dadu yang akan menunjukkan dimana bidak/pion akan berhenti. Atlet/ peserta didik terkadang kembali bertanya penjelasan

petunjuk permainan karena tidak dapat dipungkiri cara bermain monopoli olahraga anggar memerlukan kecerdasan, kecerdikan, ketangkasan untuk bermain.

- e) Setelah bermain monopoli olahraga anggar selesai dilanjutkan dengan permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* apabila sudah terbentuk akan menjadi gambar gerakan teknik dasar olahraga anggar. Atlet/ peserta didik yang tadinya saling bersaing untuk memenangkan permainan monopoli olahraga anggar, pada permainan *puzzle* menjadi kompak untuk menyelesaikannya dengan waktu tercepat.
- f) Kondisi saat pengisian kuesioner atlet/ peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket. Atlet/ peserta didik mengisi kuesioner dengan penuh konsentrasi dan sesuai kejujuran masing-masing.

Penilaian pada uji coba ini meliputi aspek materi/pelatihan, aspek desain media pelatihan, aspek desain petunjuk media pelatihan, aspek desain kotak kemasan media pelatihan. Berikut hasil penilaian angket uji coba kelompok kecil :

Tabel 11. Data Penilaian Apek Materi oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Persentase	Kriteria
1	Kemenarikan materi yang diusung.	90%	Sangat Layak
2	Kesesuaian materi dengan olahraga anggar.	85%	Sangat Layak
3	Kemudahan untuk dipahami.	85%	Sangat Layak
4	Kemudahan bahasa untuk dipahami.	93%	Sangat Layak
5	Kejelasan tujuan permainan monopoli olahraga anggar	90%	Cukup Sangat Layak
	Rata-rata Persentase	89%%	Sangat Layak

Penilaian aspek materi pada uji kelompok kecil diperoleh rerata persentase 89%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian uji coba satu lawan satu oleh atlt/peserta didik mendapat kategori mendapat kategori “Sangat Layak”.

Pada tabel 11, dapat dilihat bahwa uji coba kelompok kecil dari lima indikator penilaian kelayakan aspek materi media terdapat satu indikator dengan nilai tertinggi dan dua indikator dengan nilai terendah. Indikator dengan perolehan rerata persentase tertinggi adalah kemudahan bahasa untuk dipahami yang mendapat rerata persentase 93% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan indikator dengan rerata persentase terendah antara lain kemudahan untuk dipahami dan kemudahan bahasa

untuk dipahami yang masing-masing mendapatkan rerata persentase 85% yang termasuk kategori “Sangat Layak”.

Tabel 12. Data Penilaian Aspek Desain Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Persentase	Kriteria
1	Ketertarikan materi yang diusung.	88%	Sangat Layak
2	Ukuran permaian monopoli olahraga anggar.	92%	Sangat Layak
3	Kemenarikan Gambar peralatan anggar, teknik dasar gerak anggar, dan menyusun <i>puzzle</i> .	90%	Sangat Layak
4	Ukuran huruf.	87%	Sangat Layak
5	Penampilan keseluruhan.	93%	Sangat Layak
	Rata-rata Persentase	90%	Sangat Layak

Penilaian aspek desain media pada uji coba kelompok kecil diperoleh rerata persentase 90%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian kelompok kecil satu oleh atlt/peserta didik mendapat kategori mendapat kategori “Sangat Layak”.

Pada tabel 12, dapat dilihat bahwa uji coba kelompok kecil dari lima indikator penilaian kelayakan aspek materi media terdapat satu indikator dengan nilai tertinggi dan satu indikator dengan nilai terendah. Indikator dengan perolehan rerata persentase tertinggi adalah penampilan keseluruhan media yang mendapat rerata persentase 93% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan indikator dengan rerata persentase terendah

adalah indikator ukuran huruf yang mendapatkan rerata persentase 87% yang termasuk kategori “Sangat Layak”.

Tabel 13. Data Penilaian Aspek Petunjuk Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Persentase	Kriteria
1	Kemudahan petunjuk pelaksanaan.	83%	Sangat Layak
2	Penempatan petunjuk pelaksanaan.	82%	Sangat Layak
3	Penataan tulisan petunjuk pelaksanaan.	85%	Sangat Layak
4	Warna huruf.	82%	Sangat Layak
5	Pemilihan kertas.	82%	Sangat Layak
	Rata-rata Persentase	83%	Sangat Layak

Penilaian aspek desain petunjuk media pada uji coba kelompok kecil diperoleh rerata persentase 83%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian uji coba kelompok kecil oleh atlet/peserta didik mendapat kategori mendapat kategori “Sangat Layak”.

Pada tabel 13, dapat dilihat bahwa uji coba kelompok kecil dari lima indikator penilaian kelayakan aspek desain petunjuk media terdapat satu indikator dengan satu nilai tertinggi dan tiga indikator dengan nilai terendah. Indikator dengan perolehan rerata persentase tertinggi adalah indikator penataan tulisan petunjuk pelaksanaan yang mendapat rerata persentase 85% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan indikator dengan rerata persentase terendah antara lain penempatan petunjuk pelaksanaan,

warna tulisan, dan pemilihan kertas yang masing-masing mendapatkan rerata persentase 82% yang termasuk kategori “Sangat Layak”.

Tabel 14. Data Penilaian Aspek Desain Kotak Kemasan Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Persentase	Kriteria
1	Tampilan kotak kemasan.	95%	Sangat Layak
2	Tulisan kotak kemasan.	82%	Sangat Layak
3	Warna kotak kemasan.	85%	Sangat Layak
4	Penataan gambar pada kotak kemasan.	83%	Sangat Layak
5	Pemilihan jenis kertas untuk kotak kemasan	85%	Sangat Layak
	Rata-rata Persentase	86%	Sangat Layak

an aspek desain kotak kemasan pada uji coba kelompok kecil diperoleh rerata persentase 86%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian uji coba kelompok kecil oleh atlt/peserta didik mendapat kategori mendapat kategori “Sangat Layak”.

Pada tabel 14, dapat dilihat bahwa uji coba kelompok kecil dari lima indikator penilaian kelayakan aspek desain kotak kemasan media terdapat satu indikator dengan satu nilai tertinggi dan satu indikator dengan nilai terendah. Indikator dengan perolehan rerata persentase tertinggi adalah indikator tampilan kotak yang mendapat rerata persentase 95% yang termasuk dalam

kategori “Sangat Layak”. Sedangkan indikator dengan rerata persentase terendah adalah tulisan pada kotak kemasan yang mendapatkan rerata persentase 82% yang termasuk kategori “Sangat Layak”.

Hasil penilaian dari atlet/ peserta didik pada uji coba kelompok kecil dari empat aspek diatas mempunyai rerata persentase 86%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian uji coba kelompok kecil oleh atlt/peserta didik mendapat kategori mendapat kategori “Sangat Layak”. Berikut tabel dari empat aspek uji coba kelompok kecil:

Tabel 15. Data Peneletian dari Keempat Aspek Ujic Coba Kelompok Kecil

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Materi Permain Monopoli Anggar	266	300	89%	Sangat Layak
2	Desain Permainan Monopoli Anggar	270	300	90%	Sangat Layak
3	Desain Petunjuk Permainan	248	300	83%	Sangat Layak
4	Desain Kotak Permainan	258	300	86%	Sangat Layak
Total Uji Coba Satu Lawan Satu		1042	1200	87%	Sangat Layak

Selain melakukan penilaian, atlet/ peserta didik uji coba kelompok kecil juga memberikan saran dan komentar. Peneliti juga mengamati kejadian-kejadian selama pelaksanaan uji coba kelompok kecil. Saran-saran tersebut dijadikan dasar untuk memperbaiki atau revisi terhadap produk media pelatihan yang dikembangkan. Komentar dan saran dari atlet/ peserta didik sebagai berikut :

- 1) Latihan dan belajar olahraga anggar dengan media monopoli anggar sangat keren, seru, menarik, dan tidak membosankan..
- 2) Permainannya dapat menambahkan pengetahuan, menjadikan atlet/ peserta didik cepat mengenal olahraga dan mengetahui teknik gerak dasar anggar yang benar.
- 3) Desain permainannya sangat keren.
- 4) Petunjuk/ prosedur permainan sedikit sulit dimengerti pada awalnya, tapi apabila sudah bermain sudah sedikit lama petunjuk/ prosedur permainannya mudah dimengerti.
- 5) Warna tulisan kurang jelas.

Saran dari siswa untuk memperbaiki warna tulisan tidak peneliti perbaiki karena desain awal pada waktu mendesain dikomputer warna sudah jelas dan kontras, namun setelah dicetak ada kesalahan kecerahan pada printer percetakan yang bersangkutan.

c. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba yang ketiga adalah uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan media pelatihan permainan monopoli olahraga anggar. Uji coba kelompok besar dilakukan kepada tiga puluh atlet/ peserta didik di pengcab IKASI Bantul dan pengcab IKASI Kulonprogo. Uji coba kelompok kecil dilakukan dalam 2 sesi, setiap sesi dengan waktu 80 menit. Kondisi selama uji coba kelompok besar secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Atlet/ peserta didik yang mengikuti uji coba kelompok besar berjumlah tiga puluh orang dengan kategori sembilan atlet/ peserta didik junior, sebelas atlet/ peserta didik kadet, dan sepuluh atlet/ peserta didik kadet pemula atau kadet pemula.
- 2) Uji coba ini dilakukan dengan cara atlet/ peserta didik diminta untuk berkelompok, kelompok terdiri empat atau lima atlet/ peserta didik setiap satu permainan monopoli olahraga anggar.
- 3) Kondisi penjelasan media pelatihan atlet/ peserta didik tampak antusias, penasaran, dan bertanya-tanya pada pelatih ketika diberikan penjelasan awal mengenai media pelatihan yang diberikan.
- 4) Kondisi penggunaan permainan monopoli olahraga anggar dalam pelatihan atlet/ peserta didik tampak konsentrasi,

semangat dan tegang karena kecemasan saat bergulirnya dadu yang akan menunjukkan dimana bidak/pion akan berhenti. Atlet/ peserta didik terkadang kembali bertanya penjelasan petunjuk permainan karena tidak dapat dipungkiri cara bermain monopoli olahraga anggar memerlukan kecerdasan, kecerdikan, ketangkasan untuk bermain.

- 5) Setelah bermain monopoli olahraga anggar selesai dilanjutkan dengan permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* apabila sudah terbentuk akan menjadi gambar gerakan teknik dasar olahraga anggar. Atlet/ peserta didik yang tadinya saling bersaing untuk memenangkan permainan monopoli olahraga anggar, pada permainan *puzzle* menjadi kompak untuk menyelesaikannya dengan waktu tercepat.
- 6) Kondisi saat pengisian kuesioner atlet/ peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket. Atlet/ peserta didik mengisi kuesioner dengan penuh konsentrasi dan sesuai kejujuran masing-masing.

Penilaian pada uji coba ini meliputi aspek materi/pelatihan, aspek desain media pelatihan, aspek desain petunjuk media pelatihan, aspek desain kotak kemasan media pelatihan. Berikut hasil penilaian angket uji coba kelompok besar :

Tabel 16. Data Penilaian Aspek Materi oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Pernyataan	Persentase	Kriteria
1	Kemenarikan materi yang diusung.	98%	Sangat Layak
2	Kesesuaian materi dengan olahraga anggar.	92%	Sangat Layak
3	Kemudahan untuk dipahami.	87%	Sangat Layak
4	Kemudahan bahasa untuk dipahami.	95%	Sangat Layak
5	Kejelasan tujuan permainan monopoli olahraga anggar	93%	Sangat Layak
	Rata-rata Persentase	93%	Layak

Penilaian aspek materi pada uji kelompok besar diperoleh rerata persentase 93%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian uji coba satu lawan satu oleh atlt/peserta didik mendapat kategori mendapat kategori “Sangat Layak”.

Pada tabel 16, dapat dilihat bahwa uji coba kelompok besar dari lima indikator penilaian kelayakan aspek materi media terdapat satu indikator dengan nilai tertinggi dan satu indikator dengan nilai terendah. Indikator dengan perolehan rerata persentase tertinggi adalah kemenarikan materi yang diusung yang mendapat rerata persentase 98% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan indikator dengan rerata persentase terendah adalah kemudahan untuk dipahami yang mendapatkan rerata persentase 87% yang termasuk kategori “Sangat Layak”.

Tabel 17. Data Penilaian Aspek Desain Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Pernyataan	Persentase	Kriteria
1	Ketertarikan materi yang diusung.	93%	Sangat Layak
2	Ukuran permainan monopoli olahraga anggar.	88%	Sangat Layak
3	Kemenarikan Gambar peralatan anggar, teknik dasar gerak anggar, dan menyusun <i>puzzle</i> .	95%	Sangat Layak
4	Ukuran huruf.	84%	Sangat Layak
5	Penampilan keseluruhan.	94%	Sangat Layak
	Rata-rata Persentase	91%	Sangat Layak

Penilaian aspek desain media pada uji coba kelompok besar diperoleh rerata persentase 91%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian kelompok kecil satu oleh atlt/peserta didik mendapat kategori mendapat kategori “Sangat Layak”.

Pada tabel 17, dapat dilihat bahwa uji coba kelompok besar dari lima indikator penilaian kelayakan aspek desain permainan monopoli anggar terdapat satu indikator dengan nilai tertinggi dan satu indikator dengan nilai terendah. Indikator dengan perolehan rerata persentase tertinggi adalah kemenarikan gambar peralatan anggar, teknik dasar gerak anggar, dan menyusun *puzzle* yang mendapat rerata persentase 95% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan indikator dengan rerata persentase

terendah adalah indikator ukuran huruf yang mendapatkan rerata persentase 84% yang termasuk kategori “Sangat Layak”.

Tabel 18. Data Penilaian Aspek Petunjuk Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Pernyataan	Persentase	Kriteria
1	Kemudahan petunjuk pelaksanaan.	83%	Sangat Layak
2	Penempatan petunjuk pelaksanaan.	84%	Sangat Layak
3	Penataan tulisan petunjuk pelaksanaan.	89%	Sangat Layak
4	Warna huruf.	83%	Sangat Layak
5	Pemilihan kertas.	87%	Sangat Layak
	Rata-rata Persentase	85%	Sangat Layak

Penilaian aspek desain petunjuk media pada uji coba kelompok besar rerata persentase 85%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian uji coba kelompok kecil oleh atlt/peserta didik mendapat kategori mendapat kategori “Sangat Layak”.

Pada tabel 18, dapat dilihat bahwa uji coba kelompok besar dari lima indikator penilaian kelayakan aspek desain petunjuk media terdapat satu indikator dengan satu nilai tertinggi dan dua indikator dengan nilai terendah. Indikator dengan perolehan rerata persentase tertinggi adalah indikator penataan tulisan petunjuk pelaksanaan yang mendapat rerata persentase 89% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan indikator dengan rerata persentase terendah antara lain kemudahan petunjuk pelaksanaan

dan warna tulisan yang masing-masing mendapatkan rerata persentase 83% yang termasuk kategori “Sangat Layak”.

Tabel 19. Data Penilaian Aspek Desain Kotak Kemasan Media Pelatihan oleh Atlet/ Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Pernyataan	Persentase	Kriteria
1	Tampilan kotak kemasan.	96%	Sangat Layak
2	Tulisan kotak kemasan.	90%	Sangat Layak
3	Warna kotak kemasan.	88%	Sangat Layak
4	Penataan gambar pada kotak kemasan.	94%	Sangat Layak
5	Pemilihan jenis kertas untuk kotak kemasan	88%	Sangat Layak
	Rata-rata Persentase	91%	Sangat Layak

an aspek desain kotak kemasan pada uji coba kelompok besar diperoleh rerata persentase 91%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian uji coba kelompok kecil oleh atlt/peserta didik mendapat kategori mendapat kategori “Sangat Layak”.

Pada tabel 19, dapat dilihat bahwa uji coba kelompok besardari lima indikator penilaian kelayakan aspek desain kotak kemasan media terdapat satu indikator dengan satu nilai tertinggi dan dua indikator dengan nilai terendah. Indikator dengan perolehan rerata persentase tertinggi adalah indikator tampilan kotak yang mendapat rerata persentase 96% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan indikator dengan rerata

persentase terendah antara lain warna kotak kemasan dan jenis kertas kotak kemasasn yang mendapatkan rerata persentase 88% yang termasuk kategori “Sangat Layak”.

Hasil penilaian dari atlet/ peserta didik pada uji dari empat aspek diatas mempunyai rerata persentase 90%. Berdasarkan tabel 1, mengenai penggolongan kategori kelayakan dengan empat kategori, maka penilaian uji coba kelompok besar oleh atlt/peserta didik mendapat kategori mendapat kategori “Sangat Layak”. Berikut tabel dari empat aspek uji coba kelompok besar :

Tabel 20. Data Peneletian dari Keempat AspekUji Coba Kelompok Besar

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Materi Permain Monopoli Anggar	558	300	93%	Sangat Layak
2	Desain Permainan Monopoli Anggar	545	600	91%	Sangat Layak
3	Desain Petunjuk Permainan	512	600	85%	Sangat Layak
4	Desain Kotak Permainan	547	600	91%	Sangat Layak
Total Uji Coba Satu Lawan Satu		2162	2400	90%	Sangat Layak

Peneliti mengamati kejadian-kejadian selama pelaksanaan uji coba lapanagan, atlet/ peserta didik tampak antusias berlatih dan

belajar anggar dengan permainan monopoli olahraga anggar.

Komentar atlet/ peserta didik sebagai berikut :

- 1) Latihan dan belajar olahraga anggar dengan media monopoli anggar sangat keren, seru, menarik, dan tidak membosankan.
- 2) Permainannya dapat menambahkan pengetahuan, menjadikan atlet/ peserta didik cepat mengenal olahraga dan mengetahui teknik gerak dasar anggar yang benar.
- 3) Desain permainannya sangat keren.
- 4) Petunjuk/ prosedur permainan sedikit sulit dimengerti pada awalnya, tapi apabila sudah bermain sudah sedikit lama petunjuk/ prosedur permainannya mudah dimengerti.
- 5) Teori dan gambar gerak dasar ditambah, agar tambah pengetahuan.

Saran dari siswa untuk menambah teori dan gambar gerak dasar, agar tambah pengetahuan tidak peneliti perbaiki karena materi teknik dasar anggar yang peneliti usung sudah sesuai pada umumnya.

Jika dianalisis lebih dalam lagi, dapat diketahui hasil penilaian masing-masing aspek pada setiap tahapan uji coba. Berikut perbandingan hasil penilaian keempat aspek dari setiap uji coba :

- 1) Aspek Materi Permainan Monopoli Olahraga Anggar.

Berikut tabel dari perbandingan aspek materi permainan monopoli olahraga anggar.

Tabel 21. Perbandingan Aspek Materi Permainan Monopoli Olahraga Anggar Dari Setiap Uji Coba

NO	Uji Coba	Rerata Persentase	Kriteria
1	Satu lawan satu	88%	Sangat Layak
2	Kelompok kecil	95%	Sangat Layak
3	Kelompok besar	93%	Sangat Layak

Dari tabel diatas dapat diketahui perbandingan rerata persentase penilaian aspek materi permainan monopoli olahraga anggar pada berbagai tahap uji coba. Pada tabel menunjukkan bahwa rerata persentase pada tiap indicator pada tahap uji coba satu lawan satu mendapatkan penilaian terendah dibandingkan penilaian tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

2) Aspek Desain Permainan Monopoli Olahraga Anggar

Berikut tabel dari perbandingan aspek desain permainan monopoli olahraga anggar.

Tabel 22. Perbandingan Aspek Desain Permainan Monopoli Olahraga Anggar Dari Setiap Uji Coba

NO	Uji Coba	Rerata Persentase	Kriteria
1	Satu lawan satu	90%	Sangat Layak
2	Kelompok kecil	90%	Sangat Layak
3	Kelompok besar	91%	Sangat Layak

Dari tabel diatas dapat diketahui perbandingan rerata persentase penilaian aspek desain media permainan monopoli olahraga anggar pada berbagai tahap uji coba. Pada tabel menunjukkan bahwa rerata persentase pada tiap indicator pada tahap uji coba kelompok besar mendapatkan penilaian tertinggi dibandingkan penilaian tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba satu lawan satu.

3) Aspek Desain Petunjuk Permainan Monopoli Anggar

Berikut tabel dari perbandingan aspek desain permainan monopoli olahraga anggar.

Tabel 23. Perbandingan Aspek Petunjuk Permainan Monopoli Olahraga Anggar Dari Setiap Uji Coba

NO	Uji Coba	Rerata Persentase	Krteria
1	Satu lawan satu	80%	Sangat Layak
2	Kelompok kecil	86%	Sangat Layak
3	Kelompok Besar	85%	Sangat Layak

Dari tabel diatas dapat diketahui perbandingan rerata persentase penilaian aspek desain petunjuk permainan monopoli olahraga anggar pada berbagai tahap uji coba. Pada tabel menunjukkan bahwa rerata persentase pada tiap indicator pada tahap uji coba kelompok kecil mendapatkan penilaian tertinggi dibandingkan penilaian tahap uji coba kelompok besardan uji coba satu lawan satu.

4) Aspek Desain Kotak Permainan Monopoli Anggar

Berikut tabel dari perbandingan aspek desain kotak permainan monopoli olahraga anggar.

Tabel 24. Perbandingan Aspek Desain Kotak Permainan Monopoli Olahraga Anggar Dari Setiap Uji Coba

NO	Uji Coba	Rerata Persentase	Kriteria
1	Satu lawan satu	86%	Sangat Layak
2	Kelompok kecil	86%	Sangat Layak
3	Kelompok besar	91%	Sangat Layak

Dari tabel diatas dapat diketahui perbandingan rerata persentase penilaian aspek desain kotak permainan monopoli olahraga anggar pada berbagai tahap uji coba. Pada tabel menunjukkan bahwa rerata persentase pada tiap indicator pada tahap uji coba kelompok besar mendapatkan penilaian tertinggi dibandingkan penilaian tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba satu lawan satu.

7. Produk Akhir

Hasil akhir produk akhir penelitian pengembangan ini adalah media pelatihan permainan monopoli olahraga anggar dalam memperkenalkan olahraga anggar untuk atlet kategori kadet pemula, kadet, junior. Pengembangan produk media monopoli pada penelitian ini telah melalui tahap validasi ahli materi tahap pertama, ahli media tahap pertama, revisi produk media pelatihan, validasi ahli materi tahap

kedua, validasi ahli media tahap kedua, uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar. Tahapan tersebut dilakukan untuk memperoleh saran, kritik, komentar, dan penilaian kelayakan produk yang telah dikembangkan.

Kelayakan media monopoli olahraga anggar ditinjau dari aspek materi permainan monopoli olahraga anggar, aspek desain media permainan monopoli olahraga anggar, aspek desain petunjuk permainan monopoli olahraga anggar, aspek desain kotak kemasan permainan monopoli olahraga anggar. Dari keseluruhan tahapan pengembangan sebagaimana telah diperoleh hasil penilaian dengan kategori “Sangat Layak” digunakan dalam pelatihan, latihan, dan memperkenalkan olahraga anggar. Selain itu, ahli materi dan ahli media telah menyatakan bahwa media pelatihan yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan dalam pelatihan, latihan, dan memperkenalkan olahraga anggar dengan revisi sesuai saran.

Media pelatihan permainan monopoli olahraga anggar yang dikembangkan pada penelitian ini secara keseluruhan mendapatkan respon positif dari atlet/ peserta didik pada setiap uji coba. Jika dikaji lebih dalam berdasarkan temuan uji coba, media pelatihan monopoli olahraga anggar memiliki kelebihan sebagai berikut :

- a. Media pelatihan monopoli olahraga anggar didesain untuk memperkenalkan olahraga anggar dan mempelajari teknik gerak

dasar dengan baik untuk mengatasi olahraga anggar yang belum begitu memasyarakat, belajar teknik gerak dasar anggar, dan memperbaiki teknik gerak dasar anggar apabila ada kesalahan gerak.

- b. Media pembelajarn monopoli olahraga juga meningkatkan kecerdasan, ketangkasan, dan kecerdika para atlet/ peserta didik.
- c. Media pembelajarn monopoli olahraga dapat menjadi alternative pelatih untuk mendidik atlet/ peserta didiknya.
- d. Media pembelajarn monopoli olahraga menanamkan jiwa sportif bersaing kepada atlet/ peserta didik.

Selain itu memiliki kelebihan, peneliti dan pengembangan produk media pelatihan permainan monopoli olahraga tidak terlepas dari adanya ketrbatasan. Keterbatasan pengembangan media pelatihan permainan monopoli olahraga anggar dalam penelitian ini antara lain :

- a. Kekurangan media ini adalah gambar dua dimensi yang tidak dapat bergerak terkadang untuk proses latihan gerak dasar anggar perlu pengawasan dari pelatih.
- b. Produk media ini hanya menjelaskan tentang dasar/ pengenalan olahraga anggar, belum dapat membahas tentang strategi bermain, peraturan bermain anggar, dan lain-lain.

B. Kelayakan Media Pelatihan.

Kelayakan media pelatihan diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan atlet/ peserta didik pada setiap uji coba Penilaian kelayakan meliputi empat aspek yaitu, aspek materi/ pelatihan, aspek desain media pelatihan, aspek desain petunjuk permainan monopoli olahraga anggar, dan aspek desain kotak kemasan permainan monopoli olahraga anggar. Hasil penilaian atlet/ peserta didik pada uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar juga menentukan kelayakan media pelatihan yang telah dikembangkan. Untuk itu, hasil penilaian yang masih berupa persentase tersebut perlu dikonversikan ke dalam empat kategori menggunakan pedoman konversi pada tabel 25 berikut. Media pelatihan dikatakan layak jika hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan atlet/ peserta didik pada setiap uji coba minimal termasuk kedalam kategori “Layak”.

Tabel 25. Pedoman Konversi Persentase Hasil Penilaian Ke Dalam Empat Kategori

Aspek	Interval Skor Dalam Persentase	Kategori
Aspek Materi/ Pelatihan Media oleh Ahli	76% - 100%	Sangat Layak
	51% - 75%	Layak
	26% - 50 %	Tidak Layak
	0% - 25 %	Sangat Tidak Layak
Aspek Materi/ Pelatihan Media oleh Atlet/ Peserta Didik	76% - 100%	Sangat Layak
	51% - 75%	Layak
	26% - 50 %	Tidak Layak
	0% - 25 %	Sangat Tidak Layak
Aspek Desain Media oleh Ahli	76% - 100%	Sangat Layak
	51% - 75%	Layak
	26% - 50 %	Tidak Layak

	0% - 25 %	Sangat Tidak Layak
Aspek Desain Media oleh Atlet/ Peserta Didik	76% - 100%	Sangat Layak
	51% - 75%	Layak
	26% - 50 %	Tidak Layak
	0% - 25 %	Sangat Tidak Layak
Aspek Desain Petunjuk Media oleh Ahli	76% - 100%	Sangat Layak
	51% - 75%	Layak
	26% - 50 %	Tidak Layak
	0% - 25 %	Sangat Tidak Layak
Aspek Desain Petunjuk Media oleh Atlet/ Peserta Didik	76% - 100%	Sangat Layak
	51% - 75%	Layak
	26% - 50 %	Tidak Layak
	0% - 25 %	Sangat Tidak Layak
Aspek Desain Kotak Kemasan Media oleh Ahli	76% - 100%	Sangat Layak
	51% - 75%	Layak
	26% - 50 %	Tidak Layak
	0% - 25 %	Sangat Tidak Layak
Aspek Desain Kotak Kemasan Media oleh Atlet/ Peserta didik	76% - 100%	Sangat Layak
	51% - 75%	Layak
	26% - 50 %	Tidak Layak
	0% - 25 %	Sangat Tidak Layak

1. Kelayakan Aspek Materi/ Pelatihan Media

Data kelayakan aspek materi/ pelatihan media diperoleh dari ahli materi. Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa media pelatihan monopoli olahraga anggar yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek materi/ pelatihan media oleh ahli materi tahap kedua diperoleh rerata persentase 85%. Berdasarkan tabel 25, mengenai konversi rerata persentase ke dalam empat kategori, penilaian ahli materi tahap kedua pada kelayakan aspek materi/ pelatihan mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Kategori ini telah memenuhi syarat kelayakan media

pelatihan monopoli olahraga anggar dan hasil tersebut diperkuat dengan pernyataan kelayakan media dari ahli materi.

Tabel 26, dibawah ini menyajikan total rerata persentase hasil penilaian ahli materi dan atlet/ peserta didik pada setiap tahapan uji coba yang kemudian dikonversikan berdasarkan pada tabel 25.

Tabel 26. Rerata Persentase Dari Kelayakan Aspek Materi/ Pelatihan Media Pada Setiap Penilaian

No	Tahap Penilaian	Total Rerata Persentase	Kategori
1	Penilaian Ahli Materi	85%	Sangat Layak
2	Uji Coba Satu Lawan Satu	88%	Sangat Layak
3	Uji Coba Kelompok Kecil	89%	Sangat Layak
4	Uji coba kelompok besar	93%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa penilaian kelayakan aspek materi/ pelatihan pada tahap uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media pelatihan monopoli olahraga anggar.

2. Kelayakan Aspek Desain Media Permainan Monopoli Olahraga Anggar

Data kelayakan aspek desain media permainan monopoli olahraga anggar diperoleh dari ahli media. Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa media pelatihan monopoli olahraga anggar yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek desain media permainan monopoli olahraga anggar oleh ahli media tahap kedua diperoleh rerata

persentase 86%. Berdasarkan tabel 25, mengenai konversi rerata persentase ke dalam empat kategori, penilaian ahli media tahap kedua pada kelayakan aspek materi/ pelatihandesain media permainan monopoli olahraga anggar mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Kategori ini telah memenuhi syarat kelayakan media pelatihan monopoli olahraga anggar dan hasil tersebut diperkuat dengan pernyataan kelayakan media dari ahli media.

Tabel 27, dibawah ini menyajikan total rerata persentase hasil penilaian ahli media dan atlet/ peserta didik pada setiap tahapan uji coba yang kemudian dikonversikan berdasarkan pada tabel 25.

Tabel 27. Rerata Persentase Dari Kelayakan Aspek Desain Media Permainan Monopoli Olahraga Anggar Pada Setiap Penilaian

No	Tahap Penilaian	Total Rerata Persentase	Kategori
1	Penilaian Ahli Media	86%	Sangat Layak
2	Uji Coba Satu Lawan Satu	90%	Sangat Layak
3	Uji Coba Kelompok Kecil	90%	Sangat Layak
4	Uji coba kelompok besar	91%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa penilaian kelayakan aspek desain media permainan monopoli olahraga anggar pada tahap uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media pelatihan monopoli olahraga anggar.

3. Kelayakan Aspek Desain Petunjuk Permainan Monopoli Olahraga Anggar

Data kelayakan aspek desain petunjuk permainan monopoli olahraga anggar diperoleh dari ahli media. Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa media pelatihan monopoli olahraga anggar yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek desain petunjuk permainan monopoli olahraga anggar oleh ahli media tahap kedua diperoleh rerata persentase 88%. Berdasarkan tabel 25, mengenai konversi rerata persentase ke dalam empat kategori, penilaian ahli media tahap kedua pada kelayakan aspek desain petunjuk permainan monopoli olahraga anggar mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Kategori ini telah memenuhi syarat kelayakan media pelatihan monopoli olahraga anggar dan hasil tersebut diperkuat dengan pernyataan kelayakan media dari ahli media.

Tabel 28, dibawah ini menyajikan total rerata persentase hasil penilaian ahli media dan atlet/ peserta didik pada setiap tahapan uji coba yang kemudian dikonversikan berdasarkan pada tabel 25.

Tabel 28. Rerata Persentase Dari Kelayakan Aspek Desain Petunjuk Permainan Monopoli Olahraga Anggar Pada Setiap Penilaian

No	Tahap Penilaian	Total Rerata Persentase	Kategori
1	Penilaian Ahli Media	88%	Sangat Layak
2	Uji Coba Satu Lawan Satu	80%	Sangat Layak
3	Uji Coba Kelompok Kecil	83%	Sangat Layak
4	Uji coba kelompok besar	85%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa penilaian kelayakan aspek petunjuk permainan monopoli olahraga anggar pada tahap uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media pelatihan monopoli olahraga anggar.

4. Kelayakan Aspek Desain Kotak Kemasan Permainan Monopoli Olahraga Anggar

Data kelayakan aspek desain kotak kemasan permainan monopoli olahraga anggar diperoleh dari ahli media. Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa media pelatihan monopoli olahraga anggar yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek desain kotak kemasan permainan monopoli olahraga anggar oleh ahli media tahap kedua diperoleh rerata persentase 89%. Berdasarkan tabel 25, mengenai konversi rerata persentase ke dalam empat kategori, penilaian ahli media tahap kedua pada kelayakan aspek desain kotak kemasan permainan monopoli olahraga anggar mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Kategori ini telah memenuhi syarat kelayakan media pelatihan monopoli olahraga anggar dan hasil tersebut diperkuat dengan pernyataan kelayakan media dari ahli media.

Tabel 29 dibawah ini menyajikan total rerata persentase hasil penilaian ahli media dan atlet/ peserta didik pada setiap tahapan uji coba yang kemudian dikonversikan berdasarkan pada tabel 25.

Tabel 29. Rerata Persentase Dari Kelayakan Aspek Desain Kotak Kemasan Permainan Monopoli Olahraga Anggar pada Setiap Penilaian

No	Tahap Penilaian	Total Rerata Persentase	Kategori
1	Penilaian Ahli Media	89%	Sangat Layak
2	Uji Coba Satu Lawan Satu	86%	Sangat Layak
3	Uji Coba Kelompok Kecil	86%	Sangat Layak
4	Uji coba kelompok besar	91%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa penilaian kelayakan aspek kotak kemasan permainan monopoli olahraga anggar pada tahap uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media pelatihan monopoli olahraga anggar.

Keseluruhan hasil penilaian baik dari ahli materi, ahli media, dan atlet/peserta didik pada setiap uji coba untuk masing-masing aspek menunjukkan sudah memenuhi syarat kelayakan media pelatihan monopoli olahraga anggar hasil pengembangan. Dengan demikian, media pelatihan monopoli olahraga anggar yang dikembangkan dalam penelitian ini “Sangat Layak” digunakan sebagai media pelatihan mengenalkan olahraga anggar untuk atlet kategori kadet pemula, kadet, junior.

C. Analisis Prespektif Media Pelatihan

Media pelatihan permainan monopoli olahraga anggar didesain dengan konsep mengenalkan olahraga anggar dan konsep belajar sambil

bermain sehingga peserta didik tidak merasakan kebosanan, meningkatkan kecerdasan, ketangkasan, interaktif, dan dapat meningkatkan motivasi atlet/ peserta didik dalam belajar olahraga anggar.

Dari hasil analisis produk media selama uji coba produk dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Atlet atau peserta didik :
 - a. Atlet/ peserta didik lebih termotivasi dan tidak mengalami kebosanan melalui permainan monopoli olahraga anggar, materi pengenalan olahraga anggar mudah dipahami, teori materi teknik gerakan dasar anggar mudah dipelajari, keinginan melakukan gerakan teknik gerakan dasar sangat tinggi, dan keinginan untuk menyusun puzzle.
 - b. Peserta didik lebih interaktif selama menggunakan media pelatihan permainan monopoli olahraga anggar.
2. Pelatih :
 - a. Pelatih lebih efisien waktu dalam pelatihan, media ini didesain atlet/ peserta didik dapat mempelajari olahraga anggar secara mandiri.
 - b. Pelatih lebih mudah mengelola atlet/ peserta didik dengan media ini, sehingga suasana latihan melatih atau pelatihan menjadi kondusif karena atli/ peserta didik merasa senang.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang disebutkan oleh Azhar Arsyad (1997: 24) tentang salah satu manfaat praktis dari penggunaan

media pelatihan dalam proses belajar mengajar yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa, metode pelatihan akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan pelatihan sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori yang disebutkan oleh Sukintaka (1992: 1) yaitu bahwa rasa senang pada peserta didik merupakan modal utama untuk menimbulkan situasi yang kondusif untuk melaksanakan pendidikan atau proses belajar gerak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini telah menghasilkan produk media pelatihan melalui permainan monopoli olahraga anggar dalam memperkenalkan olahraga anggar untuk atlet kadet pemula, kadet, junior telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan media pelatihan yang meliputi tahap analisis kebutuhan, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk awal, tahap validasi dan evaluasi, dan tahap produk akhir.
2. Kelayakan produk media pelatihan melalui permainan monopoli olahraga anggar dalam memperkenalkan olahraga anggar untuk atlet kadet pemula, kadet, junior ditinjau dari aspek materi/ pelatihan media, aspek desain media permainan monopoli olahraga anggar, aspek desain petunjuk permainan monopoli olahraga anggar, aspek desain kotak kemasan permainan monopoli olahraga anggar berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan atlet/ peserta didik dalam rangkaian tahap pengembangan secara keseluruhan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” yang artinya media layak digunakan dalam pelatihan, memperkenalkan olahraga anggar, dan untuk latihan melatih.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa implikasi secara praktis diantaranya :

1. Semakin bervariasinya pelatihan olahraga anggar.
2. Sebagai motivasi pelatih untuk menghasilkan media-media pelatihan, guna memecahkan masalah-masalah praktis dalam proses pelatihan.
3. Sebagai media promosi pengenalan dan pengembangan olahraga anggar.
4. Memudahkan pelatih atau guru dalam memberikan informasi kepada peserta didik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penelitian memberikan saran sebagai berikut :

1. Produk media pelatihan ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pelatihan dan latihan melatih pada saat latihan maupun diluar sesi latihan agar proses pelatihan dan latihan melatih menjadi aktif, kreatif, efektif, bersemangat, dan menyenangkan.
2. Bagi pelatih atau guru olahraga anggar yang mengacu pada pengenalan olahraga anggar dan latihan masih tahap sesi teknik gerak dasar, agar dapat memanfaatkan media permainan monopoli olahraga anggar sebagai variasi dalam penyampaian materi sehingga atlet/ peserta didik tidak cepat bosan dengan olahraga anggar.

3. Bagi atlet/ peserta didik, agar lebih semangat dalam mempelajari olahraga anggar dan menjadi atlet yang hebat.
4. Untuk penelitian yang akan datang, sebaiknya uji coba produk dilaksanakan secara lebih luas lagi sehingga menghasilkan suatu media pelatihan yang baik dan dapat digunakan secara lebih luas.

Daftar Pustaka

- Arrohchim, Farittodi Barri. (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran Stempel "Si Cerdas" (Silat Ceria dan Tangkas) Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Pencak Silat Untuk Anak Usia Dini*. Skripsi. FIK UNY.
- Arsyad, Ashar. (1992). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- _____. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Budiningsih, C. Asri. (2003). *Desain Pesan Pelatihan*. UNY: FIP
- Cheris, Elaine. (2002). *Fencing: Steps To Succes*. Human Kinetics, Inc
- Chirashnya, Igor. (2014). *Parent's Guide To Fencing*. Cambpell, CA: Academy Of Fencing Masters.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O. (2001). *The Systematic Design Of Instruction (Fifth Edition)*. New York: Longman
- International Fencing Federation. (2015). *Handbook Of Regulations: World Championships*. FIE.
- Kurniawan, Faidillah. (2007). *Diktat Mata Kuliah Orpil Anggar*. UNY: FIK
- _____. (2012). *Kiat Praktis Latihan Anggar Anak Usia Dini*. UNY: FIK
- Lutan, Rusli. (2000). *Dasar-Dasar Kepelatihan*. Departemen Pendidikan Nasional. Depdikbud
- Narsanti, Metasari Dian. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Bola Basket Untuk Anak Usia Dini*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). FIK UNY
- Oemar, Hamlik. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti
- Pate, Rusell R. (1993). *Scientific Foundations f Coaching(Dasar-Dasar Ilmiah Kepelatihan)*. Penerjemah : DRs. Kasiyo Dwijiwinoto, M.S. Semarang: IKIP Semarang.
- PB IKASI. (2015). *Ketentuan Umum Kejuaraan Nasional Anggar Dan Babak Kualifikasi PON XIX Tahun 2015 Di Jawa Barat*. PB IKASI.
- Sodiman, Arif S.. (1986). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- _____. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan*

- Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo
- Rahmadonna, Sisca. (2009). *Majalah Ilmiah Pembelajaran: Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kecerdasan Majemuk Pada Anak Usia Dini*. UNY: FIP
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka. (1992). *Teori Bermain*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Kependidikan. Depdikbud
- Tim Penyusun. (2011). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: UNY PRESS.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- www.hasbro.com/monopoly/en_US/discover/about.cfm. copyrights 2015. Diakses pada tanggal 1 februari 2015, pukul 20.00 WIB.
- Yaumi, Muhammad. (2013). *Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan dengan Kurikulum 2013 (Edisi Kedua)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group

LAMPIRAN

Lampiran 1

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Monopoli

Anggar Dalam Memperkenalkan Olahraga Anggar Untuk Atlet

Kategori Kadet pemula, Kadet, Junior.

Materi : Memperkenalkan Olahraga Anggar

Identitas Ahli Materi

Nama : Dr. Siswantoyo, M.Kes

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Dosen/ Staf Pengajar FIK UNY

Petunjuk Penilaian Instrumen :

1. Berilah tanda *check list* (v) pada kolom penelitian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian :
 1. : **Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Layak**
 2. : **Tidak Sesuai/ Tidak Layak**
 3. : **Sesuai/ Layak**

4. : Sangat Sesuai/ Sangat Layak

Berilah tanda *check list* (√) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
A	DESAIN PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR					
1.	Materi permainan monopoli anggar sudah menarik untuk atlet katagori kadet pemula, kadet junior.					
2	Warna tulisan pada permainan monopoli sudah menarik.					
3	Ukuran permainan monopoli anggar sudah sesuai sehingga mudah untuk dimainkan peserta didik.					
4	Ukuran huruf pada permainan monopoli anggar sudah sesuai.					
5	Gambar peralatan anggar, teknik dasar gerak anggar, dan menyusun <i>puzzle</i> sudah menarik.					
6	Pemilihan kertas untuk desain permainan monopoli anggar sudah tepat.					
7	Penampilan permainan monopoli anggar sudah menarik.					
B	DESAIN PETUNJUK PERMAINAN					
8	Petunjuk pelaksanaan mudah dipahami.					
9	Penempatan petunjuk permainan sudah menarik.					

10	Penataan tulisan pada petunjuk permainan sudah menarik.					
11	Tampilan huruf petunjuk permainan sudah menarik.					
12	Warna huruf petunjuk permainan sudah sesuai.					
13	Pemilihan kertas untuk petunjuk pelaksanaan dan sekaligus <i>cover</i> belakang sudah baik					
B	DESAIN KOTAK PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR					
14	Tampilan kotak menarik					
15	Tulisan pada kotak kemasan sudah menarik					
16	Warna desain pada kotak kemasan sudah menarik					
17	Penataan gambar pada kotak kemasan sudah tepat.					
18	Ukuran kotak kemasan dan huruf sudah baik.					
19	Penampilan gambar depan dan belakang kotak kemasan sudah menarik.					
20	Pemilihan kertas untuk kotak kemasan sudah baik.					

Pertanyaan :

1. Apakah media pembelajaran “Permainan Monopoli Anggaran” ini sudah layak digunakan sebagai sumber belajar bagi atlet kategori kadet pemula, kadet, junior.?

Jawaban :

.....
.....
.....
.....

2. Apakah media pembelajaran “Permainan Monopoli Anggaran” ini sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi?

Jawaban :

.....
.....
.....
.....

Komentar atau Saran

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

1. Layak digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan/ Uji coba

Yogyakarta, November 2015

Ahli Media

Dr. Siswantoyo, M.Kes.

NIP. 19720310 199903 1 002

Lampiran 2

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Monopoli

Anggar Dalam Memperkenalkan Olahraga Anggar Untuk Atlet

Kategori Kadet pemula, Kadet, Junior.

Materi : Memperkenalkan Olahraga Anggar

Identitas Ahli Materi

Nama : Drs. Suyono

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Guru Olahraga/ Ketua IKASI Pengcab Bantul/ Pelatih Anggar Bantul

Petunjuk Penilaian Instrumen :

1. Berilah tanda *check list* (v) pada kolom penilitian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penialaian :
 1. : **Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Layak**
 2. : **Tidak Sesuai/ Tidak Layak**
 3. : **Sesuai/ Layak**

4. : Sangat Sesuai/ Sangat Layak

Berilah tanda *check list* (√) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Materi media pembelajaran “Permainan Monopoli Anggar” sudah sesuai dengan teori dasar olahraga anggar.					
2	Materi yang disajikan media pembelajaran “Permainan Monopoli Anggar” mudah dipahami oleh atlet kategori kadet pemula, kadet, junior.					
3	Strategi media pembelajaran “Permainan Monopoli Anggar” mampu menjelaskan dan memperkenalkan olahraga anggar.					
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh atlet kategori kadet pemula, kadet, junior..					
5	Gambar yang disajikan sudah benar sesuai dengan teori dasar olahraga anggar.					
6	Kejelasan gambar untuk mempermudah memahami materi					
7	Materi yang disajikan memiliki tujuan yang jelas untuk pembelajaran peserta didik.					
8	Penulisan nama alat anggar dan teknik sudah sesuai dengan teori dasar olahraga anggar.					
9	Kesesuaian materi media pembelajaran					

	“Permainan Monopoli Anggar” untuk pembelajaran dan memperkenalkan.					
10	Materi yang disajikan media pembelajaran “Permainan Monopoli Anggar” sudah tentang olahraga anggar semua.					
11	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan dalam media pembelajaran “Permainan Monopoli Anggar”.					
12	Kejelasan keterangan pada materi media pembelajaran “Permainan Monopoli Anggar”.					
13	Aktualitas materi media pembelajaran “Permainan Monopoli Anggar” yang disajikan.					
14	Interaktivitas atlet/ peserta didik pada media pembelajaran “Permainan Monopoli Anggar”.					
15	Penumbuhan motivasi untuk mengenal lebih dalam tentang olahraga anggar.					

Pertanyaan :

1. Apakah media pembelajaran “Permainan Monopoli Anggar” ini sudah layak digunakan sebagai sumber belajar bagi atlet kategori kadet pemula, kadet, junior.?

Jawaban :

.....
.....
.....
.....

2. Apakah media pembelajaran “Permainan Monopoli Anggar” ini sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi?

Jawaban :

.....
.....
.....
.....

Komentar atau Saran

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

1. Layak digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan/ Uji coba

Yogyakarta, November 2015

Ahli Materi

Drs. Suyono

Lampiran 3

KUESIONER
LEMBAR UJI COBA

Nama :

Umur :

Kategori :

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan
Monopoli Anggar Dalam Memperkenalkan Olahraga
Anggar
Untuk Atlet Kategori Kadet pemula, Kadet, Junior.

Materi : Memperkenalkan Olahraga Anggar

Peneliti : Bagus Herdiyanto

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat atlet/ peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran monopoli anggar yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar atlet/ peserta didik akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini.

Berilah tanda *check list* (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda!

Petunjuk Penilaian Kuesioner :

4. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom penelitian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
5. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
6. Keterangan penilaian :
 5. : Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Layak
 6. : Tidak Sesuai/ Tidak Layak
 7. : Sesuai/ Layak
 8. : Sangat Sesuai/ Sangat Layak

Berilah tanda *check list* (√) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia!

NO	Aspek Yang Dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
A	ASPEK MATERI PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR					
1.	Materi media pembelajaran “Permainan Monopoli Anggar” sudah sesuai tentang olahraga anggar.					
2.	Materi yang disajikan media pembelajaran “Permainan Monopoli Anggar” mudah dipahami oleh atlet kategori kadet pemula, kadet, junior.					
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh atlet kategori kadet pemula, kadet, junior.					
4.	Gambar yang disajikan sudah benar sesuai dengan olahraga anggar.					
5.	Materi yang disajikan memiliki tujuan yang jelas untuk pembelajaran peserta didik.					
B	ASPEK DESAIN PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR					
6.	Materi permainan monopoli anggar sudah menarik untuk atlet katagori kadet					

	pemula, kadet junior.					
7.	Ukuran permainan monopoli anggar sudah sesuai sehingga mudah untuk dimainkan peserta didik.					
8.	Gambar peralatan anggar, teknik dasar gerak anggar, dan menyusun <i>puzzle</i> sudah menarik.					
9.	Ukuran huruf pada permainan monopoli anggar sudah sesuai.					
10.	Penampilan permainan monopoli anggar sudah menarik.					
C.	DESAIN PETUNJUK PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR					
11.	Petunjuk pelaksanaan mudah dipahami.					
12.	Penempatan petunjuk permainan sudah menarik.					
13.	Penataan tulisan pada petunjuk permainan sudah sesuai.					
14.	Warna huruf petunjuk permainan sudah sesuai.					
15.	Pemilihan kertas untuk petunjuk pelaksanaan dan sekaligus <i>cover</i> belakang sudah baik					
D	DESAIN KOTAK PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR					
16.	Tampilan kotak menarik					
17.	Tulisan pada kotak kemasan sudah menarik					

18.	Warna desain pada kotak kemasan sudah menarik					
19.	Penataan gambar pada kotak kemasan sudah tepat.					
20.	Pemilihan kertas untuk kotak kemasan sudah baik..					

Komentar atau saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, Desember 2015

Nama Atlet/Peserta Didik

.....

Lampiran 4

Isi Materi Media Pembelajaran Permainan Monopoli Olahraga Anggar

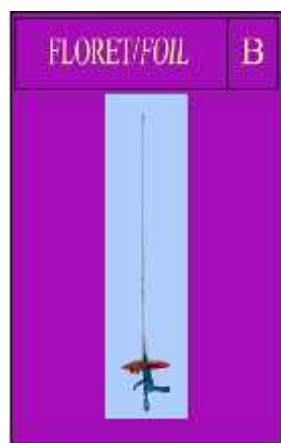
1. Memperkenalkan Olahraga Anggar



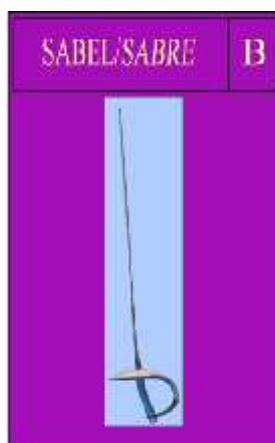
KARTU HAK MILIK DERETAN A	
SARUNG TANGAN/GLOVE	
Harga Beli	
1 Sarung Tangan	Rp 5000,-
2 Sarung Tangan	Rp 9000,-
3 Sarung Tangan	Rp 15000,-
Landmark Sarung Tangan	Rp 25000,-
Harga Sewa	
Hanya tempat	Rp 200,-
1 Sarung Tangan	Rp 1000,-
2 Sarung Tangan	Rp 2000,-
3 Sarung Tangan	Rp 3000,-
Landmark Sarung Tangan	Rp 25000,-
Memiliki 1 deretan harga sewa 2x lipat	
Note: Sarung tangan adalah bentuk seragam anggar umum yang dipakai untuk melindungi tangan dan untuk kenyamanan memegang senjata.	



KARTU HAK MILIK DERETAN A	
SERAGAM ANGGAR	
Harga Beli	
1 Seragam Anggar	Rp 5000,-
2 Seragam Anggar	Rp 10000,-
3 Seragam Anggar	Rp 15000,-
Landmark Seragam Anggar	Rp 25000,-
Harga Sewa	
Hanya tempat	Rp 400,-
1 Seragam Anggar	Rp 2000,-
2 Seragam Anggar	Rp 6000,-
3 Seragam Anggar	Rp 8000,-
Landmark Seragam Anggar	Rp 45000,-
Memiliki 1 deretan harga sewa 2x lipat	
Note: Seragam anggar adalah bentuk seragam anggar umum yang dipakai untuk melindungi badan dan kaki.	




KARTU HAK MILIK DERETAN B	
FLORET/FOIL	
Harga Beli	
1 Senjata floret	Rp 5000,-
2 Senjata floret	Rp 10000,-
3 Senjata floret	Rp 15000,-
Landmark Senjata floret	Rp 25000,-
Harga Sewa	
Hanya tempat	Rp 600,-
1 Senjata floret	Rp 3000,-
2 Senjata floret	Rp 6000,-
3 Senjata floret	Rp 20000,-
Landmark Senjata floret	Rp 55000,-
Memiliki 1 deretan harga sewa 2x lipat	
Note: Senjata floret adalah senjata khusus untuk pertandingan dengan bilah pelemasan pada bagian badan atau yang menggunakan metode jacket foil dan masker foil.	



KARTU HAK MILIK DERETAN B	
SABEL/SABRE	
Harga Beli	
1 Senjata sabel	Rp 5000,-
2 Senjata sabel	Rp 10000,-
3 Senjata sabel	Rp 15000,-
Landmark Senjata sabel	Rp 25000,-
Harga Sewa	
Hanya tempat	Rp 600,-
1 Senjata sabel	Rp 3000,-
2 Senjata sabel	Rp 6000,-
3 Senjata sabel	Rp 20000,-
Landmark Senjata sabel	Rp 55000,-
Memiliki 1 deretan harga sewa 2x lipat	
Note: Senjata sabel adalah senjata yang dapat digunakan dengan menggunakan dan juga memukul dengan bidang permukaan pada bagian seluruh bagian badan di atas pinggang, yaitu dari pinggang sampai ujung kepala dan tangan atau yang menggunakan metode jacket sabel dan masker sabel.	

DEGEEN/EPEE **B**



KARTU HAK MILIK DERETAN **B**

DEGEEN/EPEE

Harga Beli

1 Senjata degeen	Rp	5000,-
2 Senjata degeen	Rp	10000,-
3 Senjata degeen	Rp	15000,-
Landmark Senjata degeen	Rp	25000,-

Harga Sewa

Harga tempat	Rp	800,-
1 Senjata degeen	Rp	3000,-
2 Senjata degeen	Rp	6000,-
3 Senjata degeen	Rp	12000,-
Landmark senjata degeen	Rp	19000,-

Memiliki 1 deretan harga sewa 2x lipat

Note: Senjata degeen adalah senjata khusus untuk mesasuk dengan batang perunggu pada seluruh bagian tubuh, yaitu dari ujung kadal sampai ujung kepala

METALLIC GLOVE SABEL **C**



KARTU HAK MILIK DERETAN **C**

METALLIC GLOVE SABEL

Harga Beli

1 Metallic glove	Rp	10000,-
2 Metallic glove	Rp	20000,-
3 Metallic glove	Rp	30000,-
Landmark Metallic glove	Rp	50000,-

Harga Sewa

Harga tempat	Rp	1000,-
1 Metallic glove	Rp	5000,-
2 Metallic glove	Rp	10000,-
3 Metallic glove	Rp	40000,-
Landmark Metallic glove	Rp	75000,-

Memiliki 1 deretan harga sewa 2x lipat

Note: Metallic glove sabel adalah sebuah sarung tangan yang dilapisi metalic yang bertujuan untuk menutupi daerah tangan yang tidak tertutup oleh mekasinic jacket sabel.

MASK WIRE FLORET DAN SABEL **C**



KARTU HAK MILIK DERETAN **C**

MASK WIRE FLORET DAN SABEL

Harga Beli

1 Mask Wire	Rp	10000,-
2 Mask Wire	Rp	20000,-
3 Mask Wire	Rp	30000,-
Landmark Mask Wire	Rp	50000,-

Harga Sewa

Harga tempat	Rp	1000,-
1 Mask Wire	Rp	5000,-
2 Mask Wire	Rp	10000,-
3 Mask Wire	Rp	40000,-
Landmark Mask Wire	Rp	75000,-

Memiliki 1 deretan harga sewa 2x lipat

Note: Mask wire floret dan sabel adalah label yang terdapat pada mask dengan material/jenis wire mask dipakai pada jenis senjata floret dan sabel.

BODY WIRE FLORET DAN SABEL **D**



KARTU HAK MILIK DERETAN **D**

BODY WIRE FLORET DAN SABEL

Harga Beli

1 Body wire floret dan sabel	Rp	10000,-
2 Body wire floret dan sabel	Rp	20000,-
3 Body wire floret dan sabel	Rp	30000,-
Landmark Body wire dan sabel	Rp	50000,-

Harga Sewa

Harga tempat	Rp	1000,-
1 Body wire floret dan sabel	Rp	7000,-
2 Body wire floret dan sabel	Rp	20000,-
3 Body wire floret dan sabel	Rp	55000,-
Landmark Body wire dan sabel	Rp	85000,-

Memiliki 1 deretan harga sewa 2x lipat

Note: Body wire floret dan sabel merupakan label terdapat pada kabel yang menghubungkan senjata floret dan sabel yang memiliki material berupa coating lalu dilapisi dengan coating sehingga dapat melindungi hasil tersebut dari paparan sinar matahari yang bisa merusak senjata floret dan sabel.

BODY WIRE DEGEEN **D**



KARTU HAK MILIK DERETAN **D**

BODY WIRE DEGEEN

Harga Beli

1 Body wire Degeen	Rp	10000,-
2 Body wire Degeen	Rp	20000,-
3 Body wire Degeen	Rp	30000,-
Landmark Body wire Degeen	Rp	50000,-

Harga Sewa

Harga tempat	Rp	1000,-
1 Body wire Degeen	Rp	7000,-
2 Body wire Degeen	Rp	20000,-
3 Body wire Degeen	Rp	55000,-
Landmark Body wire Degeen	Rp	95000,-

Memiliki 1 deretan harga sewa 2x lipat

Note: Body wire degeen merupakan label terdapat pada kabel yang menghubungkan senjata degeen yang memiliki material dengan coating lalu dilapisi dengan coating sehingga dapat melindungi hasil tersebut dari paparan sinar matahari yang bisa merusak senjata degeen.

METALLIC JACKET FLORET **E**



KARTU HAK MILIK DERETAN **E**

METALLIC JACKET FLORET

Harga Beli

1 Metallic jacket floret	Rp	15000,-
2 Metallic jacket floret	Rp	20000,-
3 Metallic jacket floret	Rp	30000,-
Landmark Metallic jacket floret	Rp	50000,-

Harga Sewa

Harga tempat	Rp	1800,-
1 Metallic jacket floret	Rp	9000,-
2 Metallic jacket floret	Rp	20000,-
3 Metallic jacket floret	Rp	70000,-
Landmark Metallic jacket floret	Rp	105000,-

Memiliki 1 deretan harga sewa 2x lipat

Note: Metallic jacket floret adalah sarung tangan yang bisa dilipis e/menutupi seluruh tangan, namun sarung digunakan karena bagian dalamnya menggunakan bahan yang memiliki coating logam, dapat melindungi daerah pergelangan yang ada pada senjata floret.

METALLIC JACKET SABEL E



KARTU HAK MILIK DERETAN E

METALLIC JACKET SABEL

Harga Beli		
1 Metallic jacket floret	Rp	15000,-
2 Metallic jacket floret	Rp	30000,-
3 Metallic jacket floret	Rp	45000,-
Landmark Metallic jacket floret	Rp	75000,-
Harga Sewa		
Harga tempa	Rp	2000,-
1 Metallic jacket floret	Rp	10000,-
2 Metallic jacket floret	Rp	20000,-
3 Metallic jacket floret	Rp	30000,-
Landmark Metallic jacket floret	Rp	110000,-

Membeli 1 deretan harga sewa 2x lipat

Note: Metallic jacket sabel adalah baju anggar yang bisa dilubri elektron atau aliran listrik, namun akan digunakan karena bagian dalamnya menggunakan bahan yang termasuk senyawa logam, dapat dibuang secara sesuai peraturan yang ada untuk senam sabel.

MASKER DEGEEN F



KARTU HAK MILIK DERETAN F

MASKER DEGEEN

Harga Beli		
1 Masker degeen	Rp	15000,-
2 Masker degeen	Rp	30000,-
3 Masker degeen	Rp	45000,-
Landmark Masker degeen	Rp	75000,-
Harga Sewa		
Harga tempa	Rp	2200,-
1 Masker degeen	Rp	11000,-
2 Masker degeen	Rp	22000,-
3 Masker degeen	Rp	33000,-
Landmark Masker degeen	Rp	115000,-

Membeli 1 deretan harga sewa 2x lipat

Note: Masker degeen merupakan alat pelindung wajah yang berbentuk liping. Anyaman masker terbuat dari anyaman baja, dan harus disesuaikan dengan standar keamanan dari induk olahraga anggar internasional. Masker degeen tidak menggunakan elektronisasi cacat.

MASKER FLORET F



KARTU HAK MILIK DERETAN F

MASKER FLORET

Harga Beli		
1 Masker floret	Rp	15000,-
2 Masker floret	Rp	30000,-
3 Masker floret	Rp	45000,-
Landmark Masker floret	Rp	75000,-
Harga Sewa		
Harga tempa	Rp	2300,-
1 Masker floret	Rp	12500,-
2 Masker floret	Rp	24500,-
3 Masker floret	Rp	36500,-
Landmark Masker floret	Rp	117500,-

Membeli 1 deretan harga sewa 2x lipat

Note: Masker floret merupakan alat pelindung wajah yang berbentuk liping. Anyaman masker terbuat dari anyaman baja, dan harus disesuaikan dengan standar keamanan dari induk olahraga anggar internasional. Masker floret menggunakan cacat pada bagian lipat masker.

MASKER SABEL F



KARTU HAK MILIK DERETAN F

MASKER SABEL

Harga Beli		
1 Masker sabel	Rp	15000,-
2 Masker sabel	Rp	31000,-
3 Masker sabel	Rp	45000,-
Landmark Masker sabel	Rp	75000,-
Harga Sewa		
Harga tempa	Rp	2400,-
1 Masker sabel	Rp	14000,-
2 Masker sabel	Rp	28000,-
3 Masker sabel	Rp	42000,-
Landmark Masker sabel	Rp	120000,-

Membeli 1 deretan harga sewa 2x lipat

Note: Masker sabel merupakan alat pelindung wajah yang berbentuk liping. Anyaman masker terbuat dari anyaman baja, dan harus disesuaikan dengan standar keamanan dari induk olahraga anggar internasional. Masker sabel menggunakan cacat pada setiap bagian masker sabel.

RECORDING G



KARTU HAK MILIK DERETAN G

RECORDING

Harga Beli		
1 Recording	Rp	3000,-
2 Recording	Rp	6000,-
3 Recording	Rp	9000,-
Landmark Recording	Rp	10000,-
Harga Sewa		
Harga tempa	Rp	300,-
1 Recording	Rp	1700,-
2 Recording	Rp	3000,-
3 Recording	Rp	11000,-
Landmark Recording	Rp	5000,-

Membeli 1 deretan harga sewa 2x lipat

Note: Recording berfungsi untuk mendeteksi apabila terjadi pemutusan pada saat keluar ataupun masuk, dimana terbantu untuk meningkatkan kualitas performance ini dan akan lebih sering pemrosesan yang akan berlaku.

ROLLING G



KARTU HAK MILIK DERETAN G

ROLLING

Harga Beli		
1 Rolling	Rp	2000,-
2 Rolling	Rp	4000,-
3 Rolling	Rp	6000,-
Landmark Rolling	Rp	10000,-
Harga Sewa		
Harga tempa	Rp	200,-
1 Rolling	Rp	1500,-
2 Rolling	Rp	3000,-
3 Rolling	Rp	6000,-
Landmark Rolling	Rp	12500,-

Membeli 1 deretan harga sewa 2x lipat

Note: Rolling merupakan roll kabel atau kawat gulung yang khusus untuk pemrosesan anggar. Rolling ini berfungsi untuk mengantar arus listrik yang terbantu dari recording ke body atlet atau ke senjata pemilih anggar.



KARTU HAK MILIK DURETAN G	
LANDASAN ANGGAR (LOPER/PISTE)	
Kategori	
1. Loper	Rp. 2000,-
2. Loper	Rp. 4000,-
3. Loper	Rp. 6000,-
Landmark Loper	Rp. 10000,-
Bunga Sewa	
Bunga Sewa	Rp. 1000,-
1. Loper	Rp. 20000,-
2. Loper	Rp. 60000,-
3. Loper	Rp. 100000,-
Landmark Loper	Rp. 200000,-
Maksimal 1 (satu) bunga sewa 1x 1x 1x 1x	
Note: Loper/piste merupakan landasan permainan anggar yang terbuat dari aluminium. Ukurannya yaitu 1x14 m. Garis batas setiap tarik penalti anggar setiap 2 m. 2 meter menapaka kelentaran dan 2 meter terpanjang lurus.	

2. Teknik Gerak Dasar Olahraga Anggar

a. Dana Umum



KESEMPATAN

1. Langkah lengan yang membara senjata
2. Mewadangi dengan kaki yang di depan, angkat ujung kaki kiri ke arah belakang
3. Dengan tangan kaki belakang secepatnya kaki depan terentang ke depan merentang dengan tangan. Kaki belakang bergerak ke belakang. Tangan yang tidak memegang senjata diayunkan ke belakang

KESEMPATAN

Menyering
dearah lawan.

W: Gambar Picta Gerakan Senjata

KESEMPATAN

Serangan kilat/fleche ke daerah lawan.

W: Gambar Picta Gerakan Senjata

KESEMPATAN

1. Langkah lengan yang membara senjata
2. Cerdangkan badan ke depan
3. Kaki depan tidak kedepan untuk menginjak. Sementara kaki depan merobok kedepan, kaki belakang dikembalikan ke belakang

KESEMPATAN

Langkah maju serupai PON KALTIM XVII 2006, bila lewat start terima Rp 20.000

W: Gambar Picta Gerakan Langkah Maju

KESEMPATAN

Langkah mundur 3 potak

W: Gambar Picta Gerakan Langkah Mundur

KESEMPATAN

1. Mengangkat kaki dengan kaki depan, angkat ujung kaki ke belakang, agar tidak dengan menggerakkan kaki belakang. Dengan mengangkat kaki lebih dari 1 inch di atas lantai, ujung ujung kaki dan lantai kaki depan mengembang kedepan, ujung ujung kaki dan lantai kaki belakang memutar ke belakang
2. Tangan dengan siap depan

KESEMPATAN

Kembali Ke Start Tidak Terima Rp 20.000

W: Gambar Picta Gerakan Senjata

KESEMPATAN

Merusak daerah lawan.

W: Gambar Picta Gerakan Senjata

KESEMPATAN

1. Dengan kaki belakang ke arah belakang, kemudian dengan gerakan kaki depan ke belakang
2. Jeling mengangkat kaki lebih dari 1 inch di atas lantai, dengan kaki dan lantai kaki belakang memutar ke belakang
3. Ujung ujung kaki dan lantai kaki belakang memutar ke belakang dengan siap depan

KESEMPATAN

Langkah mundur 3 potak

W: Gambar Picta Gerakan Langkah Mundur

KESEMPATAN

Merusak daerah lawan.

W: Gambar Picta Gerakan Senjata

KESEMPATAN

1. Kaki memutar ke arah 170 derajat, dengan kaki yang di belakang
2. Kaki depan di angkat ke belakang lebih dari 1 inch, ke belakang
3. Kaki belakang ke arah dengan badan ke belakang atau memutar ke belakang
4. Tangan kanan ke arah kaki dan tangan ke arah belakang

KESEMPATAN

Kembali Ke Start Tidak Terima Rp 20.000

W: Gambar Picta Gerakan Senjata

KESEMPATAN

Merusak daerah lawan.

W: Gambar Picta Gerakan Senjata

KESEMPATAN

1. Tariklah atau lakukan lengan
2. Langkah pergangan tangan lurus dan belakang
3. Kembalikan tangan secepat pada saat yang di maju
4. Saat dengan gerakan Keling (Mati senjag dan siap) dengan tangan / terkejut sed di lantai

KESEMPATAN

Kembali Ke Start Tidak Terima Rp 20.000

W: Gambar Picta Gerakan Senjata

KESEMPATAN

Merusak daerah lawan.

W: Gambar Picta Gerakan Senjata

Lampiran 5

Tampilan Visual Media Pembelajaran Permainan Monopoli Olahraga Anggar

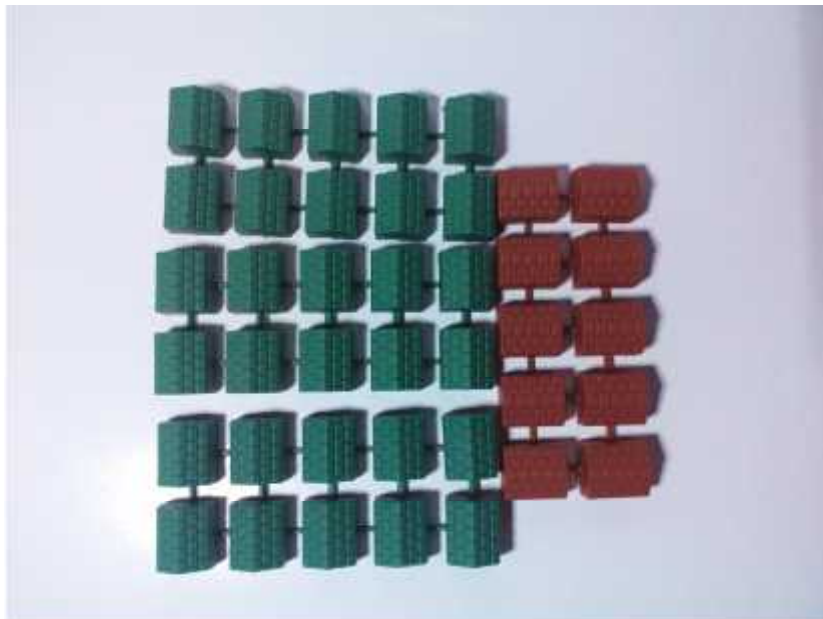
1. Papan Permainan Monopoli



2. Batu Dadu 2 Biji dan Pion untuk Bermain



3. Warna hijau buat per-unit jenis peralatan dan warna merah untuk *landmark*



4. 1set kartu “KEMPATAN”, 1 set kartu “DANA UMUM”, dan *Puzzle*



5. Kartu Hak Milik Peralatan Anggar



6. Uang Mainan



7. Petunjuk/ Peraturan Permainan



8. Kotak Kemasan



Lampiran 6

Data Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu

ASPEK MATERI

NO	NAMA	UMUR (tahun)	NOMOR PERTANYAAN					SKOR	SKOR MAKSIMAL	PERSEN	RATA RATA
			1	2	3	4	5				
1	Auliaur Rahim N. Q. L	18	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
2	Berliana Fajar Nur E. S	17	4	4	3	3	3	17	20	85%	3.4
3	M. Haniffawasa N. S	15	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
4	Irani Kurniawati	18	3	4	3	3	3	16	20	80%	3.2
5	Ending Nurdea Saputri	14	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
	JUMLAH		18	19	17	17	17	88			
	SKOR MAKSIMAL		20	20	20	20	20		100		
	PERSEN		90%	95%	85%	85%	85%			88%	
	RATA-RRATA		3.6	3.8	3.4	3.4	3.4				3.52

ASPEK DESAIN PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR

NO	NAMA	UMUR (tahun)	NOMOR PERTANYAAN					SKOR	SKOR MAKSIMAL	PERSEN	RATA RATA
			6	7	8	9	10				
1	Auliaur Rahim N. Q. L	18	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
2	Berliana Fajar Nur E. S	17	4	4	3	3	3	17	20	85%	3.4
3	M. Haniffawasa N. S	15	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
4	Irani Kurniawati	18	4	4	4	3	4	19	20	95%	3.8
5	Ending Nurdea Saputri	14	3	2	3	3	3	14	20	70%	2.8
	JUMLAH		19	18	18	17	18	90			
	SKOR MAKSIMAL		20	20	20	20	20		100		

	PERSEN	95%	90%	90%	85%	90%			90%	
	RATA-RRATA	3.8	3.6	3.6	3.4	3.6				3.6

DESAIN PETUNJUK PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR

NO	NAMA	UMUR (tahun)	NOMOR PERTANYAAN					SKOR	SKOR MAKSIMAL	PERSEN	RATA RATA
			11	12	13	14	15				
1	Auliaur Rahim N. Q. L	18	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
2	Berliana Fajar Nur E. S	17	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
3	M. Haniffawasa N. S	15	3	3	4	4	3	17	20	85%	3.4
4	Irani Kurniawati	18	3	3	3	4	3	16	20	80%	3.2
5	Ending Nurdea Saputri	14	2	2	3	3	2	12	20	60%	2.4
	JUMLAH		15	15	17	18	15	80			
	SKOR MAKSIMAL		20	20	20	20	20		100		
	PERSEN		75%	75%	85%	90%	75%			80%	
	RATA-RRATA		3	3	3.4	3.6	3				3.2

DESAIN KOTAK PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR

NO	NAMA	UMUR (tahun)	NOMOR PERTANYAAN					SKOR	SKOR MAKSIMAL	PERSEN	RATA RATA
			16	17	18	19	20				
1	Auliaur Rahim N. Q. L	18	4	3	4	4	4	19	20	95%	3.8
2	Berliana Fajar Nur E. S	17	4	3	3	3	3	16	20	80%	3.2
3	M. Haniffawasa N. S	15	4	3	4	3	4	18	20	90%	3.6
4	Irani Kurniawati	18	3	4	3	3	3	16	20	80%	3.2
5	Ending Nurdea Saputri	14	3	3	3	4	4	17	20	85%	3.4
	JUMLAH		18	16	17	17	18	86			
	SKOR MAKSIMAL		20	20	20	20	20		100		

	PERSEN	90%	80%	85%	85%	90%			86%	
	RATA-RRATA	3.6	3.2	3.4	3.4	3.6				3.44

Lampiran 7

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

ASPEK MATERI

NO	NAMA	UMUR (tahun)	NOMOR PERTANYAAN					SKOR	SKOR MAKSIMAL	PERSEN	RATA RATA
			1	2	3	4	5				
1	Auliaur Rahman N.Q.R	18	4	3	3	4	4	18	20	90%	3.6
2	Isnaini Khusnul Khotimah	18	4	3	3	4	4	18	20	90%	3.6
3	Dipta Puji Nugroho	20	3	3	3	4	3	16	20	80%	3.2
4	Farida Monica	19	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
5	Malik Budi S	17	3	3	4	4	3	17	20	85%	3.4
6	Wisnu Agung Nugroho	16	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
7	Freida Ayu Nurfiyanti	17	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
8	Annisa Ambar Widyawati	15	3	3	3	4	4	17	20	85%	3.4
9	Putri Nur Indahsari	17	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
10	Ardhana Kurnia P	17	4	3	4	4	4	19	20	95%	3.8
11	Hapsari Faizzah Fitriani	11	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
12	Shelly Ssepti Hana	14	4	4	3	4	4	19	20	95%	3.8
13	Luluk Wisniwati	13	4	4	3	3	3	17	20	85%	3.4
14	Aksadella Putri Saptarintan	13	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
15	Dina Febiola	13	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
	SKOR		54	51	51	56	54	266			
	SKOR MAKSIMAL		60	60	60	60	60		300		
	PERSEN		90%	85%	85%	93%	90%			89%	
	RATA-RRATA		3.6	3.4	3.4	3.733333	3.6				3.5

ASPEK DESAIN PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR

NO	NAMA	UMUR (tahun)	NOMOR PERTANYAAN					SKOR	SKOR MAKSIMAL	PERSEN	RATA RATA
			6	7	8	9	10				
1	Auliaur Rahman N.Q.R	18	3	4	3	3	4	17	20	85%	3.4
2	Isnaini Khusnul Khotimah	18	4	3	3	4	4	18	20	90%	3.6
3	Dipta Puji Nugroho	20	4	3	4	4	3	18	20	90%	3.6
4	Farida Monica	19	4	4	4	3	4	19	20	95%	3.8
5	Malik Budi S	17	3	4	3	4	4	18	20	90%	3.6
6	Wisnu Agung Nugroho	16	3	4	3	3	3	16	20	80%	3.2
7	Freida Ayu Nurfiyanti	17	3	4	3	3	3	16	20	80%	3.2
8	Annisa Ambar Widyawati	15	4	4	4	3	3	18	20	90%	3.6
9	Putri Nur Indahsari	17	3	3	3	4	4	17	20	85%	3.4
10	Ardhana Kurnia P	17	3	4	4	4	4	19	20	95%	3.8
11	Hapsari Faizzah Fitriani	11	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
12	Shelly Ssepti Hana	14	3	4	4	4	4	19	20	95%	3.8
13	Luluk Wisniwati	13	4	4	4	3	4	19	20	95%	3.8
14	Aksadella Putri Saptarintan	13	4	3	4	3	4	18	20	90%	3.6
15	Dina Febiola	13	4	3	4	3	4	18	20	90%	3.6
	SKOR		53	55	54	52	56	270			
	SKOR MAKSIMAL		60	60	60	60	60		300		
	PERSEN		88%	92%	90%	87%	93%			90%	
	RATA-RATA		3.533333	3.666667	3.6	3.466667	3.733333				3.6

DESAIN PETUNJUK PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR

NO	NAMA	UMUR (tahun)	NOMOR PERTANYAAN					SKOR	SKOR MAKSIMAL	PERSEN	RATA RATA
			11	12	13	14	15				
1	Auliaur Rahman N.Q.R	18	4	3	2	3	4	16	20	80%	3.2
2	Isnaini Khusnul Khotimah	18	3	3	4	3	3	16	20	80%	3.2
3	Dipta Puji Nugroho	20	3	3	3	3	4	16	20	80%	3.2
4	Farida Monica	19	3	3	4	4	3	17	20	85%	3.4
5	Malik Budi S	17	3	4	4	3	4	18	20	90%	3.6
6	Wisnu Agung Nugroho	16	4	3	3	4	4	18	20	90%	3.6
7	Freida Ayu Nurfiyanti	17	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
8	Annisa Ambar Widyawati	15	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
9	Putri Nur Indahsari	17	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
10	Ardhana Kurnia P	17	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
11	Hapsari Faizzah Fitriani	11	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
12	Shelly Ssepti Hana	14	4	4	4	3	3	18	20	90%	3.6
13	Luluk Wisniwati	13	3	4	3	3	2	15	20	75%	3
14	Aksadella Putri Saptarintan	13	4	3	4	4	3	18	20	90%	3.6
15	Dina Febiola	13	3	3	4	3	3	16	20	80%	3.2
	SKOR		50	49	51	49	49	248			
	SKOR MAKSIMAL		60	60	60	60	60		300		
	PERSEN		83%	82%	85%	82%	82%			83%	
	RATA-RATA		3.333333	3.266667	3.4	3.266667	3.266667				3.3

DESAIN KOTAK PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR

NO	NAMA	UMUR (tahun)	NOMOR PERTANYAAN					SKOR	SKOR MAKSIMAL	PERSEN	RATA RATA
			16	17	18	19	20				
1	Auliaur Rahman N.Q.R	18	4	4	4	3	4	19	20	95%	3.8
2	Isnaini Khusnul Khotimah	18	4	3	3	4	3	17	20	85%	3.4
3	Dipta Puji Nugroho	20	4	3	4	3	3	17	20	85%	3.4
4	Farida Monica	19	4	3	4	3	4	18	20	90%	3.6
5	Malik Budi S	17	4	3	3	4	4	18	20	90%	3.6
6	Wisnu Agung Nugroho	16	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
7	Freida Ayu Nurfiyanti	17	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
8	Annisa Ambar Widyawati	15	4	3	3	3	3	16	20	80%	3.2
9	Putri Nur Indahsari	17	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
10	Ardhana Kurnia P	17	4	3	4	3	4	18	20	90%	3.6
11	Hapsari Faizzah Fitriani	11	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
12	Shelly Ssepti Hana	14	4	3	4	4	4	19	20	95%	3.8
13	Luluk Wisniwati	13	4	3	3	4	3	17	20	85%	3.4
14	Aksadella Putri Saptarintan	13	4	4	3	3	3	17	20	85%	3.4
15	Dina Febiola	13	4	4	3	3	3	17	20	85%	3.4
	SKOR		57	49	51	50	51	258			
	SKOR MAKSIMAL		60	60	60	60	60		300		
	PERSEN		95%	82%	85%	83%	85%			86%	
	RATA-RATA		3.8	3.266667	3.4	3.333333	3.4				3.4

Lampiran 8

Data Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

ASPEK MATERI

NO	NAMA	UMUR (tahun)	NOMOR PERTANYAAN					SKOR	SKOR MAKSIMAL	PERSEN	RATA RATA
			1	2	3	4	5				
1	Wahyu Aji Santoso	19	4	3	4	4	4	19	20	95%	3.8
2	Antonius Aji Prakoso	19	4	4	3	4	4	19	20	95%	3.8
3	Angger S. B. P	20	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
4	Okta Nur Indaru	19	4	4	3	4	4	19	20	95%	3.8
5	Ellan Riyadi H	20	4	4	4	4	3	19	20	95%	3.8
6	Kurnia Nur Rochmah	20	4	4	3	3	3	17	20	85%	3.4
7	Graffite Decheline	19	4	3	3	4	4	18	20	90%	3.6
8	Ferdionsyah H.	15	4	3	4	4	4	19	20	95%	3.8
9	Latifah Fitriani	17	4	3	3	4	4	18	20	90%	3.6
10	Pandu Dewanata	15	4	3	3	4	4	18	20	90%	3.6
11	Pujopitoyo	16	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
12	Muh Agum Faris Kamal	15	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
13	Agatha Dwiki Saveila	16	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
14	Gilang Aji Pratama	17	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
15	Abdillah Oca	17	4	4	3	4	4	19	20	95%	3.8
16	Mansur Faizin	15	4	4	4	4	3	19	20	95%	3.8
17	Maulana Anggita Sari	15	4	4	3	3	3	17	20	85%	3.4
18	Tri Agustina	17	4	4	3	4	4	19	20	95%	3.8
19	Rizyal Pratama P	13	4	3	3	4	4	18	20	90%	3.6
20	Lilin Tri Kusumaningtyas	12	4	3	3	3	3	16	20	80%	3.2

21	Adnan Trian	12	4	4	3	4	4	19	20	95%	3.8
22	Aisroni Hafid	12	3	3	4	4	3	17	20	85%	3.4
23	Galih Raditya Nugroho	14	4	4	3	4	4	19	20	95%	3.8
24	Bayu Aji Adi P	9	4	4	3	4	4	19	20	95%	3.8
25	Aryo Bimo Aji Prasetyo	10	3	4	3	3	4	17	20	85%	3.4
26	Dewa Candra Wijaya	10	4	4	3	4	4	19	20	95%	3.8
27	Shafa Nur Arifah	13	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
28	Akmal Candra Rihetra	9	4	3	4	3	3	17	20	85%	3.4
29	Niken Chandra N	14	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
30	Puput Nur Asih	13	4	3	4	3	3	17	20	85%	3.4
	SKOR		118	110	104	114	112	558			
	SKOR MAKSIMAL		120	120	120	120	120		600		
	PERSEN		98%	92%	87%	95%	93%			93%	
	RATA-RRATA		3.933333	3.666667	3.466667	3.8	3.733333				3.72

ASPEK DESAIN PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR

NO	NAMA	UMUR (tahun)	NOMOR PERTANYAAN					SKOR	SKOR MAKSIMAL	PERSEN	RATA RATA
			6	7	8	9	10				
1	Wahyu Aji Santoso	19	4	3	4	3	4	18	20	90%	3.6
2	Antonius Aji Prakoso	19	4	4	4	3	3	18	20	90%	3.6
3	Angger S. B. P	20	4	4	4	3	4	19	20	95%	3.8
4	Okta Nur Indaru	19	4	4	4	3	4	19	20	95%	3.8
5	Ellan Riyadi H	20	3	4	3	4	4	18	20	90%	3.6
6	Kurnia Nur Rochmah	20	4	4	3	3	3	17	20	85%	3.4
7	Graffite Decheline	19	4	3	4	3	4	18	20	90%	3.6
8	Ferdionsyah H.	15	4	3	4	4	3	18	20	90%	3.6

9	Latifah Fitriani	17	3	3	4	3	3	16	20	80%	3.2
10	Pandu Dewanata	15	3	3	4	4	4	18	20	90%	3.6
11	Pujopitoyo	16	4	4	4	3	4	19	20	95%	3.8
12	Muh Agum Faris Kamal	15	4	4	3	4	4	19	20	95%	3.8
13	Agatha Dwiki Saveila	16	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
14	Gilang Aji Pratama	17	4	3	4	3	4	18	20	90%	3.6
15	Abdillah Oca	17	3	4	3	3	4	17	20	85%	3.4
16	Mansur Faizin	15	3	4	3	4	4	18	20	90%	3.6
17	Maulana Anggita Sari	15	4	4	4	3	4	19	20	95%	3.8
18	Tri Agustina	17	3	3	4	3	4	17	20	85%	3.4
19	Rizyal Pratama P	13	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
20	Lilin Tri Kusumaningtyas	12	4	4	4	3	4	19	20	95%	3.8
21	Adnan Trian	12	4	3	4	3	4	18	20	90%	3.6
22	Aisroni Hafid	12	3	3	4	4	4	18	20	90%	3.6
23	Galih Raditya Nugroho	14	4	3	4	4	4	19	20	95%	3.8
24	Bayu Aji Adi P	9	4	3	4	3	4	18	20	90%	3.6
25	Aryo Bimo Aji Prasetyo	10	3	3	4	3	4	17	20	85%	3.4
26	Dewa Candra Wijaya	10	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
27	Shafa Nur Arifah	13	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
28	Akmal Candra Rihetra	9	4	3	4	3	3	17	20	85%	3.4
29	Niken Chandra N	14	4	4	4	3	3	18	20	90%	3.6
30	Puput Nur Asih	13	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
	SKOR		111	106	114	101	113	545			
	SKOR MAKSIMAL		120	120	120	120	120		600		
	PERSEN		93%	88%	95%	84%	94%			91%	
	RATA-RATA		3.7	3.533333	3.8	3.366667	3.766667				3.633333

DESAIN PETUNJUK PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR

NO	NAMA	UMUR (tahun)	NOMOR PERTANYAAN					SKOR	SKOR MAKSIMAL	PERSEN	RATA RATA
			11	12	13	14	15				
1	Wahyu Aji Santoso	19	3	4	4	3	3	17	20	85%	3.4
2	Antonius Aji Prakoso	19	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
3	Angger S. B. P	20	3	4	3	3	2	15	20	75%	3
4	Okta Nur Indaru	19	3	3	3	4	4	17	20	85%	3.4
5	Ellan Riyadi H	20	3	4	4	3	4	18	20	90%	3.6
6	Kurnia Nur Rochmah	20	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
7	Graffite Decheline	19	3	3	4	3	4	17	20	85%	3.4
8	Ferdionsyah H.	15	4	3	3	4	4	18	20	90%	3.6
9	Latifah Fitriani	17	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
10	Pandu Dewanata	15	4	4	4	3	4	19	20	95%	3.8
11	Pujopitoyo	16	3	3	3	4	3	16	20	80%	3.2
12	Muh Agum Faris Kamal	15	3	3	4	3	4	17	20	85%	3.4
13	Agatha Dwiki Saveila	16	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
14	Gilang Aji Pratama	17	4	3	4	4	3	18	20	90%	3.6
15	Abdillah Oca	17	4	3	3	3	4	17	20	85%	3.4
16	Mansur Faizin	15	3	3	4	3	4	17	20	85%	3.4
17	Maulana Anggita Sari	15	3	4	3	3	3	16	20	80%	3.2
18	Tri Agustina	17	3	3	3	3	4	16	20	80%	3.2
19	Rizyal Pratama P	13	3	4	4	3	4	18	20	90%	3.6
20	Lilin Tri Kusumaningtyas	12	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
21	Adnan Trian	12	3	4	4	3	4	18	20	90%	3.6
22	Aisroni Hafid	12	4	3	4	4	3	18	20	90%	3.6

23	Galih Raditya Nugroho	14	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
24	Bayu Aji Adi P	9	4	3	4	4	3	18	20	90%	3.6
25	Aryo Bimo Aji Prasetyo	10	2	3	3	2	3	13	20	65%	2.6
26	Dewa Candra Wijaya	10	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
27	Shafa Nur Arifah	13	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
28	Akmal Candra Rihetra	9	4	3	4	4	3	18	20	90%	3.6
29	Niken Chandra N	14	3	3	4	3	3	16	20	80%	3.2
30	Puput Nur Asih	13	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
	SKOR		100	101	107	100	104	512			
	SKOR MAKSIMAL		120	120	120	120	120		600		
	PERSEN		83%	84%	89%	83%	87%			85%	
	RATA-RATA		3.333333	3.366667	3.566667	3.333333	3.466667				3.413333

DESAIN KOTAK PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR

NO	NAMA	UMUR (tahun)	NOMOR PERTANYAAN					SKOR	SKOR MAKSIMAL	PERSEN	RATA RATA
			16	17	18	19	20				
1	Wahyu Aji Santoso	19	4	4	4	3	3	18	20	90%	3.6
2	Antonius Aji Prakoso	19	4	3	3	3	4	17	20	85%	3.4
3	Angger S. B. P	20	4	3	3	4	3	17	20	85%	3.4
4	Okta Nur Indaru	19	4	3	4	4	4	19	20	95%	3.8
5	Ellan Riyadi H	20	4	3	3	4	4	18	20	90%	3.6
6	Kurnia Nur Rochmah	20	4	3	4	4	3	18	20	90%	3.6
7	Graffite Decheline	19	4	3	4	4	4	19	20	95%	3.8
8	Ferdionsyah H.	15	4	4	4	4	3	19	20	95%	3.8
9	Latifah Fitriani	17	3	4	3	3	3	16	20	80%	3.2
10	Pandu Dewanata	15	3	4	3	4	4	18	20	90%	3.6

11	Pujopitoyo	16	4	4	4	4	3	19	20	95%	3.8
12	Muh Agum Faris Kamal	15	3	4	4	4	4	19	20	95%	3.8
13	Agatha Dwiki Saveila	16	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
14	Gilang Aji Pratama	17	4	4	3	3	3	17	20	85%	3.4
15	Abdillah Oca	17	4	4	4	3	4	19	20	95%	3.8
16	Mansur Faizin	15	4	4	4	4	3	19	20	95%	3.8
17	Maulana Anggita Sari	15	3	3	3	4	3	16	20	80%	3.2
18	Tri Agustina	17	4	3	3	4	3	17	20	85%	3.4
19	Rizyal Pratama P	13	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
20	Lilin Tri Kusumaningtyas	12	4	4	4	4	3	19	20	95%	3.8
21	Adnan Trian	12	4	4	3	3	4	18	20	90%	3.6
22	Aisroni Hafid	12	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
23	Galih Raditya Nugroho	14	4	4	4	4	3	19	20	95%	3.8
24	Bayu Aji Adi P	9	4	4	3	4	4	19	20	95%	3.8
25	Aryo Bimo Aji Prasetyo	10	4	3	3	4	3	17	20	85%	3.4
26	Dewa Candra Wijaya	10	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
27	Shafa Nur Arifah	13	4	4	4	4	4	20	20	100%	4
28	Akmal Candra Rihetra	9	4	3	3	4	4	18	20	90%	3.6
29	Niken Chandra N	14	4	3	3	4	3	17	20	85%	3.4
30	Puput Nur Asih	13	3	3	3	3	3	15	20	75%	3
	SKOR		115	108	106	113	105	547			
	SKOR MAKSIMAL		120	120	120	120	120		600		
	PERSEN		96%	90%	88%	94%	88%			91%	
	RATA-RATA		3.833333	3.6	3.533333	3.766667	3.5				3.646667

Lampiran 9

Reliabilitas Uji Coba Satu Lawan Satu, Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Coba Kelompok Besar

1. Reliabilitas Uji Coba Satu Lawan Satu

Case Processing Summary

		N	%
	Valid	10	100.0
Cases	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.949	20

2. Reliabilitas Uji Coba Kelompok Kecil

Case Processing Summary

		N	%
	Valid	30	100.0
Cases	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.847	20

3. Reliabilitas Uji Kelompok Besar

Case Processing Summary

		N	%
Valid		60	100.0
Cases Excluded ^a		0	.0
Total		60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.796	20

Lampiran 10

Lembar Penilaian Validitas Instrumen Penelitian

a. Ahli Media Tahap Pertama

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Monopoli
Anggar Dalam Memperkenalkan Olahraga Anggar Untuk Atlet
Kategori Pra Kadet, Kadet, Junior.

Materi : Memperkenalkan Olahraga Anggar

Identitas Ahli Materi

Nama : Dr. Siswantoyo, M.Kes

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Dosen/ Staf Pengajar FIK UNY

Petunjuk Penilaian Instrumen :

1. Berilah tanda *check list* (v) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian :
 1. : Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Layak
 2. : Tidak Sesuai/ Tidak Layak
 3. : Sesuai/ Layak
 4. : Sangat Sesuai/ Sangat Layak

Berilah tanda *check list* (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
A	DESAIN PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR					
1.	Materi permainan monopoli anggar sudah menarik untuk atlet katagori pra kadet, kadet junior.			✓		
2.	Warna tulisan pada permainan monopoli sudah menarik.			✓		
3.	Ukuran permainan monopoli anggar sudah sesuai sehingga mudah untuk dimainkan peserta didik.			✓		
4.	Ukuran huruf pada permainan monopoli anggar sudah sesuai.	✓				Ai pambesar.
5.	Gambar peralatan anggar, teknik dasar gerak anggar, dan menyusun <i>puzzle</i> sudah menarik.	✓				gk bedanya knyg menarik
6.	Pemilihan kertas untuk desain permainan monopoli anggar sudah tepat.			✓		
7.	Penampilan permainan monopoli anggar sudah menarik.				✓	
B	DESAIN PETUNJUK PERMAINAN					
8.	Petunjuk pelaksanaan mudah dipahami.				✓	
9.	Penempatan petunjuk permainan sudah			✓		

	menarik.				
10	Penataan tulisan pada petunjuk permainan sudah menarik.			✓	
11	Tampilan huruf petunjuk permainan sudah menarik.		✓		
12	Warna huruf petunjuk permainan sudah sesuai.		✓		<i>Chis warna tepat juga menarik</i>
13	Pemilihan kertas untuk petunjuk pelaksanaan dan sekaligus cover belakang sudah baik			✓	
B	DESAIN KOTAK PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR				
14	Tampilan kotak menarik		✓		
15	Tulisan pada kotak kemasan sudah menarik			✓	
16	Warna desain pada kotak kemasan sudah menarik		✓		
17	Penataan gambar pada kotak kemasan sudah tepat.		✓		
18	Ukuran kotak kemasan dan huruf sudah baik.			✓	
19	Penampilan gambar depan dan belakang kotak kemasan sudah menarik.		✓		
20	Pemilihan kertas untuk kotak kemasan sudah baik.			✓	

Pertanyaan :

1. Apakah media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar" ini sudah layak digunakan sebagai sumber belajar bagi atlet kategori pra kadet, kadet, junior.?

Jawaban :

layak

2. Apakah media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar" ini sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi?

Jawaban :

layak dg revisi

Komentar atau Saran

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

1. Layak digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi
- ② Layak digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan/ Uji coba

Yogyakarta, 8 November 2015

Ahli Media



Dr. Siswantoyo, M.Kes.
NIP. 19720310 199903 1 002

b. Ahli Media Tahap Kedua

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA TAHAP II

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Monopoli
Anggar Dalam Memperkenalkan Olahraga Anggar Untuk Atlet
Kategori Pra Kadet, Kadet, Junior.
Materi : Memperkenalkan Olahraga Anggar

Identitas Ahli Materi

Nama : Dr. Siswantoyo, M.Kes
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Dosen/ Staf Pengajar FIK UNY

Petunjuk Penilaian Instrumen :

1. Berilah tanda *check list* (v) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian :
 1. : Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Layak
 2. : Tidak Sesuai/ Tidak Layak
 3. : Sesuai/ Layak
 4. : Sangat Sesuai/ Sangat Layak

Berilah tanda *check list* (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
A	DESAIN PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR					
1.	Materi permainan monopoli anggar sudah menarik untuk atlet katagori pra kadet, kadet junior.				✓	
2	Warna tulisan pada permainan monopoli sudah menarik.			✓		
3	Ukuran permainan monopoli anggar sudah sesuai sehingga mudah untuk dimainkan peserta didik.			✓		
4	Ukuran huruf pada permainan monopoli anggar sudah sesuai.			✓		
5	Gambar peralatan anggar, teknik dasar gerak anggar, dan menyusun <i>puzzle</i> sudah menarik.				✓	
6	Pemilihan kertas untuk desain permainan monopoli anggar sudah tepat.			✓		
7	Penampilan permainan monopoli anggar sudah menarik.				✓	
B	DESAIN PETUNJUK PERMAINAN					
8	Petunjuk pelaksanaan mudah dipahami.				✓	
9	Penempatan petunjuk permainan sudah			✓		

	menarik.					
10	Penataan tulisan pada petunjuk permainan sudah menarik.				✓	
11	Tampilan huruf petunjuk permainan sudah menarik.			✓		
12	Warna huruf petunjuk permainan sudah sesuai.			✓		
13	Pemilihan kertas untuk petunjuk pelaksanaan dari sekaligus cover belakang sudah baik				✓	
B	DESAIN KOTAK PERMAINAN MONOPOLI ANGGAR					
14	Tampilan kotak menarik			✓		
15	Tulisan pada kotak kemasan sudah menarik				✓	
16	Warna desain pada kotak kemasan sudah menarik			✓		
17	Penataan gambar pada kotak kemasan sudah tepat.				✓	
18	Ukuran kotak kemasan dan huruf sudah baik.				✓	
19	Pensampilan gambar depan dan belakang kotak kemasan sudah menarik.			✓		
20	Pemilihan kertas untuk kotak kemasan sudah baik.				✓	

Pertanyaan :

1. Apakah media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar" ini sudah layak digunakan sebagai sumber belajar bagi atlet kategori pra kadet, kadet, junior?

Jawaban :

Layak

2. Apakah media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar" ini sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi?

Jawaban :

Layak

Komentar atau Saran

Ukuran Kartu uang mainan disesuaikan dg ukuran kotak.

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

- Layak digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan/ Uji coba

Yogyakarta, 5 Desember 2015

Ahli Media



Dr. Siswanto, M.Kes.
NIP. 19720310 199903 1 002

c. Ahli Materi Tahap Pertama

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Monopoli
Anggar Dalam Memperkenalkan Olahraga Anggar Untuk Atlet
Kategori Pra Kadet, Kadet, Junior.

Materi : Memperkenalkan Olahraga Anggar

Identitas Ahli Materi

Nama : Drs. Suyono

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Guru Olahraga/ Ketua IKASI Pengcab Bantul/ Pelatih Anggar Bantul

Petunjuk Penilaian Instrumen :

1. Berilah tanda *check list* (v) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan perlakuan atau pernyataan.
2. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian :

1. : Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Layak

2. : Tidak Sesuai/ Tidak Layak

3. : Sesuai/ Layak

4. : Sangat Sesuai/ Sangat Layak

Berilah tanda *check list* (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang Diulas	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Materi media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar" sudah sesuai dengan teori dasar olahraga anggar.				✓	
2	Materi yang disajikan media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar" mudah dipahami oleh atlet kategori pra kadet, kadet, junior.			✓		
3	Strategi media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar" mampu menjelaskan dan mengenalkan olahraga anggar.				✓	
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh atlet kategori pra kadet, kadet, junior..			✓		
5	Gambar yang disajikan sudah benar sesuai dengan teori dasar olahraga anggar.	✓				Manih ada gambar pesawat yg kutang terlihat
6	Kejelasan gambar untuk mempermudah memahami materi				✓	
7	Materi yang disajikan memiliki tujuan yang jelas untuk pembelajaran peserta didik.				✓	
8	Penulisan nama alat anggar dan teknik sudah sesuai dengan teori dasar olahraga anggar.				✓	
9	Kesesuaian materi media pembelajaran					

	"Permainan Monopoli Anggar" untuk pembelajaran dan memperkenalkan.			✓	
10	Materi yang disajikan media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar" sudah tentang olahraga anggar semua.	✓			Bebas mendarat diganti "PRIORITY"
11	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan dalam media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar".			✓	
12	Kejelasan keterangan pada materi media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar".			✓	
13	Aktualitas materi media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar" yang disajikan.			✓	
14	Interaktivitas atlet/ peserta didik pada media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar".			✓	
15	Penumbuhan motivasi untuk mengenal lebih dalam tentang olahraga anggar.			✓	

Pertanyaan :

1. Apakah media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar" ini sudah layak digunakan sebagai sumber belajar bagi atlet kategori pra kadet, kadet, junior?

Jawaban :

Layak

2. Apakah media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar" ini sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi?

Jawaban :

Layak dengan revisi

Komentar atau Saran

- Gambar Pesawat dan tulisan "Bebas Mendarat" pada papan monopoli diganti-tapi dengan model yang sama.
- Teknik dasar diberi nomor-nomor petunjuk.

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

1. Layak digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi
- ② Layak digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan/ Uji coba

Yogyakarta, 23 November 2015

Ahli Materi


Dra. Suyono

d. Ahli Materi Tahap Kedua

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI TAHAP II

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Monopoli
Anggar Dalam Memperkenalkan Olahraga Anggar Untuk Atlet
Kategori Pra Kadet, Kadet, Junior.

Materi : Memperkenalkan Olahraga Anggar

Identitas Ahli Materi

Nama : Drs. Suyono

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Guru Olahraga/ Ketua IKASI Pengcab Bantul/ Pelatih Anggar Bantul

Petunjuk Penilaian Instrumen :

1. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian :

1. : Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Layak
2. : Tidak Sesuai/ Tidak Layak
3. : Sesuai/ Layak
4. : Sangat Sesuai/ Sangat Layak

Berilah tanda *check list* (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Materi media pembelajaran “Permainan Monopoli Anggar” sudah sesuai dengan teori dasar olahraga anggar.				✓	
2	Materi yang disajikan media pembelajaran “Permainan Monopoli Anggar” mudah dipahami oleh atlet kategori pra kadet, kadet, junior.			✓		
3	Strategi media pembelajaran “Permainan Monopoli Anggar” mampu menjelaskan dan mengenalkan olahraga anggar.				✓	
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh atlet kategori pra kadet, kadet, junior..			✓		
5	Gambar yang disajikan sudah benar sesuai dengan teori dasar olahraga anggar.			✓		
6	Kejelasan gambar untuk mempermudah memahami materi				✓	
7	Materi yang disajikan memiliki tujuan yang jelas untuk pembelajaran peserta didik.				✓	
9	Penulisan nama alat anggar dan teknik sudah sesuai dengan teori dasar olahraga anggar.				✓	
10	Kesesuaian materi media pembelajaran					

	"Permainan Monopoli Anggar" untuk pembelajaran dan memperkenalkan.			√	
11	Materi yang disajikan media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar" sudah tentang olahraga anggar semua.			√	
11	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan dalam media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar".			√	
12	Kejelasan keterangan pada materi media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar".			√	
13	Aktualitas materi media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar" yang disajikan.			√	
14	Interaktivitas atlet/ peserta didik pada media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar".			√	
15	Penumbuhan motivasi untuk mengenal lebih dalam tentang olahraga anggar.			√	

Pertanyaan :

3. Apakah media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar" ini sudah layak digunakan sebagai sumber belajar bagi atlet kategori pra kadet, kadet, junior.?

Jawaban :

Layak

4. Apakah media pembelajaran "Permainan Monopoli Anggar" ini sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi?

Jawaban :

Layak

Komentar atau Saran

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

1. Layak digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan/ Uji coba

Yogyakarta, 3 Desember 2015

Ahli Materi



Des. Suyono

Surat Pernyataan Validasi Ahli Media

PERNYATAAN JUDGEMENT

Setelah membaca instrumen dari penelitian yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Monopoli Anggar Dalam Memperkenalkan Olahraga Anggar Untuk Atlet Kadet Pemula, Kadet, Junior**" yang disusun oleh :

Nama : Bagus Herdiyanto
NIM : 11602241037
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Fakultas : Ilmu Keolahragaan – Universitas Negeri Yogyakarta
Dengan ini saya :
Nama : Dr. Siswantoyo, M.Kes.
NIP : 19720310 199903 1 002
Jabatan : Dosen/ Staf Pengajar FIK UNY

Menyatakan bahwa instrument tersebut valid dan memberikan saran untuk pembenahan :

.....
.....
.....
.....
.....

Yogyakarta, Desember 2015
Validator,



Dr. Siswantoyo, M.Kes.
19720310 199903 1 002

Lampiran 12

Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi

PERNYATAAN JUDGEMENT

Setelah membaca instrumen dari penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Monopoli Anggar Dalam Memperkenalkan Olahraga Anggar Untuk Atlet Kadet Pemula, Kadet, Junior" yang disusun oleh :

Nama : Bagus Herdiyanto
NIM : 11602241037
Program Studi : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga
Fakultas : Ilmu Keolahragaan – Universitas Negeri Yogyakarta
Dengan ini saya :
Nama : Drs. Suyono
Jabatan : Guru Olahraga/ Ketua IKASI PengcabBantul/
PelatihAnggar Bantul

Menyatakan bahwa instrument tersebut valid dan memberikan saran untuk pembenahan :

.....
.....
.....
.....

Yogyakarta, Desember 2015
Validator,


Drs. Suyono

Surat-Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 626/UN.34.16/PP/2015. 03 Desember 2015.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.
Yth : Pengelola Club Anggar NECL DIY.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Bagus Herdiyanto.
NIM : 11602241037.
Program Studi : Pendidikan Kepratihan Olahraga (PKO).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 09 Desember s.d 13 Desember 2015.
Tempat/obyek : Club Anggar NECL DIY.
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Monopoli Anggar dalam Memperkenalkan Olahraga Anggar untuk Atlet Kadet Pemula, Kadet, Junior.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,


Maysan S. Suherman, M.Ed.
7 198812 1 001

Tembusan
1. Kaprodi PKO.
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 628/UN.34.16/PP/2015. 03 Desember 2015.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

Yth : Pengelola IKASI Kulonprogo.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Bagus Herdiyanto.
NIM : 11602241037.
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 09 Desember s.d 13 Desember 2015.
Tempat/obyek : IKASI Kulonprogo.
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Monopoli Anggar dalam Memperkenalkan Olahraga Anggar untuk Atlet Kadet Pemula, Kadet, Junior.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,

Aswan S. Suherman, M.Ed.
0627071988121001

Tembusan
1. Kaprodi PKO.
2. Pembimbing T.A.S.
3. Mahasiswa ybs.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Colombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 292, 299, 291, 541

Nomor : 625/UN/34.16/PP/2015, 03 Desember 2015.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.
Yth : Pengelola IKASI Bantul.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Bagus Herdiyanto,
NIM : 11602241037,
Program Studi : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga (PKO).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 09 Desember s.d 13 Desember 2015.
Tempat/obyek : IKASI Bantul.
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembatsjaraan Melalui Permainan Monopoli Anggar dalam Memperkenalkan Olahraga Anggar untuk Atlet Kader Pemula, Kadet, Junior.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dengan

Agus S. Suberman, M.Ed.
1988121001

Tembusan
1. Kaprodi PKO,
2. Pembimbing TAS,
3. Mahasiswa ybs.

**PENGURUS CABANG
IKATAN ANGGAR SELURUH INDONESIA (IKASI)
KABUPATEN BANTUL
Alamat : Babadan RT 48 Pendowoharjo, Sewon, Bantul.
Telepon 081215163050, 08566025666**

Nomor : 14/P.C.IKASI/IV/2015 06 Desember 2015

Hal : Ijin Melakukan Penelitian

Kepada :
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Di Yogyakarta

Salam Olahraga,
Menanggapi surat dari Dekan FIK UNY nomor 628/UN.34.16/PP/2015 tanggal 03 Desember 2015 perihal Permohonan Ijin Penelitian, dengan ini kami memberikan ijin kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama Mahasiswa : Bagus Herdiyanto
Nomor Mahasiswa : 11602241037
Program studi : S – 1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO)

Untuk melakukan penelitian :

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Monopoli
Anggar Dalam Memperkenalkan Olahraga Anggar untuk Atlet Kadet
Pemula, Kadet, Junior.
Tempat/ Obyek : IKASI Bantul
Waktu : 09 Desember s.d 13 Desember 2015

Demikian agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Umum
Pengurus IKASI Bantul

Drs. Suyono

Lampiran 14

Dokumentasi

a. Uji Coba Satu Lawan Satu





b. Uji Coba Kelompok Kecil





c. Uji Kelompok Besar



