

**PENGEMBANGAN PEMBUATAN *SHUTTLECOCK* PELANGI
UNTUK ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Husna Yuwida
NIM. 11602241048

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

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Pembuatan *Shuttlecock* Pelangi untuk Anak Usia Dini” yang disusun oleh Husna Yuwida, NIM 11602241048 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, November 2015
Pembimbing



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

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan 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, Januari 2016
Yang menyatakan,



Husna Yuwida
NIM.11602241048

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Pembuatan *Shuttlecock* Pelangi untuk Anak Usia Dini” yang disusun oleh Husna Yuwida, NIM 11602241048 ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 17 Desember 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Siswantoyo, M.Kes.	Ketua Penguji		07/01/2016
Nawan Primasoni, M.Or.	Sekretaris Penguji		07/01/2016
Tri Hadi Karyono, M.Or.	Penguji I		05/01/2016
Rumpis Agus S., M.S.	Penguji II		06/01/2016

Yogyakarta, Januari 2016

Fakultas Ilmu Keolahragaan



Wawan S. Suherman, M.Ed.

NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

Keberanian adalah ketika anda melakukan apa yang harus anda lakukan,
walaupun orang lain berfikir bahwa anda tidak bisa.

(Alan McCord)

Ketika seseorang benar-benar menginginkan sesuatu, seluruh alam semesta
bersatu untuk menolong orang itu untuk meraih mimpinya.

(Paolo Coelho)

Kegagalan itu hanyalah kesempatan memulai lagi secara lebih cerdas lagi.

(Henry Ford)

Di tengah – tengah kesulitan terletak kesempatan.

(Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Karya yang sederhana ini, penulis persembahkan dengan kerendahan hati kepada:

1. Kedua Orangtuaku tercinta Bapak Paijan dan Ibu Hj. Sri Setyawati.
 - a. Terimakasih untuk semua peluk dan kerja keras yang tak terhingga untuk kebahagiaanku.
 - b. Terimakasih untuk semua doa, nasihat, pengorbanan, dukungan, dan kesabarannya dalam membimbing serta membesarkan saya sehingga menjadi seperti sekarang.
2. Saudara-saudaraku tersayang, adikku Bagas Sulaksana dan Indra Surya Purnama serta Eyang Putriku tercinta Uti Sajiyem.
 - a. Terimakasih untuk doa dan dukungan yang diberikan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan karya sederhana ini.
3. Almamaterku.

PENGEMBANGAN PEMBUATAN *SHUTTLECOCK* PELANGI UNTUK ANAK USIA DINI

Oleh:
Husna Yuwida
11602241048

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembuatan *shuttlecock* pelangi untuk anak usia dini.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan melalui delapan langkah tahapan, yakni: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, pembuatan produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba, produksi akhir. Pengembangan buku dan media *Shuttlecock* Pelangi terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba produk dilakukan pada 15 atlet untuk uji coba kelompok kecil dan 30 atlet untuk uji coba kelompok besar. Subjek penelitian ini adalah atlet-atlet PB Elang Yogyakarta. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan instrumen berupa angket. Teknik analisis data penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif persentase.

Hasil dari penelitian pengembangan media *shuttlecock* untuk atlet usia dini dikategorikan layak digunakan sebagai media pelatihan untuk memberikan pemahaman mengenai olahraga bulutangkis untuk atlet usia dini. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian dari ahli materi 92.83% dan ahli media 97.00% serta berdasarkan hasil ujicoba lapangan dari 94.92%.

Kata Kunci: Pembuatan Shuttlecock Pelangi, Anak Usia Dini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan yang Maha Esa, atas limpahan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Pengembangan Pembuatan *Shuttlecock* Pelangi untuk Anak Usia Dini.”.

Disadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itulah pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati disampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab ,M.Pd., MA., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas kesempatan yang diberikan kepada peneliti untuk menempuh studi sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S Suherman, M.Ed, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam perijinan penelitian.
3. Dr. Siswantoyo, M.Kes, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Kepelatihan dan dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan izin penelitian serta meluangkan waktu disela-sela kesibukannya untuk memberikan arahan, saran, masukan dan dorongan dengan sabar sampai terselesaikannya skripsi ini.
4. Bapak Tri Hadi Karyono, M.Or, selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan semangat dan dukungan.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
6. PB Elang Yogyakarta atas dukungan dan segala bantuannya demi terselesaikannya skripsi ini.

7. Teman-teman PKO angkatan 2011 dan rekan-rekan semua yang tidak memungkinkan disebutkan satu persatu, yang telah membantu penulisan dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang juga telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan skripsi.

Sangat disadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Dengan menghaturkan rasa syukur kepada Allah SWT, semoga pembaca dapat menikmati dan memperoleh manfaat dari karya ini. Amin.

Penulis, Januari 2016



Husna Yuwida

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PENYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk	7
G. Manfaat Hasil Penelitian	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	11
A. Deskripsi Teori	11
1. Pengembangan	11
2. <i>Shuttlecock</i>	12
3. Permainan Bulutangkis	14
4. Teknik Dasar Bulutangkis	15
5. Karakteristik Anak Usia Dini	19
6. Anak Usia dini dalam Latihan Badminton	20
7. Bermain	22
B. Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Pikir	25

BAB III. METODE PENELITIAN	26
A. Desain Penelitian	26
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	26
C. Prosedur Penelitian	27
D. Uji Coba Produk	28
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	29
F. Teknik Analisis Data	29
 BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	 31
A. Deskripsi Produk “ <i>Shuttlecock</i> Untuk Anak Usia Dini”	31
B. Hasil Penelitian Produk “ <i>Shuttlecock</i> Untuk Anak Usia Dini”	31
C. Analisis Data	47
D. Pembahasan	48
E. Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Media	52
F. Analisis Prespektif Media <i>Shuttlecock</i> Pelangi	53
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	 55
A. Kesimpulan	55
B. Implikasi Hasil Penelitian	55
C. Keterbatasan Penelitian	55
D. Saran.....	56
 DAFTAR PUSTAKA	 58
 LAMPIRAN	 60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Gambaran Perkembangan Usia Dikaitkan dengan Perkembangan Kemampuan pada Masing-masing Cabang Olahraga	21
Tabel 2. Kategori Persentase Kelayakan	30
Tabel 3. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi “ <i>Shuttlecock</i> untuk Anak Usia Dini” Tahap Pertama.....	32
Tabel 4. Data Hasil Penilaian “ <i>Shuttlecock</i> Untuk Anak Usia Dini” Ahli Materi Tahap Pertama	33
Tabel 5. Hasil Penilaian Validasi Media “ <i>Shuttlecock</i> untuk Anak Usia Dini” Tahap Pertama.	34
Tabel 6. Data Hasil Penilaian Media “ <i>Shuttlecock</i> untuk Anak Usia Dini” Ahli Media Tahap Pertama.....	35
Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi “ <i>Shuttlecock</i> untuk Anak Usia Dini” Tahap Kedua	36
Tabel 8. Data Hasil Penilaian “ <i>Shuttlecock</i> Untuk Anak Usia Dini” Ahli Materi Tahap Kedua	36
Tabel 9. Hasil Penilaian Validasi Media “ <i>Shuttlecock</i> Untuk Anak Usia Dini” Tahap Kedua	37
Tabel 10. Data Hasil Penilaian Media “ <i>Shuttlecock</i> untuk Anak Usia Dini” Ahli Media Tahap Kedua	37
Tabel 11. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil	45
Tabel 12. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar	46

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Anatomi <i>Shuttlecock</i>	12
Gambar 2. Penangkaran/Peternakan Itik dan Produk <i>Shuttlecock</i>	13
Gambar 3. Penangkaran/Peternakan Ayam Potong dan Produk <i>Shuttlecock</i>	13
Gambar 4. Benang/Tali untuk <i>Shuttlecock</i>	14
Gambar 5. Lem (<i>Glue</i>) yang Digunakan untuk <i>Shuttlecock</i>	14
Gambar 6. Piramida Pembinaan Olahraga Prestasi.....	21
Gambar 7. Bagan Prosedur Pengembangan Buku Panduan <i>Shuttlecock</i>	27
Gambar 8. Sampul Depan Sebelum Revisi	38
Gambar 9. Sampul Dalam Sebelum Revisi.....	38
Gambar 10. Skema Penancangan Sebelum Revisi.....	39
Gambar 11. Sampul Akhir Sebelum Revisi.	39
Gambar 12. Tampilan Sampul Depan Setelah Revisi Akhir.....	42
Gambar 13. Sampul Dalam Setelah Revisi Akhir	42
Gambar 14. Skema Penancangan Bulu Setelah Revisi	43
Gambar 15. Skema Pembuatan <i>Shuttlecock</i> Setelah Revisi	43
Gambar 16. Tampilan Sampul Belakang Buku.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian UNY	60
Lampiran 2. Validasi Ahli Materi Tahap I	61
Lampiran 3. Validasi Ahli Media Tahap I	65
Lampiran 4. Validasi Ahli Materi Tahap II	69
Lampiran 5. Validasi Ahli Media Tahap II	72
Lampiran 6. Rekapitulasi Validasi Ahli.....	76
Lampiran 7. Uji Coba Kelompok Kecil	77
Lampiran 8. Uji Coba Kelompok Besar	78
Lampiran 9. Angket Uji Coba Kelompok Kecil	80
Lampiran 10. Angket Uji Coba Kelompok Besar	83
Lampiran 11. Surat Keterangan Penelitian PB Elang	86
Lampiran 12. Dokumentasi	87
Lampiran 13. Biaya Pembuatan Buku dan <i>Shuttlecock</i> Pelangi	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan bulutangkis merupakan cabang olahraga yang terkenal di dunia. Permainan bulutangkis dapat berkembang dengan sangat pesat hal ini disebabkan karena bulutangkis mempunyai beberapa keunggulan dalam pelaksanaannya. Menurut Tony Grice (1996: 1), olahraga bulutangkis ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat ketrampilan, pria dan wanita untuk memainkan olahraga bulutangkis ini di dalam maupun di luar ruangan untuk rekreasi juga sebagai ajang persaingan. Bagi yang memainkan olahraga ini dapat mengambil banyak keuntungan dari permainan ini dari segi sosial, hiburan dan mental. Selain sebagai wahana untuk rekreasi dapat juga dijadikan sebagai media untuk bersaing. Bersaing dalam hal ini dapat berwujud dalam sebuah pertandingan.

Bulutangkis termasuk suatu permainan yang dimainkan di Eropa pada abad ke 11 dan ke 14. Cara permainannya adalah pemain diharuskan untuk menjaga bola agar tetap dapat dimainkan selama mungkin (James Poole, 2008: 2). *Battledore* dan *shuttlecock* dimainkan di ruangan besar yang disebut dengan *badminton house* di Gloucestershire, England pada tahun 1860-an. Nama badminton diambil dari nama kota Badminton tempat kediaman Duke Of Beaufort. Nama bulutangkis menggantikan *battledore* dan *shuttlecock* untuk Indonesia karena bola yang dipukul dibuat dari rangkaian bulu itik berwarna putih dan cara memukulnya dengan ditangkis atau dikembalikan.

Permainan bulutangkis ini bersifat individual yang dapat dilakukan secara perseorangan dengan cara satu lawan satu ataupun dua orang melawan dua orang. Dalam permainan ini alat yang dibutuhkan berupa raket sebagai pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul, dan lapangan bulutangkis berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dengan daerah pemain lawan. Lapangan bulutangkis mempunyai ukuran lapangan dengan panjang 13,40 meter dan lebar 6,10 meter dan tengah-tengah lapangan dibatasi oleh net dengan tinggi 155 cm dari permukaan lapangan. Permainan bulutangkis sudah sangat terkenal dan memasyarakat dikalangan sekolah, perkampungan, perusahaan, instansi pemerintah, perusahaan, dan lain sebagainya.

Permainan bulutangkis tidak hanya digemari oleh orang dewasa saja tetapi permainan ini juga sangat digemari mulai dari anak-anak, remaja, bahkan orang tua pun sangat menyukai olahraga ini. Belakangan ini banyak sekolah atau klub bulutangkis yang telah berdiri di setiap kabupaten, daerah, dan kota dengan tujuan untuk pencarian bibit-bibit baru pemain berbakat untuk menunjukkan prestasi baik ditingkat nasional maupun internasional. Di dalam sekolah bulutangkis tersebut pemain diberikan berbagai macam teknik ataupun taktik oleh seorang pelatih guna menunjang prestasinya.

Untuk menjadi seorang pemain yang berprestasi pemain tersebut harus banyak menguasai bermacam-macam teknik dasar permainan bulutangkis dengan baik dan benar. Oleh karena itu dengan keseriusan berlatih dengan tekun, disiplin, dan mengikuti arahan seorang pelatih yang berkualitas,

diharapkan kita dapat menguasai berbagai teknik dasar permainan bulutangkis dengan sempurna. Agar seseorang dapat bermain dengan baik maka dibutuhkan latihan yang sistematis dan terorganisir yang dilakukan secara terus-menerus agar mereka mampu memukul *shuttlecock* dari berbagai arah, baik bawah, atas maupun dari samping. Jenis-jenis pukulan yang harus dikuasai oleh seorang pemain bulutangkis antara lain servis, pukulan *lob*, *dropshoot*, *smash*, *netting*, *underhand*, dan *drive*.

Proses latihan dalam bulutangkis dapat dilakukan dengan membina atlet-atlet berbakat sejak dini. Pembinaan bulutangkis usia dini menjadi fokus utama untuk menghasilkan bibit-bibit pebulutangkis berbakat dan berkualitas di kemudian hari. Proses pembinaan harus serius dan tidak instan. Anak-anak didik terkadang tidak diberi pemahaman tentang semua yang harus dilakukan setelah menuntaskan latihan di klub bulutangkis kelompok usia dini. Pemahaman tentang bermain bulutangkis tidak hanya diberikan saat anak mengikuti latihan di klub saja, akan tetapi hendaknya diberikan sejak dini.

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan, intelegensi, sosial emosional, bahasa dan komunikasi (Depdiknas, 2007: 2). Anak Usia dini kurang lebih dimulai dari usia 8-10 tahun ini sangat perlu diberikan latihan kontinyu, meningkat dan berkesinambungan dari tahapan pemanduan bakat atau pembibitan, pembentukan, spesialisasi cabang olahraga dan peningkatan prestasi (FIK, 2009: 32).

Pembinaan latihan anak usia dini dalam olahraga bulutangkis rentang usia 10-12 tahun (FIK, 2009: 17). Dalam tahapan pencapaian prestasi puncak perlu dilakukan latihan yang teratur, terstruktur, terukur dan terprogram. Tahapan latihan dibedakan menjadi jangka pendek, menengah, dan jangka panjang. Pada rentang usia 10-12 tahun merupakan masa terbaik untuk permulaan dalam pembinaan bulutangkis. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, dan otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu sangat perlu diberikan latihan yang bersifat kontinyu, meningkat dan berkesinambungan dari tahapan pemanduan bakat atau pembibitan, pembentukan, spesialisasi cabang olahraga dan peningkatan prestasi.

Kemampuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi dewasa ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pelatihan, salah satunya dimanfaatkan pada proses pelatihan di klub. Dengan berbagai permasalahan anak, penggunaan variasi alat yang sudah ada dapat membantu anak dalam mengatasi permasalahan yang mereka hadapi khususnya pada saat pelatihan bulutangkis. Perlunya penggunaan media yang tepat dalam latihan.

Menurut Arsyad Azhar (2011: 6) ciri-ciri media latihan dan berlatih yang baik adalah:

- a. Media latihan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media latihan memiliki pengertian non fisik yang dikenal *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media latihan terdapat pada visual dan audio.

- d. Media latihan memiliki pengertian alat bantu pada proses berlatih baik di dalam maupun diluar tempat berlatih.
- e. Media latihan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pelatih dan atlet dalam proses latihan.
- f. Media latihan dapat digunakan secara masal (misalnya radio dan televise), kelompok besar (misalnya film, *slide*, video, dan OHP), atau perorangan (misalnya modul, komputer, radio, tape, kaset, *video recorder*).
- g. Sikap perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Akhir-akhir ini pengembangan alat bulutangkis lebih pesat pada raket dibandingkan *shuttlecock*. Masih kurangnya inovasi alat terutama *shuttlecock* pada olahraga bulutangkis. Ada beberapa materi dasar yang diajarkan dalam pelatihan bulutangkis dimana dengan modifikasi media *shuttlecock*, diharapkan proses pelatihan bulutangkis dapat berjalan dengan lancar, bernilai guna serta efektif dan efisien. Pelatih perlu menciptakan suasana baru pada permainan bulutangkis.

Pentingnya peningkatkan kreatifitas pelatih kepada atlet dalam pelatihan bulutangkis. *Shuttlecock* pelangi merupakan salah satu inovasi dan kreatifitas pelatih meningkatkan kemampuan dan kemauan atlet khususnya pada usia dini dalam bermain bulutangkis. Pemberian warna-warna yang mencolok pada *shuttlecock* dengan tujuan meningkatkan minat dan motivasi berlatih pada anak usia dini.

Pemanfaatan variasi alat yang sudah ada bisa dilakukan dengan penggunaan variasi warna merah, kuning, hijau, biru, dan ungu. Variasi warna *shuttlecock* pelangi yang menarik, efektif, dan efisien sangat banyak membantu anak dalam penyerapan materi terutama dalam menjawab permasalahan berlatih yang dialami anak dan erat kaitannya dengan masalah minat berlatih anak.

Berdasarkan observasi peneliti di beberapa toko olahraga diketahui bahwa belum dijumpai *shuttlecock* berbahan bulu yang warna-warni berbahan dasar bulu ayam atau angsa, akan tetapi setelah dicari di web www.tepokbulu.com sudah ditemukan *shuttlecock* warna-warni bukan berbahan dasar bulu ayam atau angsa namun berbahan dasar plastik. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di media sosial, internet, dan perpustakaan beberapa toko buku khususnya tentang olahraga, didapatkan bahwa peneliti belum menjumpai buku panduan pembuatan *shuttlecock* pelangi untuk anak usia dini. *Shuttlecock* pelangi belum pernah dibuat sebelumnya.

Atas dasar uraian dari latar belakang masalah di atas, peneliti merasa tertarik dan perlu untuk mendalami serta meneliti secara ilmiah pengembangan *shuttlecock* pelangi dalam permainan bulutangkis. Sehingga dalam penelitian ini mengambil judul “Pengembangan Pembuatan *Shuttlecock* Pelangi untuk Anak Usia Dini”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses latihan bulutangkis membutuhkan waktu yang tidak instan.
2. Pengembangan alat bulutangkis lebih pesat pada raket dibandingkan *shuttlecock*.
3. Masih kurangnya inovasi alat terutama *shuttlecock* pada permainan bulutangkis.

4. Pelatih perlu menciptakan suasana latihan yang menyenangkan pada permainan bulutangkis.
5. Pentingnya meningkatkan kreatifitas pelatih kepada atlet dalam pelatihan bulutangkis.
6. Perlunya penelitian tentang pengembangan buku panduan pembuatan *shuttlecock* pelangi untuk anak usia dini.
7. Berdasarkan observasi peneliti di beberapa toko olahraga, diketahui bahwa belum dijumpai *shuttlecock* berbahan bulu yang warna-warni.
8. Peneliti belum menjumpai buku panduan pembuatan *shuttlecock* pelangi untuk anak usia dini.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu pada Pengembangan Pembuatan *Shuttlecock* Pelangi untuk Anak Usia Dini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, adapun rumusan masalah yang akan diteliti yaitu “Bagaimana Pengembangan Pembuatan *Shuttlecock* Pelangi untuk Anak Usia Dini?”.

E. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk Mengembangkan Produk Pembuatan *Shuttlecock* Pelangi untuk Anak Usia Dini.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

1. Hasil produk penelitian berjudul buku panduan pembuatan *shuttlecock* pelangi untuk anak usia dini dengan ukuran panjang 21cm x lebar 15cm.
2. Dalam buku ini terdapat materi-materi pembuatan *shuttlecock* yang dijelaskan secara terperinci.
3. Buku panduan pembuatan *shuttlecock* pelangi untuk anak usia dini pada bagian sampul depan terbuat dari bahan kertas *ivory* 210 gram yang berisi, gambar kartun anak bermain bulutangkis dengan tulisan buku panduan pembuatan *shuttlecock* pelangi untuk anak usia dini, *shuttlecock* pelangi, nama penulis, dan dosen pembimbing.
4. Sampul belakang buku dari bahan *ivory* 210 gram berisi rangkuman buku panduan pembuatan *shuttlecock* pelangi untuk anak usia dini dan riwayat hidup penulis.
5. Lembar isi buku dari *HVS* 80 gram diisi kata pengantar, daftar isi, sejarah *battledore*, definisi *shuttlecock*, skema pembuatan *shuttlecock*, bahan yang diperlukan dalam pembuatan *shuttlecock* pelangi, peralatan yang diperlukan dalam pembuatan *shuttlecock* pelangi, tahapan cara pembuatan *shuttlecock* pelangi, kalkulasi biaya pembuatan buku *shuttlecock*, rangkuman, dan daftar pustaka.
6. Buku panduan pembuatan *shuttlecock* pelangi untuk anak usia dini diharapkan dan menarik perhatian anak sehingga dapat menjadi media

yang dapat memperkenalkan olahraga bulutangkis terhadap anak usia dini.

G. Manfaat Hasil Penelitian

Pengembangan media buku panduan pembuatan *shuttlecock* pelangi untuk anak usia dini akan bermanfaat sebagai berikut.

1. Memperkenalkan olahraga bulutangkis kepada anak sejak usia dini.
2. Memberikan kemudahan bagi atlet dalam berlatih bulutangkis.
3. Memberikan pemahaman mengenai bulutangkis sejak dini kepada anak usia dini.
4. Pengembangan buku panduan pembuatan *shuttlecock* pelangi untuk anak usia dini dapat digunakan untuk anak usia dini baik di klub maupun ekstrakurikuler di sekolah.
5. Memudahkan pelatih dalam memberikan variasi latihan bulutangkis dengan cara yang menarik sesuai karakteristik anak usia dini.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan buku panduan pembuatan *shuttlecock* pelangi untuk anak usia dini adalah sebagai berikut.

1. Media buku panduan pembuatan *shuttlecock* pelangi untuk anak usia dini dapat menjadi alat bantu berlatih di klub bulutangkis maupun ekstrakurikuler di sekolah.
2. Bagi atlet, buku panduan pembuatan *shuttlecock* pelangi untuk anak usia dini dapat memberikan motivasi berlatih bagi atlet usia dini.

Permasalahan pada peneliti ini perlu dibatasi agar masalah yang dikaji lebih fokus dan tidak terlalu luas. Adapun batasan-batasannya sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilaksanakan di klub bulutangkis untuk anak usia dini.
2. Usia dini dalam bulutangkis <10 tahun.
3. Materi buku membahas tentang pembuatan *shuttlecock* pelangi belum mengkaji metode latihan menggunakan *shuttlecock* pelangi.
4. Pengembangan dilakukan menyesuaikan kondisi waktu dan biaya yang ada karena pengembangan yang sempurna membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Seperti yang dikutip oleh Rudi Senjaya (2008: 1), pengembangan adalah memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.

Seperti yang dikutip oleh Rudi Senjaya (2008: 1), pengembangan adalah kegiatan tidak lanjut penelitian untuk memanfaatkan hasil-hasil penelitian serta mendapatkan informasi tentang cara-cara menggunakan teori dan proses untuk tujuan-tujuan praktis dan kegunaan.

b. Hakikat Pengembangan

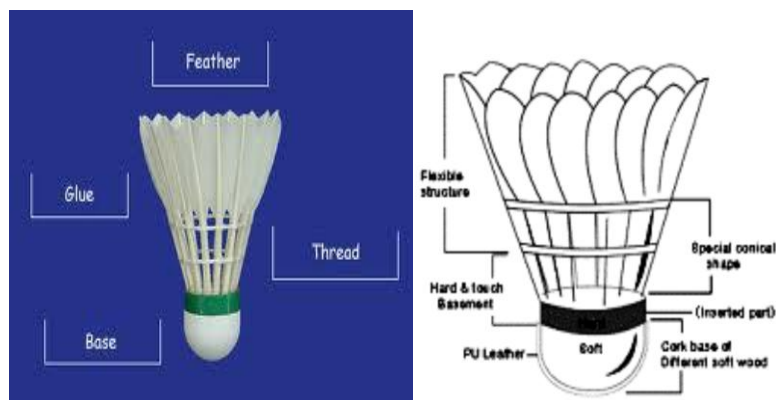
Seperti yang dikutip oleh Syarif Hidayat (2010: 2), menurut Asim (dalam ceramahnya pada saat Pelatihan dan Lokakarya Nasional tentang Metodologi Penelitian Pengembangan di Batu-Malang tanggal 23 - 25 Februari 2001) menjelaskan bahwa: “Kalau kita ingin membuat atau menemukan suatu teori, maka perlu

melakukan penelitian, untuk mengetahui apakah sesuatu itu baik atau buruk, maka perlu melakukan evaluasi dan kalau ingin memproduksi atau memperbaiki sesuatu perlu melakukan penelitian pengembangan”.

Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan di bidang pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk untuk kepentingan pendidikan atau pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan dilanjutkan dengan pengembangan produk, kemudian produk dievaluasi diakhiri dengan revisi dan penyebaran produk (*diseminasi*).

2. *Shuttlecock*

Menurut Siswantoyo, dkk (2013:19) *Shuttlecock* memiliki ukuran yang sudah pasti, pada dasarnya *shuttlecock* memiliki anatomi tubuh terdiri dari: 1) *base/dop/head*; 2) *Thread*; 3) *Glue*; dan 4) *Feather*; yang dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 1. Anatomi *Shuttlecock*
Siswantoyo, dkk (2013:19)

Pembuatan *shuttlecock* memerlukan beberapa bahan antara lain bulu, tali atau benang, dan lem (*glue*). Siswantoyo, dkk (2013:11-13) menjelaskan bahan pembuatan *shuttlecock* sebagai berikut:

A. Bulu

Bulu yang biasa digunakan dalam pembuatan *shuttlecock* antara lain bulu dari hewan angsa, itik, ayam kampung, ayam potong/broiler. Namun pada dasarnya *shuttlecock* kebanyakan terbuat dari bahan bulu angsa dan ayam potong. Bulu-bulu tersebut pada umumnya diperoleh dari penangkaran/peternakan hewan unggas. Sebagai gambaran penghasil bulu untuk bahan *shuttlecock* dapat dilihat gambar sebagai berikut.



Gambar 2. Penangkaran/peternakan itik dan produk *shuttlecock* (Siswantoyo, dkk, 2013:11)



Gambar 3. Penangkaran/peternakan ayam potong dan produk *shuttlecock* (Siswantoyo, dkk, 2013:11)

Klasifikasi kualitas bulu *shuttlecock* dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu:

- 1) Kualitas Super: berasal dari bulu angsa/itik.
- 2) Kualitas Standart: berasal dari ayam. Pada prinsipnya *shuttlecock* yang berasal dari bulu ayam biasanya juga masih terdapat dua klasifikasi lagi yaitu:
 - a) kualitas 1 (biasa disebut dengan KW 1) yaitu *shuttlecock* dengan bahan bulu ayam yang memiliki ciri-ciri gagang lebih besar, bulu lebih lebar dan tebal.

- b) kualitas 2 (biasa disebut dengan KW 2) yaitu *shuttlecock* dengan bahan bulu ayam yang memiliki ciri-ciri gagang lebih kecil, bulu lebih tidak terlalu lebar dan agak tipis.

B. Tali atau Benang

Tali/benang ini digunakan untuk mengikat batang/lengan bulu. Pada dasarnya ikatan pada shuttlecock terdiri dari 3 ikatan yaitu bagian bawah, tengah dan atas. Benang untuk ikatan batang shuttlecock ini terbuat dari bahan cotton, bukan berbahan plastik.



Gambar 4. Benang/tali untuk shuttlecock
(Siswantoyo, dkk, 2013:12)

C. Lem (*glue*)

Lem (*Glue*) yang digunakan untuk proses pembuatan *shuttlecock* ini terdapat beberapa macam merek. Namun pada prinsipnya lem tersebut terdiri dari 2 macam bahan yang biasanya ditunjukkan dengan perbedaan gradasi warna. Seperti contoh lem dibawah ini terdapat dua warna yaitu putih/bening dan kemerahan. (khusus untuk lem (*glue*) *shuttlecock* dengan perbandingan warna merah 2:1 putih).



Gambar 5. Lem (*glue*) yang digunakan untuk *shuttlecock*
(Siswantoyo, dkk, 2013:12)

B. Permainan Bulutangkis

Dalam permainan bulutangkis teknik dasar bulutangkis harus dipelajari lebih dahulu guna mengembangkan mutu permainan. Bulutangkis dimainkan oleh dua pasang ataupun ada juga perorangan. Mengingat

permainan bulutangkis ada yang ganda, maka kerjasama antar pemain mutlak diperlukan sifat toleransi antar kawan serta saling percaya dan saling mengisi kekurangan dalam regu.

Menurut Tony Grice (1996: 1), bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang terkenal di dunia. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam maupun di luar ruangan rekreasi juga sebagai ajang persaingan. Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket, dan *shuttlecock* dengan teknik pukulan yang bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga sangat cepat disertai gerakan tipuan.

Pada saat permainan berlangsung masing-masing pemain harus berusaha agar *shuttlecock* tidak menyentuh lantai di daerah permainan sendiri. Apabila *shuttlecock* jatuh di lantai atau menyangkut di net maka permainan berhenti (Herman Subardjah, 2000: 13).

C. Teknik Dasar Bulutangkis

Istilah teknik adalah keterampilan khusus atau *skill* yang harus dikuasai oleh pemain bulutangkis dengan tujuan mengembalikan *shuttlecock* dengan cara sebaik-baiknya. Teknik pukulan adalah cara-cara melakukan pukulan dalam permainan bulutangkis dengan tujuan menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan seorang pemain bulutangkis yang baik dan berprestasi, dituntut untuk menguasai teknik-teknik pukulan dalam permainan bulutangkis. Menurut Syahri Alhusin (2007:35-52) dalam

permainan bulutangkis terdapat beberapa teknik dasar pukulan yang meliputi, *forehand, backhand, underhand, overhead clear/lob, round the heat clear, smash, dropshot, netting, return smash, backhand overhead, forehend, drive.*

Teknik-teknik itu meliputi:

a. Pukulan *service*

Pukulan *service* adalah pukulan dengan raket yang menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lain secara diagonal dan bertujuan sebagai pembuka permainan. Menurut Ferry Sonnevile yang dikutip Tohar (1992: 41) melatih *service* dengan baik dan teratur perlu mendapatkan perhatian yang baik dan khusus.

b. Pukulan *lob* atau *clear*

Pukulan *lob* adalah suatu pukulan dalam permainan bulutangkis yang dilakukan dengan tujuan untuk menerbangkan *shuttlecock* setinggi mungkin mengarah ke belakang garis lapangan. Pukulan *lob* dapat dilaksanakan dengan dua cara, yaitu:

- 1) *Overhead lob* adalah pukulan *lob* yang dilakukan dari atas kepala dengan cara menerbangkan *shuttlecock* melambung ke arah belakang.
- 2) *Underhand lob* adalah pukulan *lob* dari bawah yang berada di bawah badan dan dilambungkan tinggi ke belakang.

c. Pukulan *Dropshot*

Pukulan *dropshot* dalam permainan bulutangkis menurut James Poole (2008: 132) adalah pukulan yang tepat melewati jaring, dan

langsung jatuh ke sisi lapangan lawan. Menurut Tohar (1992: 50) pukulan *dropshot* adalah pukulan yang dilakukan dengan cara menyeberangkan *shuttlecock* ke daerah pihak lawan dengan menjatuhkan *shuttlecock* sedekat mungkin dengan net. Cara melakukan pukulan ini, pengambilan *shuttlecock* pada saat mencapai titik tertinggi sehingga pemukulannya secara dipotong atau diiris.

Pukulan *dropshot* dapat dilakukan dari mana saja baik dari belakang maupun dari depan. Pukulan *dropshot* dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu *dropshot* dari atas dan *dropshot* dari bawah.

d. Pukulan *Smash*

Gerakan awal untuk pukulan *smash* hampir sama dengan pukulan *lob*. Perbedaan utama adalah pada saat akan *impact*, yaitu pada pukulan *lob shuttlecock* di arahkan ke atas, sedang pada pukulan *smash shuttlecock* di arahkan tajam ke bawah mengarah ke bidang lapangan pihak lawan. Pukulan ini dapat dilaksanakan secara tepat apabila penerbangan *shuttlecock* di depan atas kepala dan diarahkan dengan ditukikkan serta diterjunkan ke bawah.

e. Pukulan *drive*

Pukulan *drive* adalah pukulan yang dilakukan dengan menerbangkan *shuttlecock* secara mendatar, ketinggiannya menyusur di atas net dan penerbangannya sejajar dengan lantai (Tohar, 1992: 65). Lebih lanjut menurut Tohar kegunaan dan arahnya pukulan *drive* ini ada tiga macam, yaitu:

- 1) Pukulan *drive* panjang adalah pukulan *drive* dengan mengarahkan *shuttlecock* ke daerah belakang lapangan pihak lawan dan gunanya untuk mendesak posisi lawan agar tertekan ke belakang.
- 2) Pukulan *drive* setengah lapangan adalah pukulan dengan tujuan menjatuhkan *shuttlecock* ke arah tengah bagian samping dari lapangan pihak lawan dan kegunaanya untuk menarik pihak lawan agar tertarik ke samping tengah sehingga posisi dapat tergoyahkan untuk diadakan tekanan lagi yang lebih kuat sehingga pengembaliannya akan melambung.
- 3) Pukulan *drive* pendek adalah pukulan dengan mengarahkan *shuttlecock* jatuh sedekat mungkin dengan net di daerah lawan.

f. Pengembalian *service* atau *return service*

Tujuan permainan bulutangkis yang utama adalah berusaha memukul *shuttlecock* secepat mungkin dan menempatkan sedemikian rupa sehingga *shuttlecock* sampai mengenai bagian lapangan lawan. Mengenai keterampilan pengembalian *service*, ada tiga faktor yang perannya sangat penting diperhatikan yaitu kecepatan, antisipasi, dan ketepatan sasaran serta arah pukulan.

Return service adalah menerima *service* pendek atau *short service* dan bukannya *service* panjang karena kalau *service* panjang atau *lob* berarti pukulan yang dilakukan oleh penerima sudah merupakan pukulan di atas kepala seperti sudah dalam permainan atau *rally* (Tohar, 1992: 40-70). Agar seorang pemain bulutangkis dapat bermain dituntut

kemampuan fisik atau kebugaran jasmani karena permainan bulutangkis membutuhkan kemampuan fisik yang prima.

D. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan, intelegensi, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi (Depdiknas, 2007: 2). Usia 9-13 tahun merupakan rentang usia dini akhir menuju usia remaja.

Periode tumbuh kembang anak usia 9-13 dibagi menjadi dua yaitu kelompok 9-11 tahun dan 12-13 tahun yang diuraikan sebagai berikut (Menpora, 1991: 9-12):

- a. Periode Umur 9-11 Tahun
 - 1) Dalam periode pertumbuhan yang tetap (*steady*), otot-otot tumbuh cepat dan membutuhkan latihan, postur tubuh cenderung buruk, oleh karena itu dibutuhkan latihan-latihan pembentukan tubuh.
 - 2) Penuh energi, akan tetapi mudah lelah.
 - 3) Timbul minat untuk mahir dalam suatu keterampilan fisik tertentu dan permainan-permainan terorganisir, tetapi belum siap untuk mengerti peraturan yang rumit, rentang perhatian yang lama
 - 4) Senang/ berani menantang aktivitas yang agak keras (*rough*).
 - 5) Lebih senang berkumpul dengan lawan sejenisnya dari sebaya.
 - 6) Menyenangi aktivitas dramatis, kreatif, imajinatif, dan ritmis.
 - 7) Minat untuk berprestasi individual, kompetitif, punya idola.
 - 8) Inilah saat yang baik, untuk mendidik moral dan perilaku sosial yang baik.
 - 9) Membentuk kelompok-kelompok, mencari persetujuan kelompok.
- b. Periode Umur 12-13 Tahun
 - 1) Memasuki periode transisi dari anak ke pradewasa; perempuan biasanya lebih dewasa (*mature*) daripada laki-laki, akan tetapi laki-laki memiliki daya tahan dan kekuatan yang lebih.

- 2) Pertumbuhan tumbuh cepat, tetapi kurang teratur, sering menyebabkan keseimbangan tubuh terganggu, karena gerakan-gerakannya cenderung kaku/wagu (*awkward*), dapat berlatih sampai penat.
- 3) Lebih mementingkan keberhasilan kelompok/ tim, disbanding individu; lebih menyenangi permainan dan pertandingan yang menggunakan peraturan resmi dan lebih terorganisir; ingin diakui dan diterima sebagai anggota kelompok.
- 4) Adanya minat dalam aktivitas yang dapat meningkatkan kemampuan dan ketrampilannya; mulai adanya minat untuk latihan fisik.
- 5) Senang berpartisipasi dalam kegiatan rekreatif aktif; perlu ada bimbingan dan pengawasan dalam pergaulannya dengan lawan jenis.
- 6) Kesadaran diri mulai tumbuh; demikian pula emosi, meskipun masih kurang terkontrol/ terkendali; mencari persetujuan orang dewasa.
- 7) Peduli akan prosedur-prosedur demokratis dan group planning (perencanaan tim/ *group*); semakin kurang dapat menerima sikap otoritas dan otokrasi orang lain.

E. Anak Usia Dini dalam Latihan Bulutangkis

Piramida pembinaan olahraga merupakan salah satu mata tangga yang selalu dilalui untuk mencapai prestasi yang tinggi. Piramida ini diawali permasalahan, selanjutnya dilakukan *talent scouting*, dilanjutkan pembinaan multilateral, spesialisasi cabang olahraga yang ditekuni dan tahap pemantapan prestasi (FIK, 2009: 31). Lebih jelas piramida pembinaan olahraga prestasi dapat dilihat sebagai berikut:

pembinaan olahraga prestasi dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 6. Piramida Pembinaan Olahraga Prestasi
(FIK, 2009: 32)

Dalam tahapan pencapaian prestasi puncak perlu dilakukan latihan yang teratur, terstruktur, terukur dan terprogram. Tahapan latihan dibedakan menjadi jangka pendek, menengah, dan jangka panjang. Anak usia dini kurang lebih dimulai dari usia 8-10 tahun ini sangat perlu diberikan latihan kontinyu, meningkat dan berkesinambungan dari tahapan pemanduan bakat/ pembibitan, pembentukan, spesialisasi cabang olahraga dan peningkatan prestasi (FIK, 2009: 32).

Pembinaan latihan anak usia dini dalam olahraga bulutangkis rentang usia 10-12. Gambaran Perkembangan Usia dikaitkan dengan Perkembangan kemampuan pada masing-masing cabang olahraga dijelaskan dalam tabel berikut (FIK, 2009: 17):

Tabel 1. Gambaran perkembangan usia dikaitkan dengan perkembangan kemampuan pada beberapa cabang olahraga

No	Cabor	Mulai Latihan	Usia Mulai Spesifikasi	Usia Meraih Prestasi
1.	Badminton	10-12	14-16	20-25
2.	Bola Basket	10-12	15-16	22-28
3.	Sepakbola	10-12	14-16	22-26
4.	Tenis Meja	8-9	13-14	22-25

Menurut PBSI (2008: 34) pembagian kelompok badminton umur dihitung sesuai tahun berjalan yaitu: a) Usia Dini ; di bawah 10 tahun, b) Anak-anak : di bawah 12 tahun, c) Pemula : dibawah 14 tahun, d) Remaja : di bawah 16 tahun, e) Taruna : di bawah 19 tahun, f) Dewasa : bebas, g) Veteran: 35 tahun ke atas, 45 tahun keatas, dan seterusnya interval 5 tahun.

F. Bermain

Menurut Sukintaka (1992: 37) menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela dan didasari oleh rasa senang untuk memperoleh kesenangan. Aktivitas bermain bukan hanya merupakan aktivitas jasmani saja tetapi juga menyangkut fantasi, logika, dan bahasa. Bermain membutuhkan keterpaduan antara fisik dalam hal ini aktivitas jasmani dan psikis yaitu logika, persepsi, asumsi, emosi, keberanian, kecerdasan, dan lain-lain.

Menurut Huizinga dalam Ahmad Rithaudin (2010: 47) bermain merupakan suatu perbuatan atau kegiatan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tetapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri disertai oleh perasaan tegang, gembira dan kesadaran berbeda dari kehidupan sehari-hari. Begitu juga menurut Sukintaka (1992: 76) bermain merupakan suatu bentuk kegiatan yang sangat disenangi oleh anak. Karena rasa senang inilah akan terbentuk suatu situasi yang dapat digunakan sebagai wahana untuk mencapai tujuan berlatih melatih. Bermain dapat dilakukan siapa saja dan kapanpun, menurut Sukintaka (1992: 1)

bermain telah menjadi kenyataan merupakan gejala yang menyebar luas dalam macam-macam kalangan masyarakat. Baik golongan anak-anak, remaja, orang dewasa, laki-laki maupun perempuan. Jadi, bermain itu tidak terbatas oleh umur dan status sosialnya. Pada atlet usia dini di klub, rasa senang akibat bermain merupakan modal utama untuk menimbulkan situasi yang menyenangkan dalam melaksanakan kegiatan berlatih melatih.

Bermain merupakan unsur penting dalam kehidupan anak-anak setiap harinya dan anak-anak akan merasa senang karena dapat bermain. Adanya hasrat dan keinginan untuk bergerak menyebabkan anak merasa sedih apabila tidak bisa bergerak. Di lingkungan klub bulutangkis anak-anak tetap akan bermain karena di sana banyak teman-teman yang sebaya dan memungkinkan untuk bermain kelompok, karena aktivitas bermain dapat dikelompokkan berdasarkan jumlah pemain. Menurut Sukintaka (1992: 87-88) Bermain itu dapat dibagi menjadi :

- a. Bermain sendiri yaitu merupakan permainan yang dilakukan oleh anak benar-benar tanpa teman bermain atau lawan bermain. Permainan ini bisa dilakukan oleh anak pada kelompok umur anak pra klub kebawah. Contohnya permainan berjualan, mobil-mobilan atau boneka-bonekaan.
- b. Bermain bersama yaitu merupakan permainan yang dilakukan dua orang anak atau lebih. Pada permainan ini tidak ada anak sebagai lawan. Biasanya permainan bersama ini dimainkan oleh anak-anak pra klub sampai umur 10 tahun. Pada permainan ini biasanya ada pembagian tugas peranan. Contohnya bermain menjala ikan.
- c. Bermain tunggal yaitu pada waktu bermain ada lawan bermain, dan keduanya berusaha untuk memenangkan permainan dengan pencapaian angka atau nilai yang sudah ditentukan. Contohnya pada permainan tenis meja, bulu tangkis.
- d. Bermain beregu, ialah pada waktu bermain ada teman dalam satu regu dan ada lawan bermain yang berteman juga. Contohnya pada permainan sepakbola, bolavoli.

G. Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Giri Hendra Permana (2010) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran dan Latihan *Pocket Book* “Bermain Bulutangkis yang Menyenangkan” dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Permainan Bulutangkis untuk Anak Usia Dini”.

Metode Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development) yang menggunakan 10 langkah dalam penelitian pengembangan. Pengembangan Media pembelajaran dan latihan buku saku bulutangkis, terlebih dahulu divalidasi 2 ahli (1 ahli materi dan 1 ahli media).

Melakukan 2 kali uji coba, uji coba kelompok kecil (5 anak latih) dan uji coba lapangan (10 anak latih). Penentuan subjek dengan penentuan *simple random sampling*. Subyek dalam penelitian ini adalah PB Semboja Wonosari, Gunungkidul. Analisis data dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif presentase. Hasil penelitan dan pengembangan menyatakan bahwa data hasil uji coba kelompok kecil 99% (layak) dan uji coba kelompok besar (100%). Secara keseluruhan media pembelajaran dan buku saku bulutangkis yang digunakan untuk pembelajaran dan latihan pada anak usia dini dinyatakan layak digunakan (95,5%).

H. Kerangka Berpikir

Kemampuan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi dewasa ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pelatihan, salah satunya dimanfaatkan pada proses pelatihan di klub. Dengan berbagai permasalahan anak penggunaan variasi alat yang sudah ada dapat membantu anak dalam mengatasi permasalahan yang mereka hadapi khususnya pada saat pelatihan bulutangkis. Ada beberapa materi dasar yang diajarkan dalam pelatihan bulutangkis dimana dengan modifikasi *shuttlecock*, maka diharapkan proses pelatihan bulutangkis dapat berjalan dengan lancar sehingga bernilai guna serta efektif dan efisien.

Pemanfaatan variasi alat yang sudah ada bisa dilakukan dengan penggunaan variasi warna merah, kuning, hijau, biru, dan ungu. Variasi warna *shuttlecock* pelangi yang menarik, efektif, dan efisien sangat banyak membantu anak dalam penyerapan materi, terutama dalam menjawab permasalahan belajar yang dialami anak dan erat kaitannya dengan masalah minat berlatih anak.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Seperti yang dikutip oleh Syarif Hidayat (2010), menurut Borg and Gall memberikan batasan tentang penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu *shuttlecock* pelangi.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan model deskriptif prosedural yang menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model pengembangan yang menggariskan langkah-langkah dan harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Ada tiga tahapan dasar yang harus dilakukan oleh pengembang yaitu konseptualisasi masalah, pembuatan produk dan uji coba produk. (Sugiyono, 2013:297).

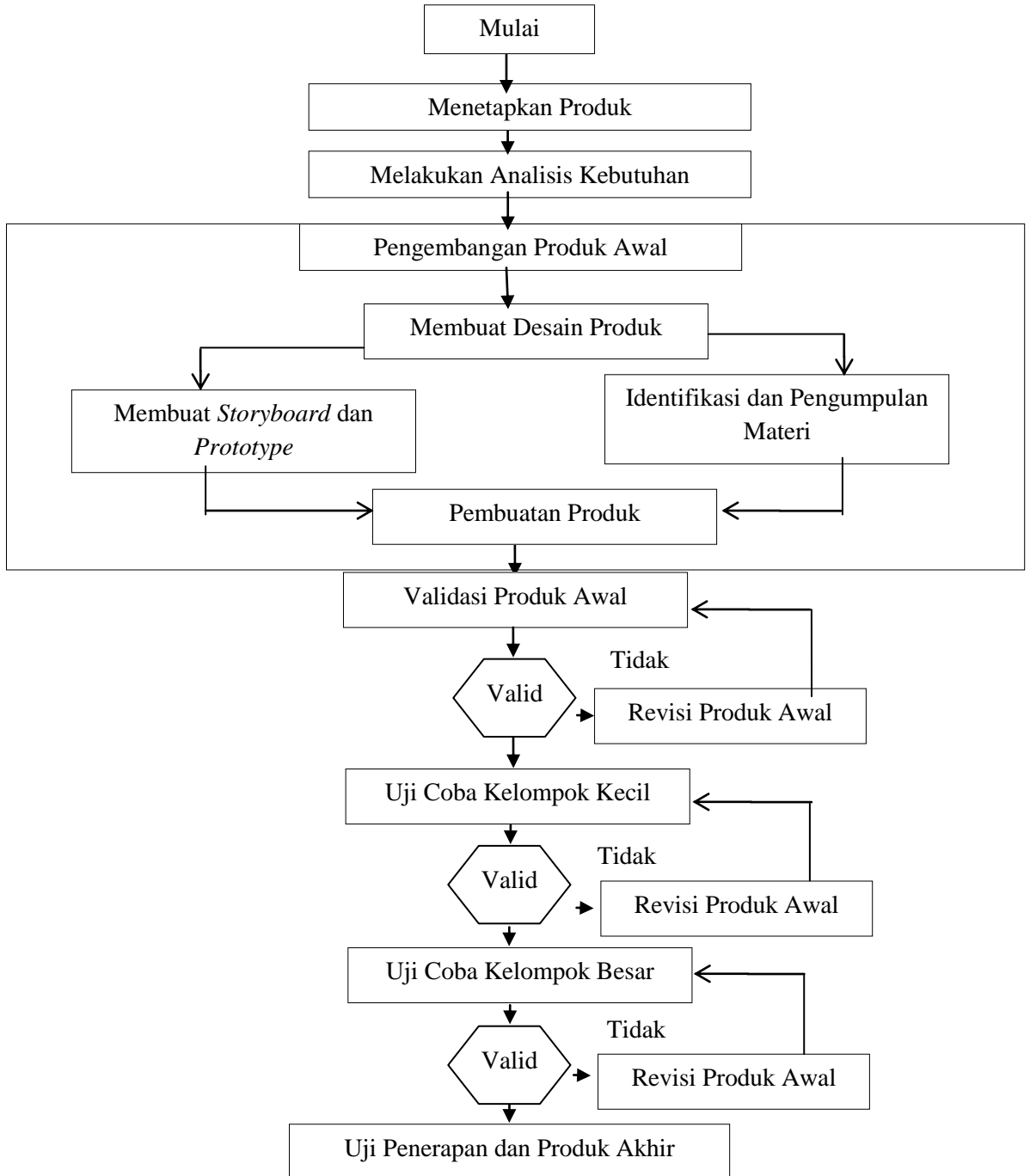
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Agar tidak terjadi salah pemahaman dalam penelitian ini, maka akan dikemukakan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pengembangan buku panduan *shuttlecock* pelangi untuk atlet usia dini yaitu usaha dalam menciptakan buku panduan tentang variasi *shuttlecock* dengan warna-warni yang ditujukan menarik minat berlatih untuk atlet usia dini.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan buku panduan *shuttlecock* pelangi untuk atlet usia dini yaitu sebagai berikut:



Gambar 7. Bagan prosedur pengembangan buku panduan *shuttlecock* pelangi untuk atlet usia dini.

D. Uji Coba Produk

1. Produk yang diuji coba

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk mengkaji keefektifan produk tersebut supaya diterima masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut. Produk hasil pengembangan yang telah selesai dibuat berupa buku panduan *shuttlecock* pelangi kemudian dilakukan uji coba kepada *responden* atau atlet usia dini.

2. Desain Uji Coba

Desain uji coba meliputi dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

- a. Uji coba kelompok kecil yaitu berjumlah 15 atlet yang dipilih secara acak namun representatif mewakili populasi. Data yang digunakan untuk merevisi produk dan setelah direvisi maka dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar.
- b. Uji coba kelompok besar merupakan uji coba tahap akhir, uji coba dilakukan pada 30 atlet.

Hasil uji coba berupa data yang dianalisis dan dijadikan pegangan untuk revisi produk buku panduan *shuttlecock* pelangi.

3. Subyek uji coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah Atlet PB Elang Yogyakarta. Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dengan metode *purposive sampling*. Menurut Suharsimi Arikunto (2004:84) *purposive sampling* adalah pengambilan

sampel menurut kriteria yang telah ditentukan. Kriteria sampel yaitu anak usia dini kurang dari 10 tahun yang sudah mampu bermain bulutangkis, mampu membaca, dan menulis.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan pada pengembangan buku panduan *shuttlecock* pelangi berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari penilaian kualitas produk tampilan buku yang dapat digunakan untuk kepentingan pengembangan mutu produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor yang didapat dari kuesioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan atlet.

1. **Data dari ahli materi:** Berupa kualitas produk ditinjau dari aspek isi materi dan desain pada pengembangan buku panduan *shuttlecock* pelangi yang sedang dalam proses pengembangan.
2. **Data dari ahli media:** Berupa kualitas teknik tampilan, kesesuaian, dan keterbacaan menyampaikan konten tertentu dalam produk yang sedang dikembangkan.
3. **Data dari Atlet:** Berupa kualitas produk ditinjau dari daya tarik atlet. Data ini digunakan untuk menganalisa daya tarik dan ketepatan materi buku yang diberikan kepada atlet, serta sebagai acuan pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan buku panduan *shuttlecock* pelangi yang sedang dalam proses pengembangan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Analisis data mencakup seluruh kegiatan

mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Setelah data terkumpul, maka data tersebut akan diolah. Teknik analisa data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik analisa kuantitatif yang bersifat penilaian menggunakan angka.

Persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentasekan dan disajikan tetap berupa persentase. Adapun rumus perhitungan kelayakan menurut Sugiyono (2013:559), adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus: } \frac{SH}{SK}$$

Keterangan:

SH: Skor Hitung

SK: Skor Kriterion atau Skor Ideal

Hasil perhitungan data selanjutnya dibuat dalam bentuk persentase dengan dikalikan 100%. Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan media buku panduan dan shuttlecock pelangi dalam penelitian pengembangan ini digolongkan dalam empat kategori kelayakan dengan menggunakan Skala sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Persentase Kelayakan

No	Skor dalam persentase	Kategori Kelayakan
1	<40%	Tidak Baik/Tidak Layak
2	40%-55%	Kurang Baik/Kurang Layak
3	56%-75%	Cukup Baik/Cukup Layak
4	76%-100%	Baik/Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto (1993:210)

Angket yang digunakan dalam peneitian ini adalah angket penilaian atau tanggapan dengan bentuk jawabandan keterangan penilaian 1: Sangat tidak setuju/sangat tidak layak, 2 : Tidak sesuai/tidak layak, 3 : Sesuai/layak, 4 : Sangat sesuai/sangat layak.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Produk “*Shuttlecock Untuk Anak Usia Dini*”

Media pelatihan dikembangkan berupa media *shuttlecock* yaitu dalam bentuk *shuttlecock warna-warni*. Produk awal yang dihasilkan dinamakan “*Shuttlecock Untuk Anak Usia Dini*” untuk memberikan pemahaman mengenai olahraga bulutangkis kepada anak usia dini. Produk media pelatihan “*Shuttlecock Untuk Anak Usia Dini*” ini dikembangkan dengan konsep memperkenalkan olahraga bulutangkis sejak usia dini. Dengan demikian “*Shuttlecock Untuk Anak Usia Dini*” diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menarik dan disukai atlet-atlet usia dini, sehingga dapat menjadi alternatif dalam memperkenalkan olahraga bulutangkis untuk anak usia dini.

Produk “*Shuttlecock Untuk Anak Usia Dini*” yang dikembangkan adalah *shuttlecock* pelangi dan buku pembuatan *shuttlecock*. *Shuttlecock* dibuat dengan banyak varian warna yang diharapkan dapat menarik perhatian atlet usia dini, sehingga dapat disukai oleh anak usia dini. Dengan ketertarikan anak usia dini terhadap media tentunya berpengaruh terhadap minat untuk berlatih hingga berprestasi.

B. Hasil Penelitian Produk “*Shuttlecock untuk Anak Usia Dini*”

1. Validasi Ahli

Pengembangan media pelatihan “*Shuttlecock Untuk Anak Usia Dini*” divalidasi oleh para ahli dibidangnya, yaitu seorang ahli media pelatihan

dan ahli materi bulutangkis. Tinjauan ahli ini menghasilkan beberapa revisi sebagai berikut:

a. Data Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Tri Hadi Karyono, M.Or beliau adalah salah seorang dosen Kepelatihan Bulutangkis, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai ahli materi karena kompetensinya dibidang olahraga bulutangkis sangat memadai.

Pengambilan data ahli materi tahap I dilakukan pada tanggal 8 April 2015, diperoleh dengan cara memberikan produk awal media dan buku “*Shuttlecock Untuk Anak Usia Dini*” beserta lembaran penilaian yang berupa kuesioner atau angket.

Table 3. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi “*Shuttlecock untuk Anak Usia Dini*” Tahap Pertama

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
I	BUKU					
A.	Isi/ Materi					
1.	Materi Media “Pembuatan <i>Shuttlecock</i> untuk Anak Usia Dini.				√	
2.	Materi yang disajikan media “Buku Pembuatan <i>Shuttlecock</i> untuk Anak Usia Dini” mudah dipahami.				√	
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				√	
4.	Gambar yang disajikan sudah sesuai.				√	
5.	Materi yang disajikan memiliki tujuan yang jelas untuk anak usia dini.				√	

II.	SHUTTLECOCK					
B.	Strategi Pelatihan					
6.	Warna kok pelangi menarik untuk anak usia dini			√		
7.	Membantu meningkatkan motivasi anak usia dini dalam berlatih			√		
8.	Latihan lebih menyenangkan				√	

Pertanyaan :

- 1) Apakah materi dalam media “*Shuttlecock Untuk Anak Usia Dini*” ini sudah layak menjadi materi atas sumber belajar bagi Anak Usia Dini?

Jawaban: Ya, perlu revisi.

- 2) Apakah materi dalam media “*Shuttlecock Untuk Anak Usia Dini*” ini sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi?

Jawaban: Setelah ada revisi baru bisa diujicobakan.

Pada kolom komentar dan saran, ahli materi memberi masukan pada produk “*Shuttlecock Untuk Anak Usia Dini*” dalam satu *shuttlecock* warna bulu lebih dari satu dan isi tulisan perlu dikonsultasikan ahli bahasa.

Tabel 4. Data Hasil Penilaian *Shuttlecock Untuk Anak Usia Dini* Ahli Materi Tahap Pertama

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Buku	20	20	100%	Layak
2.	<i>Shuttlecock</i>	10	12	83%	Layak
Skor Total		30	32	94%	Layak

Pada validasi tahap pertama persentase yang didapatkan 94% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada

tahap validasi pertama materi *shuttlecock* pelangi yang dikembangkan dari aspek kelayakan isi materi mendapatkan kategori “Layak”.

b. Validasi Ahli Media Tahap Pertama

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Nawan Primasoni, M.Or beliau adalah salah seorang dosen Kepelatihan Bulutangkis, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai ahli media karena kompetensinya di bidang olahraga bulutangkis sangat memadai.

Table 5. Hasil Penilaian Validasi Media “Shuttlecock untuk Anak Usia Dini”. Tahap pertama.

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
I.	BUKU					
A.	TAMPILAN					
	1. Tata Tulis		√			
	2. Ukuran Kertas A4				√	
	3. Kejelasan Gambar				√	
	4. Penggunaan Bahasa				√	
	5. Ketepatan pemilihan jenis huruf				√	
	6. Tulisan Mudah dipahami			√		
B.	PENGGUNAAN					
	7. Menarik perhatian			√		
	8. Membantu meningkatkan motivasi			√		
	9. Menambah pengetahuan			√		
II	PRODUK SHUTTLECOCK					
A	TAMPILAN					
	1. Tata tulis		√			
	2. Kesesuaian gambar			√		
	3. Penggunaan bahasa			√		
	4. Ketepatan pemilihan warna cover			√		
B	PENGGUNAAN					
	5. Warna kok menarik perhatian			√		
	6. Latihan lebih menyenangkan			√		
	7. Membantu meningkatkan motivasi			√		

Pertanyaan :

- 1) Apakah media “*Shuttlecock Untuk Anak Usia Dini*” ini sudah layak menjadi media atas sumber belajar bagi Anak Usia Dini??

Jawaban : layak dengan revisi

- 2) Apakah media “*Shuttlecock Untuk Anak Usia Dini*” ini sudah layak diujicobakan tanpa revisi?

Jawaban : layak dengan revisi

Pada kolom komentar dan saran, ahli media memberi masukan pada produk “*Shuttlecock Untuk Anak Usia Dini*” sebagai berikut:
Produk penulis dilabelkan dan tambahkan kalimat-kalimat motivasi dari legenda bulutangkis.

Tabel 6. Data Hasil Penilaian Media *Shuttlecock* untuk Anak Usia Dini Ahli Media Tahap Pertama

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Buku	30	36	83%	Layak
2	<i>Shuttlecock</i>	20	28	72%	Cukup Layak
Skor Total		50	64	78%	Layak

Pada validasi tahap pertama persentase yang didapatkan 78% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pada tahap validasi pertama media *Shuttlecock* Pelangi yang dikembangkan dari aspek kelayakan media mendapatkan kategori “Layak”.

c. Data Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

Table 7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi *Shuttlecock* untuk Anak Usia Dini Tahap Kedua

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
I	BUKU					
A.	Isi/ Materi					
1.	Materi Media “Pembuatan <i>Shuttlecock</i> untuk Anak Usia Dini.				√	
2.	Materi yang disajikan media “Buku Pembuatan <i>Shuttlecock</i> untuk Anak Usia Dini” mudah dipahami.				√	
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				√	
4.	Gambar yang disajikan sudah sesuai.				√	
5.	Materi yang disajikan memiliki tujuan yang jelas untuk anak usia dini.				√	
II.	SHUTTLECOCK					
B.	Strategi Pelatihan					
6.	Warna kok pelangi menarik untuk anak usia dini				√	
7.	Membantu meningkatkan motivasi anak usia dini dalam berlatih				√	
8.	Latihan lebih menyenangkan				√	

Tabel 8. Data Hasil Penilaian *Shuttlecock* untuk Anak Usia Dini Ahli Materi Tahap Kedua

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Buku	20	20	100%	Layak
2.	<i>Shuttlecock</i>	12	12	100%	Layak
Skor Total		32	32	100%	Layak

Pada validasi tahap kedua persentase yang didapatkan 100% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada tahap validasi kedua materi *shuttlecock* pelangi yang dikembangkan dari aspek kelayakan isi materi mendapatkan kategori “Layak”.

d. Validasi Ahli Media Tahap Kedua

Table 9. Hasil Penilaian validasi Media *Shuttlecock* untuk Anak Usia Dini Tahap Kedua

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
I.	BUKU					
A.	TAMPILAN					
	1. Tata Tulis			√		
	2. Ukuran Kertas A4				√	
	3. Kejelasan Gambar				√	
	4. Penggunaan Bahasa				√	
	5. Ketepatan pemilihan jenis huruf				√	
	6. Tulisan Mudah dipahami				√	
B.	PENGGUNAAN					
	7. Menarik perhatian				√	
	8. Membantu meningkatkan motivasi				√	
	9. Menambah pengetahuan				√	
II	PRODUK <i>SHUTTLECOCK</i>					
A	TAMPILAN					
	1. Tata tulis			√		
	2. Kesesuaian gambar				√	
	3. Penggunaan bahasa				√	
	4. Ketepatan pemilihan warna cover				√	
B	PENGGUNAAN				√	
	5. Warna kok menarik perhatian				√	
	6. Latihan lebih menyenangkan				√	
	7. Membantu meningkatkan motivasi				√	

Tabel 10. Data Hasil Penilaian Media *Shuttlecock* untuk Anak Usia Dini Ahli Media Tahap Kedua

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Buku	35	36	97%	Layak
2	<i>Shuttlecock</i>	27	28	96%	Layak
Skor Total		62	64	97%	Layak

Pada validasi tahap kedua persentase yang didapatkan 97% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pada

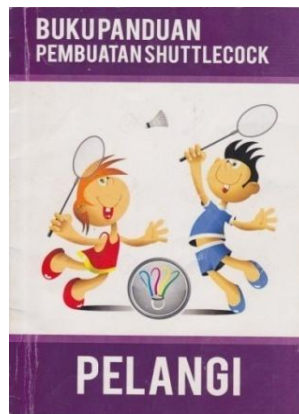
tahap validasi pertama media *shuttlecock* pelangi yang dikembangkan dari aspek kelayakan media mendapatkan kategori “Layak”.

2. Revisi Produk

Revisi dilakukan setelah produk yang *shuttlecock* pelangi diberi penilaian, saran, dan kritikan terhadap kualitas materi dan media pada buku yang dikembangkan, akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi.

a. Produk Awal

1) Sampul Depan



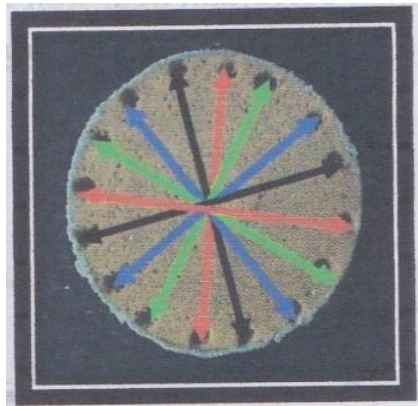
Gambar 8. Sampul Depan sebelum Revisi

2) Sampul Dalam

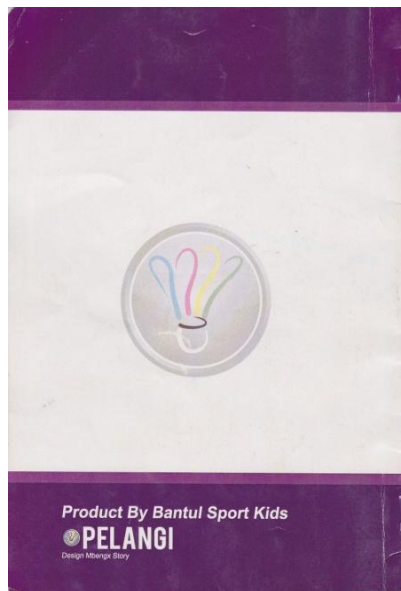


Gambar 9. Sampul Dalam sebelum revisi

3) Tampilan Isi Buku



Gambar 10. Skema Penancangan Sebelum Revisi



Gambar 11. Sampul Akhir Sebelum Revisi

b. Hasil Revisi Produk

Revisi produk *shuttlecock* untuk anak usia dini dilakukan setelah diberi penilaian, saran, dan kritikan terhadap kualitas media serta materi pada buku yang dikembangkan akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi. Tahapan *shuttlecock* pelangi ini mengalami validasi ahli 2 kali dan revisi produk 1 kali, setelah melakukan perbaikan-

perbaikan pada produk kedua, *shuttlecock* pelangi dinyatakan layak oleh para ahli dan diijinkan melanjutkan pada tahap uji coba di Klub Bulutangkis PB Elang Yogyakarta. Kelayakan pada segi media dilihat dari beberapa unsur:

a) Buku

(1) Tampilan

- (a) Tata tulis
- (b) Ukuran kertas A4
- (c) Kejelasan gambar
- (d) Penggunaan bahasa
- (e) Ketepatan penulisan jenis huruf
- (f) Tulisan mudah dipahami

(2) Penggunaan

- (a) Menarik perhatian pembacanya
- (b) Membantu meningkatkan motivasi
- (c) Menambah pengetahuan

b) Produk *Shuttlecock*

(1) Tampilan

- (a) Tata tulis
- (b) Kesesuaian gambar
- (c) Penggunaan bahasa
- (d) Ketepatan pemilihan warna cover

(2) Penggunaan

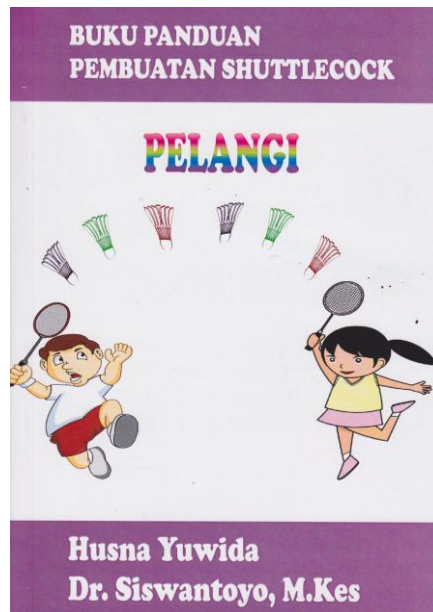
- (a) Warna kok menarik perhatian
- (b) Latihan lebih menyenangkan
- (c) Membantu meningkatkan motivasi

Unsur-unsur penilaian tersebut diambil dari unsur-unsur penilaian media pelatihan pada umumnya. Kemudian kelayakan pada segi materi dilihat dari beberapa aspek sebagai berikut:

- (a) Materi media pelatihan “*Shuttlecock Untuk Anak Usia Dini*” sudah sesuai dengan teori dasar bulutangkis.
- (b) Materi yang disajikan media pelatihan “*Shuttlecock Untuk Anak Usia Dini*” mudah dipahami oleh atlet usia dini usia dini.
- (c) Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh Anak Usia Dini.
- (d) Gambar yang disajikan sudah benar sesuai dengan teknik dasar bulutangkis.
- (e) Materi yang disajikan memiliki tujuan yang jelas untuk memperkenalkan dan memberikan pemahaman mengenai bulutangkis.

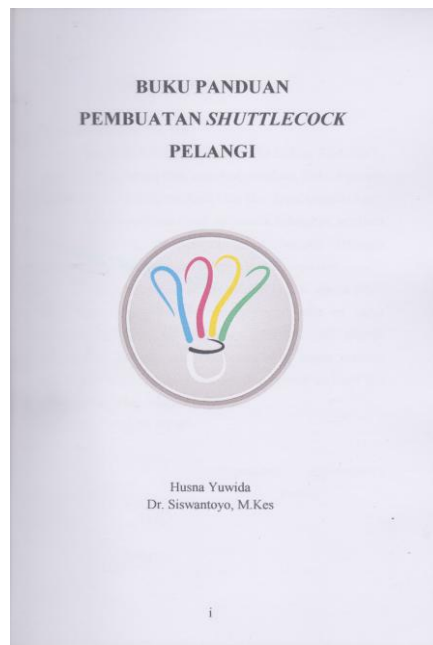
b) Hasil Produk Setelah Revisi

1) Sampul depan



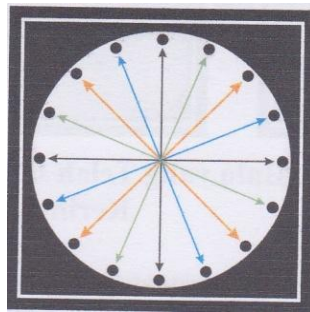
Gambar 12. Tampilan Sampul Depan Setelah Revisi Akhir

2) Sampul Dalam



Gambar 13. Sampul Dalam setelah Revisi Akhir

3) Skema Penancangan Bulu



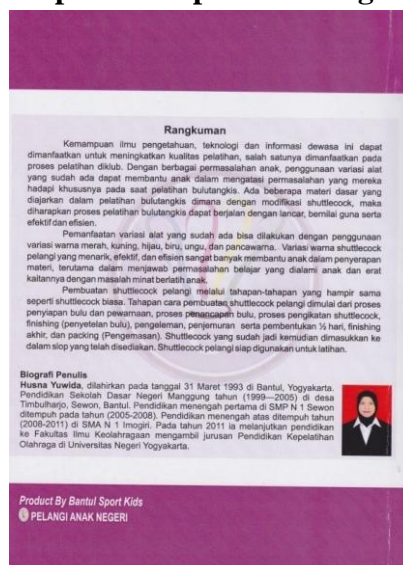
Gambar 14. Skema Penancangan Bulu Setelah Revisi

4) Tampilan Isi Buku



Gambar 15. Skema Pembuatan Shuttlecock Setelah Revisi

5) Tampilan Sampul Belakang



Gambar 16. Tampilan Sampul Belakang Buku

3 Uji Coba Produk

a. Uji Coba Kelompok Kecil

1) Kondisi Subyek Uji Coba

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 15 atlet usia dini di Klub Bulutangkis uji coba dilakukan dalam 1 sesi, setiap sesi dengan waktu 30 menit.

Kondisi selama uji coba kelompok kecil secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Kondisi penjelasan pelatihan atlet usia dini tampak antusias, penasaran dan bertanya-tanya pada pelatih ketika diberikan penjelasan awal mengenai pelatihan yang diberikan. Atlet usia dini sangat antusias dalam bertanya dan membantu teman-temannya pada saat berlatih dan mengamati buku. Penjelasan pelatihan mudah untuk dipahami oleh atlet usia dini.
- b) Kondisi penggunaan *shuttlecock* pelangi dalam pelatihan atlet usia dini tampak bersemangat. Beberapa atlet usia dini bertanya mengenai materi yang belum jelas dan beberapa atlet usia dini terlihat asik membahas *shuttlecock* dalam isi buku.
- c) Kondisi saat pengisian angket atlet usia dini memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, atlet usia dini mengisi dengan teliti. Dengan penuh konsentrasi atlet

usia dini mengisi angketnya, walaupun ada beberapa kesalahan dalam mengisi tapi secara keseluruhan pengisian angket berjalan lancar. Sesekali ada berapa atlet usia dini yang bertanya mengenai maksud pernyataan tersebut, oleh karena itu beberapa atlet usia dini memerlukan bimbingan dan tuntunan untuk mengisi angket.

Tabel 11. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maks.	Persen (%)	Kategori
1.	Media	257	300	85.67	Layak
2.	Desain Shuttlecock Pelangi	256	300	85.33	Layak
Skor Total		513	600	85.50	Layak

Hasil angket atlet usia dini mengenai media *shuttlecock* pelangi menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek media sebesar 85.67% yang dikategorikan “Layak”, segi desain *shuttlecock* pelangi sebesar 85.33% yang dikategorikan “Layak”. Total penilaian uji kelayakan buku dan media latihan *shuttlecock* pelangi menurut responden atlet usia dini sebesar 85.50% dikategorikan “Layak” yang dapat diartikan bahwa buku dan media tersebut layak untuk diujicobakan ke tahap berikutnya.

b. Uji Coba Kelompok Besar

1) Kondisi Subyek Uji Coba

Uji coba kelompok besar dilakukan kepada 30 atlet usia dini di lapangan bulutangkis. Uji coba lapangan dilakukan dalam

1 sesi, waktu setiap sesi 30 menit. Kondisi selama uji coba lapangan secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Kondisi penjelasan pelatihan atlet usia dini tampak antusias, penasaran dan bertanya-tanya pada pelatih dan peneliti ketika diberikan penjelasan awal mengenai pelatihan yang diberikan.
- b) Kondisi penggunaan *shuttlecock* pelangi dalam pelatihan atlet usia dini tampak konsentrasi dan semangat. Beberapa atlet usia dini bertanya mengenai materi yang belum jelas dan prosedur permainan media.
- c) Kondisi saat pengisian angket atlet usia dini berjalan dengan lancar diawali peneliti menjelaskan tata cara pengisian angket. Sedangkan atlet usia dini memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, atlet usia dini mengisi angket dengan teliti. Sesekali ada berapa atlet usia dini yang bertanya maksud dari pernyataan tersebut, oleh karena itu beberapa atlet usia dini memerlukan bimbingan dan tuntunan untuk mengisi angket.

Tabel 12. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Media	557	600	92.83	Layak
2.	Desain Shuttlecock Pelangi	582	600	97.00	Layak
Skor Total		1139	1200	94.92	Layak

Hasil uji angket peserta didik mengenai buku dan media *shuttlecock* pelangi menunjukkan penilaian tentang aspek media sebesar 92.83% yang dikategorikan “Layak”, untuk segi desain *shuttlecock* pelangi sebesar 97.00% yang dikategorikan “Layak”. Total penilaian uji kelayakan media *shuttlecock* pelangi menurut responden atlet usia dini sebesar 94.92% dikategorikan “Layak”.

C. Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara cermat dan teliti dengan analisis data yang diperoleh ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan catatan dari ahli media dan ahli materi, maka diputuskan untuk melakukan revisi yaitu menekankan proses pembuatan *shuttlecock* pelangi dalam isi buku dengan menambahkan gambar alat, menambahkan satu halaman di depan untuk pengantar isi, menambah *content* buku pada kata pengantar, menambah lembar konsep pembuatan, menambah daftar isi, dan halaman buku. Sedangkan pada materi perbaikan kata-kata pada setiap halaman sehingga mudah dipahami oleh pembaca khususnya anak-anak usia dini.
2. Setelah dilakukan beberapa tahap validasi dan revisi pada validasi kedua produk ini dinyatakan layak dan diijinkan untuk melakukan tahap uji coba. Uji coba kelompok kecil terhadap 15 atlet usia dini Klub Bulutangkis PB Elang Yogyakarta juga tidak terdapat kekurangan

sehingga dilanjutkan ke uji coba kelompok besar terhadap 30 atlet usia dini usia dini Klub Bulutangkis PB Elang Yogyakarta.

3. Berdasarkan tes uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan hasil tes dalam kategori “Layak”. Hasil data yang diperoleh diinterpretasikan menurut kategori yang telah ditentukan. Kategori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu untuk nilai $< 40\%$ dikategorikan tidak layak, 41-55% dikategorikan kurang layak, 56-75% dikategorikan cukup layak, dan 76-100% dikategorikan layak.

D. Pembahasan

Pada awal pengembangan *shuttlecock* pelangi ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk awal berupa *shuttlecock* untuk anak usia dini bagi peserta pelatihan bulutangkis di klub. Dalam buku ini peneliti menyajikan proses pembuatan *shuttlecock* pelangi disertai sekilas materi singkat tentang bulutangkis. Proses pengembangan buku melalui prosedur penelitian dan pengembangan. Melalui beberapa perencanaan, produksi dan evaluasi. Kemudian produk dikembangkan dengan bantuan *photoschape*, *photoshop CS6*, dan *corel draw*, setelah produk awal dihasilkan maka perlu dievaluasi kepada para ahli melalui validasi ahli dan perlu diuji cobakan kepada peserta pelatihan anak usia dini. Tahap evaluasi dilakukan pada ahli materi dan ahli media. Sedangkan tahap penelitian dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Proses validasi ahli materi menghasilkan data yang dapat digunakan untuk revisi produk awal. Dalam proses validasi ahli materi ini peneliti menggunakan dua tahap yaitu tahap I dan tahap II. Data validasi tahap I dijadikan dasar untuk merevisi produk untuk menyempurnakan hingga produk siap digunakan untuk uji coba. Setelah selesai validasi ahli materi, maka dengan segera validasi ke ahli media. Dari ahli media didapat data, saran, dan masukan untuk memperbaiki kualitas isi *shuttlecock* pelangi yang sedang dikembangkan. Dalam proses validasi media peneliti melalui dua tahap yaitu tahap I dan tahap II. Data validasi ahli media tahap I dijadikan dasar untuk merevisi produk, setelah selesai revisi yang pertama divalidasi lagi hingga produk siap digunakan untuk uji coba. Uji coba dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap uji kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Kualitas buku dan produk *shuttlecock* pelangi ini termasuk dalam kriteria “Layak” pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis penilaian “Layak” dari kedua ahli baik itu ahli materi dan ahli media, serta dalam penilaian uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Atlet usia dini merasa senang dan antusias dengan adanya produk ini karena atlet usia dini tertarik untuk belajar dan berharap produk ini dapat disebarluaskan untuk atlet usia dini lainnya.

Pelatih dan orang tua atlet usia dini menyambut baik media buku panduan tersebut. Menurut mereka kelebihan media buku panduan tersebut diantaranya tampilan yang menarik, gambar yang digunakan dapat membuat atlet usia dini tertarik dan produk *shuttlecock* sebagai pendukung berlatih

untuk menarik perhatian atlet usia dini. Kelebihan secara visual membuat *shuttlecock* pelangi menjadi menarik dan disenangi oleh anak usia dini. Ketertarikan atlet usia dini terhadap media *shuttlecock* pelangi merupakan motivasi yang dapat meningkatkan proses berlatih. Produk ini juga sangat memungkinkan atlet usia dini untuk memberikan pemahaman mengenai bulutangkis kepada atlet usia dini dan memotivasi atlet usia dini untuk bermain bulutangkis. Selain itu dengan produk ini atlet usia dini dapat berlatih secara aktif dan mandiri karena produk ini mudah untuk digunakan karena pada dasarnya teknis seperti *shuttlecock* warna putih.

Dengan adanya kelebihan-kelebihan dari produk ini adapun kelemahan dalam produk ini diantaranya siswa yang sudah nyaman berlatih menggunakan *shuttlecock* pelangi juga butuh penyesuaian lagi ketika berlatih menggunakan *shuttlecock biasa*, kemudian untuk anak usia dini masih kesulitan dalam membaca *content* penulisan pada buku. Beberapa kelemahan tersebut, diharapkan mendapat perhatian dan upaya pengembangan selanjutnya untuk memperoleh hasil produk yang lebih baik. kenyataan ini akan semakin membuka peluang untuk senantiasa diadakannya pembenahan selanjutnya.

Hasil pengujian dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut ini:

1. Pengujian Kepada Ahli Materi

Hasil uji angket kepada ahli materi menunjukkan tingkat relevansi ke dalam materi tahap pertama sebesar 94% kemudian tahap kedua sebesar 100% yang berarti bahwa materi yang ada dalam media *shuttlecock* pelangi ini layak digunakan dalam pelatihan di lapangan.

2. Pengujian Kepada Ahli Media

Hasil uji angket yang dilakukan kepada ahli media menunjukkan tingkat kelayakan media tahap pertama sebesar 78% kemudian tahap kedua sebesar 97% yang berarti media *shuttlecock* pelangi ini cukup layak digunakan dalam pelatihan bulutangkis.

3. Pengujian Kepada Atlet Usia Dini

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil angket atlet usia dini mengenai media *shuttlecock* pelangi menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek media sebesar 85.67% yang dikategorikan “Layak”, aspek desain *shuttlecock* pelangi sebesar 85.33% yang dikategorikan “Layak”. Total penilaian uji kelayakan media *shuttlecock* pelangi menurut responden atlet usia dini sebesar 85.50% dikategorikan “Layak” yang dapat diartikan bahwa media tersebut layak untuk diujicobakan ke tahap berikutnya.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Hasil uji angket atlet usia dini mengenai media *shuttlecock* pelangi menunjukkan penilaian tentang aspek media sebesar 92.83% yang dikategorikan “Layak”, untuk aspek Desain *shuttlecock* pelangi sebesar 97.00% yang dikategorikan “Layak”. Total penilaian uji kelayakan media *shuttlecock* pelangi menurut responden atlet usia dini sebesar 94.92% dikategorikan “Layak”.

E. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media Buku dan Shuttlecock

Setelah melalui uji coba produk (kelompok kecil dan kelompok) maka dari hasil data yang telah diperoleh dapat dijabarkan kelebihan dan kekurangan media buku dan produk *shuttlecock* pelangi.

1. Kelebihan media:

- a. *Shuttlecock*, dapat menarik perhatian atlet usia dini untuk mengenal teknik dasar bulutangkis.
- b. *Shuttlecock*, dapat dijadikan media atlet usia dini untuk belajar mengenal warna.
- c. *Shuttlecock*, mengungkapkan imajinasi atlet usia dini dalam perpaduan warna.
- d. *Shuttlecock*, sangat menarik perhatian atlet usia dini untuk berlatih sambil bermain.
- e. *Shuttlecock*, menambah variasi latihan bagi pelatih yang melatih anak usia dini.
- f. *Shuttlecock*, atlet usia dini jadi lebih aktif dalam proses latihan.
- g. Untuk buku, dapat menambah pemahaman atlet usia dini terhadap olahraga bulutangkis.

2. Kekurangan media:

- a. Kekurangan dalam media ini adalah siswa perlu penyesuaian kembali dalam menggunakan *shuttlecock* biasa ketika sudah nyaman menggunakan *shuttlecock* pelangi.
- b. Penggunaan bahasa dalam buku tidak hanya ditujukan khusus anak usia dini saja namun juga bagi pelatih serta orang tua atlet usia dini.

- c. Produk *shuttlecock* pelangi memiliki sisi lemah pada salah satu warna *shuttlecock* yaitu warna biru dikarenakan warna biru pada *shuttlecock* tersebut cenderung lebih gelap, apabila dipukul kurang nyaman dan kurang terlihat jelas.

F. Analisis Prespektif Media *Shuttlecock* Pelangi

Sebelum adanya media *shuttlecock* pelangi belum ada media pelatihan yang memberikan motivasi berlatih bulutangkis ke anak usia dini. Pengenalan latihan dasar bulutangkis lebih banyak dikenalkan di klub bulutangkis. Pengenalan teknik dasar bulutangkis di klub bulutangkis bersifat klasik cenderung membosankan bagi anak usia dini selama latihan. Media *shuttlecock* pelangi di desain dengan konsep belajar sambil bermain sehingga diharapkan atlet usia dini dapat mengenal bulutangkis sejak usia dini dan atlet usia dini tidak merasakan kebosanan dengan metode klasikal dan dapat meningkatkan motivasi serta percaya diri atlet usia dini latih dalam berlatih bulutangkis.

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

1. Atlet Usia Dini :

- a. Atlet usia dini lebih termotivasi melalui media *shuttlecock* pelangi, pelatihan bulutangkis lebih menyenangkan dalam bentuk perpaduan warna. Sisi bermain dan berlatih pada anak usia dini dapat tercapai dalam pelatihan bulutangkis.

- b. Atlet dapat latihan dan mengenal olahraga bulutangkis sejak usia dini.
- c. Atlet usia dini lebih aktif dan kreatif dalam berlatih menggunakan *shuttlecock* pelangi.

2. Pelatih dan Pembina Bulutangkis:

- a. Pelatih lebih efisien waktu dalam pelatihan, media ini di desain atlet usia dini dapat berlatih bulutangkis secara mandiri di rumah.
- b. Pelatih lebih mudah mengelola atlet usia dini dengan media ini dan pelatih lebih mudah untuk mengelola latihan dengan karakteristik atlet usia dini yang aktif serta gemar bermain.
- c. Pelatih mempunyai media pelatihan yang baru dan menarik
- d. Pelatih dapat memberikan pelatihan berlatih dan mengamati buku serta produk *shuttlecock* dalam beberapa warna

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian pengembangan media *shuttlecock* untuk anak usia dini dikategorikan layak digunakan sebagai media pelatihan untuk memberikan pemahaman mengenai olahraga bulutangkis untuk anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian dari ahli materi 92.83% dan ahli media 97.00% serta berdasarkan hasil ujicoba lapangan dari 94.92%.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Pada penelitian pengembangan *shuttlecock* pelangi ini mempunyai beberapa implikasi secara praktis diantaranya :

1. Pengenalan olahraga bulutangkis bisa dilakukan sejak dini di klub bulutangkis.
2. Semakin bervariasi latihan bulutangkis khususnya pembinaan untuk anak usia dini.
3. Sebagai motivasi pelatih untuk menghasilkan media-media pelatihan, guna memecahkan masalah-masalah praktis dalam proses pelatihan.
4. Sebagai media promosi pengenalan dan pengembangan pelatihan bulutangkis.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa keterbatasan dalam penelitiannya diantaranya:

1. Sampel uji coba masih terbatas dikarenakan keterbatasan waktu, atlet usia dini, dan biaya penelitian.

2. Pembuatan desain gambar yang membutuhkan waktu lama sehingga menghambat proses penelitian.
3. Salah satu warna produk *shuttlecock* pelangi berwarna biru yang kurang nyaman digunakan.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan bahwa media *shuttlecock* pelangi dengan pelatihan dasar bulutangkis untuk anak usia dini sudah layak dan tervalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan media bulutangkis, maka ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pelatih bulutangkis yang mengacu pada pembinaan anak usia dini, agar dapat memanfaatkan media *shuttlecock* pelangi ini sebagai variasi dalam penyampaian materi untuk menarik dan memotivasi atlet usia dini didik.
2. Sebagai klub bulutangkis anak usia dini agar dapat memanfaatkan *shuttlecock* pelangi sebagai media edukasi dalam memperkenalkan olahraga bulutangkis.
3. Bagi atlet usia dini, agar lebih termotivasi dalam berlatih dan mengamati buku sambil berlatih bulutangkis menggunakan *shuttlecock* pelangi ini.
4. Bagi praktisi media pelatihan, agar dapat menguji tingkat keefektifannya dalam pelatihan dan latihan dengan melakukan penelitian-penelitian terhadap media *shuttlecock* pelangi dan membuat media pelatihan yang lebih bervariasi.
5. Bagi mahasiswa pendidikan kepelatihan olahraga, jangan ragu untuk mengambil judul skripsi tentang pengembangan media. Suatu media

layak atau tidak layak tergantung pada bagaimana mengemasnya atau mengembangkannya dan kepraktisan penggunaannya serta kesediaan alat dan tempat dimana kita akan menerapkannya.

6. Mahasiswa pendidikan kepelatihan olahraga cabang bulutangkis diharapkan dapat mengembangkan media *shuttlecock* untuk anak usia dini lebih menarik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rithaudin. (2010). *Aktivitas Akuatik sebagai Terapi Psikis bagi Anak*. *Jurnal Medikora*. Vol. VI No. 2. Hlm 47.
- Arsyad Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Depdiknas. 2002. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta.
- FIK. (2009). *Buku Ajar Pemanduan Bakat Olahraga*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Giri Hendra Permana. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran dan Latihan *Pocket Book* “Bermain Bulutangkis yang Menyenangkan” dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Permainan Bulutangkis untuk Anak Usia Dini. Skripsi: FIK UNY
- Herman Subardjah. (2000). *Bulutangkis*. Bandung: Pioner Jaya.
- James Poole. (1982). *Belajar Bulutangkis*. Bandung Pionir Jaya.
- Menpora. (1991). *Pedoman Pembinaan dan Pengembangan Olahraga Usia Dini*. Jakarta.
- PBSI. (2008). *Sistem Kejuaraan PBSI*. Jakarta: PBSI
- Rudi Senjaya. (2008). *Penerapan Penelitian dan Pengembangan (Litbang) dalam Penyelenggaraan Pemerintahan Daerah*. Diakses dari <http://bapedakabtasi.wordpress.com/2008/05/05/persfektif-penerapan-penelitian-dan-pengembangan-litbang-dalam-penyelenggaraan-pemerintahan-daerah/>, pada tanggal 7 Agustus 2014, Jam 8.23 WIB.
- Siswantoyo, dkk. (2013). *Buku Panduan Pembuatan Shuttlecock*. Kuala Lumpur: Nizam Printing
- Subarjah dan Hidayah. (2007). *Permainan Bulutangkis*. Bandung: FPOK UPI
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (1993). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

_____. (2004). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sukintaka. (1991). *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.

Syahri Alhusin. (2007). *Gemar Bermain Bulutangkis*. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.

Syarif Hidayat. (2010). *Penelitian dan Pengembangan*. Diakses dari <http://www.klik-m.com/artikel/108-penelitian-pengembangan>, pada tanggal 7 Agustus 2014, Jam 8.23 WIB

Tohar.(1992). *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Semarang: IKIP Semarang.

Tony Grice.(1996). *Bulutangkis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

www.tepokbulu.com, diakses pada tanggal 4 Januari 2015 pukul 20.50 WIB.

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian UNY



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 455/UN.34.16/PP/2015 11 Juni 2015
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian
Yth : Pengelola PB ELANG

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 : Husna Yuwida
NIM : 11602241048
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO)

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Juni s.d Juli 2015
Tempat/obyek : PB ELANG
Judul Skripsi : Pengembangan Pembuatan Shuttlecock Pelangi Untuk Anak Usia Dini

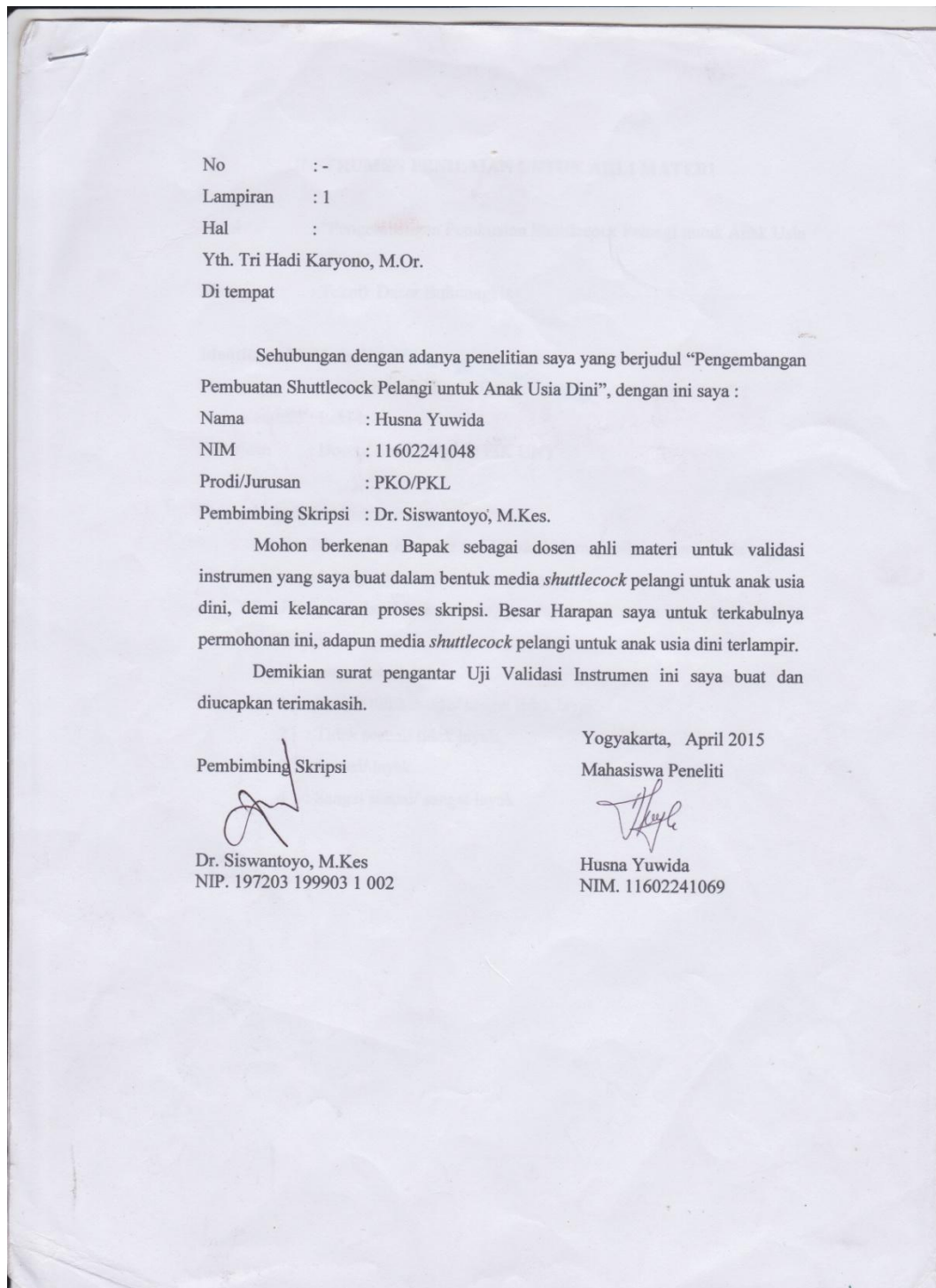
Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,

Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19660824 198601 1 001

Tembusan :
1. Pelatih PB ELANG
2. Kaprodi. PKO
3. Pembimbing TAS
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Validasi Ahli Materi Tahap I



INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI

Judul : "Pengembangan Pembuatan Shuttlecock Pelangi untuk Anak Usia Dini"
Materi : Teknik Dasar Bulutangkis

Identitas Ahli Materi

Nama : Tri Hadi Karyono, M.Or.
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Dosen/ Staff Pengajar FIK UNY

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

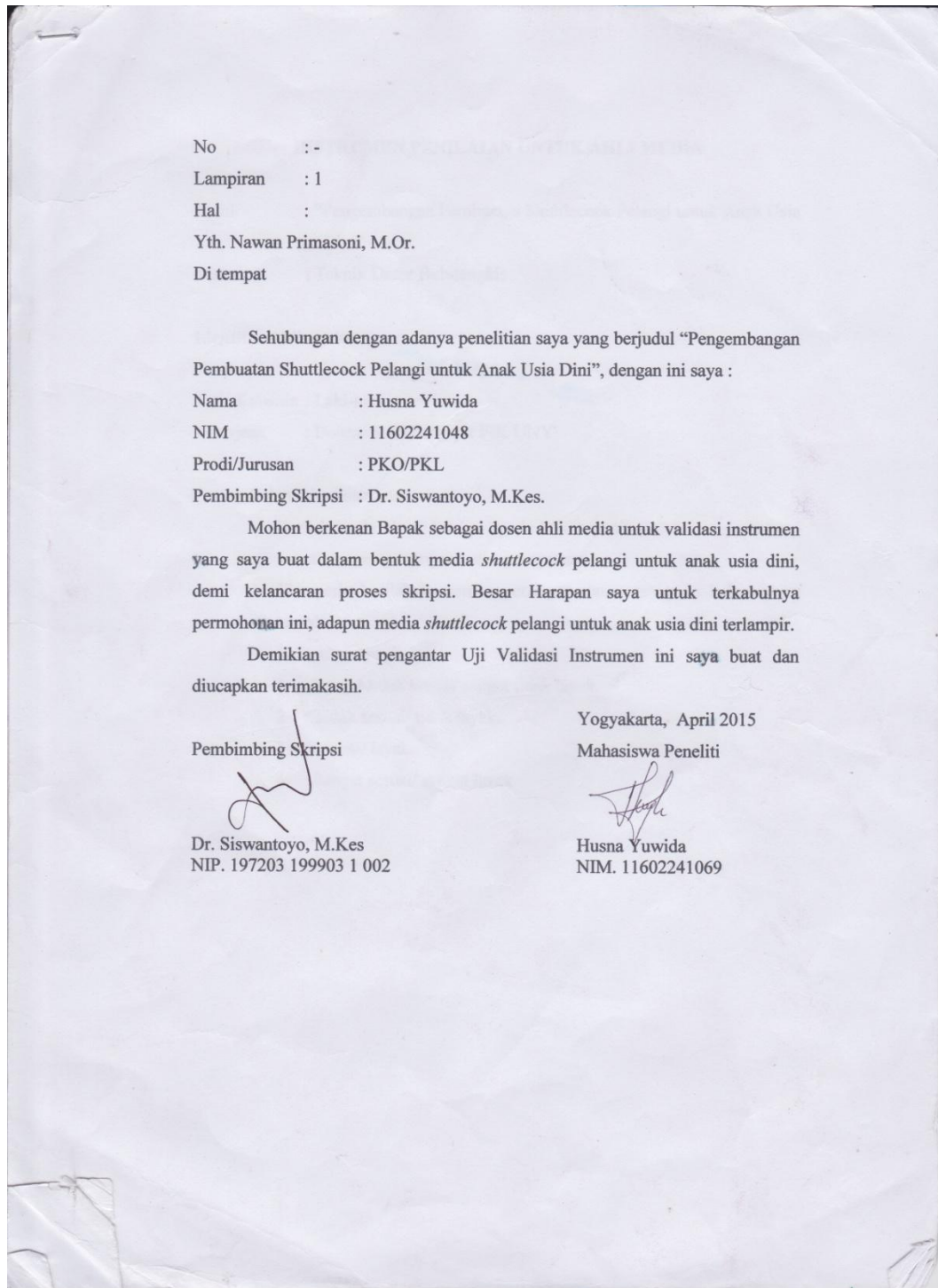
Berilah tanda *check list* (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia.

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
A BUKU						
1.	Materi Media “Pembuatan Shuttlecock Pelangi untuk Anak Usia Dini.				✓	
2.	Materi yang disajikan media “Buku Pembuatan Shuttlecock Pelangi” mudah dipahami.				✓	
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
4.	Gambar yang disajikan sudah sesuai.				✓	
5.	Materi yang disajikan memiliki tujuan yang jelas untuk para pembacanya.				✓	
B SHUTTLECOCK						
6.	Warna kok pelangi menarik untuk anak usia dini.			✓		
7.	Membantu meningkatkan motivasi anak usia dini dalam berlatih.			✓		
8.	Latihan lebih menyenangkan.				✓	

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 BUKU						
1.	Materi Media “Pembuatan Shuttlecock Pelangi untuk Anak Usia Dini.				✓	
2.	Materi yang disajikan media “Buku Pembuatan Shuttlecock Pelangi” mudah dipahami.				✓	
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
4.	Gambar yang disajikan sudah sesuai.				✓	
5.	Materi yang disajikan memiliki tujuan yang jelas untuk para pembacanya.				✓	
B SHUTTLECOCK						
6.	Warna kok pelangi menarik untuk anak usia dini.			✓		
7.	Membantu meningkatkan motivasi anak usia dini dalam berlatih.			✓		
8.	Latihan lebih menyenangkan.				✓	

Lampiran 3. Validasi Ahli Media Tahap I



INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

Judul : "Pengembangan Pembuatan Shuttlecock Pelangi untuk Anak Usia Dini"

Materi : Teknik Dasar Bulutangkis

Identitas Ahli media

Nama : Nawan Primasoni, M.Or.

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Dosen/ Staff Pengajar FIK UNY

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	
I	BUKU					
A.	TAMPILAN		✓			
	1. Tata Tulis		✓	✓		
	2. Ukuran Kertas A4				✓	
	3. Kejelasan Gambar				✓	
	4. Penggunaan Bahasa				✓	
	5. Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
	6. Tulisan mudah dipahami			✓		
B	PENGGUNAAN					
	7. Menarik perhatian pembacanya			✓		
	8. Membantu meningkatkan motivasi			✓		
	9. Menambah pengetahuan			✓		
II	PRODUK SHUTTLECOCK					
A.	TAMPILAN					
	1. Tata Tulis		✓			
	2. Kesesuaian Gambar			✓		
	3. Penggunaan Bahasa			✓		
	4. Ketepatan Pemilihan warna cover			✓		
B	PENGGUNAAN					
	5. Warna kok menarik perhatian			✓		
	6. Latihan lebih menyenangkan			✓		
	7. Membantu meningkatkan motivasi			✓		

Pertanyaan :

1. Apakah media "Pembuatan Shuttlecock Pelangi untuk Anak Usia Dini" ini sudah layak menjadi media atas sumber belajar bagi anak usia dini?

Jawaban :

layak. dengan revisi

2. Apakah media "Pembuatan Shuttlecock Pelangi untuk Anak Usia Dini" ini sudah layak diujicobakan tanpa revisi?

Jawaban :

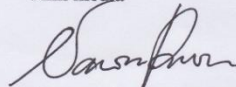
layak dengan revisi

Komentar dan Saran

1. Prosedur penulis sebelumnya
2. Tambahkan kalimat-kalimat motivasi dari kegiatan bulu tangkis

Yogyakarta, April 2015

Ahli media



Nawan Primasoni, M.Or.

NIP. 19840521 200812 1 001

Lampiran 4. Validasi Ahli Materi Tahap II

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI (TAHAP II)
EVALUASI PENGEMBANGAN PEMBUATAN SHUTTLECOCK PELANGI
UNTUK ANAK USIA DINI

Judul	: Pengembangnn Pembuatan Shuttlecock Pelangi Untuk Anak Usia Dini
Materi	: Teknik Dasar Bulutangkis

Identitas Ahli Media

Nama	: Tri Hadi Karyono, M.Or.
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Pekerjaan	: Dosen/Staff Pengajar FIK UNY

Petunjuk Penilaian Instrumen :

1. Berilah tanda (√) 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 cek list (√) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia.

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
I	BUKU					
A	Isi/Materi					
1	Materi media "Pembuatan Shuttlecock Pelangi untuk Anak Usia Dini."				✓	
2	Materi yang disajikan media "Buku Pembuatan Shuttlecock Pelangi untuk Anak Usia Dini" mudah dipahami.				✓	
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
4	Gambar yang disajikan sudah sesuai.				✓	
5	Materi yang disajikan memiliki tujuan yang jelas untuk pembaca.				✓	
II	SHUTTLECOCK					
B	Strategi Pelatihan					
6	Warna kok pelangi menarik untuk anak usia dini.				✓	
7	Membantu meningkatkan motivasi anak usia dini dalam berlatih.				✓	
8	Latihan lebih menyenangkan.				✓	

Pertanyaan :

1. Apakah materi pada media "Pembuatan Shuttlecock Pelangi untuk Anak Usia Dini" sudah layak menjadi materi atas sumber pengetahuan dan pembelajaran bagi anak usia dini?

Jawaban :

Sudah, akan tetapi perlu di Eermah

- Apakah materi pada media "Pembuatan Shuttlecock Pelangi untuk Anak Usia Dini" sudah layak diujicobakan tanpa revisi?

Jawaban :

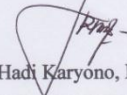
Sudah layak

Komentar dan Saran

[Empty box for comments and suggestions]

Yogyakarta, Juni 2015

Ahli Materi



Tri Hadi Karyono, M.Or

NIP. 19740709 200501 1 002

Lampiran 5. Validasi Ahli Media Tahap II

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA (TAHAP II)
EVALUASI PENGEMBANGAN PEMBUATAN SHUTTLECOCK PELANGI
UNTUK ANAK USIA DINI

No	Kategori	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
Judul		: Pengembangan Pembuatan Shuttlecock Pelangi Untuk Anak Usia Dini			
Materi		: Teknik Dasar Bulutangkis			
Identitas Ahli Media					
Nama		: Nawan Primasoni, M.Or.			
Jenis Kelamin		: Laki-laki			
Pekerjaan		: Dosen/Staff Pengajar FIK UNY			
Petunjuk Penilaian Instrumen :					
1. Berilah tanda (√) 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 cek list (√) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia.

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
I	BUKU					
A	TAMPILAN					
	1. Tata tulis			✓		
	2. Ukuran kertas A4				✓	
	3. Kejelasan gambar				✓	
	4. Penggunaan bahasa				✓	
	5. Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
	6. Tulisan mudah dipahami				✓	
B	PENGGUNAAN					
	7. Menarik perhatian pembacanya				✓	
	8. Membantu meningkatkan motivasi				✓	
	9. Menambah pengetahuan				✓	
II	PRODUK SHUTTLECOCK					
A	TAMPILAN					
	1. Tata tulis			✓		
	2. Kesesuain gambar				✓	
	3. Penggunaan bahasa				✓	
	4. Ketepatan pemilihan warna cover				✓	
B	PENGGUNAAN					
	5. Warna kok menarik perhatian				✓	
	6. Latihan lebih menyenangkan				✓	
	7. Membantu meningkatkan motivasi				✓	

Berilah tanda cek list (√) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia.

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
I	BUKU					
A	TAMPILAN					
	1. Tata tulis			✓		
	2. Ukuran kertas A4				✓	
	3. Kejelasan gambar				✓	
	4. Penggunaan bahasa				✓	
	5. Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
	6. Tulisan mudah dipahami				✓	
B	PENGGUNAAN					
	7. Menarik perhatian pembacanya				✓	
	8. Membantu meningkatkan motivasi				✓	
	9. Menambah pengetahuan				✓	
II	PRODUK SHUTTLECOCK					
A	TAMPILAN					
	1. Tata tulis			✓		
	2. Kesesuain gambar				✓	
	3. Penggunaan bahasa				✓	
	4. Ketepatan pemilihan warna cover				✓	
B	PENGGUNAAN					
	5. Warna kok menarik perhatian				✓	
	6. Latihan lebih menyenangkan				✓	
	7. Membantu meningkatkan motivasi				✓	

Pertanyaan :

1. Apakah media "Pembuatan Shuttlecock Pelangi untuk Anak Usia Dini" sudah layak menjadi media atas sumber pengetahuan dan pembelajaran bagi anak usia dini?

Jawaban :

..... *layak + layak*

- Apakah media "Pembuatan Shuttlecock Pelangi untuk Anak Usia Dini" sudah layak diujicobakan tanpa revisi?

Jawaban :

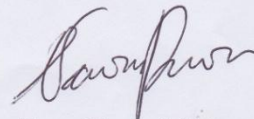
..... *ada revisi*

Komentar dan Saran

*ditulisikan rippons dari
buku ini*

Yogyakarta, Juni 2015

Ahli Media



Nawan Primasoni, M.Or

NIP. 19840521 200812 1 001

Lampiran 6. Rekapitulasi Validasi Ahli

Validasi Ahli Materi Tahap I

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Buku	20	20	100%	Layak
2.	<i>Shuttlecock</i>	10	12	83%	Layak
Skor Total		30	32	94%	Layak

Validasi Ahli Materi Tahap II

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Buku	20	20	100%	Layak
2.	<i>Shuttlecock</i>	12	12	100%	Layak
Skor Total		32	32	100%	Layak

Validasi Ahli Media Tahap I

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Buku	30	36	83%	Layak
2	<i>Shuttlecock</i>	20	28	72%	Cukup Layak
Skor Total		50	64	78%	Layak

Validasi Ahli Media Tahap II

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Buku	35	36	97%	Layak
2	<i>Shuttlecock</i>	27	28	96%	Layak
Skor Total		62	64	97%	Layak

Lampiran 7. Uji Coba Kelompok Kecil

Media

NO	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	Σ	Σ Ideal
R1	Va	3	4	4	3	3	17	20
R2	Kv	3	2	3	3	3	14	20
R3	Ad	3	3	4	4	4	18	20
R4	Iv	4	3	3	3	3	16	20
R5	Jb	3	3	3	4	3	16	20
R6	Ad	4	3	4	4	4	19	20
R7	Ai	4	3	4	4	4	19	20
R8	Rf	4	4	4	5	3	20	20
R9	Hg	4	4	3	3	3	17	20
R10	Ig	4	4	3	3	3	17	20
R11	Oc	3	3	3	3	3	15	20
R12	Nt	4	4	4	4	4	20	20
R13	Kl	3	3	3	3	3	15	20
R14	Sb	3	3	4	4	3	17	20
R15	Na	3	4	3	4	3	17	20

Persen $\frac{257}{300}$
85,67

Desain Shuttlecock Pelangi

NO	P6	P7	P8	P9	P10	Σ	Σ Ideal
R1	3	4	3	3	3	16	20
R2	3	4	3	2	4	16	20
R3	4	3	3	4	4	18	20
R4	4	4	4	4	4	20	20
R5	4	3	3	3	3	16	20
R6	4	3	3	3	3	16	20
R7	4	3	3	3	3	16	20
R8	4	4	5	3	3	19	20
R9	4	4	3	3	4	18	20
R10	4	3	3	4	3	17	20
R11	4	3	3	4	3	17	20
R12	3	3	4	3	4	17	20
R13	3	3	3	3	3	15	20
R14	3	4	4	3	3	17	20
R15	4	4	4	3	3	18	20

Persen $\frac{256}{300}$
85,33

Σ Total	Σ Ideal
33	40
30	40
36	40
36	40
32	40
35	40
35	40
39	40
35	40
34	40
32	40
37	40
30	40
34	40
35	40

$\frac{513}{600}$
85,50

Lampiran 8. Uji Coba Kelompok Besar

Media

NO	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	Σ	Σ Ideal
R1	Sb	4	3	4	2	0	13	20
R2	Asy	4	4	3	3	3	17	20
R3	Hg	4	4	4	4	4	20	20
R4	Ig	4	4	4	4	3	19	20
R5	Oc	3	4	4	4	4	19	20
R6	Br	4	4	4	3	4	19	20
R7	Kl	4	3	4	3	3	17	20
R8	Vl	4	4	4	4	4	20	20
R9	Gl	4	4	4	4	4	20	20
R10	Va	3	3	3	4	4	17	20
R11	Ak	4	3	4	4	4	19	20
R12	Ta	4	4	4	4	4	20	20
R13	Iv	4	4	4	3	3	18	20
R14	At	4	4	4	4	4	20	20
R15	Ad	4	3	3	3	4	17	20
R16	Ai	3	4	4	4	4	19	20
R17	Dw	4	4	4	4	3	19	20
R18	Ay	4	4	4	4	4	20	20
R19	Ss	4	3	4	4	4	19	20
R20	Ar	4	3	4	4	4	19	20
R21	Lv	4	4	4	4	4	20	20
R22	Jb	4	4	4	3	4	19	20
R23	Na	4	3	4	4	3	18	20
R24	Al	3	3	3	3	4	16	20
R25	Na	3	4	4	4	4	19	20
R26	Bg	4	4	3	4	4	19	20
R27	Kn	4	4	4	4	4	20	20
R28	Ba	4	4	3	4	4	19	20
R29	Lk	4	4	3	3	4	18	20
R30	Ch	4	4	3	3	4	18	20

557 600

Persen 92,83

Desain Shuttlecock Pelangi

NO	P6	P7	P8	P9	P10	Σ	Σ Ideal	Σ Total	Σ Ideal
R1	4	4	4	3	3	18	20	31	40
R2	4	4	4	3	3	18	20	35	40
R3	4	4	4	4	4	20	20	40	40
R4	4	4	4	4	4	20	20	39	40
R5	3	4	4	3	4	18	20	37	40
R6	4	4	4	4	4	20	20	39	40
R7	4	4	3	4	3	18	20	35	40
R8	4	3	4	4	4	19	20	39	40
R9	4	4	4	4	4	20	20	40	40
R10	4	4	4	4	4	20	20	37	40
R11	4	4	4	4	4	20	20	39	40
R12	4	4	4	4	4	20	20	40	40
R13	4	4	4	4	4	20	20	38	40
R14	3	4	4	3	4	18	20	38	40
R15	4	4	4	4	4	20	20	37	40
R16	4	3	4	4	4	19	20	38	40
R17	4	4	4	4	4	20	20	39	40
R18	4	4	4	4	4	20	20	40	40
R19	4	4	4	4	4	20	20	39	40
R20	4	4	4	4	4	20	20	39	40
R21	4	3	4	4	4	19	20	39	40
R22	4	3	4	4	4	19	20	38	40
R23	4	4	4	4	4	20	20	38	40
R24	4	4	4	4	4	20	20	36	40
R25	4	4	4	4	4	20	20	39	40
R26	4	4	4	4	4	20	20	39	40
R27	4	4	4	4	4	20	20	40	40
R28	3	4	4	3	4	18	20	37	40
R29	4	4	4	4	4	20	20	38	40
R30	4	4	3	4	3	18	20	36	40
						582	600	1139	1200
Persen						97,00		94,92	

Lampiran 9. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN

A. Petunjuk Umum

1. Jawablah pertanyaan angket ini setelah kamu belajar sambil bermain menggunakan “*Shuttlecock* Pelangi untuk Anak Usia Dini”
2. Tulislah terlebih dahulu identitas kamu pada tempat yang telah disediakan!
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum kamu memilih jawaban!
4. Jawablah semua jawaban yang ada dalam angket ini!
5. Setelah menjawab pertanyaan, silahkan kumpulkan kembali angket ini!
6. Jika ada yang tidak mengerti, bertanyalah pada pelatih, pembina, atau peneliti!
7. Selamat Mengerjakan.

B. Identitas Responden

Nama : Kelvin Eduardo D
Jenis Kelamin : Laki-laki
Umur : 9
Klub/ Sekolah : Elang / Budaya Wacana

C. Prosedur Penilaian Instrumen

Berilah tanda *check list* pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan dan pernyataan. Jika perlu berilah komentar, pendapat, atau saran pada kolom tersedia!

D. Keterangan Penelitian

- 1 : STS (Sangat tidak setuju)
- 2 : TS (Tidak setuju)
- 3 : S (Setuju)
- 4 : SS (Sangat Setuju)

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

No	Aspek yang dinilai	SS	S	TS	STS
A	Media				
1	<i>Shuttlecock</i> Pelangi menyenangkan untuk berlatih anak usia dini.		√		
2	<i>Shuttlecock</i> Pelangi efektif untuk berlatih anak usia dini.			√	
3	Motivasi latihan meningkat dengan media <i>Shuttlecock</i> Pelangi.		√		
4	<i>Shuttlecock</i> Pelangi nyaman saat dipukul.		√		
5	Warna <i>Shuttlecock</i> mudah dilihat saat dipukul.		√		
B	Desain <i>Shuttlecock</i> Pelangi				
1	Warna <i>Shuttlecock</i> Menarik		√		
2	Kemasan <i>Shuttlecock</i> Menarik	√			
3	Kerapian <i>Shuttlecock</i> sudah baik		√		
4	Berat <i>Shuttlecock</i> sudah standar			√	
5	Ukuran <i>Shuttlecock</i> sudah standar	√			

Pertanyaan :

1. Apakah media "Shuttlecock Pelangi untuk Anak Usia Dini" ini sudah layak menjadi media atas sumber berlatih bagi anak usia dini?

Jawaban :

..... ya biasa saja, tapi ada yang
..... sulit dilihat

2. Apakah media "Shuttlecock Pelangi untuk Anak Usia Dini" ini sudah layak diujicobakan tanpa revisi (perbaikan)?

Jawaban :

- a. Layak tanpa revisi.
 b. Layak dengan revisi.
c. Belum layak.

Komentar dan Saran

Shuttlecocknya beberapa warna ada yang sulit dilihat, dan ada juga yang bisa dilihat. Ada yang berat, ada yang ringan. Yang paling saya sukai warna biru, kuning.

Lampiran 10. Angket Uji Coba Kelompok Besar

ANGKET PENILAIAN

A. Petunjuk Umum

1. Jawablah pertanyaan angket ini setelah kamu belajar sambil bermain menggunakan “*Shuttlecock* Pelangi untuk Anak Usia Dini”
2. Tulislah terlebih dahulu identitas kamu pada tempat yang telah disediakan!
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum kamu memilih jawaban!
4. Jawablah semua jawaban yang ada dalam angket ini!
5. Setelah menjawab pertanyaan, silahkan kumpulkan kembali angket ini!
6. Jika ada yang tidak mengerti, bertanyalah pada pelatih, pembina, atau peneliti!
7. Selamat Mengerjakan.

B. Identitas Responden

Nama : Aisyah Dwi P.
Jenis Kelamin : Perempuan
Umur : 9 th
Klub/ Sekolah : Elang / SD N Timuran

C. Prosedur Penilaian Instrumen

Berilah tanda *check list* pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan dan pernyataan. Jika perlu berilah komentar, pendapat, atau saran pada kolom tersedia!

D. Keterangan Penelitian

- 1 : STS (Sangat tidak setuju)
- 2 : TS (Tidak setuju)
- 3 : S (Setuju)
- 4 : SS (Sangat Setuju)

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

No	Aspek yang dinilai	SS	S	TS	STS
A	Media				
1	<i>Shuttlecock</i> Pelangi menyenangkan untuk berlatih anak usia dini.	✓			
2	<i>Shuttlecock</i> Pelangi efektif untuk berlatih anak usia dini.	✓			
3	Motivasi latihan meningkat dengan media <i>Shuttlecock</i> Pelangi.		✓		
4	<i>Shuttlecock</i> Pelangi nyaman saat dipukul.		✓		
5	Warna <i>Shuttlecock</i> mudah dilihat saat dipukul.		✓		
B	Desain <i>Shuttlecock</i> Pelangi				
1	Warna <i>Shuttlecock</i> Menarik	✓			
2	Kemasan <i>Shuttlecock</i> Menarik	✓			
3	Kerapian <i>Shuttlecock</i> sudah baik	✓			
4	Berat <i>Shuttlecock</i> sudah standar		✓		
5	Ukuran <i>Shuttlecock</i> sudah standar		✓		

Pertanyaan :

1. Apakah media “Shuttlecock Pelangi untuk Anak Usia Dini” ini sudah layak menjadi media atas sumber berlatih bagi anak usia dini?

Jawaban :

Ya

2. Apakah media “Shuttlecock Pelangi untuk Anak Usia Dini” ini sudah layak diujicobakan tanpa revisi (perbaikan)?

Jawaban :

- a. Layak tanpa revisi.
- b. Layak dengan revisi.
- c. Belum layak.

Komentar dan Saran

komentar: cock nya kreatif

Lampiran 11. Surat Keterangan Penelitian PB Elang

PERSATUAN BULUTANGIS SELURUH INDONESIA

PB. ELANG

Sekretariat : Serangan No 02/88 Yogyakarta.

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : H. Panut Widiatmoko
Jabatan : Ketua Klub
Instansi : PB. ELANG

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Husna Yuwida
NIM : 11602241048
Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO)
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Pada bulan Juni-Juli 2015, mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian "PENGEMBANGAN PEMBUATAN SHUTTLECOCK PELANGI UNTUK ANAK USIA DINI" dengan baik guna memenuhi kewajiban persyaratan penyusunan tugas akhir skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, harap dipergunakan sebagaimana perlunya.

Bantul, Juli 2015

PB. ELANG

Ketua

H. Panut Widiatmoko



Lampiran 12. Dokumentasi



Gambar. Atlet menggunakan *shuttlecock* pada Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar. Atlet mengisi angket pembuatan *shuttlecock* pelangi pada Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar. Atlet menggunakan *shuttlecock* pada Uji Coba Kelompok Besar



Gambar. Atlet mengisi angket pembuatan *shuttlecock* pelangi pada Uji Coba Kelompok Besar

lampiran 13. Biaya Pembuatan Buku dan Shuttlecock Pelangi

Kalkulasi Biaya Pembuatan Buku dan Shuttlecock

A. Biaya Pembuatan Buku

No	Uraian	Satuan	Harga
1.	Kertas		Rp. 6.000,-
2.	Setting		Rp.5.000,-
3.	Print Buku		Rp. 30.000,-
Total			Rp. 41.000,-

B. Biaya Pembuatan Shuttlecock (2 slop)

No	Uraian	Satuan	Harga
1.	Warna Violet	/ 5 gram	Rp. 6.000,-
2.	Warna Kuning	/ 5 gram	Rp. 5.000,-
3.	Warna Hijau	/ 5 gram	Rp. 6.000,-
4.	Warna Biru	/ 5 gram	Rp. 5.000,-
5.	Warna Merah	/ 5 gram	Rp. 6.000,-
6.	Natrium	½ ons	Rp. 4.000,-
7.	H Cl	100 ml	Rp. 3.000,-
8.	Dob Kok	5 buah	Rp. 5.000,-
9.	Bulu	1 ikat	Rp. 60.000,-
10.	Kardus Slop	1 buah	Rp. 1.500,-
11.	Plastik	1 buah	Rp. 500,-
12.	Tutup	1 pasang	Rp. 1.000,-
13.	Lem Fox	½ Kg	Rp. 7.500,-
Total (2 slop)			Rp.110.500,-