

**PENGEMBANGAN MEDIA PELATIHAN *UKEMI* PADA
CABANG OLAHRAGA JUDO BERBASIS *ANDROID***

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Disusun Oleh :

Utari Widya Ningrum

18602241012

PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2022

PENGEMBANGAN MEDIA PELATIHAN *UKEMI* PADA CABANG OLAHRAGA JUDO BERBASIS *ANDROID*

Oleh :

Utari Widya Ningrum

NIM. 18602241012

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan pengembangan dari media pelatihan ukemi yang dikembangkan untuk seseorang pemula, atlet, pelatih dengan mengembangkan media pelatihan ukemi pada cabang olahraga judo.

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE dari *Dick and Carry*. Adapun prosedur penelitian ini yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Perencanaan), *Developmen* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada penelitian ini pengembangan media pelatihan ukemi pada cabang olahraga judo berbasis android divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Penelitian ini dilakukan uji coba dengan kelompok kecil Sentra Olahraga Judo dengan jumlah 14 orang kelompok besar dengan jumlah 27 orang yang terdiri dari pemula, atlet dan pelatih. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan instrumen berupa lembar penilaian. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Dan kriteria sampel pemula, atlet judo, pelatih.

Hasil penelitian mengembangkan media pelatihan ukemi pada cabang olahraga judo berbasis android dikategorikan “Layak”, dilihat dari validasi ahli materi sebesar 91,6%, ahli media sebesar 91,6%. Uji coba kelompok kecil sebesar 79,4% dan kelompok besar sebesar 93%. Dilihat dari nilai rata-rata penilaian ahli materi, ahli media, kelompok kecil, kelompok besar dengan total keseluruhan sebesar 88,9%. Dengan demikian media pelatihan *ukemi* pada cabang olahraga judo berbasis *android* dinyatakan layak digunakan sebagai media referensi pelatihan untuk pemula, atlet dan pelatih.

Kata Kunci : ukemi, judo, pelatihan.

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PELATIHAN UKEMI PADA CABANG OLAHRAGA
JUDO BERBASIS ANDROID**




Disusun Oleh:

Utari Widya Ningrum
NIM. 18602241012

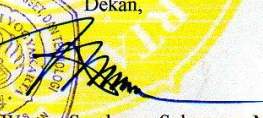
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 12 Januari 2022

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Faidillah Kurniawan, S.Pd., M.Or. Ketua Penguji/Pembimbing		25/01/2022
Ratna Budiarti, M.Or. Sekretaris		14/01/2022
Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S. Penguji		14/01/2022

Yogyakarta, 25 Januari 2022
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Utari Widya Ningrum

NIM : 18602241012

Program Studi : Pendidikan Keperawatan Olahraga

Judul TAS : Pengembangan Media Pelatihan Ukemi Pada Cabang Olahraga Judo
Berbasis Android

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 kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Januari 2021

Yang menyatakan,



Utari WidyaNingrum

NIM . 18602241012

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PELATIHAN *UKEMI* PADA CABANG
OLAHRAGA JUDO BERBASIS *ANDROID***

Disusun oleh:

Utari Widya Ningrum
NIM 18602241012

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Akhir
Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Prof. Dr. Endang Rini Sukanti, M.S
NIP. 19600407 198601 2 001

Yogyakarta, 29 Desember 2021

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Faiddlah Kurniawan, S.Pd.Kor., M.Or.
NIP. 198210102005011002

MOTTO

TARGET, STRATEGI, TOTAL

~ *I Gusti Nyoman*~

TERBENTUR, TERBENTUR LALU TERBENTUK

Jadilah versi terbaikmu. Railah kesempurnaanmu sendiri sehingga kamu tidak akan jatuh ke dalam kesedihan dengan melihat kesempurnaan orang lain

~ **Jalaludin Rumi**~

Biarkan pikiranmu bermimpi

Hatimu Berdoa

Dan tanganmu bekerja

~**Indra Sugiarto**~

Menang Tanpo Ngarosake

~**Supriyatno**~

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, karya sederhana ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya tersayang, Bapak Hi. Supriyatno dan Ibu Hj. Siswati, S.Pd yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal baik moral dan materi.
2. Untuk kedua kakak saya, Arif Hidayat Febriyatno dan Hari Yatno Ari Murti. Dan mba saya, Dian Murtiningrum yang selalu memberikan dukungan dalam mengerjakan tugas skripsi ini.
3. Untuk keluarga besar bapak dan ibu yang sudah membantu selama ini dari awal sampai akhir.
4. Dan teman-teman saya yang sudah memberikan dukungan moral dalam mengerjakan skripsi ini.
5. Serta seluruh anggota UKM Judo UNY.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Media Pelatihan Ukemi pada Cabang Olahraga Judo Berbasis Android” dapat terselesaikan dengan lancar dan tepat waktu.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Sumaryanto M.Kes.,AIFO selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk menuntut ilmu dan memberikan fasilitas belajar bagi penulis.
2. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Prof. Dr. Endang Rini Sukanti, M.S selaku Ketua Jurusan pendidikan kepelatihan olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Bapak Faidillah Kurniawan, S.Pd.Kor., M.Or, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang dengan ikhlas meluangkan waktu, tenaga serta ilmunya guna memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Rumpis Agus Sudarko, M.S, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan selama di perkuliahan dan selaku ahli

materi yang dengan ikhlas meluangkan waktu untuk berdiskusi serta memberikan penilaian terhadap kelayakan materi pada produk yang dikembangkan.

6. Bapak Ir. Satriyo Agung Dewanto, S.T., S.Pd.T., M.Pd, selaku ahli media yang telah ikhlas meluangkan waktu untuk memberikan penilaian serta masukan terhadap kelayakan produk yang dikembangkan.
7. Teman-teman Pendidikan Kepelatihan Olahraga C 2018 yang telah memberikan warna dalam pertemanan semasa di perkuliahan.
8. Untuk para pemula, atlet, pelatih yang sudah membantu dalam penelitian ini.
9. Semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung, yang tidak bisa disebutkan satu persatu atas bantuan dan perhatian selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

Atas segala bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan, maka penulis mengucapkan banyak terima kasih semoga bantuannya mendapatkan balasan dari Allah SWT. Dan berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pada pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Desember 2021

Penulis.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
MOTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4

D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Spesifikasi Produk	6
H. Asumsi Pengembangan	6
BAB II.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Hakikat Pengembangan	8
2. Hakikat Media Pelatihan.....	9
3. Hakikat Teknik Jatuh Ukemi	11
4. Hakikat Judo	15
5. Hakikat Android	17
B. Penelitian Relevan	18
C. Kerangka Berpikir	21
BAB III.....	22
A. Model Pengembangan	22
B. Prosedur Pengembangan	22
C. Uji Coba Produk.....	24
D. Instrumen Pengumpulan Data	26
E. Teknik Analisis Data	31

BAB IV	33
A. Deskripsi Hasil Produk	33
B. Hasil Validasi Produk	36
1. Validasi Ahli Materi Tahap Pertama	36
2. Validasi Ahli Materi Tahap Kedua.....	38
3. Revisi Saran Ahli Materi	42
4. Validasi Ahli Materi Tahap Pertama	42
5. Revisi Saran Ahli Media	45
C. Hasil Uji Coba Produk	50
1. Uji Coba Produk Kelompok Kecil	50
2. Uji Coba Produk Kelompok Besar.....	51
D. Pembahasan.....	52
E. Analisis Kekurangan dan Kelebihan Produk	54
F. Keterbatasan Penelitian.....	54
BAB V	55
A. Kesimpulan	55
B. Implikasi.....	56
C. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penilaian Para Ahli.....	27
Tabel 2. Penilaian Ahli Media	28
Tabel 3. Penilaian Uji Coba	29
Tabel 4. Penilaian Aspek Bahasa	29
Tabel 5. Penilaian Aspek Tampilan	29
Tabel 6. Penilaian Aspek Penggunaan	30
Tabel 7. Persentase Kelayakan	31
Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama.....	36
Tabel 9. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama.....	37
Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Kedua	38
Tabel 11. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua	39
Tabel 12. Revisi Aplikasi Ukemi	40
Tabel 13. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Tahap Pertama.....	42
Tabel 14. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama	44
Tabel 15. Revisi Aplikasi Ukemi	46

Tabel 16. Tampilan Menu Aplikasi.....	48
Tabel 17. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	49
Tabel 18. Hasil Angket Uji Coba Lapangan	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ushiro-ukemi.....	13
Gambar 2. Yoko-ukemi.....	13
Gambar 3. Mae-ukemi	14
Gambar 4. Zenpo-kaiten.....	15
Gambar 5. Skema Kerangka Berpikir	21
Gambar 6. Pengambilan Video	33
Gambar 7. Pengeditan Inshot	33
Gambar 8. Pembuatan Aplikasi	34
Gambar 9. Tampilan Aplikasi Ukemi	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	60
Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian	62
Lampiran 3. Instrumen Penilaian Ahli Materi Tahap I.....	64
Lampiran 4. Instrumen Penilaian Ahli Materi Tahap II.....	67
Lampiran 5. Instrumen Penilaian Ahli Media.....	70
Lampiran 6. Surat Keterangan Permohonan Izin Validasi Ahli Materi.....	73
Lampiran 7. Surat Keterangan Permohonan Izin Validasi Ahli Media	76
Lampiran 8. Instrumen Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	79
Lampiran 9. Instrumen Penilaian Uji Coba Kelompok Besar	82
Lampiran 10. Tabel Hasil Uji Coba Produk	85
Lampiran 11. Tabel Data Hasil Uji Coba Produk	87
Lampiran 12. Surat Permohonan Bimbingan Skripsi	89
Lampiran 13. Lembar Konsultasi.....	90
Lampiran 14. Dokumentasi Uji Coba Produk.....	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Miarso (2007:62) Teknologi adalah proses yang meningkatkan nilai tambah, proses tersebut menggunakan atau menghasilkan suatu produk, produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada, dan karena itu menjadi bagian integral dari suatu sistem.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih pada saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat pesat terhadap kehidupan manusia, pola pemikiran manusia dalam penggunaan teknologi. Teknologi sangat penting dalam bidang olahraga dapat memberikan dukungan untuk mendapatkan informasi secara cepat.

Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak terlepas dari teknologi yang berkembang setiap zamannya, dan semakin berkembang pula pola pikir setiap manusia sehingga manusia diharuskan mengikuti perkembangan teknologi yang terus semakin maju. Pada dasarnya teknologi sangatlah berguna untuk semua manusia, mulai mempermudah kita dalam berkomunikasi dengan cepat tanpa harus menunggu lama, mengerjakan tugas dengan baik dan memberikan kemudahan dalam pekerjaan.

Android adalah sistem operasi untuk perangkat *Mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android adalah platform terbuka yang memungkinkan pengembang menciptakan aplikasi. Android didistribusikan dengan dua jenis. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari *Google* atau *Google Mail Service (GMS)*. Kedua adalah yang tidak mendapatkan dukungan langsung dari *Google* atau *Open Handset Distribution (OHD)* (Nazrudin Safaat, 2015: 1).

Olahraga juga merupakan bidang yang tidak terlepas dari teknologi seperti contohnya cabang olahraga judo, bulutangkis, sepak bola, basket. Sehingga teknologi dapat mendukung kegiatan olahraga agar mendapatkan informasi secara cepat, tepat dan akurat dalam penilaian ataupun *point*.

Judo merupakan cabang olahraga beladiri yang berasal dari Jepang dan judo saat ini sudah menjadi populer diberbagai dunia. Judo didirikan oleh professor Jigoro Kano pada tahun 1882. Pada *Ukemi* masih banyak yang melakukan ukemi dengan tidak sempurna dapat mengakibatkan cedera sedang maupun tinggi. Judo merupakan perkembangan cabang olahraga jujitsu merupakan bela diri kuno dari Jepang yaitu perkelahian dengan menggunakan tangan kosong, dalam olahraga Judo ada yang dinamakan tori dan uke, tori adalah orang yang melakukan gerakan

bantingan sedangkan uke adalah orang yang di banting. Atlet yang mengikuti beladiri judo atau atlet judo disebut dengan judoka.

Karena kurangnya referensi tentang judo maka mengembangkan media latihan berbasis android agar bisa baik pemula, atlet dan pelatih mudah dalam melatih dan latihan. Sehingga muncullah ide media pelatihan ukemi untuk masyarakat luas tahu bagaimana latihan bela diri judo tersebut.

Teknik jatuh judo dalam bahasa Jepang disebut *Ukemi*. Teknik jatuh judo atau *Ukemi* ialah beberapa cara jatuh yang aman terhindar dari cedera atau tidak mengakibatkan pejudo sakit dalam berbagai situasi.

Tujuannya untuk memberikan informasi terhadap judo pemula, atlet, pelatih dan masyarakat agar menyediakan referensi dalam pemahaman atlet yang kurang memahami gerakan teknik jatuhan *ukemi*. Banyak atlet yang masih ceroboh dalam teknik jatuhan pada saat pertandingan ataupun randori yang membahayakan sehingga menyebabkan terjadinya cedera pada atlet.

Oleh karena itu, media pelatihan *ukemi* pada cabang olahraga judo berbasis *android* ini dibuat untuk media pelatihan atau melatih baik untuk pemula, atlet, pelatih sebagai media referensi gerakan teknik jatuhan *ukemi*.

Berdasarkan kondisi diatas, penelitian pengembangan ini bermaksud untuk media pelatihan guna memudahkan pelatihan gerakan

teknik jatuhan *ukemi* dalam bentuk aplikasi berbasis *android* yang berisikan materi, gambar dan video dalam aplikasi *android smartphone*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang muncul dapat dirumuskan :

1. Kurangnya pemahaman atlet judoka dan atlet pemula dalam tata cara melakukan teknik jatuhan *ukemi*.
2. Banyak terjadinya cedera terhadap atlet yang kurang mengerti pentingnya *ukemi*.
3. Belum adanya media pelatihan *ukemi* pada cabang olahraga judo berbasis android.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang diatas, penelitian ini hanya membahas bagaimana cara melakukan *Ukemi* dengan baik yang dapat menghindari cedera ataupun menghindari rasa sakit pada saat jatuhan sehingga permasalahan ini dibatasi pada “Pengembangan Media Pelatihan *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : “Bagaimana Pengembangan Media Pelatihan *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*”?.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang dicapai dalam pelatihan *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android* adalah sebagai berikut “Pengembangan Media Pelatihan *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Bagi pelatih, hasil penelitian ini bisa dijadikan pedoman dan metode latihan untuk melatih gerakan teknik *ukemi* yang benar dan baik.
 - b. Bagi atlet, penelitian pengembangan media pelatihan bisa menjadi wadah atau referensi latihan gerakan teknik *ukemi* secara mandiri.
 - c. Penelitian ini bisa diharapkan memberikan masukan dalam pengembangan media pelatihan khususnya dalam melatih gerakan teknik jatuhan *ukemi*.

2. Secara Praktis

- a. Bagi pelatih, media pelatihan *ukemi* pada cabang olahraga judo berbasis *android* sebagai bahan pertimbangan untuk melatih.
- b. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan media pelatihan *ukemi*.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian yang dikembangkan memiliki spesifikasi produk ini adalah sebagai berikut :

1. Media pelatihan *ukemi* pada cabang olahraga judo bisa digunakan baik itu pemula, atlet judoka, pelatih.
2. Produk yang dihasilkan adalah aplikasi berbasis *android* yang berisi tentang bagaimana cara melakukan gerakan teknik *ukemi* pada cabang olahraga judo disertai materi, gambar dan video.
3. Media pelatihan teknik *ukemi* pada cabang olahraga judo berbasis *android* yang sudah memiliki spesifikasi sebagai berikut : terdapat materi tentang teknik *ukemi* pada cabang olahraga judo, terdapat gambar tata cara melakukan gerakan teknik *ukemi*, dan terdapat penjelasan setiap tahapan teknik *ukemi* pada cabang olahraga judo.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan berupa hasil produk “pengembangan media pelatihan

ukemi pada cabang olahraga judo berbasis android” memiliki asumsi berdasarkan dari kekurangan dan kelebihan pada media ini. Hasil penelitian dan pengembangan ini menginovasi dan mengembangkan produk yang telah ada dengan beberapa pertimbangan.

Beberapa pertimbangan dalam pengembangan media penelitian ini :

1. Pembuatan media pelatihan masih menggunakan pengeditan yang kurang maksimal.
2. Produk yang dihasilkan belum optimal karena adanya keterbatasan dari penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengembangan

Sugiyono (2009:407) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasil produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis dan menguji keektifan produk agar bisa digunakan masyarakat luas.

Pengembangan yang berfokus pada produk dapat didefinisikan sebagai proses yang sistematis untuk memproduksi bahan instruksional yang lebih khusus, berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan sehingga dapat dihasilkan suatu bentuk program (produk), yang paling efektif dan efisien digunakan dalam proses belajar mengajar dalam tempo yang relatif singkat (Sudjarwo S, 1989: 76). Sedangkan menurut Borg & Gall (1983, p.775) metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.

Kesimpulan dari uraian di atas dapat kita pahami bahwa pengembangan upaya pendidikan baik secara langsung dan tidak langsung, memproduksi sesuatu yang memiliki tujuan secara efisien dan mempertanggung jawabkan dalam pembuatan dan memperkenalkan produk.

2. Hakikat Media Pelatihan

1) Media

Menurut Arif S. Sadiman (2003: 6) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Nunu Mahnun (2012) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”.

Kesimpulan uraian di atas media adalah suatu wadah atau alat yang digunakan untuk memberikan suatu informasi atau pesan kepada masyarakat dengan mudah dan cepat diakses.

2) Pelatihan

Menurut Handoko (2002: 104) pelatihan dimaksudkan untuk memperbaiki penguasaan berbagai keterampilan dalam teknik pelaksanaan kerja tertentu, terinci dan rutin.

Pada setiap aktifitas pasti memiliki arah dan tujuan, baik untuk jangka pendek maupun panjang. Arah yang dituju merupakan rencana dinyatakan sebagai hasil yang dicapai. Manfaat dan dampak yang diharapkan dari penelitian harus dirumuskan dengan jelas, tidak mengabaikan kesanggupan dan kemampuan instansi. Menurut Simamora (2004:348-350) manfaat pelatihan antara lain :

- a. Meningkatkan kuantitas dan kualitas produktivitas.
- b. Menciptakan sikap, loyalitas dan kerjasama yang lebih menguntungkan.
- c. Mengurangi waktu belajar yang diperlukan karyawan agar mencapai standar-standar kinerja yang dapat diterima.
- d. Memenuhi kebutuhan-kebutuhan perencanaan sumber daya manusia.
- e. Mengurangi jumlah biaya dan kecelakaan.
- f. Membantu karyawan dalam peningkatan dan pengembangan pribadi mereka.

Mathis dan Jackson (2002: 5) mengemukakan bahwa pelatihan adalah suatu proses di mana orang-orang mencapai kemampuan tertentu untuk membantu mencapai tujuan organisasi. Sedangkan Kaswan (2011:2) mendefinisikan pelatihan adalah proses meningkatkan pengetahuan, dan keterampilan karyawan.

Urain diatas bermaksud bahwa pelatihan adalah perubahan terhadap diri sendiri kearah yang baik atau buruk, pelatihan dapat memberikan kematangan terhadap diri sendiri baik secara pemikiran, sikap.

3. Hakikat Teknik Jatuh Ukemi

Menurut Kadir (2013: 5) “Ukemi merupakan tehnik jatuhan yang ada pada olahraga judo, tehnik ini adalah yang paling dasar sebelum seseorang pejudo berlatih tehnik bantingan”.

Menurut Masao Takashasi (2004:68) Jatuhan (berguling depan, belakang, samping, depan) dianggap sebagai keterampilan yang paling penting, dan pentingnya tercermin setiap kali dilemparkan ke matras. Prinsip mengapa mereka bekerja adalah distribusi kekuatan, atau dampak pendaratan tubuh di atas matras di atas area permukaan yang luas. Misalnya, jika mendarat di satu bagian tubuh (siku), semua gaya jatuh diarahkan ke bagian tubuh itu, yang dapat menyebabkan cedera seperti, dalam kasus terburuk, pemisahan bahu. Dengan menyebarkan dampak jatuh di atas permukaan tubuh yang lebih besar (misalnya, lengan, kaki, dan punggung) kekuatannya berkurang, sehingga mengurangi risiko cedera. Keamanan adalah hal yang paling penting dalam judo, dan harus belajar bagaimana menghancurkan diri dengan percaya diri. Setelah mengetahui cara melakukan jatuhan dengan benar, akan lebih menghargai judo karena jatuhan memungkinkan untuk terlibat dalam latihan

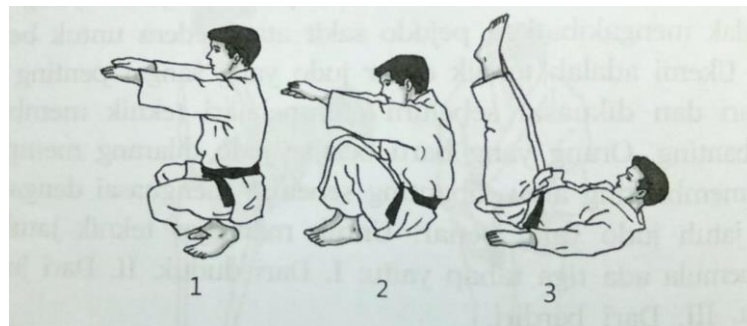
melempar dan randori tanpa takut jatuh. Jika takut jatuh, tidak dapat melakukan judo secara maksimal. Tergantung pada jenis teknik yang digunakan untuk melempar, empat jenis jatuhan utama digunakan: berguling depan, jatuh ke depan, ke samping, dan ke belakang.

Teknik jatuh judo dalam bahasa Jepang disebut *Ukemi*. Teknik *ukemi* adalah teknik dasar judo yang sangat penting untuk dipelajari dan dikuasai sebelum mempelajari teknik bantingan dan dibanting. Mempelajari teknik-teknik bantingan yang utama dalam olahraga judo, perlu diajarkan terlebih dahulu cara jatuhan (berguling depan, belakang, samping,). Tujuan ukemi adalah agar para pejudo tidak mengalami cedera dan merasakan sakit pada saat dibanting. Pengetahuan dasar teknik ukemi merupakan hal yang penting dalam olahraga judo yang harus dikuasai oleh seorang pejudo.

Ukemi sangatlah penting dalam olahraga judo, ketika melakukan gerakan ukemi mendarat ke salah satu bagian tubuh seperti tangan sampai sikut agar terhindarnya dari resiko cedera untuk pejudo, setelah itu pejudo harus tahu bagaimana cara jatuhan (*ukemi*) yang benar, dan memberikan kepercayaan pada diri sendiri agar tidak takut ketika dibanting pada saat landori.

a. *Ushiro-ukemi*

Ushiro-ukemi adalah gerakan jatuhnya mengguling kebelakang dengan posisi yang baik pada saat jatuhnya pertama kali punggung ke matras dengan kedua tangan lurus disamping badan dan memukul matras sedangkan kepala sedikit diangkat, kedua kaki lurus keatas.

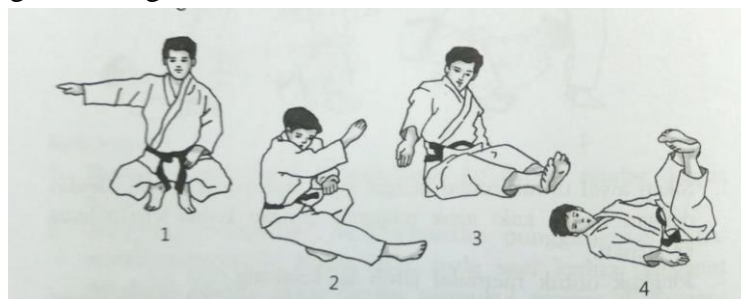


Gambar 1. *Ushiro-ukemi*

(Olahraga Judo, Abdur Kadir A.A, 2014 Hal.30)

b. *Yoko-ukemi*

Yoko-ukemi adalah gerakan yang menjatuhkan badan kesamping kanan-kiri. *Yoko-ukemi* bisa dilakukan pada posisi jongkok, berdiri pada saat jatuhnya badan kesamping kiri atau kanan tangan kanan terlentang dan tangan kiri berada disabuk, jatuhkan kesamping kepala sedikit diangkat sedangkan kedua kaki lurus keatas.

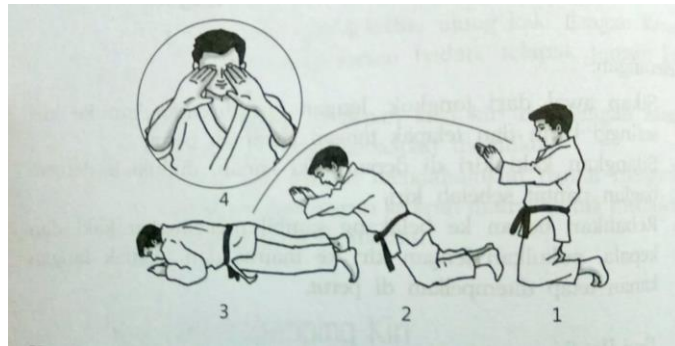


Gambar 2. *Yoko-ukemi*

(Olahraga Judo, Abdur Kadir A.A, 2014 Hal.32)

c. *Mae-ukemi*

Mae-ukemi adalah jatuhnya kedepan, dimana kedua telapak tangan sampai sikut dan ujung kedua kaki sebagai penopang, posisi badan lurus dan kepala menengok ke kanan atau ke kiri.

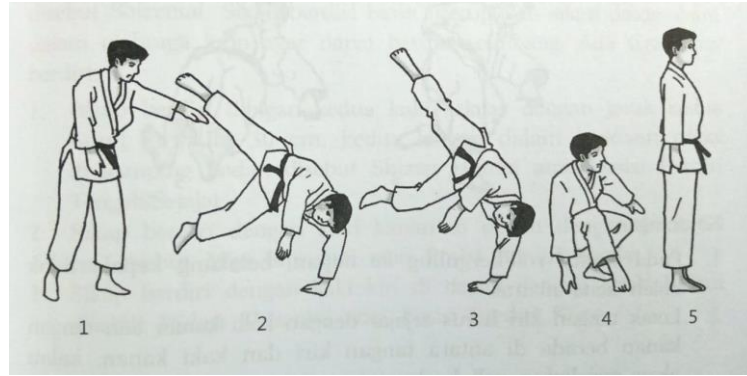


Gambar 3. *Mae-ukemi*

(Olahraga Judo, Abdur Kadir A.A, 2014 Hal. 34)

d. *Zenpo-kaiten*

Zenpo-kaiten adalah gerakan melempar badan kedepan bisa dari posisi jongkok, berdiri pada saat melakukan tangan membentuk lingkaran, pada saat jatuh tangan kanan dan punggung terlebih dahulu mengenai matras.



Gambar 4. *Zenpo-kaiten*

(Olahraga Judo, Abdur Kadir A.A, 2014 Hal.37)

4. Hakikat Judo

Judo adalah salah satu cabang olahraga beladiri yang berasal dari Jepang dan telah menjadi populer pada saat ini. Judo diciptakan oleh Prof. Jigoro Kano pada tahun 1882 yang disebut juga Nippon Den Kodokan. Judo perkembangan dari teknik-teknik Jujitsu dan Yawara yang merupakan salah satu jenis Bujutsu (seni beladiri dari Jepang) hanya menggunakan tangan kosong. Judo mempunyai arti Ju adalah lembut atau halus dan Do adalah cara atau jalan. Judo berarti cara yang halus dan lembut untuk memperoleh kemenangan.

Kano (1989,p.16) menyatakan bahwa, kata jujutsu dan judo masing-masing ditulis dengan dua huruf Cina. Ju pada keduanya adalah sama dan berarti kelembutan atau pemberian. Cara menjadi sebagai konsep hidup itu sendiri. Jujutsu dapat diterjemahkan sebagai judo seni lembut sebagai cara kelembutan dengan implikasi memberi jalan terlebih dahulu untuk akhirnya mendapatkan kemenangan.

Menurut Atang M. Noors (2000:8) tujuan Olahraga Judo di bagi menjadi tiga bagian yang pertama adalah mengembangkan falsafah jiwa, yang kedua perkembangan fisik, tanpa fisik yang baik pikiran-pikiran atau tindakan-tindakan tidak akan terwujud secara sempurna. Tujuan yang ketiga adalah pembelaan diri.

Olahraga judo mengenal dua macam latihan yaitu Kata dan Randori. Kata adalah suatu sistem (berlanjut) terus-menerus yang meliputi teknik-teknik dasar berupa bantingan, kuncian, cekikan, patahan dan menyerang bagian-bagian tubuh yang berbahaya. Sedangkan Randori adalah latihan bebas mengenai semua yang diajarkan melalui latihan kata yang dipraktikkan dalam bentuk menyerang dan bertahan (Atang M.Noors, 2000:16)

Menurut Abdul Kadir (2014) “Olahraga judo juga berarti *Gantle Way* atau cara lembut. Cara tersebut adalah suatu konsep hidup seorang pejudo”. Judo juga harus menghemat tenaga dan harus efisien karena merupakan prinsip judo, didalam pertandingan judo setiap pertandingan memiliki peserta yang banyak maka seorang pejudo harus berusaha mengalahkan lawannya dengan menggunakan tenaga sedikit, karena olahraga judo mengalahkan lawan dengan menghilangkan keseimbangan lawan.

Pada tahun 1947, judo kembali diperkenalkan lagi di tempat pangkalan tentara jajah dan lambat laut muncullah kebangkitan judo kembali, ini bukti jerih payah yang pernah diperjuangkan oleh Jigoro Kano sewaktu mengembangkan judo ke luar negeri. Sejak saat itu pelatih judo dari Jepang banyak dikirim ke luar negeri untuk melatih judo.

Olahraga judo memiliki 2 kelompok teknik yaitu teknik bantingan berdiri (*Nage-waza*) dan teknik bawah atau teknik yang dilakukan dengan duduk atau berbaring (*Katame-waza*).

5. Hakikat Android

Menurut Safaat (2012: 1) *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi *Android* menyediakan *Platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, *Google Inc.* membeli *Android Inc.* yang merupakan pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk *Smartphone*. Kemudian, untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia*.

Distribusi sistem operasi android memiliki dua jenis pendistribusian. Menurut Safaat (2012: 1) di dunia ini terdapat dua jenis distribusi sistem operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari *Google* atau *Google Mail Service (GMS)* dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung *Google* atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution (OHD)*. Hal ini karena Android itu adalah sistem operasi yang open source sehingga bebas didistribusikan dan di pakai oleh vendor manapun.

Menurut (Arifianto, 2011), Android merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang Menggunakan Linux. Menurut (Hermawan, 2011), Android merupakan OS (Operating System) Mobile yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Android adalah sistem operasi Menggunakan Linux yang sedang berkembang ditengah OS lainnya.

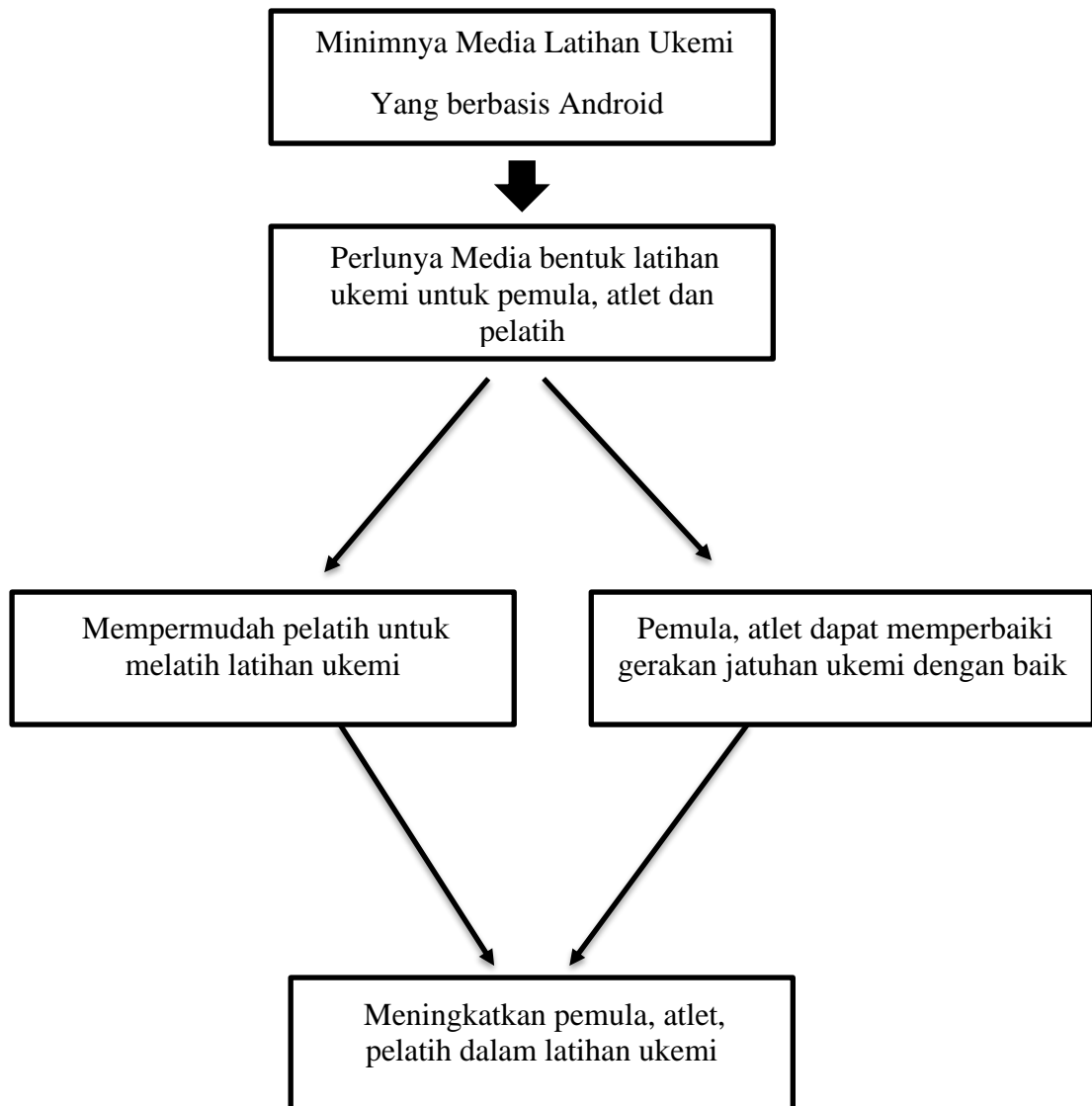
B. Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan sangat diperlukan untuk mendukung kajian teoritis yang telah ditemukan sehingga digunakan sebagai landasan pada kerangka berfikir. Adapun penelitian relevan dengan penelitian ini yaitu :

1. Penelitian Nandika Juniano Yudha P (2021) tentang “Pengembangan Media Pelatihan Gestur Perwasitan Judo Kategori Tanding Berbasis Android”. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pelatihan gestur perwasitan judo kategori tanding berbasis android sebagai media pelatihan secara mandiri, (2) mengetahui kelayakan media pelatihan gestur perwasitan judo kategori tanding berbasis android, (3) mengetahui ketercapaian hasil pelatihan dengan menggunakan media pelatihan gestur perwasitan judo kategori tanding berbasis android. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE dari Dick and Carry. Adapun prosedur penelitian ini yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Pengembangan media pelatihan gestur perwasitan judo kategori tanding berbasis android divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada penelitian ini dilakukan satu kali uji coba dengan subyek uji coba sebanyak 20 responden yang terdiri dari atlet, mantan atlet, pelatih, dan wasit di Pengurus Daerah Persatuan Judo Seluruh Indonesia Daerah Istimewa Yogyakarta dengan kriteria tingkatan sabuk minimal kyu-2.
2. Penelitian I Bagus Syaifullah Azis (2018) tentang “Pengembangan Buku Panduan Teknik Dasar (Kihon, Kata, Kumite) Untuk Perguruan Karate Gokasi” Penelitian ini bertujuan untuk membantu memberikan referensi yang ditujukan kepada perguruan karate GOKASI, pelatih dan karateka GOKASI serta masyarakat umum terkait materi teknik dasar (kihon, kata, kumite) yang terdapat dalam perguruan karate GOKASI berupa sebuah buku panduan teknik dasar. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini dilakukan dengan beberapa langkah, yakni: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk,

pembuatan produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba, produksi akhir. Subjek penelitian pada kelompok kecil 10 orang yang terdiri dari 1 pelatih dan 9 karateka ekstrakurikuler dojo GOJU ASS SMP Negeri 1 Wonosari Gunungkidul dan pada uji coba lapangan menggunakan 20 orang yang terdiri 2 pelatih dan 18 karateka tim Training Camp (TC) perguruan karate GOJU ASS Gunungkidul. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen berupa lembar penilaian. Teknik analisis data penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil persentase penelitian ini adalah Ahli Media sebesar 93,33%, serta persentase kelayakan dari Ahli Materi sebesar 97,5%. Berdasarkan uji coba kelompok kecil didapati persentase kelayakan sebesar 83,8% dan uji coba lapangan sebesar 88,75%. Dengan demikian media ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pelatihan dan referensi untuk pelatih serta karateka perguruan GOKASI.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 5. Skema Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Menurut Endang Mulyatiningsih (2011:145) metode penelitian dan pengembangan bertujuan untuk memproduksi sesuatu yang baru melalui proses pengembangan. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh *Dick and Carry* (1996). ADDIE merupakan abreviasi dari *Analysis, Design, Development, Implemantation, dan Evaluation*. Endang Mulyatiningsih (2011) menambahkan bahwa model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai jenis pengembangan produk seperti model, strategi dan metode pelatihan, serta media pelatihan.

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media mempelajari berbasis android ini dilakukan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Secara singkat tahapan-tahapan dalam penelitian ini adalah:

1. *Analysi* (analisi)

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui perlunya pengembangan media pelatihan jatuhan ukemi berbasis *android*.

Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan permasalahan yang dihadapi oleh atlet judo dan pemula pada jatuhan ukemi berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pelatihan yang diperlukan oleh atlet judo dan pemula untuk meningkatkan dan mempelajari cara jatuhan ukemi agar terhindar dari cedera.

2. Design

Tahap ini dilakukan yaitu merancang (desain), ibarat membuat produk maka sebelum di buat produk harus ada konsep rancangan produk di atas kertas terlebih dahulu. Pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa dan segi gambar. Kemudian baru ke tahap berikutnya dengan mengembangkan sebuah media pelatihan.

3. Development

Pada tahap pengembangan terbagi menjadi beberapa kegiatan yaitu:

a. Pengembangan produk dengan mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti gambar dan penjelasan pada gambar. Produk dimodifikasi berdasarkan desain yang telah dirancang pada kertas dan pengembangan produk dibuat melalui *smartapp creator 3*.

- b. Validasi Ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan.
- c. Revisi dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang dibuat berdasarkan saran dari para ahli.

4. *Implementation*

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pelatihan dalam proses pelatihan gerakan jatuhan ukemi agar terhindar dari bahayanya cidera. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melibatkan atlet judo dan pemula.

5. *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam bentuk evaluasi. Evaluasi ini bertujuan memberikan umpan balik terhadap produk yang telah dikembangkan. Jika diperlukan revisi maka dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi tersebut. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan para ahli dan atlet judo atau pemula.

C. Uji Coba Produk

Uji coba pada penelitian pengembangan ini dikelompokkan menjadi 2 :

1. Subjek Uji Coba Ahli.

a. Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksud adalah dosen/pakar olahraga judo yang berlatar belakang akademisi. Ahli materi berperan menentukan kesesuaian materi yang termuat dalam aplikasi. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Dr. Rumpis Agus Sudarko, M.S selaku dosen pengampu cabang olahraga judo Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

b. Ahli Media

Ahli media yang dimaksud adalah seorang yang memiliki pengetahuan serta keahlian tentang media. Ahli media berperan memberi masukan terhadap etika dan estetika media yang dikembangkan. Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Ir. Satriyo Agung Dewanto, S.T., S.Pd.T., M.Pd selaku dosen Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Subjek Uji Coba

Penelitian ini menggunakan metode sampling purposive untuk menentukan subjek uji coba. Menurut Sugiyono (2016) Sampling purposive adalah cara pemilihan sampel sumber data dengan mempertimbangkan kriteriakriteria tertentu. Kriteria sumber data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah atlet judo, pemula yang pernah mempelajari beladiri judo, pelatih, dan mantan atlet.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Suatu penelitian memerlukan data, data dikumpulkan melalui proses pengumpulan data yang biasa disebut dengan pengukuran. Pengukuran memerlukan alat ukur yang disebut instrumen.

Instrumen penelitian adalah suatu piranti yang digunakan untuk mengukur gejala alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2016:102)

Adapun instrumen studi pendahuluan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik observasi mengumpulkan data melalui pengamatan dan pencatatan langsung di lapangan.

Sedangkan instrumen pengembangan baik validasi produk maupun uji coba produk menggunakan angket penilaian. Lembar validasi diberikan kepada ahli media dan materi untuk mendapat masukan serta kelayakan penilaian atas produk yang telah dibuat. Pada lembar kuisioner validasi ahli materi dan media menggunakan *skala likert* yaitu skala psikometrik yang umum digunakan pada kuisioner dengan empat pilihan, yaitu: (1) Sangat tidak layak (STL), (2) Tidak layak (TL), (3) Layak (L), dan (4) Sangat Layak (SL)

Adapun instrumen penilaian dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

a. Penilaian Para Ahli

Tabel 1. Penilaian Para Ahli

No	Indikator
1	Sistematika penyajian materi pada aplikasi sudah efektif
2	Ketepatan memilih materi yang dicantumkan dalam media pembelajaran aplikasi sudah memenuhi kebutuhan
3	Kesesuaian penjelasan materi dengan indikator sehingga memudahkan dalam menggunakan aplikasi ukemi
4	Kemudahan pemahaman kata-kata pada materi
5	Kemenarikan materi yang dipelajari
6	Kesesuaian video dengan materi yang disajikan
7	Kemudahan memahami gambar dan video
8	Bisa digunakan kapan saja
9	Gambar-gambar pada aplikasi sudah jelas
10	Kesesuaian materi terhadap aturan jatuhan judo dan mudah dipahami
11.	Kesesuain materi
12.	Video-video pada aplikasi jelas dan mudah dipahami

b. Penilaian Ahli Media

Tabel 2. Penilaian Ahli Media

No	Indikator
1	Desian aplikasi
2	Jenis dan ukuran font
3	Perpaduan warna dan tombol
4	Perpaduan kombinasi warna
5	Resolusi gambar
6	Ilustrasi, grafik dan video
7	Penggunaan bahasa
7	Penggunaan tanda baca
8	Ukuran aplikasi
9	Intalasi aplikasi ke smartphone
10	Aplikasi tidak mengalami gangguan
11	Aplikasi dilengkapi buku panduan
12	Digunakan sesuai petunjuk
13	Media lebih praktis dan mudah

c. Penilaian Uji Coba

Tabel 3. Penilaian Uji Coba

No	Indikator
1	Materi yang tersedia padat dan jelas
2	Aplikasi menjelaskan gerakan jatuhnya dalam mempelajari materi
3.	Filtur kategori ukemi membantu mengetahui dengan baik dan benar
3	Gambar terdapat pada aplikasi membantu mamahami materi
4	Video sesuai dengan materi
5	Gambar dan video yang ditampilkan sesuai

Tabel 4. Penilaian Aspek Bahasa

No	Indikator
1	Penggunaan bahasa
2	Penggunaan istilah sudah tepat

Tabel 5. Penilaian Aspek Tampilan

No	Indikator
1	Desian halaman pembuka

2	Pemilihan icon tombol
3	Ukuran, jenis dan warna huruf
4	Komposisi warna
5	Gambar dan video jelas
6	Penempatan gambar
7	Tata letak tombol
8	Kemenarikan media lain

Tabel 6. Penilaian Aspek Penggunaan

No	Indikator
1	Mudah dalam menginstal aplikasi
2	Mudah mengoperasikan aplikasi
3	Mudah dalam memahami materi
4	Mudahan mengakses gambar
5	Tidak ada kendala dalam pengoperasian aplikasi

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Data analisis mengelola semua data yang sudah dikumpulkan seluruh kegiatan menganalisis, mengelola dan memberikan

kesimpulan hasil dari data yang sudah terkumpul. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan angket dan dengan cara deskriptif kualitatif kuantitatif.

Pelitian ini menggunakan angket penilaian. Jumlah jawaban dari angket tersebut, kemudian dipersentasekan oleh peneliti menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Hitung}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dari persentase rumus tersebut digunakan untuk menentukan kelayakan media pelatihan ukemi padang cabang olahraga judo ini melalui skala sebagai berikut:

Tabel 7. Persentase Kelayakan

No	Persentase	Kelayakan
1	<40%	Tidak layak
2	40%-55%	Kurang Layak
3	56%-75%	Cukup layak
4	76%-100%	Layak

Sumber : Suharsimi Arikunto (2004:10)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Produk

Produk yang dihasilkan adalah media pelatihan berupa aplikasi yang dapat di instal dan dioperasikan melalui *smartphone android*. Spesifikasi produk yang dihasilkan berkapasitas aplikasi 11mb dengan versi 1.0 serta dimensi gambar 4096 x 2302 piksel dan program dalam aplikasi yaitu pelatihan teknik gerakan jatuhan *ukemi* yang berupa gambar, serta video *slow motion* pada aplikasi. Produk ini sebagai sarana melatih teknik gerak jatuhan pada cabang olahraga judo dan produk ini di berikan nama “*Ukemi*”.

Produk yang dihasilkan materi yang sudah dikembangkan, tersedia gambar untuk memberikan pemahaman lebih, serta di lengkapi dengan video guna untuk mepermudah dalam melakukan gerakan teknik jatuhan *ukemi*. Selian itu juga aplikasi ini dilengkapi dengan *manual book* atau buku panduan yang berguna untuk mengetahui cara penggunaan dalam pengoperasian aplikasi ukemi pada *smartphone*.

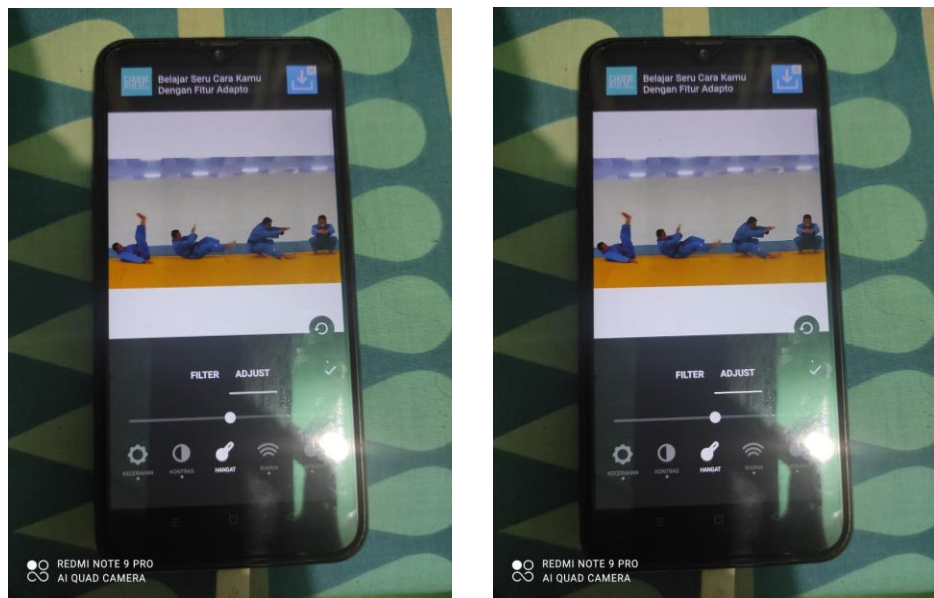
Langkah-langkah dalam pengembangan media pelatihan ada beberapa tahap:

1. Pengambilan Video



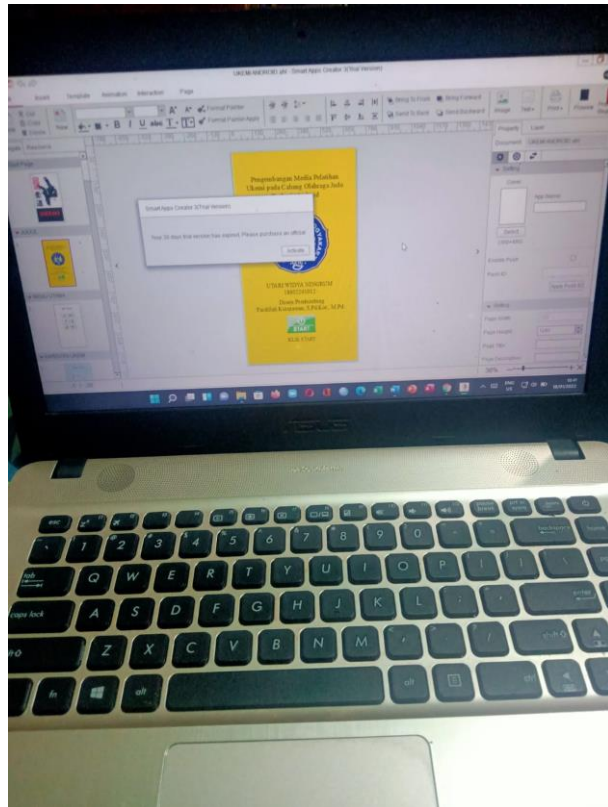
Gambar 6. Pengambilan video
(Sumber. Dokumen Pribadi)

2. Pengeditan Foto Menggunakan Inshot

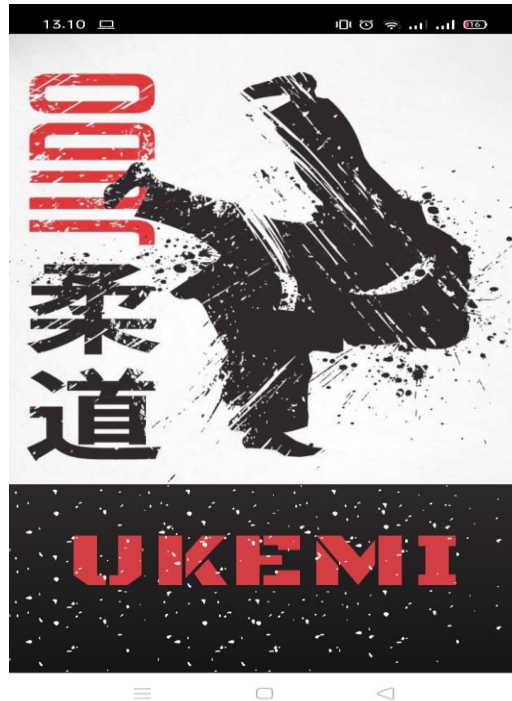


Gambar 7. Pengeditan Inshot
(Sumber. Dokumen Pribadi)

3. Pembuatan Aplikasi Menggunakan Smartapps Creator 3



Gambar 8. Pembuatan aplikasi ukemi
(Sumber. Dokumen Produk)



Gambar 9. Tampilan Aplikasi Ukemi

B. Hasil dan Analisis Penelitian

Pengembangan media pelatihan *ukemi* pada cabang olahraga judo berbasis *android* ini di validasi oleh beberapa dosen seperti validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap dan validasi ahli media sebanyak satu kali serta beberapa revisi :

1. Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

Materi yang tersedia pada media pelatihan *ukemi* yang dikembangkan dalam penelitian ini di validasi oleh Bapak Dr.Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S selaku dosen cabang olahraga judo.

Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama

NO	Aspek yang Dinilai	Alternatif Penilaian			
		STL (1)	TL (2)	L (3)	SL (4)
1.	Sistematika penyajian materi pada media aplikasi sudah objektif			√	
2.	Ketepatan memilih materi yang dicantumkan dalam media aplikasi sudah memenuhi kebutuhan				√
3.	Kesesuaian penjabaran materi pada indikator sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari gerakan jatuhnya ukemi			√	
4.	Kemudahan pemahaman kata-kata pada materi				√
5.	Kemenarikan materi untuk dipelajari				
6.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan			√	
7.	Kemudahan memahami gambar untuk menambahkan keefektifan dalam memahami materi			√	

8.	Bisa digunakan siapa saja				√
9.	Bisa digunakan dimana saja				√
10.	Gambar-gambar pada aplikasi jelas dan mudah dipahami			√	
11.	Kesesuaian materi				√

Tabel 9. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

No	Aspek yang Dinilai	Skor Hitung	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1.	Materi ukemi	35	44	79,5%	Layak
TOTAL		35	44	79.5%	Layal

Hasil presentase yang didapat validasi ahli materi sebesar 79,5% dengan demikian di kategorikan “Layak” dan memerlukan beberapa revisi sesuai saran.

2. Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

Pengambilan data validasi tahap kedua dilakukan pada tanggal 9 Desember 2021 dengan menyerahkan produk revisi serta lembar penilaian.

Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Kedua

NO	Aspek yang Dinilai	Alternatif Penilaian			
		STL (1)	TL (2)	L (3)	SL (4)
1.	Sistematika penyajian materi pada media aplikasi sudah objektif			√	
2.	Ketepatan memilih materi yang dicantumkan dalam media aplikasi sudah memenuhi kebutuhan				√
3.	Kesesuaian penjabaran materi pada indikator sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari gerakan jatuhnya ukemi			√	
4.	Kemudahan pemahaman kata-kata pada materi				√
5.	Kemenarikan materi untuk dipelajari				√
6.	Kesesuaian video dengan materi yang disajikan				√
7.	Kemudahan memahami gambar dan video untuk menambahkan keefektifan dalam memahami materi			√	

8.	Bisa digunakan siapa saja				√
9.	Bisa digunakan dimana saja				√
10.	Gambar-gambar pada aplikasi jelas dan mudah dipahami			√	
11.	Kesesuaian materi				√
12.	Video-video pada aplikasi jelas dan mudah dipahami				√

Tabel 11. Data Hasil Validasi Media Tahap Kedua




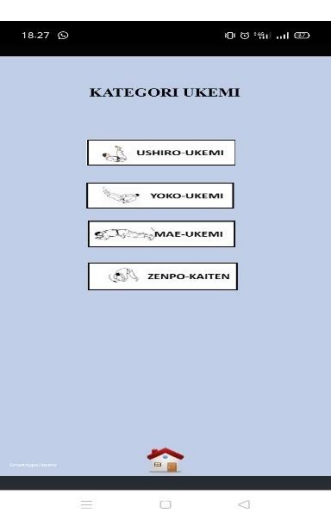
No	Aspek yang Dinilai	Skor Hitung	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1.	Materi ukemi	44	48	91.6%	Layak
TOTAL		44	48	91.6%	Layak

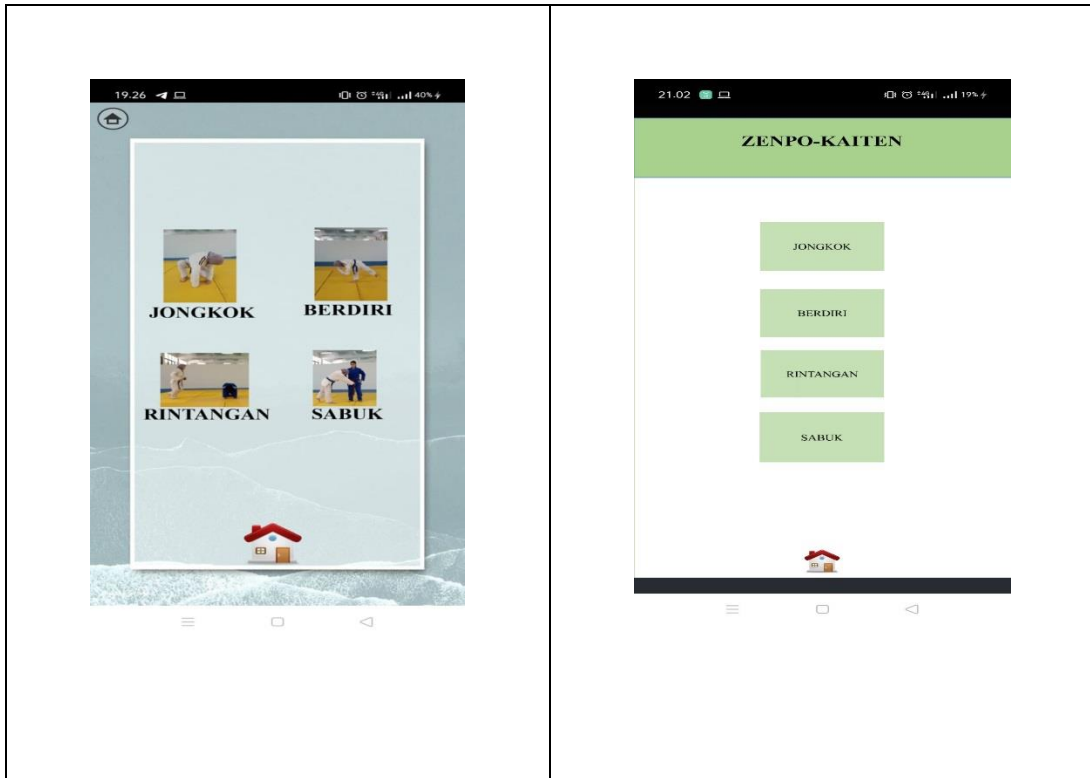
Hasil presentase yang didapatkan pada validasi ahli materi tahap kedua mengalami peningkatan dari 79,5% menjadi 91,6%. Dengan demikian ahli materi menyatakan bahwa “Layak”.

3. Revisi Produk Saran Ahli Materi

Revisi dilakukan pada tanggal 5 Desember 2021 merupakan revisi yang disarankan oleh ahli materi untuk meningkatkan kualitas pada materi pada aplikasi, berikut hasil revisi produk tersebut.

Tabel 12. Revisi Aplikasi Ukemi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	



4. Validasi Ahli Media Tahap Pertama

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Bapak Ir. Satriyo Agung Dewanto, S.T., S.Pd.T., M.Pd selaku staff pengajar pada Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pengambilan validasi dilakukan pada tanggal 29 November 2021 dengan menyerahkan produk serta lembar penilaian.

Tabel 13. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Pertama

NO	Aspek yang Dinilai	Alternatif Penilaian			
		STL (1)	TL (2)	L (2)	SL (4)
a. TAMPILAN					
1.	Desian aplikasi (daya tarik, format, perpaduan warna, tampilan menu) sudah sesuai			√	
2.	Jenis dan ukuran huruf sudah sesuai dan menarik				√
3.	Perpaduan dan komposisi warna sudah sesuai dan menarik				√
4.	Perpaduan warna dan ukuran tombol sudah tepat guna dan serasi				√
5.	Resolusi, gambar pada aplikasi sudah bagus (tidak terlalu blur)				√
6.	Komposisi tata letak (judul, teks, gambar dll) sudah sesuai			√	
7.	Ilustrasi, grafis sudah sesuai dengan konsep aplikasi			√	
b. BAHASA					

8.	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah dan mudah dipahami			√	
9.	Penggunaan tanda baca yang tepat			√	
c. PEMROGRAMAN					
10.	Ukuran aplikasi tidak terlalu berat				√
11.	Instalasi aplikasi ke smartphone mudah				√
12.	Aplikasi tidak mengalami loading yang lama				√
d. PENGGUNAAN					
13.	Aplikasi dilengkapi dengan manual book sehingga memudahkan penggunaan aplikasi				√
14.	Aplikasi dapat digunakan sesuai petunjuk				√
15.	Media pembelajaran lebih praktis digunakan				√

Tabel 14. Data Hasil Validasi Media Tahap Pertama

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Hitung	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1.	Tampilan	25	28	89,2%	Layak
2.	Bahasa	6	8	75%	Cukup Layak
3.	Pemrograman	12	12	100%	Layak
4.	Penggunaan	12	12	100%	Layak
TOTAL		55	60	91,6%	Layak

Hasil presentase yang didapatkan pada validasi ahli media tahap pertama sebesar 91,6%. Dengan demikian menurut ahli media “Media Pelatihan Ukemi pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*” di kategorikan “Layak”.

5. Revisi Produk Saran Ahli Media

Revisi hanya dilakukan satu kali untuk meningkatkan kualitas pada media yang dikembangkan dengan saran yang telah diberikan oleh ahli media. Revisi dilakukan pada tanggal 6 Desember 2021, berikut hasil revisi produk tersebut.

Tabel 15. Revisi Aplikasi Ukemi

Sebelum revisi	Sesudah Revisi
 <p>13.10</p> <p>柔道</p> <p>UKEMI</p> <p>13.10</p> <p>YOKO-UKEMI</p> <p>USHIRO-UKEMI</p> <p>MAE-UKEMI</p> <p>ZENPO-KAITEN</p>	 <p>20.50</p> <p>Pengembangan Media Pelatihan Ukemi pada Cabang Olahraga Judo Berbasis Android</p> <p>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</p> <p>UTARI WIDYA NINGRUM 18602241012</p> <p>Dosen Pembimbing Faidillah Kurniawan, S.Pd.Kor., M.Pd</p> <p>START</p> <p>KLIK START</p> <p>18.25</p> <p>MENU UTAMA</p> <p>KATEGORI UKEMI</p> <p>PROFIL</p> <p>INFO</p> <p>SEJARAH JUDO</p>

19.13

USHIRO-UKEMI



1. Pada saat berguling punggung mengenai matras, kedua kaki diluruskan ke atas, kedua tangan memukul matras dan kepala sedikit diangkat

19.19



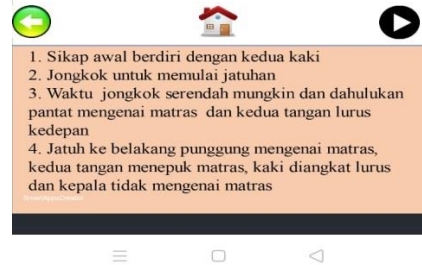
18.28

USHIRO-UKEMI BERDIRI



1. Sikap awal berdiri dengan kedua kaki
 2. Jongkok untuk memulai jatuhan
 3. Waktu jongkok serendah mungkin dan dahulukan pantat mengenai matras dan kedua tangan lurus kedepan
 4. Jatuh ke belakang punggung mengenai matras, kedua tangan menepuk matras, kaki diangkat lurus dan kepala tidak mengenai matras

18.27



19.19

MAE-UKEMI JONGKOK



1. Sikap awal jongkok dan kedua tangan membentuk segitiga
 2. Jatuhkan badan ke depan, kedua tangan memukul keras ke matras sampai siku, sebagai tumpuhan kedua tangan dan ujung kedua kaki dan kepala menengok ke kanan atau ke kiri

19.19



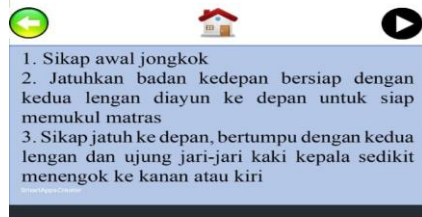
20.57

MAE-UKEMI JONGKOK



1. Sikap awal jongkok
 2. Jatuhkan badan kedepan bersiap dengan kedua lengan diayun ke depan untuk siap memukul matras
 3. Sikap jatuh kedepan, bertumpu dengan kedua lengan dan ujung jari-jari kaki kepala sedikit menengok ke kanan atau kiri

20.57



19.51

ZENPO-KAITEN BERDIRI

1. Kaki kanan dan lengan kanan didepan untuk bersiap
2. kedua lengan membentuk lingkaran, lebih dahulukan lengan kanan mengenai matras untuk persiapan berguling

←

→

21.02

ZENPO-KAITEN JONGKOK

1. Sikap awal setengah berlutu
2. Badan membungkuk dan kedua telapak tangan membentuk roda menaruh di matras
3. Punggung mengenai matras terlebih dahulu dan siap berguling
4. Posisi jatuh menyamping, tangan kiri memukul matras, tangan kanan diperut dan kaki kanan sedikit menenuk

←

→

18.57

YOKO-UKEMI KANAN

3. Jatuh samping kanan mendahulukan bokong mengenai matras, lengan kanan berada disamping badan, kepala sedikit diangkat dan kedua kaki diangkat lurus keatas.

←

→

19.32

YOKO-UKEMI KANAN

1. Sikap awal jongkok, bertumpu pada kedua kaki dan kedua tangan lurus
2. Kaki kanan disilangkan di depan kaki kiri dan lengan kanan diayun ke arah kiri untuk siap memukul
3. Jatuh kesamping kanan, lengan kanan memukul matras, kedua kaki lurus keatas dan kepala tidak mengenai matras

←

→

Tabel 16. Tampilan Menu Aplikasi



C. Hasil Uji Coba Produk

1. Uji Coba Kelompok Kecil

a. Kondisi Uji Coba

Uji coba dilakukan di sentra olahraga cabang olahraga judo yang diadakan oleh Dispora Sleman, bertepatan di Hall Barat FIK UNY. Dengan sebanyak 12 Atlet pemula dan 2 Pelatih Sentra Olahraga cabang olahraga judo.

b. Hasil Uji Coba

Tabel 17. Hasil Angket Uji Coba

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Hitung	Nilai Maksimal	Presentase	Kategori
1.	Materi	267	336	79,4%	Layak
2.	Bahasa	93	112	83%	Layak
3.	Tampilan	352	448	78,5%	Layak
TOTAL		712	896	79,4%	Layak

Berdasarkan tabel diatas, mengenai media pelatihan *ukemi* menunjukkan aspek materi sebesar 79,4% dengan kategori “Layak”, aspek

bahasa sebesar 83% dengan kategori “Layak” dan aspek tampilan sebesar 78,5% dengan kategori “Layak”. Nilai total yang didapatkan pada penilaian uji coba kelayakan produk media pelatihan *ukemi* pada cabang olahraga judo berbasis *android* sebesar 79,4% dengan kategori “Layak”.

2. Uji Coba Kelompok Besar

a. Kondisi Uji Coba

Uji coba dilakukan dengan sebanyak 27 orang terdiri beberapa pelatih, atlet, mahasiswa yang mengikuti cabang olahraga judo. Dan dilakukan menggunakan kusioner instrumen responden dan memberikan hasil produk media pelatihan *ukemi*.

b. Hasil Uji Coba

Tabel 18. Hasil Angket Uji Coba Lapangan

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Hitung	Nilai Maksimal	Presentase	Kategori
1.	Materi	627	648	96%	Layak
2.	Bahasa	199	216	92%	Layak
3.	Tampilan	798	864	92%	Layak
TOTAL		1.624	1.728	93%	Layak

Berdasarkan tabel diatas, mengenai media pelatihan *ukemi* pada cabang olahraga judo berbasis *android* menunjukkan aspek materi sebesar 96% dengan kategori “Layak”, aspek bahasa sebesar 92% dengan kategori “Layak” dan aspek tampilan sebesar 91% dengan kategori “Layak”. Dengan nilai total yang didapatkan pada penilaian sebesar 93% dengan kategori “Layak” dengan artian media pelatihan *ukemi* bisa dipublikasikan.

D. Pembahasan

Proses pembuatan produk dan pengembangan ini menggunakan metode ADDIE yang merupakan salah satu model pengembangan. Produk awal berupa Aplikasi yang dioperasikan melalui *smartphone* yang bertujuan untuk membantu memberikan pemahaman dan refrensi dalam mempelajari dan melatih gerakan teknik jatuhan judo yang dianjurkan untuk pemula, atlet dan orang yang ingin belajar judo.

Proses pembuatan pengembangan media pelatihan *ukemi* pada cabang olahraga judo berbasis *android*, dimana sebelum membuat terlebih dahulu membuat rancangan melalui *story board* pada kertas sebagai gambaran awal produk.

Pengembangan produk dilakukan sendiri menggunakan *smartapp creator 3* dan mengumpulkan data seperti foto dan video yang diedit beberapa menggunakan *inshot*. Produk ini dilengkapi dengan buku panduan penggunaan aplikasi *ukemi* untuk mempermudah dalam

pengoperasian aplikasi *ukemi*. Setelah aplikasi telah terbuat dilakukan dengan melalui validasi ahli materi dengan dua tahap dan validasi ahli media dengan satu tahap serta beberapa revisi.

Revisi yang disarankan oleh ahli materi dimana materi yang dibawakan lebih dipertegas agar para pengguna aplikasi lebih paham dan mudah mengerti, serta menambahkan gambar secara terperinci dan menggunakan video *slow motion*. Dan revisi yang disarankan oleh ahli media memberikan nama judul, logo uny, nama pengembang serta nama pembimbing. Dan membuat kotak untuk memperjelas menu tampilan serta sub-sub menu agar pengguna tidak kebingungan pada saat menggunakan produk yang dikembangkan. Serta penggunaan warna agar warna yang dikombinasikan menarik pengguna dalam menggunakan aplikasi ini.

Hasil validasi ahli materi sebesar 91,6% dan ahli media sebesar 91,6%. Dengan demikian media pelatihan ukemi pada cabang olahraga judo berbasis *android* berupa aplikasi yang bernama “*Ukemi*” dapat dikategorikan dan dinyatakan “Layak”.

Setelah nyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media maka aplikasi ini bisa di implementasikan dan evaluasi. Media pelatihan ukemi ini bisa dipublikasikan dan bisa dipergunakan para pemula, atlet dan pelaku judo yang berkeinginan belajar dasar judo dengan cara menginstal aplikasi melalui *google drive* pada *smartphone* masing-masing akan mendapatkan file aplikasi dan panduan penggunaan aplikasi *ukemi*.

Aplikasi *ukemi* menyediakan materi yang jelas, gambar dan video untuk memudahkan dalam mempelajari gerakan teknik jatuhan.

E. Analisis Kekurangan dan Kelebihan Produk

1. Kelebihan Produk

- a. Tampilan yang sederhana.
- b. Media menggunakan teks agar mempermudah dalam memahami.
- c. Dan dilengkapi gambar dan video.
- d. Bisa digunakan dengan praktik ada di dalam *smartphone* pengguna agar bisa digunakan dimana saja dan siapa saja.

2. Kekurangan Produk

- a. Video belum bisa diakses secara *offline*.
- b. Hanya bisa digunakan di *smartphone android*.

F. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan media pelatihan *ukemi* pada cabang olahraga judo berbasis *android* ini memiliki keterbatasan dalam pengambilan data :

1. Pengambilan data melalui angket secara *offline* dan juga secara *online* yang menyertai panduan penggunaan aplikasi *ukemi* dan produk.
2. Produk yang dibuat hanya untuk pengguna *smartphone android* saja.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian pengembangan media pelatihan ukemi pada cabang olahraga judo berbasis android dengan cara pengambilan video ukemi menggunakan smartphone, hasil dari video di edit menggunakan aplikasi Inshot serta mengumpulkan icon-icon yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi. Setelah itu foto di edit di Inshot dan video sudah di ubah menjadi video slow motion yang akan dibuat menjadi aplikasi menggunakan aplikasi smartapps creator 3. Aplikasi ini juga bisa memudahkan pemula, atlet, pelatih, untuk melatih serta latihan gerakan jatuhan ukemi. Dengan adanya aplikasi ini peneliti ingin memberikan referensi dalam media aplikasi untuk mempermudah latihan ukemi khususnya pada cabang olahraga judo.

Dari hasil pengembangan ini dapat diartikan sangat layak digunakan karena dilihat dari validasi materi, media, uji coba kelompok kecil, kelompok besar.

Hasil validasi ahli materi tahap pertama mendapatkan persentase 79,5% dengan kategori “layak”, kemudian validasi materi tahap dua mendapatkan persentase 91,6% dengan kategori “layak”. Hasil validasi

media mendapatkan presentase 91,6% dengan dikategorikan “layak”. Terdapat 12 atlet dan 2 pelatih sentra olahraga judo Dispora Sleman uji coba kelompok kecil dengan persentase 79,4% dengan kategori “layak”. Uji coba kelompok besar terdapat 27 atlet terdiri dari UKM Judo UNY dan atlet lainnya mendapatkan presentase 93% dengan kategori “layak”.

B. Implikasi

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa implikasi diantaranya sebagai berikut :

1. Memberikan referensi bagi pelatih, atlet, dan pemula judo dalam mempelajari gerakan teknik jatuhan.
2. Sebagai wadah atau media belajar latihan gerakan teknik jatuhan.
3. Sebagai media dan wadah promosi pengenalan olahraga judo untuk ke masyarakat umum.

C. Saran

Media pelatihan *ukemi* pada cabang olahraga judo berbasis android ini perlu dikembangkan lagi agar aplikasi menjadi lebih sempurna baik dari segi fisik dan aspek tampilan lainnya. Aplikasi ini dapat dioperasikan menggunakan *smartphone android* saja untuk kedepan dibuat untuk pengguna *IOS* dan media eletronik lainnya. Media pelatihan *ukemi*

sebaiknya perlu dikembangkan dan dipublikasikan lebih luas seperti *playstore* agar memudahkan dan memperluas informasi olahraga judo kepada masyarakat dan bisa meningkatkan pengembangan olahraga judo di Indonesia.



DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Abdul K.A. (2013) Olahraga Judo. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2003). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekomdikbud & Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VI. PT. Cetakan Ketigabelas. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arifianto, Hermawan dkk. “Elektronika Teori dan Penerapannya” Bandung :Penerbit ITB.2011.
- Borg & Gall. (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London. Longman Inc.
- Handoko, T. Hani. 2002. *Manajemen Personalia dan MSDM*. BPFE – UGM, Yogyakarta.
- Hermawan S, Stephanus. 2011. “Mudah Membuat Aplikasi Android”. Yogyakarta : Andi Offset.
- Kaswan, 2011. *Pelatihan dan Pengembangan untuk Meningkatkan Kinerja SDM*, Alfabeta, Bandung.
- Kano, J (1989) *The Founder Of Judo*. Tokyo : Kodanhnsha Internasional.
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Miarso, Yusufhadi. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Cetakan Ketiga. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Mahnu, Nunu. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Dalam *Jurnal Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1: 27.
- Mathis, L. Robert dan Jackson, H. John. 2002. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Salemba Empat.
- Noor, A.M. (2000) *Dasar-dasar Judo*. Jakarta : PT. Dian Rakyat.
- Simamora, Henry. 2004. *Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi Ketiga*. Bagian Penerbit Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YPKN, Yogyakarta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

- Safaat, N. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Simarmata, Janner. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: ANDI.
- Sudjarwo. (1989). *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Medyatama Sarana Perkasa.
- Takashi, Masao. (2014) *Mastering Judo Champaign, Illinois : Human Kinetics*.
- Turere, V. N. (2013). Pengaruh pendidikan dan pelatihan terhadap peningkatan kinerja karyawan pada Balai Pelatihan Teknis Pertanian Kalasey. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 1(3).

LAMPIRAN

1. Lampiran Izin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id
<hr/>	
Nomor : 767/UN34.16/PT.01.04/2021	21 Desember 2021
Lamp. : 1 Bendel Proposal	
Hal : Izin Penelitian	
 Yth . Koordinator Pelatihan Sentra Olahraga Judo, Sleman, DIY	
 Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:	
Nama	: Utari Widya Ningrum
NIM	: 18602241012
Program Studi	: Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Pengembangan Media Pelatihan Ukemi Pada Cabang Olahraga Judo Berbasis Android
Waktu Penelitian	: 26 November - 26 Desember 2021
 Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.	
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.	
	
	Wakil Dekan Bidang Akademik,
	Iudik Prasetyo, S.Or., M.Kes. NIP 19820815 200501 1 002
Tembusan :	
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;	
2. Mahasiswa yang bersangkutan.	



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 770/UN34.16/PT.01.04/2021

22 Desember 2021

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . Ketua UKM Judo UNY, Depok, Sleman, Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Utari Widya Ningrum
NIM : 18602241012
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pelatihan Ukemi Pada Cabang Olahraga Judo Berbasis Android
Waktu Penelitian : 26 November - 26 Desember 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

2. Lampiran Surat Balasan Penelitian

Surat Keterangan

Bersama ini kami selaku Ketua UKM Judo UNY menyatakan bahwa :

Nama : Utari Widya Ningrum
NIM : 18602241012
Jurusan : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Telah melaksanakan uji produk skripsi dengan kusioner angket. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan harapan hasil penelitian dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Januari 2022

Ketua UKM Judo UNY



Ibnu Prabowo

Surat Keterangan

Bersama ini kami selaku Koordinator Pelatih Judo Sentra Olahraga menyatakan bahwa :

Nama : Utari Widya Ningrum
NIM : 18602241012
Jurusan : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Telah melaksanakan uji produk skripsi dengan kusioner angket. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan harapan hasil penelitian dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Januari 2022

Koordinator Pelatih Judo



Nandika Juniano Yudha P, S.Pd

3. Lampiran Instrumen Penilaian Ahli Materi Tahap I

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*

Identitas Ahli Materi

Nama : Dr. Drs. Rumpis Agus Sudarko, MS.

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai Ahli Media pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Ukemi* Pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas alat yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya mengharapkan kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

Petunjuk Penilaian Instrumen :

- a. Berilah tanda check list (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
- b. Berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang sudah tersedia.
- c. Keterangan penilaian :
 1. Sangat tidak setuju / Sangat tidak layak (STS)
 2. Tidak sesuai / Tidak layak (TS)
 3. Sesuai / Layak (S)
 4. Sangat Sesuai / Sangat layak (SS)

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

NO.	Aspek yang Dinilai	Alternatif Penilaian			
		STL (1)	TL (2)	L (3)	SL (4)
1.	Sistematika penyajian materi pada media aplikasi sudah efektif			✓	
2.	Ketepatan memilih materi yang dicantumkan dalam media aplikasi sudah memenuhi kebutuhan				✓
3.	Kesesuaian penjabaran materi dengan indikator sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari gerakan jatuhnya ukemi			✓	
4.	Kemudahan pemahaman kata-kata pada materi				✓
5.	Kemenarikan materi untuk dipelajari				✓
6.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan			✓	
7.	Kemudahan memahami gambar untuk menambah keefektifan dalam memahami materi			✓	
8.	Bisa digunakan siapa saja				✓
9.	Bisa digunakan dimana saja				✓
10.	Gambar-gambar pada aplikasi jelsa dan mudah dipahami			✓	
11.	Kesesuain materi				✓

Pertanyaan :

1. Apakah Media “Pengembangan Media Pembelajaran *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*” ini sudah layak disebut sebagai alat bantu latihan?

Jawaban :

Isi di tempatkan dengan media gambar
 dengan Abu Flow Motion.

2. Apakah Media "Pengembangan Media Pembelajaran *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*" ini sudah Layak diuji cobakan tanpa revisi?

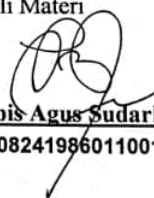
Jawaban :

Memang & revisi sehingga layak di kbt
Aplikasi.

Saran :

Perbaiki dulu Aplikasi itu ?

Yogyakarta, November 2021
Ahli Materi



Dr. Drs. Rumpis Agus Sudarko, MS
NIP. 196008241986011001

4. Lampiran Instrumen Validasi Ahli Materi Tahap 2

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*

Identitas Ahli Materi

Nama : Dr. Drs. Rumpis Agus Sudarko, MS.

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai Ahli Media pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Ukemi* Pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermfaat untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas alat yang saya kembangkan. Sehubung dengan hal tersebut saya mengharapkan kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

Petunjuk Penilaian Instrumen :

- a. Berilah tanda check list (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
- b. Berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang sudah tersedia.
- c. Keterangan penilaian :
 1. Sangat tidak setuju / Sangat tidak layak (STS)
 2. Tidak sesuai / Tidak layak (TS)
 3. Sesuai / Layak (S)
 4. Sangat Sesuai / Sangat layak (SS)

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

NO.	Aspek yang Dinilai	Alternatif Penilaian			
		STL	TL	L	SL
		(1)	(2)	(3)	(4)
1.	Sistematika penyajian materi pada media aplikasi sudah efektif			✓	
2.	Ketepatan memilih materi yang dicantumkan dalam media aplikasi sudah memenuhi kebutuhan				✓
3.	Kesesuaian penjabaran materi dengan indikator sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari gerakan jatuhan ukemi			✓	
4.	Kemudahan pemahaman kata-kata pada materi				✓
5.	Kemenarikan materi untuk dipelajari				✓
6.	Kesesuaian video dengan materi yang disajikan			✓	✓
7.	Kemudahan memahami gambar dan video untuk menambah keefektifan dalam memahami materi			✓	
8.	Bisa digunakan siapa saja				✓
9.	Bisa digunakan dimana saja				✓
10.	Gambar-gambar pada aplikasi jelsa dan mudah dipahami			✓	
11.	Kesesuain materi			✓	
12.	Video-video pada aplikasi jelas dan mudah dipahami				✓

Pertanyaan :

1. Apakah Media “Pengembangan Media Pembelajaran *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*” ini sudah layak disebut sebagai alat bantu latihan?

Jawaban :

Ya, sudah layak disebut sebagai alat bantu latihan karena sudah ada gambar besarnya

2. Apakah Media “Pengembangan Media Pembelajaran *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*” ini sudah Layak diuji cobakan tanpa revisi?

Jawaban :

layak digunakan untuk penelitian.

Saran :

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

Yogyakarta, 9 Desember 2021
Ahli Materi

Dr. Drs. Rumpis Agus Sudarko, MS
NIP. 196008241986011001

5. Lampiran Instrumen Validasi Ahli Media

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ukemi Pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*

Identitas Ahli Media :

Nama : Ir. Satriyo Agung Dewanto, S.T., S.Pd.T., M.Pd

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai Ahli Media pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Ukemi Pada Cabang Olahraga Judo Berbasis Android. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas alat yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya mengharapkan kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

Petunjuk Penilaian Instrumen :

- a. Berilah tanda check list (√) pada kolom penilaian yang Anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
- b. Berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang sudah tersedia.
- c. Keterangan penilaian :
 1. Sangat tidak setuju / Sangat tidak layak (STS)
 2. Tidak sesuai / Tidak layak (TS)
 3. Sesuai / Layak (S)
 4. Sangat Sesuai / Sangat layak (SS)

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

NO.	Aspek yang Dinilai	Alternatif Penilaian			
		STL (1)	TL (2)	L (3)	SL (4)
A. TAMPILAN					
1.	Desain aplikasi (daya tarik, format, perpaduan warna, tampilan menu) sudah sesuai			✓	
2.	Jenis dan ukuran huruf sudah sesuai dan menarik				✓
3.	Perpaduan dan komposisi warna sudah sesuai dan menarik				✓
4.	Perpaduan warna dan ukuran tombol sudah tepat guna dan serasi				✓
5.	Resolusi gambar pada aplikasi sudah bagus (tidak terlalu blur)				✓
6.	Komposisi tata letak (judul, teks, gambar dll) sudah sesuai			✓	
7.	Iluustrasi, grafis sudah sesuai dengan konsep aplikasi			✓	
B. BAHASA					
8.	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah dan mudah dipahami			✓	
9.	Penggunaan tanda baca yang tepat			✓	
C. PEMROGRAMAN					
10.	Ukuran aplikasi tidak terlalu berat				✓
11.	Instalasi aplikasi ke smartphone mudah				✓
12.	Aplikasi tidak mengalami loading yang lama				✓
D. PENGGUNAAN					
13.	Aplikasi dilengkapi dengan manual book sehingga memudahkan penggunaan aplikasi				✓
14.	Aplikasi dapat digunakan sesuai petunjuk				✓
15.	Media pembelajaran lenih praktis digunakan				✓

Pertanyaan :

1. Apakah Media "Pengembangan Media Pembelajaran *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*" ini sudah layak disebut sebagai alat bantu latihan?

Jawaban :

Layak dgn revisi

2. Apakah Media "Pengembangan Media Pembelajaran *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*" ini sudah Layak diuji cobakan tanpa revisi?

Jawaban :

Layak dgn revisi

Saran :

Lihat catatan

Yogyakarta, 29 November 2021
Ahli Media



Ir. Satriyo Agung Dewanto, S.T., S.Pd.T., M.Pd
NIP. 198208262015041003

6. Lampiran Surat Keterangan Permohonan Izin Validasi Materi

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
Lampiran : 1 Bendel


Kepada Yth,
Bapak Dr. Rumpis Agus Sudarko, M.S
Dosen^{Prodi} Pendidikan Kepelatihan Olahraga
di Fakultas/PPs* Ilmu Keolahragaan

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya: Nama :
Utari Widya Ningrum
NIM : 18602241012
Program Studi: Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis
Android

dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, dan (3) draf instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 26 November 2021


Pemohon,

Utari Widya Ningrum
NIM 18602241012

1 Mengetahui,

Kaprodi PKL


Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S
NIP. 196004071986012001

Dosen Pembimbing TA,


Faidillah Kurniawan, S.Pd.Kor., M.Or
NIP. 198210102005011002

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Rumpis Agus Sudarko, MS
NIP : 196008241986011001
Jurusan : Pendidikan-Kepelatihan Olahraga

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa: Nama :

Utari Widya Ningrum

NIM : 18602241012

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan: Layak

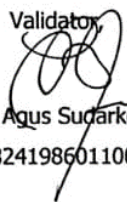
- digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, November 2021

Validator,


Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S
NIP. 196008241986011001

2

Catatan:

Beri tanda ✓

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TA

Nama Mahasiswa : UTARI WIDYA NINGRUM

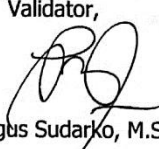
NIM : 18602241012

Judul TA :

Pengembangan Media Pembelajaran *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
Komentar Umum/Lain-lain:		
		<i>pslv penempatan gambar & keterangan.</i>

Yogyakarta, November 2021
Validator,


Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S
NIP. 196008241986011001

7. Lampiran Surat Keterangan Permohonan Izin Validasi Media

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Ir. Satriyo Agung Dewanto, S.T., S.Pd.T., M.Pd
Dosen^{Prodi} Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika
di Fakultas/PPs* Teknik^{.....}

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Utari Widya Ningrum
NIM : 18602241012
Program Studi^{.....} Pendidikan Keperawatan Olahraga
Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*

dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, dan (3) draf instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, November 2021

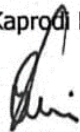
Pemohon,


Utari Widya Ningrum

¹ NIM 18602241012

Mengetahui,

Kaprodi PKL



Prof. Dr. Endang Rihi Sukamti, M.S
NIP. 196004071986012001

Dosen Pembimbing TA,



Faidillah Kurniawan, S.Pd.Kor., M.Or
NIP. 198210102005011002

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ir. Satriyo Agung Dewanto, S.T., S.Pd.T., M.Pd

NIP : 198208262015041003

Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Utari Widya Ningrum

NIM : 18602241012

Program Studi: Pendidikan Kepeleatihan Olahraga

Judul TA: Pengembangan Media Pembelajaran *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan untuk penelitian

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

2

Yogyakarta, 29 November 2021

 Validator,

Ir. Satriyo Agung Dewanto, S.T., S.Pd.T., M.Pd.

NIP. 198208262015041003

Catatan:

Beri tanda ✓

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TA

Nama Mahasiswa: UTARI WIDYA NINGRUM

NIM : 18602241012

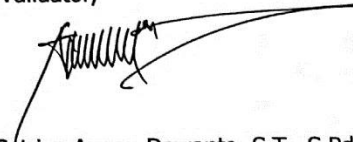
Judul TA :

Pengembangan Media Pembelajaran *Ukemi* pada Cabang Olahraga Judo Berbasis *Android*

No	Varia bel	Saran/Tanggapan
	Komentar Umum/Lain-lain: <i>Ciat Catatan</i>	

Yogyakarta, 29 November 2021

Validator,



Ir. Satriyo Agung Dewanto, S.T., S.Pd.T., M.Pd.

NIP. 198208262015041003

8. Lampiran Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

INSTRUMEN PENILIAN RESPONDEN

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ukemi pada Cabang Olahraga Judo Berbasis Andori

Identitas Responden :

Nama : Ahmad Fardan Syawaludin

Jenis Kelamin : laki - laki

Status : Atlet

KYU/DAN : 6

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat responden pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Ukemi pada Cabang Olahraga Judo Berbasis Android. Pendapat, kritik, saran dari saudara sangat bermanfaat untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas alat yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya mengharapkan kesediaan saudara memberikan respon pada setiap pertanyaan yang sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

Petunjuk Penilaian Instrumen :

- a. Berilah tanda check list (\checkmark) pada kolom penilaian yang Anda anggap sesuai dengan pertanyaan dan pernyataan.
- b. Jika perlu, berikan komentar, pendapat dan saran pada kolom yang sudah tersedia.
- c. Keterangan penilaian :
 1. Sangat tidak setuju / Sangat tidak layak (STS)
 2. Tidak sesuai / Tidak Layak (TS)
 3. Sesuai / Layak (S)
 4. Sangat Sesuai / Sangat Layak (SS)

NO.	Aspek yang Dinilai	Alternatif Penilaian			
		STL (1)	TL (2)	L (3)	SL (4)
Aspek Materi					
1.	Materi yang tersedia padat dan jelas				✓
2.	Aplikasi ini mampu menjelaskan gerakan ukemi dengan jelas dan mudah diterima			✓	
3.	Filtur kategori ukemi membantu anda mengetahui gerakan jatuhan yang baik dan benar			✓	
4.	Gambar yang terdapat pada aplikasi membantu anda memahami gerakan jatuhan ukemi			✓	
5.	Video yang terdapat pada aplikasi memudahkan anda dalam memahami gerakan jatuhan ukemi			✓	
6.	Gambar dan video yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi			✓	
Aspek Bahasa					
7.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami			✓	
8.	Penggunaan bahasa atau istilah judo sudah tepat				✓
Aspek Tampilan					
9.	Desain halaman pembukaan aplikasi sudah menarik			✓	
10.	Pemilihan icon tombol sudah sesuai dan menarik			✓	
11.	Ukuran, jenis, dan warna huruf pada aplikasi sudah menarik dan mudah			✓	

	dibaca				
12.	Komposisi warna dalam tampilan aplikasi sudah menarik			✓	
13.	Gambar dan video sudah terlihat jelas			✓	
14.	Penempatan gambar pada aplikasi sudah sesuai			✓	
15.	Tata letak tombol sudah sesuai			✓	
16.	Secara umum tampilan pada aplikasi ini lebih menarik dari pada media lain yang anda ketahui			✓	

Komentar dan Saran :

Yogyakarta, 13 Desember 2021



Ahmad Kardan Syawaludin

9. Lampiran Instrumen Uji Coba Kelompok Besar

INSTRUMEN PENILIAN RESPONDEN

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ukemi pada Cabang Olahraga Judo Berbasis Android

Identitas Responden :

Nama : Nur Afif B
Jenis Kelamin : Perempuan
Status : Mahasiswa
KYU/DAN : DAN I

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat responden pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Ukemi pada Cabang Olahraga Judo Berbasis Android. Pendapat, kritik, saran dari saudara sangat bermanfaat untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas alat yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya mengharapkan kesediaan saudara memberikan respon pada setiap pertanyaan yang sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

Petunjuk Penilaian Instrumen :

- a. Berilah tanda check list (\checkmark) pada kolom penilaian yang Anda anggap sesuai dengan pertanyaan dan pernyataan.
- b. Jika perlu, berikan komentar, pendapat dan saran pada kolom yang sudah tersedia.
- c. Keterangan penilaian :
 1. Sangat tidak setuju / Sangat tidak layak (STS)
 2. Tidak sesuai / Tidak Layak (TS)
 3. Sesuai / Layak (S)
 4. Sangat Sesuai / Sangat Layak (SS)

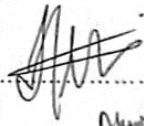
NO.	Aspek yang Dinilai	Alternatif Penilaian			
		STL (1)	TL (2)	L (3)	SL (4)
Aspek Materi					
1.	Materi yang tersedia padat dan jelas				✓
2.	Aplikasi ini mampu menjelaskan gerakan ukemi dengan jelas dan mudah diterima				✓
3.	Filtur kategori ukemi membantu anda mengetahui gerakan jatuhan yang baik dan benar				✓
4.	Gambar yang terdapat pada aplikasi membantu anda memahami gerakan jatuhan ukemi				✓
5.	Video yang terdapat pada aplikasi memudahkan anda dalam memahami gerakan jatuhan ukemi				✓
6.	Gambar dan video yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi				✓
Aspek Bahasa					
7.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami				✓
8.	Penggunaan bahasa atau istilah judo sudah tepat				✓
Aspek Tampilan					
9.	Desain halaman pembukaan aplikasi sudah menarik				✓
10.	Pemilihan icon tombol sudah sesuai dan menarik				✓
11.	Ukuran, jenis, dan warna huruf pada aplikasi sudah menarik dan mudah				✓

	dibaca				✓
12.	Komposisi warna dalam tampilan aplikasi sudah menarik				✓
13.	Gambar dan video sudah terlihat jelas				✓
14.	Penempatan gambar pada aplikasi sudah sesuai				✓
15.	Tata letak tombol sudah sesuai				✓
16.	Secara umum tampilan pada aplikasi ini lebih menarik dari pada media lain yang anda ketahui				✓

Komentar dan Saran :

Setelah saya menggunakan aplikasi ini saya mengetahui cara Teknik jatuhan yang benar.

Yogyakarta, Desember 2021



Nur Afif

10. Lampiran Tabel Hasil Uji Coba Produk

Kelompok Kecil

No	Nama	Tingkatan	Status	Nilai	Kategori
1	Nandika Juniano	DAN 2	Pelatih	78%	Layak
2	Cindy Novi Andini	KYU 1	Atlet	100%	Layak
3	Muhammad Hafidz	KYU 6	Atlet	76%	Layak
4	Dimas Risky P	KYU 6	Atlet	78%	Layak
5	Jessa	KYU 6	Atlet	78%	Layak
6	Ahmad Ikhsan	KYU 6	Atlet	76%	Layak
7	Muhammad Febrianur	KYU 6	Atlet	76%	Layak
8	Azfa Sabrina	KYU 4	Atlet	95%	Layak
9	Fariz Dwi	KYU 6	Atlet	75%	Layak
10	Muhammad Fathan	KYU 6	Atlet	71%	Cukup Layak
11	Hafiz Muhammad Aufa	KYU 6	Atlet	68%	Cukup Layak
12	A. Fardhan Syawaluddin	KYU 6	Atlet	78%	Layak
13	Afaridzi Dwi	KYU 6	Atlet	81%	Layak
14	Weintang Melody	KYU 5	Atlet	81%	Layak

Kelompok Besar

No.	Nama	Tingkatan	Status	Total	Kategori
1	Nur Afifah	DAN 1	Atlet	100%	Layak
2	Arianto Prabowo	KYU 2	Atlet	85%	Layak
3	Hasri Alvianto	DAN 1	Atlet	100%	Layak
4	Yoga Juli	DAN 1	Atlet	100%	Layak
5	Ayu Indah N	KYU 1	Mahasiswa	100%	Layak
6	M Johan	DAN 1	Atlet	54%	Kurang Layak
7	Azhari Anhar	DAN 1	Atlet	85%	Layak
8	Nur A'imatus	DAN 1	Atlet	89%	Layak
9	Desti Lukman	DAN 1	Atlet	85%	Layak
10	M. Nofran	KYU 1	Atlet	98%	Layak
11	Desyana Safitri	KYU 3	Mahasiswa	84%	Layak
12	Reza M. Pahlevi	KYU 2	Atlet	100%	Layak
13	Risky Aditya	KYU 1	Atlet	100%	Layak
14	Anisa Mahmudah	KYU 4	Atlet	82%	Layak
15	Jessika Widya	KYU 1	Mahasiswa	98%	Layak
16	Resi Amelia	KYU 2	Mahasiswa	100%	Layak
17	Rori Adiyanto	DAN 1	Atlet	100%	Layak
18	Eka Sari	KYU 4	Mahasiswa	96%	Layak
19	Alfian Nur	DAN 1	Atlet	100%	Layak
20	Bagus Ferdiansyah	KYU 2	Atlet	100%	Layak
21	Septi Lukman	KYU 1	Atlet	100%	Layak
22	Rindang Zahra	KYU 4	Mahasiswa	89%	Layak
23	Krishna Andi	KYU 2	Atlet	100%	Layak
24	Restalia Zuliza	KYU 1	Atlet	81%	Layak
25	Valentina Siagalla	KYU 1	Atlet	92%	Layak
26	Amelia Anggripan	DAN 1	Atlet	100%	Layak
27	Dominica Ingrid	KYU 2	Atlet	100%	Layak

11. Lampiran Tabel Data Hasil Produk

Kelompok Kecil

UJI KELOMPOK KECIL								
No	Nama	Jenis Kelamin	Tingkatan	Status	Materi	Bahasa	Tampilan	Total
1	Nandika Juniano	Laki-Laki	DAN 2	Pelatih	18	6	26	50
2	Cindy Novi Andini	Perempuan	KYU 1	Atlet	24	8	32	64
3	Muhammad Hafidz	Laki-Laki	KYU 6	Atlet	18	7	24	49
4	Dimas Risky P	Laki-Laki	KYU 6	Atlet	19	6	25	50
5	Jessa	Laki-Laki	KYU 6	Atlet	16	7	27	50
6	Ahmad Ikhsan	Laki-Laki	KYU 6	Atlet	18	6	25	49
7	Muhammad Febrianur	Laki-Laki	KYU 6	Atlet	19	6	24	49
8	Azfa Sabrina	Perempuan	KYU 4	Atlet	21	8	32	61
9	Fariz Dwi	Laki-Laki	KYU 6	Atlet	16	7	25	48
10	Muhammad Fathan	Laki-Laki	KYU 6	Atlet	20	7	19	46
11	Hafiz Muhammad Aufa	Laki-Laki	KYU 6	Atlet	17	6	21	44
12	A. Fardhan Syawaluddin	Laki-Laki	KYU 6	Atlet	19	7	24	50
13	Afaridzi Dwi	Laki-Laki	KYU 6	Atlet	21	6	24	51
14	Weintang Melody	Laki-Laki	KYU 5	Atlet	21	6	24	51
JUMLAH					267	93	352	712

Kelompok Besar

UJI KELOMPOK BESAR								
No	Nama	Jenis Kelamin	Tingkatan	Status	Materi	Bahasa	Tampilan	Total
1	Nur Afifah	Perempuan	DAN 1	Atlet	24	8	32	64
2	Arianto Prabowo	Laki-Laki	KYU 2	Atlet	19	7	29	55
3	Hasri Alvianto	Laki-Laki	DAN 1	Atlet	24	8	32	64
4	Yoga Juli	Laki-Laki	DAN 1	Atlet	24	8	32	64
5	Ayu Indah N	Perempuan	KYU 1	Mahasiswa	24	8	32	64
6	M Johan	Laki-Laki	DAN 1	Atlet	13	4	18	35
7	Azhari Anhar	Laki-Laki	DAN 1	Atlet	23	8	26	57
8	Nur A'imatus	Perempuan	DAN 1	Atlet	32	6	29	67
9	Desti Lukman	Perempuan	DAN 1	Atlet	22	6	27	55
10	M. Nofran	Laki-Laki	KYU 1	Atlet	23	8	32	63
11	Desyana Safitri	Perempuan	KYU 3	Mahasiswa	22	6	27	55
12	Reza M. Pahlevi	Laki-Laki	KYU 2	Atlet	24	8	32	64
13	Risky Aditya	Laki-Laki	KYU 1	Atlet	24	8	32	64
14	Anisa Mahmudah	Perempuan	KYU 4	Atlet	22	6	25	53
15	Jessika Widya	Perempuan	KYU 1	Mahasiswa	24	7	32	63
16	Resi Amelia	Perempuan	KYU 2	Mahasiswa	24	8	32	64
17	Rori Adiyanto	Laki-Laki	DAN 1	Atlet	24	8	32	64
18	Eka Sari	Perempuan	KYU 4	Mahasiswa	22	7	28	57
19	Alfian Nur	Perempuan	DAN 1	Atlet	24	8	32	64
20	Bagus Ferdiansyah	Laki-Laki	KYU 2	Atlet	24	8	32	64
21	Septi Lukman	Perempuan	KYU 1	Atlet	24	8	32	64
22	Rindang Zahra	Perempuan	KYU 4	Mahasiswa	23	8	26	57
23	Krishna Andi	Laki-Laki	KYU 2	Atlet	24	8	32	64
24	Restalia Zuliza	Perempuan	KYU 1	Atlet	22	6	24	52
25	Valentina Siagalla	Perempuan	KYU 1	Atlet	24	8	27	59
26	Amelia Anggripan	Perempuan	DAN 1	Atlet	24	8	32	64
27	Dominica Inggrid	Perempuan	KYU 2	Atlet	24	8	32	64
JUMLAH					627	199	798	1624

12. Lampiran Surat Permohonan Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN
Jalan Colombo, Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Surel: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 195/PKL/XI/2021
Lamp. : 1 Eksemplar proposal
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth

Bapak : Faidillah Kurniawan, M.Or

Disampaikan dengan hormat, bahwa dalam rangka penyelesaian tugas akhir, dimohon kesediaan Bapak / Ibu untuk membimbing mahasiswa di bawah ini :

Nama : Utari Widya Ningrum
NIM : 18602241012

Dan telah mengajukan proposal skripsi dengan judul/topik :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UKEMI PADA CABANG OLAHRAGA JUDO
BERBASIS ANDROID

Demikian atas kesediaan dan perhatian dari Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 25 Nopember 2021

Kajur PKL

Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S
NIP. 19600407 198601 2 001

*) *Blangko ini kalau sudah selesai
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL
Menurut BAN PT lama Bimbingan minimal 8 kali*

13. Lampiran Lembar Konsultasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Jalan Colombo, Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Surel: humas_fik@uny.ac.id

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Utari Widya Ningrum
NIM : 18602241012
Pembimbing : Faidillah Kurniawan, M.Or

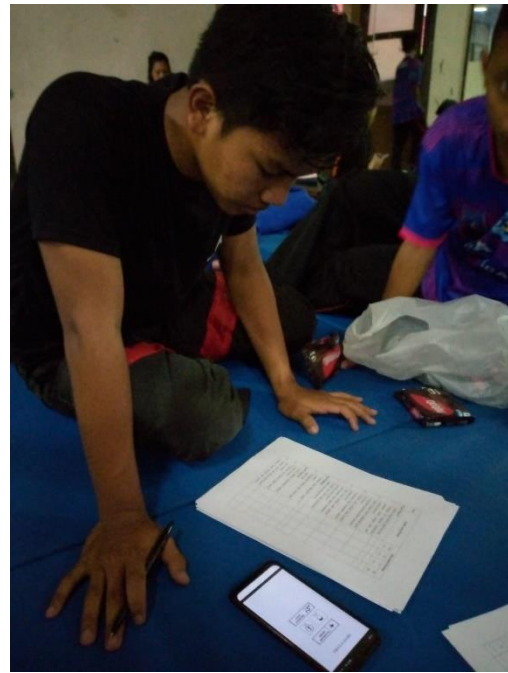
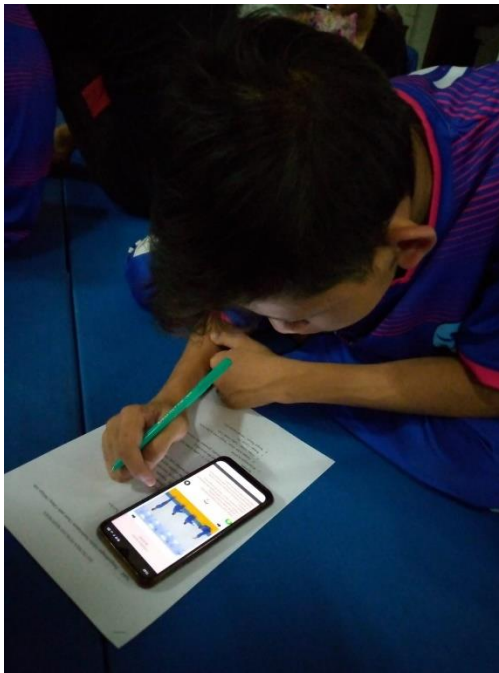
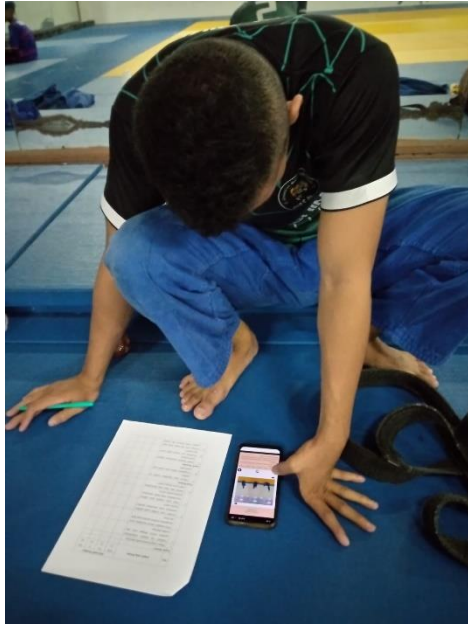
No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
	25-11-2021	Pendahuluan, latar belakang ditambah kurang luas yang mendeskripsikan manfaat penelitian secara teori, praktik (latih & praktik).	Ⓞ
	27-11-2021	Pengtranslitan ke Indonesia, kerapuhan kerangka berpikir.	Ⓞ
	3-12-2021	Instrumen pengumpulan data harus konsisten dgn metode aritanto.	Ⓞ
	7-12-2021	Angket validasi, kusioner dibuat.	Ⓞ
	13-12-2021	BAB IV spesifikasi produk, ditambahkan gambar.	Ⓞ
	15-12-2021	BAB IV Validasi ahli materi dan media ditambahkan form: sesudah & sebelum gambar.	Ⓞ
	20-12-2021	Pembahasan ditambah hasil revisi yang disarankan oleh ahli materi & media	Ⓞ
	23-12-2021	BAB V kesimpulan ditambah dan harus disamakan dengan rumusan masalah.	Ⓞ
	24-12-2021	Perbaikan abstrak ditambah rata-rata nilai keseluruhan.	Ⓞ
	27-12-2021	Merucsi skripsi kemudian mengajukan untuk diujikan.	Ⓞ

Kajur PKL,

Prof. Dr. Endang Rini Sukanti, M.S
NIP. 19600407 198601 2 001

*) Blangko ini kalau sudah selesai
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL

14. Lampiran Dokumentasi Uji Coba Produk Kelompok Kecil



Uji Produk Kelompok Kecil

