

**PENGEMBANGAN MEDIA SCORING BERBASIS WEBSITE UNTUK
MENGIDENTIFIKASI BAKAT PADA ATLET CABANG OLAHRAGA
ATLETIK**



Oleh:

ILYASIN FADHILI

NIM. 22612251026

Tesis Ini Ditulis Untuk Memenuhi
Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
PROGRAM MAGISTER
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA SCORING BERBASIS WEBSITE UNTUK MENGIDENTIFIKASI BAKAT PADA ATLET CABANG OLAHRAGA ATLETIK

Ilyasin Fadhili

NIM. 22612251026

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



Yogyakarta, November 2023

Dosen Pembimbing

Dr. Sigit Nugroho, S.Or, M.Or.

NIP. 198009242006041001

Mengetahui,

Program Magister Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or

NIP. 198306262008121002

Plt. Koordinator Program Studi,

Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or

NIP. 198009242006041001

ABSTRAK

ILYASIN FADHILI: Pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik. **Tesis. Yogyakarta: Program Megister, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK*, sebagai media perpoinan untuk menganalisis data hasil pengukuran antropometri serta hasil tes biomotor untuk melihat keberbakatan anak pada cabang olahraga Atletik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development (R&D)* yang mengacu pada langkah penelitian *borg and gall* yang telah disederhanakan oleh tim Puslitjaknov 2008. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa dan alumni UKM Atletik Universitas Negeri Yogyakarta. Instrumen yang digunakan dengan menggunakan angket dan lembar evaluasi berupa *google form*. Hasil data yang diperoleh adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK* berbasis *website* ini layak digunakan dalam mengidentifikasi, membedakan potensi dan bakat anak pada cabang olahraga Atletik. Hasil tersebut diperoleh dari : a) validasi ahli materi sebesar 98,07 % yang berarti “Baik/Layak”, b) validasi ahli media sebesar 96,15% yang berarti “Baik/Layak”, c) uji coba kelompok kecil, 30 responden mendapat nilai sebesar 86,71% yang masuk dalam kategori “Baik/Layak” dan pada uji coba kelompok besar, 60 responden mendapat nilai sebesar 93,85% yang masuk dalam kategori “Baik/Layak”, d) uji efektivitas diperoleh nilai Signifikansi. (2-tailed) sebesar 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang artinya penggunaan *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK* lebih efektif dalam mengolahan data hasil tes keberbakatan pada atlet cabang olahraga atletik.

Kata Kunci: *media scoring, identifikasi bakat, website*

ABSTRACT

ILYASIN FADHILI: *Development of website-based scoring media to identify talent in athletes in athletics. Thesis. Yogyakarta: Master's Program, Yogyakarta State University, 2023.*

This research aims to produce an ATHLETIC TALENT SCORING MEDIA product, as a scoring medium for analyzing data from anthropometric measurements and biomotor test results to see children's talents in athletics.

This research uses the research and development (R&D) research method which refers to the borg and gall research steps which have been simplified by the 2008 Puslitjaknov team. The population and sample in this research are students and alumni of the Yogyakarta State University Athletics UKM. The instruments used were questionnaires and evaluation sheets in the form of Google forms. The data obtained are quantitative and qualitative descriptive.

The research results show that this website-based ATHLETIC TALENT SCORING MEDIA is suitable for use in identifying and distinguishing children's potential and talents in athletics. These results were obtained from: a) material expert validation of 98.07% which means "Good/Decent", b) media expert validation of 96.15% which means "Good/Decent", c) small group trial, 30 respondents got a score of 86.71% which was in the "Good/Decent" category and in the large group trial, 60 respondents got a score of 93.85% which was in the "Good/Decent" category, d) the effectiveness test obtained a Significance value. (2-tailed) of 0.000. So it can be concluded that there is a difference in average, which means that the use of ATHLETIC TALENT SCORING MEDIA is more effective in processing data on talent test results for athletes in athletics.

Keywords: *scoring system, talent identification, website*

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ilyasin Fadhili
NIM : 22612251026
Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Magister di suatu perguruan tinggi, dan sepengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 22 November 2023
Yang menyatakan,



Ilyasin Fadhili
NIM. 22612251026

LEMBAR PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA SCORING BERBASIS WEBSITE
UNTUK MENGIDENTIFIKASI BAKAT PADA ATLET
CABANG OLAHRAGA ATLETIK

TESIS

Ilyasin Fadhili

NIM : 22611251026

Telah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Tesis Program Magister
Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal, 7 Desember 2023

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Sumaryanti, M.S.. (ketua/Penguji)		14/12/2023
Dr. Fatkurahman Arjuna, M.Or. (Sekertaris/Penguji)		7/12/2023
Dr. Widiyanto, M.Kes. (Penguji I)		7/12/2023
Dr. Sigit Nugroho, M.Or. (Penguji II/Pembimbing)		15/12/2023

Yogyakarta, 15 Desember 2023

Program Magister Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP 198306262008121002

HALAMAN PERSEMPAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah atas ridho dari Allah SWT saya dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik”, saya persembahkan karya sederhana ini terkhusus untuk:

1. Kedua orang tua tercinta Ibu Lailaul Kudriyah dan Bapak Arjus Latif yang senantiasa segenap jiwa raga menyayangi, mendo'akan, memberi motivasi dan pengorbanan yang tak ternilai.
2. Adikku tercinta Brilliana Putri Latifa dan Medina Arifanti Latif yang menjadi alasan untuk selalu semangat, menjadi motivasi untuk belajar dan bekerja keras.
3. Kekasih yang selalu mendoakan dan motivasi serta memberikan semangat yang luar biasa.
4. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan banyak pengalaman hidup dan juga ilmu yang bermanfaat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjangkan ke hadirat allah SWT, atas segala limpahan nikmat dan rahmatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Yang berjudul “Pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik”

Tesis ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Perguruan tinggi ini.
2. Prof. Ahmad Nasrulloh S.Or., M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Tesis.
3. Dr. Sigit Nugroho, S.Or, M.Or, Selaku Plt. Koorprodi Program Magister Ilmu Keolahragaan dan selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Tesis, yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya selama penyusunan Tugas Akhir Tesis ini.
4. Bapak/Ibu dosen penguji, sebagai penguji utama yang telah memberikan koreksi secara komprehensif terhadap tugas akhir skripsi ini.

5. Mahasiswa dan alumni UKM Atletik Univeritas Negeri Yogyakarta yang bersedia membantu dalam penelitian ini.
6. Teman-teman akademisi olahraga dari jenjang S1 dan S2 Fakultas Ilmu keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan semangat serta motivasi selama perkuliahan dan proses penelitian.
7. Teman-teman *Lembah Fitness Janti* yang telah memberikan dukungan dan semangat selama perkuliahan.
8. Semua pihak, yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan kepada saya selama proses penyusunan tesis ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak diatas semoga menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa dan tesis ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang ingin membaca dan membutuhkan.

Yogyakarta, 22 November 2023

Penulis



Ilyasin Fadhili

NIM. 22612251026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Pengembangan.....	12
F. Spesifikasi Produk	12
G. Manfaat Penelitian.....	13
H. Asumsi Pengembangan	14
BAB II.....	16
KAJIAN PUSTAKA.....	16
A. Kajian Teori.....	16
1. Hakikat Pengembangan.....	16
2. Definisi Perangkat Lunak.....	17
3. Karakteristik Perangkat Lunak	19
4. Rekayasa Perangkat Lunak	20
5. Ruang Lingkup <i>Software</i> dalam Dunia Olahraga	21

6. Pengertian dan Manfaat Teknologi Informasi	22
7. Atletik	23
8. Hakikat Pemanduan Bakat.....	24
9. <i>The Long Term Approach</i> (IAAF)	28
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Pikir	33
D. Pertanyaan Penelitian	34
BAB III	35
METODE PENELITIAN.....	35
A. Desain Penelitian	35
1. Analisis Media yang digunakan.....	36
2. Pengembangan Produk Awal.....	37
3. Validasi Ahli dan Revisi	37
4. Uji Coba Kelompok Kecil dan Revisi Produk.....	38
5. Uji Coba Kelompok Besar dan Produk Akhir	39
6. Produk Hasil Pengembangan	40
B. Subjek Penilaian Produk	40
1. Subjek Penilaian Produk Akhir.....	40
2. Subjek Uji Coba Produk Akhir.....	41
C. Instrument Pengumpulan Data.....	41
1. Instrumen Penilaian Kualitas Media.....	44
D. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV	49
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Deskripsi Produk	49
B. Hasil Penelitian.....	49
1. Hasil dan analisis data validasi ahli materi	49
2. Hasil dan analisis data validasi ahli media	55
3. Revisi produk.....	60
4. Uji coba kelompok kecil	68
5. Uji coba kelompok besar	71
6. Tampilan produk akhir.....	73
7. Uji efektivitas.....	74

C. Pembahasan	78
D. Keterbatasan Penelitian	86
BAB V	88
KESIMPULAN DAN SARAN	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Implikasi	89
C. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Table 1. <i>Rating Scale</i>	43
Table 2. Penilaian Ahli Materi	44
Table 3. <i>Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi</i>	45
Table 4. Aspek Isi oleh Ahli Materi.....	45
Table 5. Penilaian Ahli Media	46
Table 6. Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media.....	46
Table 7. Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media.....	47
Table 8. Kategori Presentase Kelayakan.....	48
Table 9. Penilaian aspek kualitas materi oleh ahli materi tahap I.....	51
Table 10. Penilaian aspek isi oleh ahli materi tahap I.....	51
Table 11. Hasil penilaian kualitas materi tahap I oleh ahli materi.....	52
Table 12. Penilaian aspek kualitas materi oleh ahli materi tahap II.....	53
Table 13. Penilaian aspek isi oleh ahli materi tahap II	54
Table 14. Hasil penilaian kualitas materi tahap II oleh ahli materi	54
Table 15. Penilaian aspek tampilan oleh ahli media tahap I.....	56
Table 16. Penilaian aspek pemerograman oleh ahli media tahap I	56
Table 17. Hasil penilaian kualitas media tahap I oleh ahli media.....	57
Table 18. Penilaian aspek tampilan oleh ahli media tahap II.....	58
Table 19. Penilaian aspek pemerograman oleh ahli media tahap II	59
Table 20. Hasil penilaian kualitas media tahap II oleh ahli media.	59
Table 21. Penambahan ilustrasi gambar pada setiap instrumen tes nya	63
Table 22. Penambahan keterangan bilangannya pada bigian input data.....	64
Table 23. Perbaikan gambar pada halaman utama atau background diseuaikan dengan karakteristik kecabangan.	65
Table 24. Perbaikan foto pada panduan pada setiap instrumen	66
Table 25. Perbaikan email pada profil peneliti	67
Table 26. Penambahan petunjuk penggunaan media scoring.	68
Table 27. Hasil uji coba kelompok kecil.....	69
Table 28. Perubahan ukuran blok menu pada tampilan awal.....	70
Table 29. Penambahan submenu pada setiap item tes	71
Table 30. Hasil uji coba kelompok besar	72
Table 31. Uji efektifitas sistem talent atletik	75
Table 32. Hasil uji Normalitas	76
Table 33. Hasil uji <i>paired sampel statistics</i>	77
Table 34. Hasil <i>uji paired sampel test</i>	77

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1. IAAF Stages of Athlete Development (sumber: IAAF,1991)</i>	7
<i>Gambar 2. Stages of Athlete Development (Sumber : IAAF 1991).....</i>	29
Gambar 3. Kerangka Berpikir	34
Gambar 4. Prosedur Penelitian Tim Puslitjaknov (Puslitjaknov 2008)	36
Gambar 5. Tampilan awal pada media.....	61
Gambar 6. Tampilan input data.....	61
Gambar 7. Tampilan statistik hasil tes	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Expert Judgment	97
Lampiran 2. Permohonan Validasi.....	98
Lampiran 3. Surat izin penelitian	99
Lampiran 4. Surat balasan izin penelitian	100
Lampiran 5. Surat keterangan validasi ahli materi tahap I.....	101
Lampiran 6. Instrument penilaian oleh ahli materi tahap I	102
Lampiran 7. Surat keterangan validasi ahli materi tahap II	106
Lampiran 8. Instrument penilaian oleh ahli materi tahap II.....	107
Lampiran 9. Surat keterangan validasi ahli media tahap I.....	111
Lampiran 10. Instrument penilaian oleh ahli media tahap I.....	112
Lampiran 11. Surat keterangan validasi ahli media tahap II.....	115
Lampiran 12. Instrument penilaian oleh ahli materi tahap II.....	116
Lampiran 13. Hasil hitung kelayakan validasi ahli materi.....	119
Lampiran 14. hasil hitung kelayakan validasi ahli media.....	119
Lampiran 15. Data hasil uji coba kelompok kecil.....	119
Lampiran 16. Data hasil uji coba kelompok besar	120
Lampiran 17. Hasil hitung kelayakan uji coba.....	120
Lampiran 18. Data hasil uji efektivitas media	121
Lampiran 19. Dokumentasi uji coba	121
Lampiran 20. Dokumentasi uji efektivitas media	123
Lampiran 21. Kuisioner uji coba.....	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Atletik berasal dari Bahasa Yunani yaitu “*athlon*” yang artinya kompetisi atau perlombaan. Seperti yang sering kita dengar, istilah “*athlon*” masih digunakan hingga detik ini, yaitu “*pentathlon*” atau “*decathlon*”. Dalam *pentathlon* ada lima jenis perlombaan, sedangkan perlombaan dalam *decathlon* terdapat sepuluh jenis perlombaan. Nomor perlombaan yang dipertandingkan dalam atletik meliputi nomor lari, jalan, lompat, dan lempar. Selain itu, terdapat nomor perlombaan gabungan, seperti; panca lomba, sampa lomba, dasalomba, dan trilomba, yang mana sistem kemenangannya menggunakan sistem poin. Dari berbagai nomor lomba gabungan, masing-masing dilombakan dengan perbedaan tingkat usia. Perlombaan di Indonesia menggunakan perbedaan tingkat pendidikan, yaitu: panca lomba yang diikuti siswa pada tingkat pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan/Atas, sampa lomba dan dasa lomba yang diikuti tingkat mahasiswa, dan trilomba yang diikuti oleh siswa pada pendidikan tingkat Sekolah Menengah Pertama. Pada kejuaraan *multievent* seperti PON, Sea Games dan Olimpiade nomor lari, jalan, lompat dan lempar sudah resmi dipertandingkan pada 44 *event*.

Dalam buku *Long Term Athlete Development* (LTAD Balyi, 2004: 22), menuliskan bahwa proses pembinaan atlet terdapat enam fase sebagai *platform* pembinaan atlet jangka panjang yang meliputi: (1) *FUNDamental stage*, yaitu

2 tentang mempelajari keterampilan gerak dasar, seperti nerjalan, berlari, melempar dan menangkap; (2) *Learn to train*, dalam tahap ini orang belajar dan mengasah keterampilan gerak dasar, pada masa ini adalah waktu untuk mencari tahu bakat yang mereka miliki; (3) *Training to train*, tahap ini merupakan waktu dimana atlet mengembangkan kemampuan fisik; (4) *Training to compete*, pada tahap ini, atlet mulai bertanding secara nasional dan memungkinkan internasional, tahap ini terjadi pada masa pasca remaja dan memiliki fokus latihan yang jelas; (5) *Train to win*, tahap dimana atlet berkompetisi di tingkat dunia dan memperebutkan medali; dan (6) *Retirement*.

Pentahapan tersebut tentunya memiliki tujuan untuk mendapatkan prestasi puncak, dan sebuah prestasi puncak dalam dunia olahraga harus melalui jalan panjang dan bertahap, bahkan di negara yang sudah maju sekalipun. Mansur (2011: 2) mengatakan bahwa ketertinggalan prestasi olahraga nasional dengan negara-negara Asia lainnya merupakan salah satu masalah besar bagi bangsa untuk meningkatkan prestasi olahraganya. Sampai sekarang ini pencapaian prestasi olahraga memang belum maksimal, karena dari masing-masing cabang olahraga maupun dari atlet sendiri belum menunjukkan hasil yang optimal. Hal ini dikarenakan adanya hambatan-hambatan dalam mencari dan menemukan bibit-bibit atlet yang berbakat.

Salah satu upaya untuk mendapatkan bibit atlet yang berbakat, diantaranya adalah dengan cara melakukan upaya pemanduan bakat sejak usia dini. Kusnanik (2014: 147) juga mengatakan bahwa salah satu penyebab tertinggalnya prestasi olahraga Indonesia dikarenakan kurangnya perhatian

terhadap pencarian bibit atlet berbakat sebagai upaya regenerasi atlet di masa mendatang.

Peningkatan prestasi olahraga merupakan proses jangka panjang yang melibatkan semua pihak dan disiplin ilmu yang dikaji secara ilmiah dari sejak awal sampai seorang atlet mencapai prestasi. Tahapan tersebut mulai dari pembibitan, proses pembinaan dan proses evaluasi sampai dengan prestasi yang diraih oleh atlet tersebut. Dan semua itu dilakukan dengan mengedepankan pendekatan IPTEK. Perkembangan prestasi olahraga merupakan hasil dari perpaduan kemampuan fisik, teknik, taktik, mental olahragawan yang diperoleh melalui proses pembinaan yang tepat. Keberhasilan pencapaian prestasi dalam olahraga juga ditentukan penjenjangan latihan sesuai dengan tingkat usia anak.

Prestasi yang optimal dapat diraih dengan melakukan proses latihan secara kontinyu, bertahap dan berkelanjutan, sehingga perlu diadakan pencarian bakat melalui *sport search* (Isfiani T, et al, 2013). *Sport search* merupakan metode pengidentifikasi potensi bakat olahraga, yang bertujuan untuk membantu anak menentukan potensi anak dalam berolahraga yang disesuaikan dengan karakteristik dan potensi anak (Isfiani T, et al, 2013). Keberadaan *sport search* yang belum merata khususnya di tingkat daerah merupakan suatu faktor penghambat dalam pencarian bibit-bibit atlet yang memiliki bakat bagus di bidang olahraga.

Bakat merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang, kemampuan tersebut sudah melekat dari dirinya dan dapat digunakan untuk

melakukan hal-hal tertentu dengan lebih cepat dan lebih baik. Menurut (KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang dimaksudkan dengan bakat adalah dasar (kepandaian, sifat, dan pembawaan) yang dibawa sejak lahir. Berdasarkan pengertian tersebut di atas, selanjutnya dapat dikatakan bahwa identifikasi bakat olahraga adalah proses pemberian ciri (karakteristik) terhadap dasar kemampuan yang dibawa dari lahir yang dapat melandasi keterampilan olahraga.

Program pemanduan bakat perlu dilakukan mengingat bakat atlet merupakan faktor utama dalam mencapai prestasi, maka memilih atlet usia dini dilakukan secara selektif dan optimum apabila atlet yang dilatih merupakan atlet yang berpotensi sesuai dengan tuntutan spesifikasi cabang olahraga yang bersangkutan, waktu dan sumber daya yang digunakan untuk proses pelatihan atlet yang berbakat lebih efisien. (Kusnanik, 2014 : 147). Program pengidentifikasi bakat anak usia dini diperlukan sebelum melakukan suatu proses latihan yang berorientasi untuk mencapai prestasi yang tinggi. Proses pengidentifikasi bakat dilakukan untuk menentukan anak berpotensi pada salah satu cabang olahraga, sesuai dengan talenta yang dimiliki. Secara khusus pembibitan merupakan fondasi yang sangat penting dalam proses pembinaan atlet untuk mencapai suatu prestasi.

Menilik pada proses pembinaan usia dini, tentu tak akan lepas dari topik tentang penelusuran bakat. Penelusuran bakat merupakan tahap awal yang harus dilakukan sedini mungkin sesuai dengan karakteristik cabang olahraga tertentu. Pencarian bakat adalah proses pemilihan calon atlet yang melibatkan

proses pengukuran terhadap berbagai kualitas internal atlet yang meliputi: kualitas fisik, antropometri, kualitas motorik, dan kualitas psikologis (Depdiknas, 2004: 3).

Berdasarkan pada kenyataan yang ada, biomotor yang baik sangat dibutuhkan bagi seorang atlet untuk mencapai prestasi tertinggi. Data tentang kondisi fisik berupa komponen biomotor atlet sangat penting untuk menyusun periodisasi latihan. Informasi tentang kondisi atau kemampuan fisik yang dimiliki atlet menjadi sangat diperlukan ketika akan dilakukan pembinaan dan pengembangan kondisi fisik atlet secara keseluruhan. Mansur, dkk (2020: 2) mengatakan bahwa kondisi fisik seorang atlet dalam dunia olahraga prestasi merupakan suatu hal yang sangat penting dan mendasar, karena untuk mendapatkan prestasi yang baik maka atlet harus memiliki kondisi fisik yang prima. Kondisi fisik merupakan fondasi mendasar yang harus terpenuhi terlebih dahulu dari sekian tahapan seorang atlet untuk mencapai kualitas latihan yang sempurna dalam mencapai performa maksimal pada saat bertanding. Kondisi fisik sendiri terdiri dari komponen-komponen dasar biomotor yang terdiri dari komponen kekuatan, daya tahan, kelentukan, dan kecepatan.

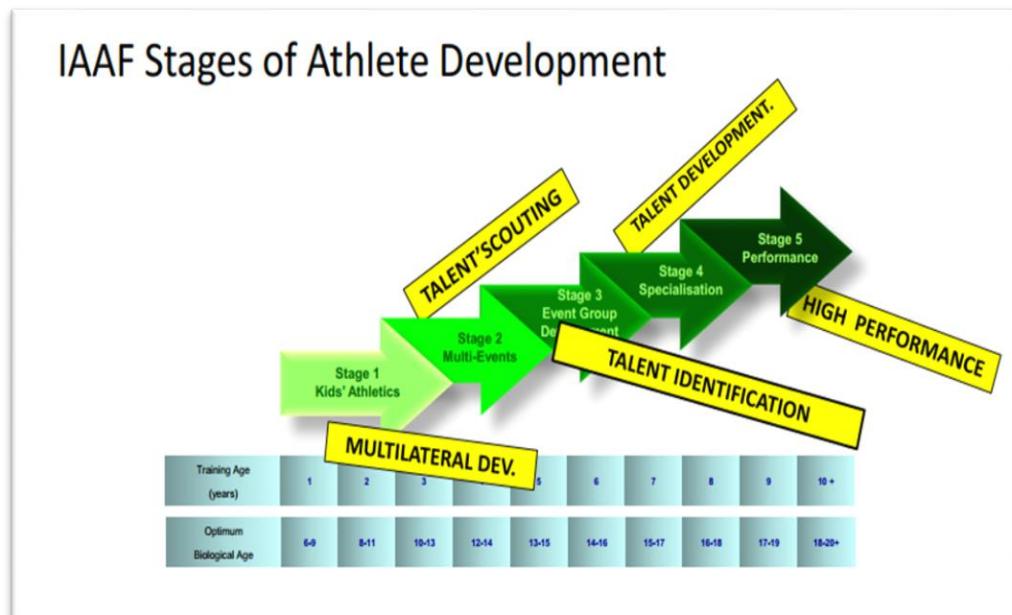
Pengetahuan tentang bagaimana kondisi atlet menjadi salah satu faktor utama yang harus dipertimbangkan dalam proses latihan guna mencapai prestasi yang tinggi. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan potensi fungsional atlet dan mengembangkan kemampuan biomotor ke derajat yang paling tinggi (Bompa & Haff, 2009).

Tujuan utama melakukan identifikasi calon atlet adalah untuk mengidentifikasi dan memilih calon atlet yang mempunyai kemampuan terbaik sesuai dengan cabang olahraga yang dipilih. Bompa, (2009) menyatakan di negara barat identifikasi calon atlet bukanlah merupakan suatu konsep baru dalam bidang olahraga, meskipun kegiatan identifikasi calon atlet ini belum banyak dikerjakan secara formal. Sebagian besar negara Eropa Timur telah menetapkan metode khusus untuk melakukan identifikasi calon atlet potensial. Prosedur pemilihan calon atlet ditemukan dan diarahkan oleh para ilmuwan olahraga, selanjutnya para ilmuwan memberikan rekomendasi beberapa calon atlet berpotensi dalam cabang olahraga tertentu kepada para pelatih. Menggunakan prosedur pemilihan calon atlet seperti disebutkan di atas hasilnya sangat menakjubkan. Beberapa atlet Republik Demokrasi Jerman yang meraih medali di arena Olimpiade 1972, ternyata terpilih menjadi calon atlet melalui pemilihan dengan cara ilmiah. Hampir 80% peraih medali negara tersebut merupakan hasil dari suatu proses identifikasi calon atlet yang dilakukan secara ilmiah dan pendekatan IPTEK dalam bidang olahraga.

Model *Long Term Athlete Development in athletics* (LTAD.IAAF) telah digunakan di berbagai negara sebagai *platform* pembinaan atlet atletik jangka panjang. Pentahapan tersebut, akan menjadi jelas pembagian tanggung jawab pembinaan, misalnya antara pemerintah dan swasta, amatir dan profesional dan seterusnya. Adanya tahapan perkembangan, juga dapat disiapkan jenjang karir atlet, sejak kecil hingga puncak prestasi dan pensiun sebagai atlet. Jenjang

kompetisi juga dapat lebih jelas ditata serta sesuai dengan tumbuh kembang anak (atlet).

Tahapan pembinaan atlet jangka Panjang pada cabang olahraga atletik dibagi menjadi 5 tahapan yaitu:



Gambar 1. IAAF Stages of Athlete Development (sumber: IAAF, 1991)

Tahap I di atletik yaitu *Kids' Athletics* yaitu menekan pada faktor pengenalan berbagai macam gerak-gerak dasar dan anak menjadi terampil. Perlombaan diselenggarakan dalam bentuk kontes/festival, sebagai sarana memotivasi dan ajang melihat potensi anak. Diakhir usia *Kids' Athletics* dilaksanakan filterisasi penggalian potensi dari anak yaitu pemanduan bakat/*talent'scouting* dengan menerapkan pendekatan ilmiah yaitu dengan menggunakan metode *Sport Search* dimana model pengidentifikasi bakat terdiri dari 10 butir tes dan bertujuan untuk melihat potensi anak terhadap

cabang olahraga. Pada tahap ini anak dimungkinkan memiliki potensi dibeberapa cabang olahraga.

Tahap II yaitu *Multi Event* yaitu menekankan pada gerak-gerak dasar atletik dan dilatihkan secara menyeluruh sebagai dasar bagi atlet untuk memulai latihan atletik. Perlombaan dilaksanakan dalam bentuk nomor gabungan, contohnya tri lomba dan panca lomba. Filterisasi penggalian potensi dari anak yang digunakan dalam tahap ini adalah identifikasi bakat/*Talent Identification* dengan komponen tes yang dikembangkan berdasarkan kajian referensi dari pakar-pakar olahraga, jurnal yang terkait serta hasil diskusi pengurus besar PB PASI dengan tuntutan kebugaran fisik cabang olahraga atletik dimana model pengidentifikasi bakat terdiri dari 10 butir tes dan bertujuan sebagai sarana mengidentifikasi bakat anak pada nomor-nomor atletik dengan karakteristik dan potensi yang dimiliki. Dimungkinkan anak berpindah nomor dalam atletik, dikarenakan pengaruh pertumbuhan dan perkembangannya.

Tahap III yaitu *Event Group Development* yaitu menekankan pada pengembangan pada nomor yang menjadi potensi atlet. Perlombaan yang diikuti atlet adalah nomor sesuai potensinya, sebagai contoh atlet mengikuti perlombaan lari sprint 100m & 200m, atau atlet mengikuti lompat jauh dan lompat jangkit. Filterisasi penggalian potensi dari anak yang digunakan dalam tahap ini adalah pengembangan bakat/*Talent Development* dengan komponen tes yang dikembangkan berdasarkan kajian referensi dari pakar-pakar olahraga, jurnal yang terkait serta hasil diskusi pengurus besar PB PASI dengan tuntutan

kebugaran fisik cabang olahraga atletik dimana model pengidentifikasi bakat terdiri dari 11 butir tes dan bertujuan sebagai sarana filterisasi potensi yang dimiliki anak pada tahap pengembangan untuk tahap spesialisasi di nomor-nomor atletik dengan karakteristik dan potensi yang dimiliki.

Pada tahap ke I,II dan III menekankan pada pengembangan untuk nomor yang akan menjadi potensi atlet untuk di tahap spesialisasi anak tersebut. Di dalam tahap tersebut filterisasi penggalian potensi anak pada cabang olahraga atletik yaitu ,*talent scouting, talent identification* dan *talent development* untuk mengidentifikasi dan memilih calon atlet yang mempunyai kemampuan terbaik sesuai dengan nomor yang dipilih.

Saat ini perkembangan teknologi semakin membantu manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam bidang olahraga. Wilson, (2010: 34) menyatakan bahwa pengembangan dan penggunaan teknologi dalam bidang olahraga sangat penting, hal tersebut dimaksudkan untuk menganalisis kinerja atlet dan melakukan rencana peningkatan kinerja atlet tersebut.

Berdasarkan kenyataan di lapangan bahwa penunjang untuk perpoinan atau *scoring* pada cabang olahraga atletik yang masih di lakukan secara manual dalam hal pengaplikasiannya, sehingga penggunaannya masih kurang maksimal, sering terjadi *error* pada rumus *Microsoft Excel* dan memerlukan proses sera waktu yang panjang untuk untuk mengetahui hasilnya, oleh karena itu untuk menunjang dan melancarkan saat diselenggarakannya filterisasi penggalian potensi anak pada cabang olahraga atletik pada tahap I sampai tahap III perlu adanya pengembangan yang mampu membantu panitia pada saat

pengolahan hasilnya. Pentingnya media *scoring* atletik bagi penyelenggara yaitu untuk mempermudah dan mempercepat proses pencatatan perpoinan hasil akhir tes . Bagi pelatih juga tidak kalah penting , karena pelatih bisa memonitor atlet dan membuat strategi untuk mencapai prestasi yang terbaik untuk atletnya.

Berdasarkan pengalaman pribadi saat menjadi panitia identifikasi bakat pada tahun 2020 lalu dan observasi pada perlombaan O2SN (Olimpiade Olahraga Siswa Nasional) jenjang sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP) se-DIY tahun 2023 yang di laksanakan pada hari Senin tanggal 14 Agustus 2023 di Stadion Atletik UNY, serta wawancara kepada pakar/dosen kepelatihan atletik. Pengolahan *scoring* masih menggunakan *software Ms. Excel* yang belum maksimal dalam hal pengaplikasiannya, dengan demikian memerlukan waktu yang relative lama. Pengolahan hasil menggunakan *software Ms. Excel* terkadang membuat panitia kurang teliti dalam memperhatikan secara detail kaidah perpoinan dalam cabang olahraga atletik. Peneliti merasa pengelolaan hasil tes identifikasi bakat cabang olahraga atletik perlu diberi inovasi, khususnya dalam proses pengolahan *scoring* atletik pada tahap I, II, dan III . Mengingat perkembangan teknologi semakin maju, sehingga peningkatan mutu keolahragaan dalam bidang IPTEK dapat diwujudkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mempunyai gagasan untuk mengembangkan media *scoring* cabang olahraga atletik guna melihat hasil akhir dan menganalisa data statistik komponen biomotor atlet. Dengan adanya

data komponen biomotor atlet secara keseluruhan dapat menjadi landasan bagi pelatih untuk mengidentifikasi bakat serta dapat merekomendasikan nomor yang akan di tekuni sesuai potensi yang dimiliki anak serta merancang program latihan untuk meningkatkan performa atlet tiap individu sehingga dapat mencapai puncak prestasi maksimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut :

1. Proses Pembinaan Atlet Jangka Panjang merupakan hal yang penting, namun sering kali tidak dijadikan landasan sebagai tahap awal untuk mencapai puncak performa atlet.
2. Kurang efisiensinya waktu dalam memvalidasi sistem perpoinan dalam *scoring* atletik.
3. Kurangnya inovasi IPTEK pada media *scoring* cabang olahraga atletik.
4. Belum adanya pengembangan media *scoring* atletik *berbasis website*.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang dihadapi dan keterbatasan yang ada pada peneliti, serta agar penelitian ini mempunyai arah dan tujuan yang jelas, maka perlu adanya pembatasan masalah, dan permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada pembuatan Pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik?
3. Bagaimana keefektivan pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik.
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik.

F. Spesifikasi Produk

Produk *scoring* atletik yang dihasilkan dari penelitian ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

1. Hasil dari penelitian ini berupa media alat bantu analisis data dalam bentuk *software* yang dikembangkan melalui *smartphone* atau *laptop* dengan koneksi internet.

2. *Software* ini berisi tentang sistem perpoinan yang didalamnya tersedia data dan statistik komponen biomotor anak yang dapat diinput secara mandiri oleh panitia pelaksana atau pelatih.
3. *Software* ini mudah dioprasikan dalam menginput data dan memiliki tampilan yang menarik.
4. *Software* ini memiliki keunggulan berupa penggabungan sistem perpoinan 3 tahap sekaligus dan materi yang lebih spesifik tentang data dan statistik komponen biomotor anak yang sangat penting serta dapat merekomendasikan cabang olahraga yang sesuai sehingga memudahkan pelatih dalam mengidentifikasi bakat serta meningkatkan performa tiap individu.
5. Pelatih juga dapat mengukur tingkat potensi anak melalui *Software* ini dengan menggunakan data komponen biomotor yang dimiliki, serta dapat membandingkan antara satu dengan yang lainnya.
6. Produk *scoring* atletik dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone* dan *laptop* pada halaman *website* dengan koneksi internet.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang di teliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat mempercepat dan mempermudah perpoinan pada *event* cabang olahraga atletik. Serta

memperkaya khasanah keilmuan IPTEK, terutama dalam bidang ilmu keolahragaan.

2. Secara Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

- a. Panitia identifikasi bakat cabang olahraga atletik dapat menggunakan MEDIA *SCORING CABANG OLAHRAGA ATLETIK BERBASIS WEBSITE* guna mempermudah dalam proses *scoring*/perpoinan.
- b. Koordinator panitia dapat mengolah hasil/poin peserta dengan lebih mudah, cepat dan tepat menggunakan MEDIA *SCORING CABANG OLAHRAGA ATLETIK BERBASIS WEBSITE*.
- c. Dapat dijadikan solusi dari permasalahan *human error*, yang terjadi saat pengolahan nilai atau poin akhir.

H. Asumsi Pengembangan

Dengan adanya pengembangan produk berupa sebuah “*MEDIA SCORING CABANG OLAHRAGA ATLETIK BERBASIS WEBSITE*” untuk mengolah dan mendata antropometri serta komponen biomotor anak dalam perpoinan serta mengidentifikasi bakat anak pada cabang olahraga atletik. Media *scoring* atletik ini diharapkan dapat membantu tugas panitia dalam proses perpoinan dan dapat membantu pelatih atau guru olahraga untuk lebih meyakinkan diri dalam mengambil keputusan ketika akan mengidentifikasi bakat sesuai potensi yang dimiliki anak untuk bisa berprestasi. Selain itu dengan adanya

pengembangan teknologi ini seorang pelatih bisa lebih mudah lagi untuk membuat program latihan sesuai kemampuan biomotor yang dimiliki atletnya. Tidak hanya bagi pelatih namun untuk panitia juga di harapkan dapat membantu proses mengolah data hasil perlombaan supaya lebih efektif dan efisien.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengembangan

Pengembangan biasanya mengacu pada pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan perubahan bertahap. Menurut (Seels & Richey) dalam Alim Sumarmo: 2012) pengembangan memiliki makna proses menterjemahkan atau mendeskripsikan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Pengembangan secara khusus memiliki makna proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002, pengembangan merupakan kegiatan ilmiah yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan secara tepat fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Sementara itu, menurut Tessmer dan Richey dalam (Alim Sumarmo: 2012) pengembangan tidak hanya berfokus pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu yang didapat pada analisis kontekstual. Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan. Menurut ACET pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, didalamnya meliputi teknologi cetak, teknologi *audio-fisual*, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu.

Pengembangan perlu dilakukan secara terencana dan berkesinambungan agar pengembangan dapat dilaksanakan dengan baik, harus lebih dahulu ditetapkan suatu program pengembangan. Berarti pengembangan dapat diartikan sebagai proses penerjemah spesifikasi desain ke dalam bentuk fisiknya. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.

Nusa Putra (2011: 72) mengatakan bahwa pengembangan merupakan penggunaan ilmu atau pengetahuan teknis dalam rangka memproduksi produk baru atau peralatan produk, serta jasa yang ditingkatkan secara substansial. Pengembangan diarahkan atau ditekankan pada produk tertentu, sebagian besar eksperimen atau studi untuk mengoptimalkan produk.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah proses penerjemahan desain kedalam bentuk fisiknya dengan menerapkan teknologi baik cetak, audio, atau visual, dalam rangka untuk memproduksi bahan baru atau mengoptimalkan produk dalam pembelajaran dan sangat dituntut oleh proses yang sistematis yang dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang efektif dan efisien berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan.

2. Definisi Perangkat Lunak

Secara sederhana *software* atau dalam bahasa indonesia berarti perangkat lunak. Menurut Pressman (2014: 4) perangkat lunak merupakan perintah dari program-program yang saat dieksekusi akan menyediakan fitur-fitur, fungsi serta performa yang diharapkan, struktur-sruktur data yang

mungkin pemrograman untuk memanipulasi informasi, dan informasi bersifat deskripsi dalam bentuk *hardcopy* atau bentuk virtual yang mmenggambarkan atau mmenjelaskan operasi yang menggunakan program-program.

Sedangkan Sommerville (2001: 5) mendefinisikan perangkat lunak merupakan suatu prinsip tentang perekayasaan yang brhubungan dari semua aspek dari pembuatan perangkat lunak dari tahap awal spesifikasi sistem sampai perawatan sistem setelah memasuki tahap penggunaan. Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak adalah instruksi-instruksi program-program komputer yang dimana ketika dieksekusi akan menyediakan fitur-fitur, fungsi dan performa yang diharapkan, struktur-strukstur data yang memungkinkan program-program untuk memanipulasi informasi, dan informasi yang bersifat alami berbentuk *hardcopy* atau bentuk virtual yang menggambarkan serta menjelaskan operasi dan penggunaan program-program dari tahap awal spesifikasi sistem sampai perawatan sistem setelah memasuki tahap penggunaannya.

Software merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai pengontrol sumber daya manusia dalam memperoleh informasi tertentu. Perangkat Lunak Sistem (System *Software*) adalah kumpulan program dalam ini program yang satu ditulis untuk memenuhi kebutuhan program lainnya (Shalahuddin & Rosa, 2013: 2). Sistem yang banyak dipakai dalam komputer, misalnya DOS (Disk Operating System), Windows 95/98/2000,

Windows XP dan Windows NT, Windows CE, Windows.Net, OS/2 Warp, Mac, UNIX, dan Linux.

3. Karakteristik Perangkat Lunak

Menurut Pressman (2002: 10), ada beberapa karakteristik perangkat lunak yang membedakan dengan perangkat keras, diantaranya adalah:

- a. Perangkat lunak dibangun dan dikembangkan, tidak dibuat dalam bentuk yang klasik. Perangkat lunak adalah suatu produk yang lebih menekan pada bagian rekyasa (*engineering*), tidak diproduksi oleh mesin atau tangan seperti perangkat keras.
- b. Perangkat lunak tidak pernah usang. Perangkat lunak bukanlah produk yang dapat usang atau rusak kemudian dibuang, seperti halnya produk perangkat keras. Yang dapat terjadi adalah produk-produk perangkat lunak tersebut tidak dapat melayani beberapa kebutuhan yang dikehendaki pemakainya, disebabkan berkembangnya kebutuhan-kebutuhan baru. Sehingga perlu dilakukan perubahan-perubahan pada perangkat lunak tersebut.
- c. Sebagian perangka lunak dibuat secara tidak *custom-built*, serta tidak dapat terkait pada komponen yang sudah ada. Kebanyakan perangkat lunak tidak dibangun dari perangkat lunak yang sudah ada. Pembangunan aplikasi baru kebanyakan dimulai dari awal, dari tahap analisis sampai tahap pengujian.

4. Rekayasa Perangkat Lunak

Menurut Pressman (2002: 13), rekayasa perangkat lunak merupakan teknologi bertingkat atau berlapis. Tingkat/lapisan tersebut dibagi menjadi empat macam yaitu;

a. Berpusat Terhadap Kualitas

Setiap pendekatan rekayasa (termasuk rekayasa perangkat lunak) harus memiliki komitmen terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Budaya inilah yang dapat mendukung rekayasa perangkat lunak adalah fokus pada kualitas.

b. Proses

Proses merupakan pondasi yang mendasar rekayasa perangkat lunak, yang berperan sebagai perekat lapisan-lapisan pengembangan perangkat lunak komputer secara rasional dan tepat waktu. Proses ini didefinisikan *framework* yang harus ditetapkan agar penyimpanan teknologi perangkat lunak berjalan efektif.

c. Metode

Lapisan ini menjelaskan secara teknis mengenai bagaimana cara membangun perangkat lunak. Metode ini meliputi tahapan yang mencakup komunikasi, analisis kebutuhan, desain model, pembuatan program, pengujian, dan pendukung. Metode rekayasa perangkat lunak bergantung pada prinsip-prinsip dasar yang mengatur setiap area teknologi termasuk kegiatan permodelan dan teknik deskriptif lainnya.

d. Alat

Alat dalam rekayasa perangkat lunak memiliki fungsi untuk menyediakan dukungan baik secara otomatis maupun semi otomatis untuk proses dan metode-metode. Ketika alat-alat tersebut diintegrasikan sehingga informasi yang dihasilkan oleh suatu alat bisa digunakan oleh alat lainnya, sistem yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak disebut *CASE (computer aided software engineering)*. Case mampu menghubungkan perangkat lunak, perangkat keras dan basis data untuk membangun suatu lingkungan yang sejalan *CAD/CAE (computer aided design/engineering)*.

5. Ruang Lingkup *Software* dalam Dunia Olahraga

Berdasarkan dengan kajian informasi, dalam dunia olahraga dikenal istilah *sport information*. Beberapa ahli menyampaikan teori tentang informasi olahraga. Whiteside, E., & Hardin, M. (2012: 78), mengatakan “*sport is part of the social life, and is realised in many forms. It has become an important part of the information system next to politics. Economics and culture*”. Davids, K. (Ed.). (2002: 64), mengatakan “*the following issues are examples representing the body of knowledge of sport information : information politics, psychology, sociology, technology and norming*”. Dengan demikian keberadaan teknologi informasi akan dapat menunjang kegiatan informasi dalam dunia olahraga, seperti *hardware, software, network*, data base dalam dunia keolahragaan.

6. Pengertian dan Manfaat Teknologi Informasi

Menurut Diana Rahmawati (2008: 108), teknologi informasi adalah segala cara atau alat yang terintegrasi yang digunakan untuk menjaring, mengolah dan mengirimkan data secara elektronik. Sehingga data tersebut dapat menjadi informasi yang disajikan dalam berbagai format yang bermanfaat bagi pemakai teknologi informasi tersebut. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat memberikan banyak kemudahan pada berbagai aspek kegiatan bisnis (Rahadi, 2007 : 1). Penerapan teknologi informasi tidak hanya pada kegiatan bisnis, tetapi pada kegiatan perlombaan, khususnya dalam melakukan pengolahan data nilai peserta lomba. Sebagai contoh pengolahan nilai lomba menggunakan teknologi informasi berupa komputer untuk mengolah data nilai.

Rosandich, T. J. (2011). mengemukakan kemanfaatan teknologi informasi merupakan manfaat yang diharapkan oleh penggunanya dalam melaksanakan tugas. Thompson juga menyebut bahwa individu akan menggunakan teknologi informasi jika mengetahui manfaat positif atas penggunaan teknologi informasi tersebut. Menurut Dickson, G. (2020). manfaat penerapan teknologi informasi dibagi menjadi dua kategori, yaitu manfaat dengan estimasi satu faktor dan manfaat dengan estimasi dua faktor.

Adapun manfaat penerapan teknologi informasi dengan estimasi satu faktor sebagai berikut:

- a. Menjadikan pekerjaan lebih mudah (*make job easier*)

- b. Bermanfaat (*usefull*)
- c. Menambah produktivitas (*increase productivity*)
- d. Mempertinggi efektivitas (*enhance effectiveness*)
- e. Mengembangkan kinerja pekerjaan (*improve job performance*)

Salimi, M., & Tayebi, M. (2022) terdapat tiga komponen pendukung penerapan teknologi informasi berbasis komputer, yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan pengguna (*brainware*). Semua komponen tersebut saling berinteraksi dan dihubungkan dengan satu media masukan keluaran (*input output media*) sesuai dengan fungsi masing-masing. Perangkat keras merupakan media yang digunakan untuk memproses informasi. Perangkat lunak merupakan sistem dan atau aplikasi yang digunakan untuk memproses data masukan menjadi informasi. Adapun pengguna menjadi komponen terpenting karena berfungsi sebagai pengembang perangkat keras dan lunak, serta sebagai pelaksana yang memberi data masukan dan menerima data keluaran.

7. Atletik

Atletik merupakan istilah yang sudah dialih bahasakan dari berbagai istilah sebelumnya. Sebenarnya, istilah atletik berasal dari bahasa Yunani yaitu “Athlon” yang memiliki makna bertanding atau perlombaan. Istilah *athlon* hingga saat ini masih sering digunakan seperti yang sering di dengar kata “*Panthatlon*” atau “*Decathlon*”. *Pentathlon* memiliki makna panca lomba, meliputi lima jenis lomba, sedangkan *decathlon* adalah dasa lomba, meliputi sepuluh jenis lomba (Yudha M. Saputra 2004: 1).

Atletik adalah aktivitas jasmani atau latihan fisik, berisikan gerakan-gerakan dasar yang dinamis dan humoris, yaitu seperti jalan, lari, lompat, dan lempar. Dengan berbagai cara atletik telah dilakukan sejak awal sejarah manusia. Berdasarkan sejarah kita kembali ke jaman klasik-purba dimana atletik dilakukan orang dalam bentuk olahraga yang rapi dan teratur. (Khomsin 2011: 2)

Istilah atletik yang digunakan di Indonesia saat ini diambil dari Bahasa Inggris yaitu *Athletic* yang berarti cabang olahraga yang meliputi jalan, lari, lompat, dan lempar. Sementara di Amerika Serikat, istilah athletik berarti olahraga pertandingan, dan istilah untuk menyebut atletik adalah *track and field*. Dijerman istilah atletik diberi makna yang lebih luas yaitu berbagai cabang olahraga yang bersifat perlombaan atau pertandingan, termasuk cabang olahraga renang, bola basket, tenis, sepak bola, senam, dan lain-lain. (Yudha M. Saputra 2004: 1). Atletik disebut-sebut sebagai “ibu” dari semua cabang olahraga, meskipun ungkapan ini hanya atas dasar pandangan akal sehat semata. Tetapi kenyataannya yang ada membuktikan bahwa atletik memiliki berbagai bentuk gerakan yang tergolong lengkap, didalamnya terdapat gerak dasar yang dapat dijumpai pada beberapa cabang olahraga lainnya (Yudha M. Saputra, 2004: 2)

8. Hakikat Pemanduan Bakat

Pemanduan bakat olahraga merupakan sebuah proses dalam memilih calon atlet yang memiliki kemampuan sangat baik. Terdapat beberapa landasan kajian akademis yang dapat mendasari model pemanduan bakat

yang dikembangkan ini Muniroglu & Subak (2018) mengemukakan bahwa seleksi bakat merupakan tahapan paling penting untuk melatih dan mempersiapkan atlet elit di masa mendatang gagasan terkait bakat terus memainkan peranan penting dalam sebagian besar pengembangan prestasi atlet (Baker et. al, 2017). Studi identifikasi bakat sering membandingkan suatu sampel yang ada dan sudah sangat terbatas dalam hal bakat atau keterampilan, seperti atlet elit versus non elit (Bergkamp et, al 2019). Seseorang dikatakan berbakat apabila terdapat ciri-ciri yang dapat dikembangkan dan dilatih menuju kesuksesan meraih prestasi maksimal (Arifin, Fallo, & Sastaman, 2017).

Proses pemanduan bakat merupakan komponen yang cukup penting ketika proses mempersiapkan atlet dalam jangka panjang (10 tahun kedepan). Identifikasi bakat adalah penjaringan terhadap anak dan remaja dengan menggunakan tes-tes jasmani, fisiologis dan keterampilan tertentu untuk mengidentifikasi potensi-potensi yang dimiliki, agar berhasil dalam aktivitas olahraga yang dipilih. Pemanduan bakat mampu menghasilkan para atlet dengan potensi untuk dikembangkan pada beberapa cabang olahraga yang dikembangkan bagi anak.

Menurut Muniroglu & Subak (2018) identifikasi bakat merupakan tahapan paling penting guna melatih dan mempersiapkan atlet elit di masa mendatang Gagasan terkait bakat terus memainkan peranan penting dalam sebagian besar pengembangan prestasi atlet. (Baker et. al, 2017). Studi identifikasi bakat sering membandingkan suatu sampel yang ada dan sudah

sangat terbatas dalam hal bakat atau keterampilan, seperti atlet elit versus non elit (Bergkamp et, al 2019). Seseorang dikatakan berbakat apabila terdapat ciri-ciri yang dapat dikembangkan dan dilatih menuju kesuksesan meraih prestasi maksimal (Arifin, Fallo, & Sastaman, 2017).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang dimaksudkan dengan bakat adalah dasar (kepandaian, sifat, dan pembawaan) yang dibawa dari lahir. Identifikasi bakat olahraga merupakan proses pemberian ciri (karakteristik) terhadap dasar kemampuan yang dibawa dari lahir yang dapat melandasi keterampilan olahraga (Mansur, 2011).

Proses pemanduan bakat merupakan komponen yang cukup penting ketika proses mempersiapkan atlet dalam jangka panjang. Identifikasi bakat adalah penjaringan terhadap anak dan remaja dengan menggunakan tes-tes jasmani, fisiologis, dan keterampilan tertentu untuk mengidentifikasi potensi-potensi yang dimiliki, agar berhasil dalam aktivitas olahraga yang dipilih. Pemanduan bakat mampu menghasilkan para atlet dengan potensi untuk dikembangkan pada beberapa cabang olahraga yang dikembangkan.

Mursyid Ihsan, (2018) mengatakan identifikasi bakat adalah suatu proses untuk memandu, membimbing, melihat, dan mencari bakat yang dimiliki oleh siswa untuk dikembangkan dan dilihat agar dapat meraih prestasi dan dapat melihat calon berbakat juga dapat memilih calon atlet usia dini. Identifikasi bakat adalah penyaringan potensi yang dimiliki oleh anak dan remaja melalui tes fisik, fisiologis, dan keterampilan motorik untuk diidentifikasi kemampuan bakat olahraganya, dijadikan sebagai

landasan memperkirakan anak dan remaja tersebut akan berhasil dalam latihan dan dapat meraih prestasi puncak, (Yuyun Yudiana dkk. 2010:5.1).

Pengidentifikasi bakat olahraga adalah tahapan penting yang dijadikan sebagai pondasi keberhasilan sistem pembinaan prestasi olahraga. Berhasil atau tidaknya sistem pembinaan prestasi olahraga prestasi sangat dipengaruhi oleh proses pengidentifikasi bakat yang dilakukan. Kesalahan dalam melakukan proses pengidentifikasi bakat akan menyebabkan terjadinya hilangnya prestasi atau regenerasi atlet terhambat. Kesalahan pengidentifikasi bakat ini juga dapat mengakibatkan kegagalan dalam proses pembinaan prestasi olahraga. Atlet akan mengalami kesulitan dalam upaya meraih prestasi secara optimal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pemanduan bakat adalah suatu proses identifikasi/penyaringan bakat anak untuk menemukan potensi prestasi seseorang dalam cabang olahraga yang dilakukan secara sistematis berdasarkan aspek antropometri, fisiologis, biomotorik, teknik dasar dan aspek psikologis.

Atas dasar teori perhitungan “Golden Age” prestasi puncak atlet dalam berbagai cabang olahraga, antara umur 18-24 tahun. Oleh karena pembinaan atlet untuk mencapai prestasi puncak membutuhkan waktu kurang lebih 8-10 tahun, maka orientasi pembinaan olahraga harus dimulai pada anak-anak yang berusia sekitar 4-14 tahun. (Kemenpora, 2005).

Proses Pembibitan dan Pemanduan Bakat adalah suatu pola yang diterapkan dalam upaya menjaring atlet berbakat yang diteliti secara ilmiah.

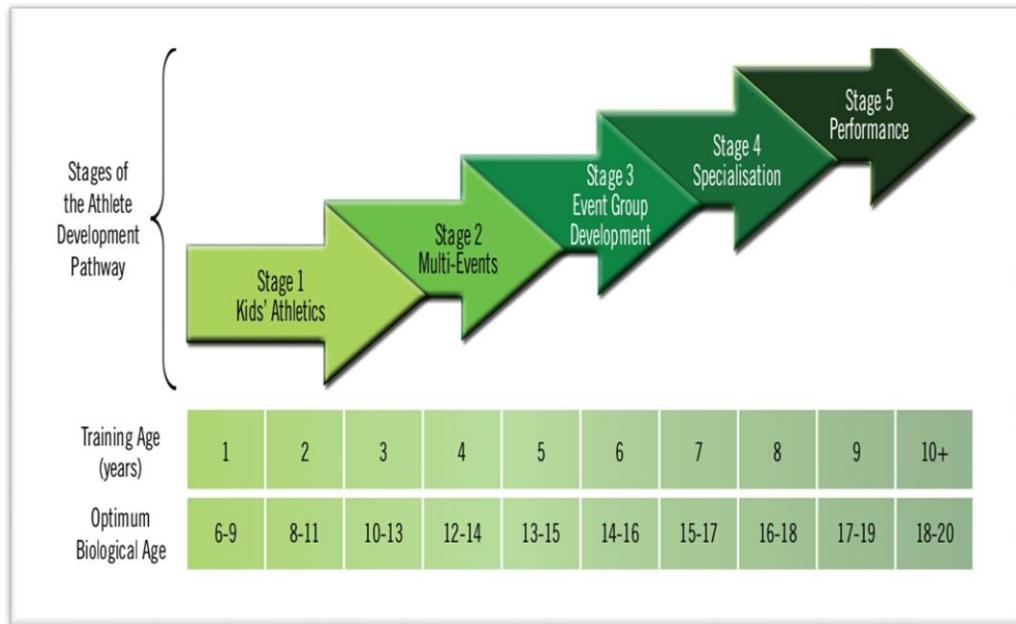
Beberapa pertimbangan penting untuk memperoleh bibit atlet unggul adalah sebagai berikut:

- a. Bakat dan potensi tinggi yang dibawa sejak lahir mempunyai andil yang lebih dominan dibandingkan dengan proses pembinaan dan penunjang lainnya; jadi mencari bibit atlet berpotensi sangat penting.
- b. Menghindari pemborosan dalam proses pembinaan apabila atlet yang dibina memiliki potensi tinggi yang dibawa sejak lahir.
- c. Perlunya di Indonesia digalakkan pencarian bibit atlet unggul pada usia dini.

Tahapan pembinaan dalam bentuk piramida adalah merupakan gambaran dari tahapan-tahapan proses permasalahan dengan dimulai lateral, si atlet usia dini sebanyak mungkin yang ikut melakukan olahraga sehingga kesempatan untuk memilih calon atlet berbakat sangat terbuka. Pembinaan prestasi olahraga memerlukan pembagian yang jelas tentang usia dan materi latihan disesuaikan dengan karakter dari cabang olahraga masing- masing tahapan dalam pembinaan prestasi merupakan sarana untuk mencapai puncak prestasi yang maksimal.

9. *The Long Term Approach (IAAF)*

Konsep utama pengembangan atlet melibatkan pengembangan jangka Panjang untuk pengembangan atlet dan proses latihan. Pendekatann jangka panjang ini dirancang untuk membantu individu dalam mengoptimalkan perkembangan atlet dan mencapai potensi yang di miliki oleh atlet itu sendiri.



Gambar 2. Stages of Athlete Development (Sumber : IAAF 1991)

Adapun tahapan perkembangan atlet yaitu sebagai berikut :

- a. Tahap I di atletik yaitu *Kids' Athletics* penekanan pada faktor pengenalan berbagai macam gerak dasar dan anak menjadi terampil. Perlombaan diselenggarakan dalam bentuk kontes/festival, sebagai sarana memotivasi dan ajang melihat potensi anak. Diakhir usia *Kids' Athletics* dilaksanakan pemanduan bakat, untuk melihat potensi anak terhadap cabang olahraga. Pada tahap ini anak dimungkinkan memiliki potensi dibeberapa cabang olahraga.
- b. Tahap II yaitu *Multi Event* penekanan pada gerak dasar atletik dan dilatihkan secara menyeluruh sebagai dasar bagi atlet untuk memulai latihan atletik. Perlombaan dilaksanakan dalam bentuk nomor gabungan, contoh tri lomba dan panca lomba. Tes yang digunakan adalah identifikasi bakat, sebagai sarana mengidentifikasi bakat anak

pada nomor-nomor atletik. Dimungkinkan anak berpindah nomor dalam atletik, dikarenakan pengaruh pertumbuhan dan perkembangannya.

- c. Tahap III yaitu *Event Group Development* penekanan pada pengembangan pada nomor yang menjadi potensi atlet. Perlombaan yang diikuti atlet adalah nomor sesuai potensinya, sebagai contoh atlet mengikuti perlombaan lari sprint 100m & 200m, atau atlet mengikuti lompat jauh dan lompat jangkit. Tes yang digunakan adalah pengembangan bakat, sebagai sarana melihat perkembangan bakat atlet.
- d. Tahap IV yaitu *Spesialisasi* penekanan pada *event* khusus sesuai potensi atlet dan berorientasi pada target prestasi tinggi. Perlombaan spesifik sesuai event resmi dan memiliki target tinggi untuk mencapai prestasi. Tes yang digunakan adalah tes *event* untuk melihat potensi dan hambatan dalam mencapai prestasi.
- e. Tahap V yaitu *Performance* penekanan latihan untuk mencapai target prestasi pada perlombaan. Sasaran perlombaan level nasional, regional dan internasional menjadi target utama.
- f. Tahap VI *Exercise for life* adalah latihan dilakukan untuk mencapai kebugaran tubuh dalam menjalani aktifitas kehidupan setelah selesai menjadi atlet.

Dengan beragamnya nomor yang dimiliki cabang olahraga atletik menyediakan peluang yang sangat baik untuk calon atlet yang memiliki

potensi yang baik. Pada tahap *Kids' Athletics, Multi Event* dan *Event Group Development* yang penekanan pada pengembangan pada nomor yang menjadi potensi atlet.

B. Kajian Penelitian yang Relevan (ditambah jurnal internasional)

1. Penelitian yang di lakukan oleh Trimardianto (2019) tentang “*Pengembangan Scoring hasil lomba Kids Athletics Berbasis Android*” Hasil penelitian menunjukkan kualitas produk hasil validasi ahli materi termasuk “Sangat baik” dengan rerata 85,7% dan hasil validasi ahli media termasuk “Sangat Baik” dengan rerata 84,28% Kualitas produk hasil uji coba kelompok kecil termasuk “Baik” dengan rerata skor 75,6%. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar dengan kualitas produk kategori “Sangat baik” dengan rerata 87,1% Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *scoring hasil lomba Kids Athletics Berbasis Android* telah layak digunakan dalam kegiatan pertandingan *Kids athletics*.
2. Penelitian tesis yang di lakukan oleh Intan oktaviana (2020). Model pengelolaan nilai berbasis teknologi informasi untuk juri senam ritmik di Kota Semarang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk akhir pengolahan nilai berbasis teknologi untuk juri senam ritmik di kota semarang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kemiripan dengan metode penelitian yang akan dilakukan, yaitu pengembangan multimedia sebagai bagian dari teknologi informasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media

pengelolaan nilai berbasis teknologi informasi untuk juri senam ritmik telah layak digunakan dalam kegiatan pertandingan senam ritmik.

3. Penelitian yang relevan sebagai acuan dari penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Raja Bintang Abrori (2021) yang berjudul “Pengembangan *Software* identifikasi bakat olahraga dengan metode analisa *sport search*”. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa dapat dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam mengidentifikasi, membedakan potensi dan keberbakatan anak usia 11 tahun.
4. Penelitian yang di lakukan oleh Devi Prameisela (2019) tentang pengembangan “Aplikasi *Multievent Athletics Scoring Berbasis Smartphone*” Hasil penelitian menunjukkan kualitas produk hasil validasi ahli materi termasuk “Sangat baik” dengan rerata 81,54% dan hasil validasi ahli media termasuk “Sangat Baik” dengan rerata 86,60% Kualitas produk hasil uji coba kelompok kecil termasuk “Sangat Baik” dengan rerata skor 85,93%. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar dengan kualitas produk kategori “Sangat baik” dengan rerata 93,67% Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media “Aplikasi *Multievent Athletics Scoring Berbasis Smartphone*” layak digunakan dalam kegiatan pertandingan *Multievent* cabang olahraga atletik.

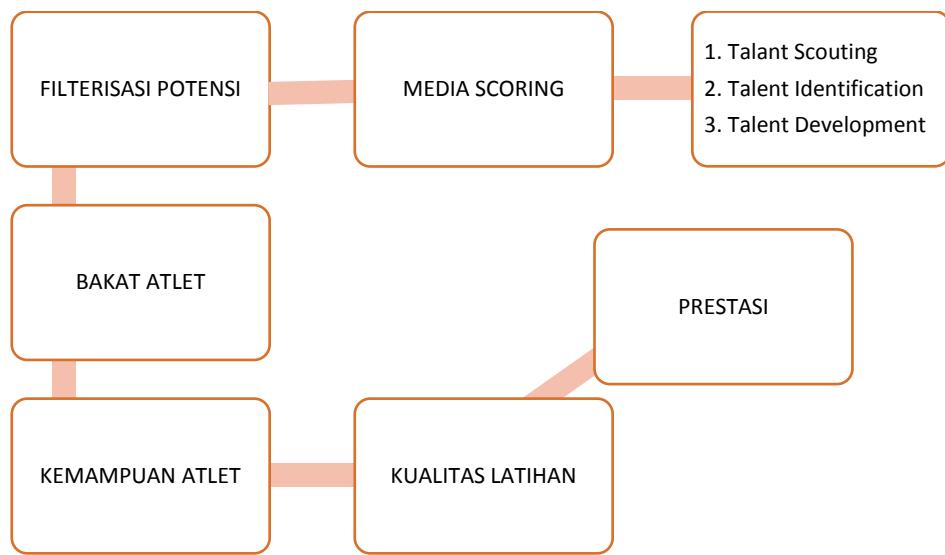
Dari beberapa penelitian relevan yang peneliti tulis di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan teknologi informasi sudah banyak dilakukan

dalam beberapa bidang, khususnya bidang olahraga. Di antaranya terdapat penelitian di bidang penjurian dan penilaian telah menghasilkan produk berbasis teknologi informasi yang sangat membantu dalam proses penilaian dan penjurian. Penelitian-penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, di mana produk yang dihasilkan berbasis teknologi informasi.

C. Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi membantu menciptakan inovasi peralatan olahraga, khususnya cabang olahraga atletik. Hal tersebut untuk meningkatkan kemudahan, kekuatan, dan keefektifan dalam penggunaan teknologi olahraga. Berinovasi tentang teknologi olahraga prestasi merupakan suatu tantangan bagi anak bangsa yang dapat memajukan prestasi olahraga di Indonesia.

Pada cabang olahraga atletik di tahap I, tahap II dan tahap III terdapat filterisasi potensi keberbakatan anak pada tahap I yaitu *Talent Scouting*, pada tahap II yaitu *Talent identification* dan pada tahap III yaitu *Talent Developement*, dengan keiga filterisasi tersebut perlu adanya inovasi pengembangan teknologi yang mampu memudahkan perpoinan saat pelaksanaan filterisasi potensi keberbakatan. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan teknologi berupa media *scoring* berbais *website* yang dimaksudkan untuk mengatasi masalah yang terjadi.



Gambar 3. Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

- Bagaimana produk pengembangan media *scoring* atletik berbasis *website*?
- Bagaimana tingkat kelayakan media *scoring* atletik berbasis *website* setelah melewati tahap validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba lapangan?
- Bagaimana keefektifan media *scoring* atletik berbasis *website* dalam mengidentifikasi dan membedakan potensi anak pada cabang olahraga atletik?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiyono. Menurut Sugiyono (2016: 333) metode penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu di gunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka di perlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan produk pengembangan *scoring* hasil *talent identification* cabang olahraga atletik. Borg & Gall menyatakan dalam penelitian dan pengembang memiliki sepuluh langkah pelaksanaan, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan (menetapkan rancangan model, merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana dan waktu, serta prosedur kerja penelitian). (3) mengembangkan produk awal (rancangan produk yang lengkap dengan spesifikasinya). (4) ujicoba awal, (menguji produk ke wilayah/subyek terbatas). (5) revisi untuk menyusun produk utama, (revisi produk berdasarkan hasil uji coba awal). (6) uji coba lapangan utama, (ujicoba terhadap produk, hasil revisi ke wilayah yang lebih luas). (7) revisi produk operasional, (peningkatan produk pada gradasi yang lebih tinggi, untuk diujicobakan pada

kerja yang sesungguhnya). (8) uji coba produk operasional, (uji efektifitasan produk). (9) revisi produk akhir, (revisi produk yang efektif dan adaptable). (10) deseminasi.

Prosedur penelitian ini mengacu pada langkah-langkah penelitian pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh tim Puslitjaknov (2008: 11) menjadi beberapa langkah yaitu:

Gambar 4. Prosedur Penelitian Tim Puslitjaknov (Puslitjaknov 2008)



Penjelasan langkah-langkah penelitian dan pengembangan, sebagai berikut:

1. Analisis Media yang digunakan

Analisis media yang akan digunakan untuk merencanakan produk yang akan dikembangkan, Pada tahap awal yaitu peneliti melakukan suatu proses yang sistematis untuk menentukan tujuan, mengidentifikasi antara kenyataan dan kondisi yang diinginkan. Analisis kebutuhan meliputi observasi dan diskusi dengan dosen pembimbing yang

dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan. Observasi dilakukan pada saat tes berlangsung, untuk mengamati proses tes, bagaimana penilaian *scoring* hasil *talent identification* cabang olahraga atletik. Peneliti melakukan observasi melalui langsung dan *browsing* internet untuk melihat bagaimana perkembangan yang ada dalam *scoring* hasil *talent identification* cabang olahraga atletik. Tujuan dari tahap ini adalah agar wawasan dan pengetahuan peneliti tentang materi yang dibahas dapat lebih bertambah dan mampu mengetahui potensi yang ada dan masalah yang terjadi.

2. Pengembangan Produk Awal

Setelah melakukan analisis produk, selanjutnya mengembangkan produk meliputi:

- a. Membuat desain yang akan di gunakan

Dalam tahap ini desain produk yang dilakukan adalah menyusun materi pokok cabang olahraga atletik dan mendesain tampilannya.

- b. *Finishing* atau tahap akhir

Pada kegiatan tahap akhir ini berisi kegiatan *editing and coding wesite* yang telah diedit sesuai dengan alur media *scoring* yang telah dibuat.

3. Validasi Ahli dan Revisi

Pengembangan produk media *scoring* cabang olahraga atletik, sebelum diujicobakan pada kelompok kecil, perlu divalidasikan kepada para ahli. Validasi ahli berguna untuk mengetahui dan memperbaiki

kesalahan pada desain produk yang dikembangkan. Pihak validasi meliputi ahli media dan ahli materi.

a. Ahli Media

Ahli media akan memberikan penilaian terhadap pembelajaran dari segi efektifitas media tersebut, diantaranya karakteristik media, tampilan dan penyajian *media scoring*. Penilaian serta masukan dari para ahli digunakan sebagai perbaikan *media scoring* yang sedang dikembangkan.

b. Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian terhadap *media scoring* yang dikembangkan dari segi isi/materi dan kesesuaian materi. Ahli materi akan memberikan penilaian serta masukan yang digunakan sebagai perbaikan media yang sedang dikembangkan. Revisi dilakukan apabila ada saran dan masukan dari para ahli. Kemudian peneliti menindaklanjuti saran dari para ahli sampai media dinyatakan “Layak”.

4. Uji Coba Kelompok Kecil dan Revisi Produk

Pengujian pada skala kecil sering disebut uji coba kelompok kecil merupakan uji coba awal yang dapat mewakili populasi target. Uji coba produk dilakukan setelah produk mendapatkan penilaian oleh ahli materi dan media bahwa produk yang sedang dikembangkan sudah layak untuk diuji cobakan di lapangan. Menurut Borg and Gall (1983: 775) yang diterjemahkan oleh Sugiyono pada poin ke 4 bahwa uji coba lapangan

(*preliminary field testing*) pada 1 sampai 3 tempat dengan 6 – 12 subjek.

Disini peneliti mengambil sampel Uji coba kelompok kecil ditujukan untuk akademisi olahraga di Unit kegiatan Mahasiswa (UKM Atletik UNY). Selanjutnya anggota UKM atleik UNY diminta memberikan respon atau penilaian melalui google formulir. Hasil respon dari google formulir tersebut dianalisis bersama dengan hasil penilaian dari dosen ahli untuk merevisi kembali produk bila masih ada kekurangan dan kesalahan.

5. Uji Coba Kelompok Besar dan Produk Akhir

Uji lapangan skala besar atau sering disebut uji coba kelompok besar. Menurut Borg & Gall (1983) yang diterjemahkan oleh Sugiyono pada poin 6 langkah penelitian pengembangan menyatakan uji coba lapangan (*main field testing*), melakukan uji coba kelompok besar pada 5 sampai dengan 15 tempat melibatkan 30 sampai dengan 100 subjek uji coba. Disini Peneliti akan melakukan uji coba kelompok besar pada akademisi olahraga Universitas Negeri Yogyakarta dan pelatih atletik untuk mencoba hasil revisi dari uji coba skala kecil. Uji efektivitas dilakukan dengan *One group pretest-posttest* yaitu dengan satu kelompok yang kemudian dibagi menjadi dua sesi pada sesi pertama melakukan perpoinan secara manual dan sesi kedua menggunakan media yang dikembangkan. Uji *paired sample ttest* dalam penelitian ini dipakai untuk menjawab rumusan masalah “Bagaimana keefektivitan pengembangan media *scoring* atletik *berbasis website*?.. Untuk

menjawab rumusan masalah tersebut uji *independent sample test* dilakukan terhadap data *Post-test* kelas eksperimen (media *scoring*) dengan data *Post-test* kelas control (model manual). Selanjutnya mahasiswa diminta memberikan respon melalui google formulir. Hasil respon dari google formulir tersebut dianalisis peneliti untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan setra hasil uji *independent sample tes* untuk mengetahui tingkat efektifitas produk yang dikembangkan.

6. Produk Hasil Pengembangan

Produk akhir dari penelitian ini adalah *scoring* cabang olahraga atletik berbasis *website* , yang dapat digunakan sebagai sarana untuk memudahkan proses tes identifikasi bakat cabang olahraga atletik.

B. Subjek Penilaian Produk

Penelitian ini menggolongkan subjek penilaian produk yang digunakan dalam penelitian pengembangan menjadi dua, yaitu :

1. Subjek Penilaian Produk Akhir

a. Ahli Materi

Ahli materi yaitu dosen, pelatih atau pakar cabang olahraga atletik yang menentukan apakah materi tentang “media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” sudah sesuai dengan tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi atau belum. Dalam penelitian ini terdapat 1 ahli materi yaitu Dr.

Denis Dwi Kurniawan, S.Pd., M.Pd. dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.

b. Ahli Media

Ahli media yang dimaksud adalah dosen atau pakar yang biasa menangani dalam hal media, apakah “media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang oalahraga atletik” sudah sesuai dalam aspek pemerograman dan aspek tampilan. Dalam penelitian ini ahli media yaitu Dr. Martono, M.Or. dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Subjek Uji Coba Produk Akhir

Subjek penelitian pada penelitian pengembangan ini adalah mahasiswa kepelatihan atletik yang telah menempuh mata kuliah identifikasi bakat di Unit kegiatan Mahasiswa (UKM Atletik UNY). Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan metode *simple random sampling*. Sugiyono (2016:93) menyatakan bahwa *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan setrata yang ada dalam populasi itu.

C. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. (Sugiyono 2016: 118). Dalam

penelitian ini Instrumen yang digunakan adalah dengan angket berbentuk google formulir. Menurut Sugiyono (2015: 142), angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara membeberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Data yang dikumpulkan pada pengembangan media yaitu berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari penilaian kualitas produk media yang dapat digunakan untuk kepentingan pengembangan mutu produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor yang didapat dari kuesioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan responden.

Data kuantitatif yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data dalam bentuk angka dari hasil angket. Nantinya angket pada penelitian ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan mahasiswa kepelatihan atletik yang telah menempuh mata kuliah identifikasi bakat di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM Atletik UNY). Data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner yang dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang ditentukan. Setiap pertanyaan diberi bobot 1,2,3, dan 4.

Sugiono (2016: 113) menjelaskan bahwa skala lanjutan atau *rating scale* merupakan seperangkat pernyataan kualitas sesuatu yang akan diukur, data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kuantitatif. Pada tabel berikut merupakan skala lanjutan yang digunakan dalam validasi ahli materi, ahli media dan mahasiswa kepelatihan atletik yang telah menempuh identifikasi bakat:

Table 1. Rating Scale

Jawaban	Angka
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Setuju	3
Sangat Setuju	4

Keterangan pilihan Skala Sangat Tidak Setuju (1) diartikan media *scoring* atletik sangat tidak baik dan sangat tidak layak digunakan. Untuk jawaban Tidak Setuju (2) diartikan media *scoring* Atletik kurang baik dan kurang layak digunakan, untuk jawaban Setuju (3) diartikan media *scoring* Atletik baik dan layak digunakan. Jawaban Sangat Setuju (4) diartikan bahwa media *scoring* Atletik sangat baik dan sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu untuk mengolah data hasil poin pada cabang olahraga atletik.

Instrumen penelitian ini adalah lembar penilaian mengenai kelayakan media. Instrumen tersebut disusun untuk mengatahui kualitas media yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan akademisi olahraga.

Kisi-kisi instrumen penelitian serta indikator sebagai berikut :

1. Instrumen Penilaian Kualitas Media

a. Penilaian oleh Ahli Materi

Instrumen penilaian oleh ahli materi terhadap “media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” adalah dalam bentuk angket yang terdiri dari dua aspek, yaitu penilaian aspek kualitas materi dan penilaian aspek isi (Sismadiyanto dkk, 2008:83-84). Angket penilaian oleh ahli materi dijabarkan sebagai berikut :

Table 2. Penilaian Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Jumlah butir
1	Aspek kualitas materi	7
2	Aspek isi	6
Jumlah		13

Aspek kualitas materi terdiri dari 7 item, aspek kualitas materi dapat di lihat pada tabel berikut :

Table 3. Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai
1	Kejelasan petunjuk materi
2	Ketepatan materi yang di aplikasikan
3	Ketepatan pemilihan Bahasa dalam pengembangan <i>scoring</i> hasil <i>talent identification</i> cabang olahraga atletik
4	Kejelasan menu
5	Kemudahan memilih menu
6	Kemudahan dalam input data
7	Kejelasan petunjuk penggunaan produk

Aspek isi terdiri dari 6 item, aspek isi dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Table 4. Aspek Isi oleh Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai
1	Kebenaran isi/konsep <i>scoring talent identification</i>
2	Kedalaman materi
3	Kejelasan materi/konsep
4	Sistematika penyajian logis
5	Kejelasan sistem untuk menjelaskan proses analisis
6	Aplikasi memudahkan panitia dalam <i>scoring Atletik</i>

b. Penilaian oleh ahli media

Instrumen penilaian oleh ahli media adalah dalam bentuk angket yang terdiri dari dua aspek, yaitu penilaian aspek tampilan dan penilaian

aspek pemrograman (Sismadiyanto dkk, 2008:86-87). Angket penilaian oleh ahli media dijabarkan sebagai berikut:

Table 5. Penilaian Ahli Media

No	Aspek penilaian	Jumlah butir
1	Aspek tampilan	8
2	Aspek pemrograman	5
Jumlah		13

Aspek tampilan terdiri dari 8 item dapat di lihat pada tabel berikut ini :

Table 6. Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai
1	Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i>
2	Perpaduan warna tulisan dengan <i>background</i>
3	Penempatan tombol menu
4	Kemudahan penggunaan tombol
5	Ketepatan pemilihan warna huruf
6	Ketepatan ukuran huruf
7	Ketepatan jenis huruf
8	Kejelasan fungsi tombol

Aspek pemrograman terdiri dari 5 item dapat di lihat pada tabel berikut ini :

Table 7. Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai
1	Kejelasan struktur navigasi
2	Kemudahan penggunaan media <i>website</i>
3	Kemudahan input data
4	Kemudahan kemudahan mengedit data
5	Media memudahkan panitia penyelenggara dalam <i>scoring</i>

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai, dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Setelah data terkumpul, maka data tersebut akan diolah. Teknik analisa data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik analisa kuantitatif yang bersifat penilaian menggunakan angka. Persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentasekan dan disajikan tetap berupa persentase. Adapun rumus perhitungan kelayakan menurut Sugiyono (2013: 559), adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus: } \frac{\text{SH}}{\text{SK}} \times 100\%$$

Keterangan:

SH: Skor Hitung

SK: Skor Kriteria atau Skor Ideal

Hasil perhitungan data selanjutnya dibuat dalam bentuk persentase dengan dikalikan 100%. Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan media *scoring* atletik dalam penelitian pengembangan ini digolongkan dalam empat kategori kelayakan dengan menggunakan skala sebagai berikut.

Table 8. Kategori Presentase Kelayakan

No.	Skor (%)	Kategori
1	< 40%	Tidak Baik/Tidak Layak
2	40% - 55%	Kurang Baik/Kurang Layak
3	56% - 75%	Cukup Baik/Cukup Layak
4	76% - 100%	Baik/Layak

Sumber : Suharsimi Arikunto (2004 : 10)

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

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Produk

Produk yang dikembangkan berupa Media *Scoring Talent* Atletik.

Pengembangan ini ditujukan untuk panitia atau tim seleksi identifikasi bakat cabang olahraga atletik. Produk “Media *Scoring Talent* Atletik” ini dikembangkan agar dapat membantu panitia atau tim seleksi identifikasi bakat dalam mengolah data hasil tes.

Produk “Media *Scoring Talent* Atletik” yang dikembangkan adalah media pengolahan data hasil tes identifikasi bakat cabang olahraga atletik berupa website, yang dimana media pengolahan data tersebut dapat mempermudah dan mempercepat pengolahan hasil akhir tes identifikasi bakat pada cabang olahraga atletik sesuai dengan tahapannya.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil dan analisis data validasi ahli materi

Materi yang ada pada media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik yang dikembangkan dalam penelitian ini divalidasi oleh ahli materi Dr. Denis Dwi Kurniawan M.Pd., dosen pengampu mata kuliah pembelajaran Atletik dan biomekanika olahraga Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan dan kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta. Data dari validasi materi didapat melalui angket yang mencangkup konten materi.

Sebelum mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti, ahli materi terlebih dahulu mempelajari “Pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” didampingi oleh peneliti. Dalam proses validasi ahli materi menanyakan secara langsung mengenai media yang akan dikembangkan. Pada validasi ini ahli materi mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti. Angket tersebut mencakup dua aspek yaitu kebenaran konsep dan kelayakan isi.

a. Validasi ahli materi tahap I

Hasil validasi materi tahap pertama yang dilaksanakan pada hari Jum’at 29 September 2023. Penilaian kualitas materi “Pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” oleh ahli materi tahap I dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 9. Penilaian aspek kualitas materi oleh ahli materi tahap I

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kejelasan petunjuk materi			✓	
2	Ketepatan materi yang di aplikasikan				✓
3	Ketepatan pemilihan Bahasa dalam pengembangan <i>scoring talent</i> cabang olahraga atletik			✓	
4	Kejelasan menu				✓
5	Kemudahan memilih menu				✓
6	Kemudahan dalam input data				✓
7	Kejelasan petunjuk penggunaan produk			✓	

Table 10. Penilaian aspek isi oleh ahli materi tahap I

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kebenaran isi/konsep <i>scoring talent</i> cabang olahraga atletik				✓
2	Kedalaman materi				✓
3	Kejelasan materi/konsep				✓
4	Sistematika penyajian logis			✓	
5	Kejelasan sistem untuk menjelaskan proses analisis			✓	
6	Aplikasi memudahkan panitia dalam <i>scoring talent</i> cabang olahraga atletik				✓

Table 11. Hasil penilaian kualitas materi tahap I oleh ahli materi

Validasi Materi Tahap I					
No	Aspek Yang Di Nilai	Skor Hitung	Skor Kriterium	Presentase	Kategori
1	kebenaran konsep	25	28	89,28%	Baik/Layak
2	kelayakan isi	22	24	91,66%	Baik/Layak
TOTAL		47	52	90,38%	Baik/Layak

Berdasarkan data yang di peroleh pada penilaian ini ahli materi tahap I mengenai kualitas produk yang di kembangkan adalah “**Baik/Layak**” dengan presentase yang diperoleh sebesar 90,38%. Selanjutnya validator diminta memberikan saran dan komentar. Data yang berupa saran dan komentar adalah sebagai berikut:

1. Ditambahkan ilustrasi gambar pada setiap item tesnya.
2. Ditambahkan contoh gambar pada instrument tesnya.
3. Ditambahkan keterangan tertulis pada bagian input data dengan keterangan yang jelas supaya data input menjadi valid.

Berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi, maka peneliti melakukan perbaikan pada media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik. Setelah produk awal direvisi sesuai saran dari ahli materi, peneliti melakukan validasi tahap ke II.

b. Validasi ahli materi tahap ke II

Validasi ahli materi tahap ke II dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2023. Penilaian kualitas materi “Pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” oleh ahli materi tahap II dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 12. Penilaian aspek kualitas materi oleh ahli materi tahap II

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kejelasan petunjuk materi				✓
2	Ketepatan materi yang di aplikasikan				✓
3	Ketepatan pemilihan Bahasa dalam pengembangan <i>scoring talent</i> cabang olahraga atletik			✓	
4	Kejelasan menu				✓
5	Kemudahan memilih menu				✓
6	Kemudahan dalam input data				✓
7	Kejelasan petunjuk penggunaan produk				✓

Table 13. Penilaian aspek isi oleh ahli materi tahap II

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kebenaran isi/konsep <i>scoring talent</i> cabang olahraga atletik				✓
2	Kedalaman materi				✓
3	Kejelasan materi/konsep				✓
4	Sistematika penyajian logis				✓
5	Kejelasan sistem untuk menjelaskan proses analisis				✓
6	Aplikasi memudahkan panitia dalam <i>scoring talent</i> cabang olahraga atletik				✓

Table 14. Hasil penilaian kualitas materi tahap II oleh ahli materi

Validasi Materi Tahap II					
No.	Aspek Yang Di Nilai	Skor Hitung	Skor Kriterum	Presentase	Kategori
1	Kebenaran Konsep	27	28	96,42%	Baik/Layak
2	Kelayakan Isi	24	24	100%	Baik/Layak
TOTAL		51	52	98,07%	Baik/Layak

Berdasarkan data yang diperoleh pada penilaian ahli materi tahap II mengenai kualitas produk yang dikembangkan adalah “**Baik/Layak**” dengan persentase yang diperoleh sebesar 98,07%. Dan ahli materi menyatakan “Pengembangan *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” ini “Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi”.

2. Hasil dan analisis data validasi ahli media

Ahli media dalam penelitian pengembangan ini adalah Dr. Martono, M.Or yang merupakan salah satu dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai ahli media karena saran dari dosen pembimbing dan beliau memiliki kompetensi di bidang media yang memadai.

Data dari validasi ahli media diperoleh melalui dua tahapan. Tahapan pertama dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan rekomendasi perbaikan oleh ahli media. Tahapan kedua dilakukan setelah ada revisi berdasar validasi tahap pertama. Pada validasi ini ahli media mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti. Angket tersebut mencakup dua aspek penilaian, yaitu tampilan dan pemerograman.

a. Validasi ahli media tahap I

Hasil validasi materi tahap pertama yang dilaksanakan pada hari Selasa 10 Oktober 2023. Penilaian kualitas materi “Pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada

atlet cabang olahraga atletik” oleh ahli materi tahap I dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 15. Penilaian aspek tampilan oleh ahli media tahap I

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i>				√
2	Perpaduan warna tulisan dengan <i>background</i>				√
3	Penempatan tombol menu			√	
4	Kemudahan penggunaan tombol				√
5	Ketepatan pemilihan warna huruf				√
6	Ketepatan ukuran huruf			√	
7	Ketepatan jenis huruf			√	
8	Kejelasan fungsi tombol			√	

Table 16. Penilaian aspek pemerograman oleh ahli media tahap I

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kejelasan struktur navigasi			√	
2	Kemudahan penggunaan media <i>website</i>			√	
3	Kemudahan input data			√	
4	Kemudahan mengedit data			√	
5	Media memudahkan panitia dalam mengolah hasil tes identifikasi bakat			√	

Table 17. Hasil penilaian kualitas media tahap I oleh ahli media.

Validasi Media Tahap I					
No.	Aspek Yang Di Nilai	Skor Hitung	Skor Kriterum	Presentase	Kategori
1	Tampilan	28	32	87,5%	Cukup Layak
2	Pemerograman	15	20	75%	Cukup Layak
TOTAL		43	52	82,69%	Cukup Layak

Berdasarkan data yang diperoleh pada penilaian ahli media tahap I mengenai kualitas produk yang dikembangkan adalah “**Cukup Layak**” dengan persentase yang diperoleh sebesar 82,69%.

Selanjutnya validator diminta memberikan saran dan komentar. Data yang berupa saran dan komentar adalah sebagai berikut:

1. Desain gambar pada halaman utama atau *background* diseuaikan dengan karakteristik kecabangan.
2. Foto panduan pada sistem aplikasi dibuat dengan foto sendiri atau animasi.
3. Pada menu profile email peneliti harus menggunakan email *student* Universitas Negeri Yogyakarta.

Berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi, maka peneliti melakukan perbaikan pada media *scoring* berbasis *website* untuk

mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik. Setelah produk awal direvisi sesuai dengan saran dari ahli media peneliti melakukan validasi pada tahap II.

b. Validasi ahli media tahap II

Hasil validasi materi tahap pertama yang dilaksanakan pada hari Kamis 26 Oktober 2023. Penilaian kualitas materi “Pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” oleh ahli materi tahap I dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 18. Penilaian aspek tampilan oleh ahli media tahap II

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i>				✓
2	Perpaduan warna tulisan dengan <i>background</i>				✓
3	Penempatan tombol menu				✓
4	Kemudahan penggunaan tombol				✓
5	Ketepatan pemilihan warna huruf				✓
6	Ketepatan ukuran huruf				✓
7	Ketepatan jenis huruf				✓
8	Kejelasan fungsi tombol				✓

Table 19. Penilaian aspek pemerograman oleh ahli media tahap II

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kejelasan struktur navigasi				√
2	Kemudahan penggunaan media website				√
3	Kemudahan input data				√
4	Kemudahan mengedit data				√
5	Media memudahkan panitia dalam mengolah hasil tes identifikasi bakat			√	

Table 20. Hasil penilaian kualitas media tahap II oleh ahli media.

Validasi Media Tahap II					
No.	Aspek Yang Di Nilai	Skor Hitung	Skor Kriterium	Presentase	Kategori
1	Tampilan	31	32	96,87%	Baik/Layak
2	Pemerograman	19	20	95%	Baik/Layak
TOTAL		50	52	96,15%	Baik/Layak

Berdasarkan data yang diperoleh pada penilaian ahli media tahap II mengenai kualitas produk yang dikembangkan adalah “**Baik/Layak**” dengan persentase yang diperoleh sebesar 96,15%. Dan ahli media menyatakan “Pengembangan media scoring berbasis website untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” ini “Layak untuk

diuji cobakan dengan penyempurnaan” : **pada tampilan utama sebelum log in ditambahkan petunjuk singkat cara masuk aplikasi apabila belum memiliki akun dan petunjuk penggunaan aplikasi.**

3. Revisi produk

Revisi dilakukan setelah produk media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik diberi penilaian, saran, dan kritikan terhadap kualitas materi dan media yang dikembangkan, akan dijadikan pedoman dalam melakukan perbaikan pada media yang dikembangkan supaya mencapai tingkat kelayakan yang optimal untuk digunakan dalam mengidentifikasi bakat pada cabang olahraga atletik.

a) Produk awal pada media

1) Tampilan awal

Tampilan awal media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik sebelum masuk pada tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Gambar 5. Tampilan awal pada media

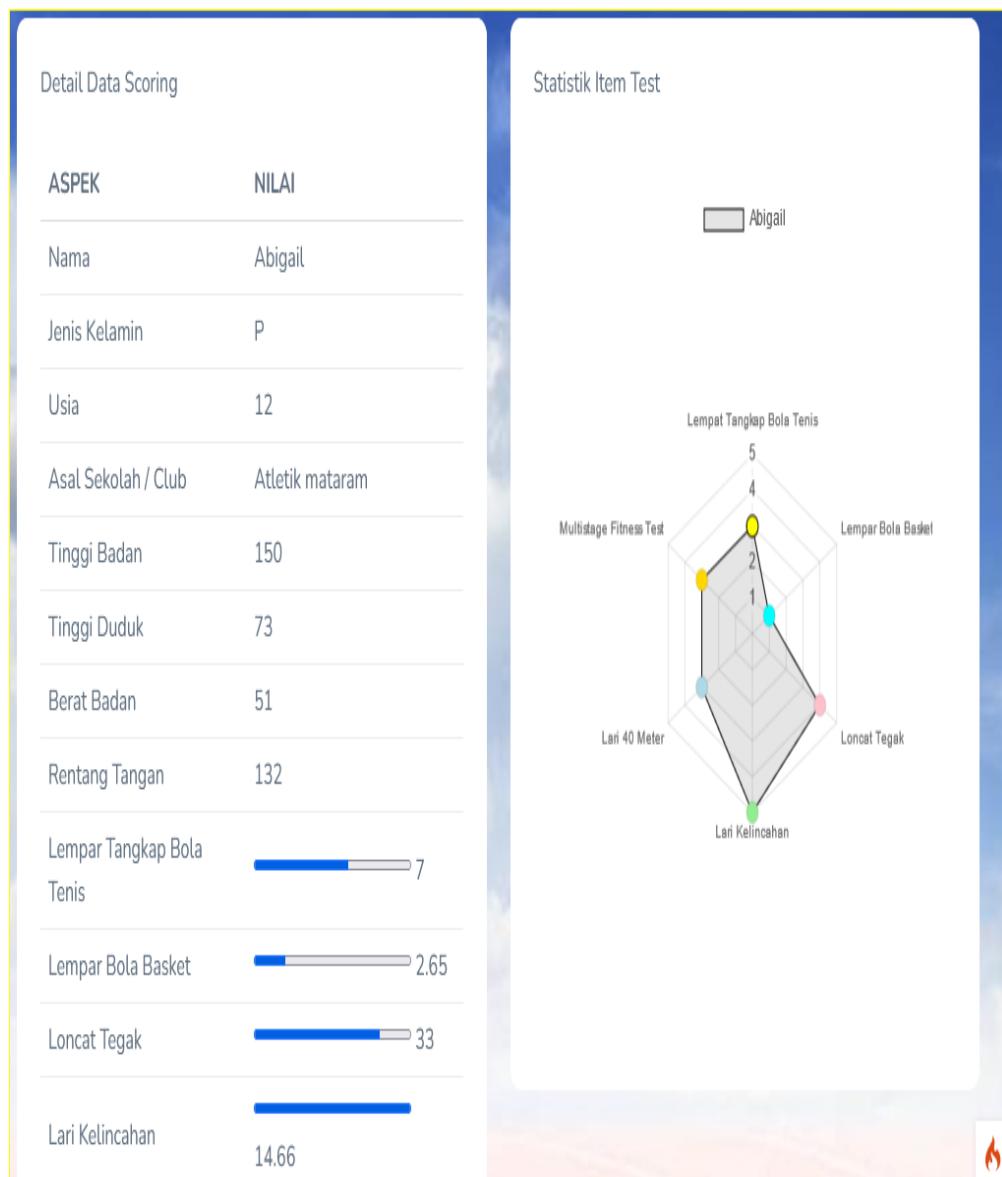


2) Tampilan input data

Gambar 6. Tampilan input data

3) Tampilan hasil input data atau statistik hasil tes

Gambar 7. Tampilan statistik hasil tes



b) Revisi produk

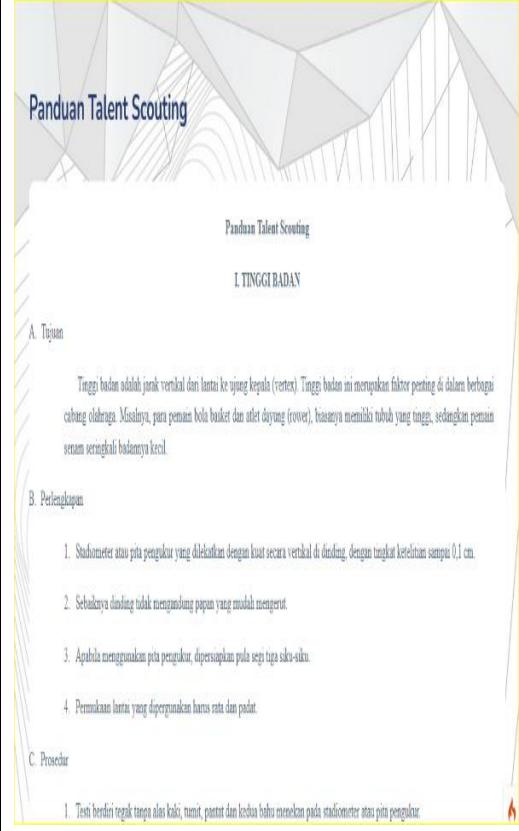
Dasar revisi produk media *scoring* ini adalah hasil validasi ahli materi dan ahli media. Secara umum yang menjadi penilaian ataupun masukan dari ahli materi adalah mengenai jumlah data dan hasil analisis data. Sedangkan

penilaian dari ahli media meliputi aspek tampilan pada media yang dikembangkan.

1) Revisi ahli materi

- a. Ditambahkan ilustrasi gampar pada innstrumet tes nya.

Table 21. Penambahan ilustrasi gambar pada setiap instrument tes nya

Sebelum perbaikan	Setelah perbaikan
 <p>Panduan Talent Scouting</p> <p>I. TINGGI BADAN</p> <p>A. Tujuan</p> <p>Tinggi badan adalah jarak vertikal dari lantai ke ujung kepala (vertex). Tinggi badan ini merupakan faktor penting di dalam berbagai cabang olahraga. Misalnya, para pemain bola basket dan atlet dayung (rower), biasanya memiliki tubuh yang tinggi, sedangkan pemain sebagian besar memiliki badannya kecil.</p> <p>B. Perlengkapan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stadiometer atau pita pengukur yang dikaitkan dengan lantai secara vertikal di dinding, dengan tingkat ketelitian sampai 0,1 cm. 2. Sebaiknya dinding tidak mengandung pasang yang mudah mengerut. 3. Apabila menggunakan pita pengukur, persiapkan pola segi tiga saku-saku. 4. Permekan lantai yang diperlukan harus rata dan padat. <p>C. Prosedur</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tiwi berdiri tegak tanpa alas kaki, namak, pastut dan kedua kakinya melekat pada stadiometer atau pita pengukur 	 <p>Panduan Pencarian Bakat (Talent Scouting)</p> <p>Tinggi Badan</p> <p>Tinggi Duduk</p> <p>Berat Badan</p> <p>Rentang Tangan</p> <p>Lempar Tangkap</p> <p>Bola Tenis</p> <p>Lempar Bola Basket</p> <p>* Tujuan</p> <p>Tinggi badan adalah jarak vertikal dari lantai ke ujung kepala (vertex). Tinggi badan ini merupakan faktor penting di dalam berbagai cabang olahraga. Misalnya, para pemain bola basket dan atlet dayung (rower), biasanya memiliki tubuh yang tinggi.</p>

- b. Ditambahkan keterangan tertulis pada bagian input data dengan keterangan yang jelas supaya data input menjadi valid.

Table 22. Penambahan keterangan bilangannya pada bigian input data

Sebelum perbaikan	Setelah perbaikan
<p>Nama</p> <input type="text"/>	<p>Nama</p> <input type="text"/> <p>Abigail</p>
<p>Jenis Kelamin</p> <input type="text"/> <p>Pilih Jenis Kelamin</p>	<p>Jenis Kelamin</p> <input type="text"/> <p>Perempuan</p>
<p>Usia</p> <input type="text"/> <p>Pilih Usia</p>	<p>Usia</p> <input type="text"/> <p>12 Tahun</p>
<p>Asal Sekolah / Club</p> <input type="text"/>	<p>Asal Sekolah / Club</p> <input type="text"/> <p>Atletik mataram</p>
<p>Tinggi Badan</p> <input type="text"/> cm <p>Rentang Tangan</p> <input type="text"/> cm	<p>Tinggi Badan</p> <input type="text"/> cm <p>Tinggi Duduk</p> <input type="text"/> cm <p>Berat Badan</p> <input type="text"/> kg <p>Rentang Tangan</p> <input type="text"/> cm
<p>Lempar Tangkap Bola Tenis</p> <input type="text"/> kali <p>Lari Kelincahan</p> <input type="text"/> detik	<p>Lempar Tangkap Bola Tenis</p> <input type="text"/> kali <p>Lempar Bola Basket</p> <input type="text"/> cm <p>Loncat Tegak</p> <input type="text"/> cm <p>Lari Kelincahan</p> <input type="text"/> detik
<p>Lari 40 Meter</p> <input type="text"/> detik <p>Mustistage Fitness Test</p> <input type="text"/> level, shuttle	<p>Lari 40 Meter</p> <input type="text"/> detik <p>Mustistage Fitness Test</p> <input type="text"/> level, shuttle <p>Batal</p> <p>Simpan</p>

2) Revisi ahli media

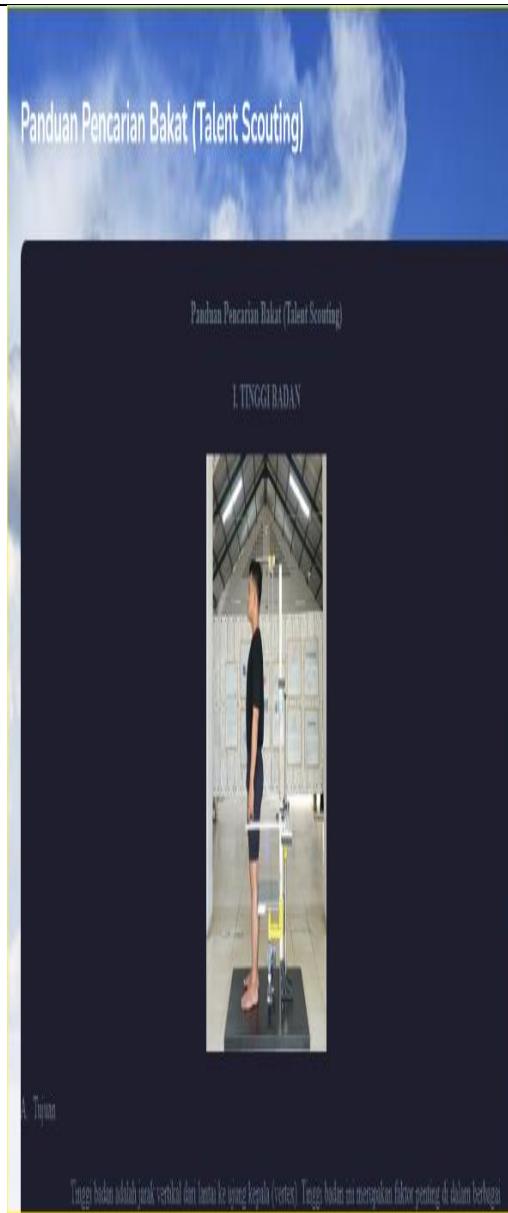
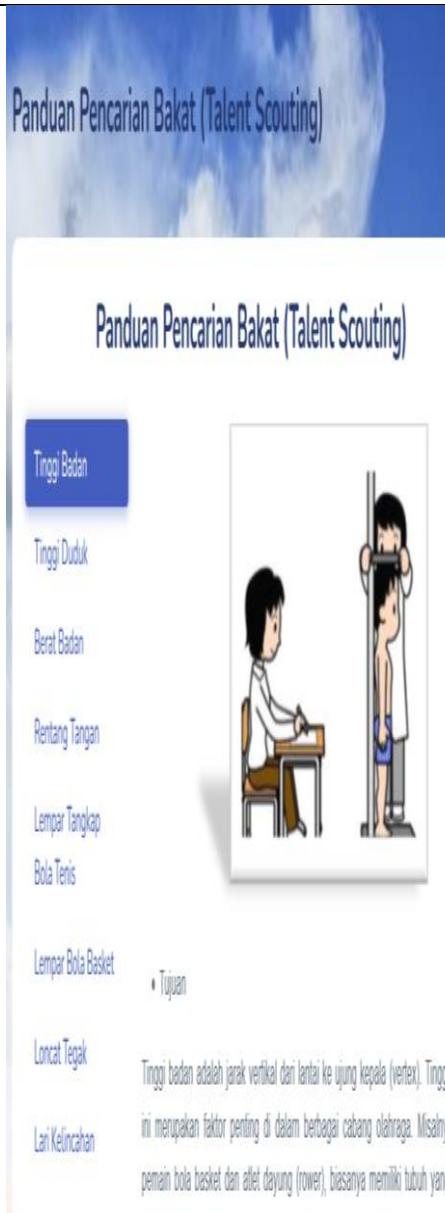
- Desain gambar pada halaman utama atau *background* disesuaikan dengan karakteristik kecabangan.

Table 23. Perbaikan gambar pada halaman utama atau background disesuaikan dengan karakteristik kecabangan.

Sebelum perbaikan	Setelah perbaikan
	

- b. Foto panduan pada sistem aplikasi dibuat dengan foto sendiri atau animasi.

Table 24. Perbaikan foto pada panduan pada setiap instrumen

Sebelum perbaikan	Setelah perbaikan
	 <p>Panduan Pencarian Bakat (Talent Scouting)</p> <p>TINGGI BADAN</p> <p>Tinggi Badan</p> <p>Berat Badan</p> <p>Rentang Tangan</p> <p>Lempar Tangkap</p> <p>Bola Tenis</p> <p>Lempar Bola Basket</p> <p>Loncat Tegak</p> <p>Lari Kelincahan</p> <p>Tujuan</p> <p>Tinggi badan adalah jarak vertikal dari lantai ke ujung kepala (vertex). Tinggi badan ini merupakan faktor penting di dalam berbagai</p>

- c. Pada menu profile email peneliti harus menggunakan email *student* Universitas Negeri Yogyakarta.

Table 25. Perbaikan email pada profil peneliti

Sebelum perbaikan	Setelah perbaikan

- d. Pada tampilan utama sebelum *log in* ditambahkan petunjuk singkat cara masuk aplikasi apabila belum memiliki akun dan petunjuk penggunaan media *scoring*.

Table 26. Penambahan petunjuk penggunaan media scoring.

Sebelum perbaikan	Setelah perbaikan

4. Uji coba kelompok kecil

Setelah melakukan validasi ahli materi dan validasi ahli materi serta melakukan beberapa perbaikan sesuai dengan saran dari validator maka media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik layak untuk di uji cobakan. Disini peneliti mengambil subjek atau sampel uji coba kelompok kecil di UKM Atletik Universitas Negeri Yogyakarta dengan jumlah keseluruhan 30 responden. Pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan *link* produk yang di buat melalui beberapa tahap validasi dari dosen ahli dan angket berupa *google form* kepada subjek penelitian secara *online* pada tanggal 30 Oktober – 1 November 2023.

Hasil uji angket terhadap “Pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” ini yaitu sebagai berikut :

Table 27. Hasil uji coba kelompok kecil

No.	Aspek yang di nilai	Skor hitung	Skor kriterium	Persentase	Kategori
1	Kelayakan Materi	600	720	83.33%	Baik/layak
2	Tampilan	528	600	88%	Baik/layak
3	Pemerograman	537	600	89.5	Baik/layak
TOTAL		1665	1920	86.71	Baik/layak

Hasil uji coba kelompok kecil terhadap “Pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” tentang kelayakan materi mendapat nilai persentase sebesar 83.33% yang dapat dikategorikan “Baik/Layak”, pada aspek tampilan mendapat nilai persentase sebesar 83.33% yang dapat dikategorikan “Baik/Layak”, pada aspek pemerograman mendapat nilai persentase sebesar 83.33% yang dapat dikategorikan “Baik/Layak”. Total hasil penilaian uji coba kelompok kecil terhadap “Pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” ini mendapatkan nilai persentase sebesar 86.71% yang berarti masuk dalam kategori “**Baik/Layak**”, maka dapat diartikan bahwa

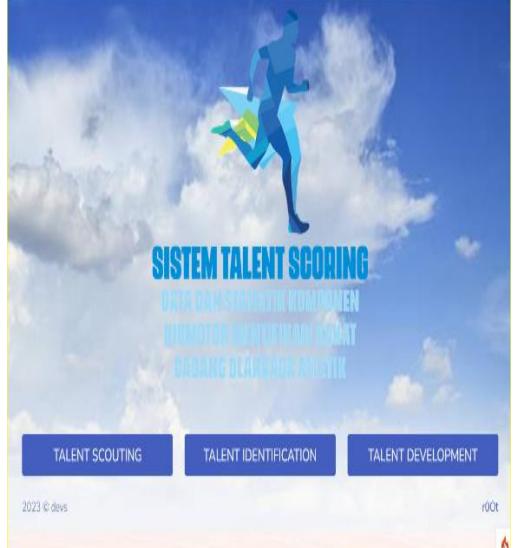
media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik dapat di uji cobakan ke tahap selanjutnya.

a. Saran dan perbaikan uji coba kelompok kecil

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil ada beberapa saran dan masukan yang diberikan daribeberapa responden pada media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik, yaitu sebagai berikut:

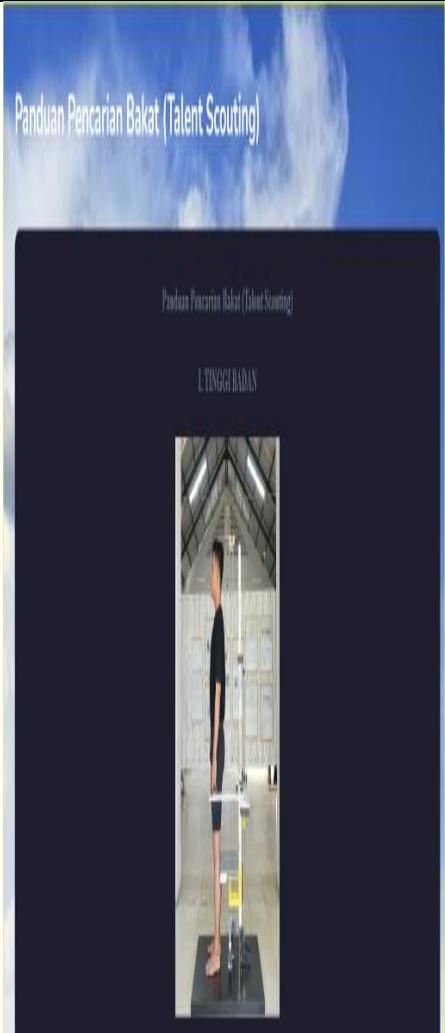
- 1) Ukuran blok menu pada tampilan awal disamakan supaya lebih rapi.

Table 28. Perubahan ukuran blok menu pada tampilan awal

Sebelum perbaikan	Setelah perbaikan
	

- 2) Pada menu panduan lebih bagus lagi jika dibuat submenu setiap item tesnya supaya lebih rapi dan memudahkan pengguna dalam memahami.

Table 29. Penambahan submenu pada setiap item tes

Sebelum perbaikan	Setelah perbaikan
 <p>Tinggi Badan</p> <p>Tinggi badan adalah jarak vertikal dari lantai ke ujung kapala (vertex). Tinggi badan ini merupakan faktor scoring di dalam berbagai cabang olahraga. Misalnya, para pemain bola basket dan atlet dayung (rower), biasanya memiliki tubuh yang tinggi, sedangkan pemain senam seningata badurnya kecil.</p>	 <p>Panduan Pencarian Bakat (Talent Scouting)</p> <p>Tinggi Badan</p> <p>Tinggi Dada</p> <p>Berat Badan</p> <p>Rantang Tangan</p> <p>Lompat Tangan Bola</p> <p>Tenis</p> <p>Lompat Bola Basket</p> <p>Lompat Tegak</p> <p>Lari Kelincaran</p> <p>Lari Cepat 40 Meter</p> <p>Lari Multititik</p> <p>Tujuan</p> <p>• Tinggi badan adalah jarak vertikal dari lantai ke ujung kapala (vertex). Tinggi badan ini merupakan faktor scoring di dalam berbagai cabang olahraga. Misalnya, para pemain bola basket dan atlet dayung (rower), biasanya memiliki tubuh yang tinggi, sedangkan pemain senam seningata badurnya kecil.</p> <p>• Perkembangan</p> <p>1. Stadiometer atau jala pengukur yang diletakkan dengan kuat secara vertikal di dinding</p>

5. Uji coba kelompok besar

Setelah melakukan validasi ahli materi dan validasi ahli materi serta melakukan beberapa perbaikan sesuai dengan saran dari validator maka media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet

cabang olahraga atletik layak untuk di uji cobakan. Disini peneliti mengambil subjek atau sampel uji coba kelompok kecil di UKM Atletik Universitas Negeri Yogyakarta dengan jumlah keseluruhan 60 responden. Pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan *link* produk yang di buat melalui beberapa tahap validasi dari dosen ahli dan angket berupa *google form* kepada subjek penelitian secara *online* pada tanggal 1 sampai 6 November 2023.

Hasil uji angket terhadap “Pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” ini yaitu sebagai berikut :

Table 30. .Hasil uji coba kelompok besar

No.	Aspek yang di Nilai	Skor Hitung	Skor Kriterium	Persentase	Kategori
1	Kelayakan materi	1352	1,440	93.56%	Baik/layak
2	Tampilan	1123	1,200	93.58%	Baik/layak
3	Pemerograman	1129	1,200	94.08%	Baik/layak
TOTAL		3604	3840	93.85%	Baik/layak

Hasil uji coba kelompok besar pada “Pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” tentang kelayakan materi mendapat nilai persentase sebesar 93.56% yang dapat dikategorikan “Baik/Layak”, pada aspek tampilan mendapat

nilai persentase sebesar 83.58% yang dapat dikategorikan “Baik/Layak”, pada aspek pemerograman mendapat nilai persentase sebesar 94.08% yang dapat dikategorikan “Baik/Layak”. Total hasil penilaian uji coba kelompok besar terhadap “Pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” ini mendapatkan nilai persentase sebesar 93.85% yang berarti masuk dalam kategori “Baik/Layak”, maka dapat dikatakan bahwa media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik dapat digunakan untuk mengolah data hasil tes identifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik.

6. Tampilan produk akhir

Produk akhir media ini adalah media *scoring* atau pengolah data hasil tes antropometri serta kemampuan biomotor atlet khususnya pada cabang olahraga atletik yang Bernama *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK* yang dapat digunakan oleh pelatih, guru olahraga maupun pusat pembinaan atlet untuk menaring bibit atlet yang berbakat khususnya pada cabang olahraga atletik, guna mempersingkat waktu dalam proses identifikasi dan pemanduan bakat atlet cabang olahraga atletik.

Hasil uji coba produk ini didapati bahwa media *scoring* ini merupakan alat yang dapat membantu, bukan secara mutlak dapat mengidentifikasi keberbakatan dari atlet tersebut. Dalam hal ini produk *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK* ini dapat memberikan informasi tentang nilai potensi keberbakatan, antropometri, kemampuan biomotor serta dapat memberikan

rekомendasi yang dapat dijadikan acuan untuk memilih nomor/spesialisasi sesuai kemampuan yang dimiliki oleh atlet khususnya nomor cabang olahraga atletik. Selain itu data yang tersimpan pada *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK* ini dapat dijadikan acuan bagi pelatih untuk merancang program latihan sesuai kebutuhan atlet yang dilatih.

7. Uji efektivitas

Subjek Uji efektivitas pada *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK* ini adalah akademisi olahraga Universitas Negeri Yogyakarta yang berstatus sebagai pelatih cabang olahraga atletik, mahasiswa aktif dan guru olahraga yang berjumlah 13 orang. 13 orang terdiri dari 5 orang mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Keolahragaan, 4 orang pelatih cabang olahraga atletik dan 4 orang guru olahraga yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Subjek tersebut dijadikan satu kelompok dengan melakukan dua sesi eksperimen. Sesi satu subjek diminta menginput 10 data hasil tes keberbakatan cabang olahraga atletik secara manual di *Excel* dan sesi kedua subjek diminta menginput 10 data yang sama seperti sesi satu pada *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK*.

Table 31. Uji efektifitas sistem talent atletik

No	Nama	Status	Pre test (Excel)	Post test (Media)
1	Febri Wijaya	Akademisi Olahraga	20.53	15.23
2	Afri K	Akademisi Olahraga	22.33	16.01
3	Intan C	Akademisi Olahraga	22.02	10.33
4	Lidiya	Akademisi Olahraga	22.07	9.52
5	Yova	Akademisi Olahraga	22.09	16.5
6	Dedi	Pelatih	23.13	16.23
7	Rohim	Pelatih	20.23	11.47
8	Agus	Pelatih	24.43	14.46
9	Kartini	Pelatih	18.25	12.33
10	Risky	Guru Olahraga	25.01	16.32
11	Mahmud	Guru Olahraga	22.07	13.33
12	Bagas	Guru Olahraga	24.42	15.02
13	Pramesti	Guru Olahraga	19.52	13.14

a. Uji Normalitas

Berikut merupakan data hasil uji normalitas pada *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK* yang dijelaskan pada tabel di bawah ini.

Table 32. Hasil uji Normalitas

	Shapiro-Wilk			Keterangan
	Statistic	Df	Sig	
Pre Test (Excel)	.953	13	.642	Normal
Post Test (Media)	.915	13	.215	Normal

Berdasarkan data hasil uji normalitas tersebut data hasil uji input data manual menggunakan *Excel* dan input data menggunakan *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK* menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut terdistribusi normal sehingga dapat dilakukan uji statistika parametrik.

b. Uji *paired sample t-test*

Berikut merupakan data hasil uji *paired sampel t-test* pada *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK* yang dijelaskan pada tabel di bawah ini.

Table 33. Hasil uji paired sampel statistics

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Excel	22.01	13	1.994
	Media	13.84	13	2.363

Berdasarkan data tersebut secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil uji input data manual menggunakan *Excel* dengan nilai mean 22.01 dan input data menggunakan *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK* dengan nilai mean 13.84 yang artinya lebih baik menggunakan *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK*

Table 34. Hasil uji paired sampel test

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	.05% Confidence Interval of the Difference							
				Lower	Upper						
Pair 1	Excel - Media	8.17000	2.33571	.64781	8.16959	8.17041	12.612	12	.000		

Dari table diatas, nilai Signifikasi. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil uji input data manual menggunakan *Excel* dengan dan input data menggunakan *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK* yang artinya ada pengaruh penggunaan *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK* dalam peningkatan efektivitas pengolahan data hasil tes keberbakatan atlet cabang olahraga atletik.

C. Pembahasan

Upaya mendapatkan bibit atlet yang berbakat, salah satunya dengan cara melakukan pemanduan bakat sejak usia dini. Kusnanik (2014: 147) menyatakan bahwa salah satu penyebab tertinggalnya prestasi olahraga Indonesia dikarenakan kurangnya perhatian terhadap pencarian bibit atlet berbakat sebagai upaya regenerasi atlet di masa mendatang. Berdasarkan Pasal 28 (Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022) tentang Sistem Keolahragaan, Pembinaan dan Pengembangan Olahraga Prestasi: (1) Pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi dilaksanakan dan diarahkan untuk mencapai prestasi olahraga pada tingkat daerah, nasional, dan internasional. (2) Pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan oleh induk organisasi cabang olahraga, baik pada tingkat pusat maupun pada tingkat daerah. (3) Pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) dilakukan oleh

pelatih yang memiliki kualifikasi dan sertifikat kompetensi yang dapat dibantu oleh tenaga keolahragaan dengan pendekatan ilmu pengetahuan dan teknologi.

(4) Pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi dilaksanakan dengan memberdayakan perkumpulan olahraga, menumbuhkembangkan sentra pembinaan olahraga yang bersifat nasional dan daerah, dan menyelenggarakan kompetisi secara berjenjang dan berkelanjutan. (5) Pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi sebagaimana dimaksud pada ayat (4) melibatkan olahragawan muda potensial dari hasil pemantauan, pemanduan, dan pengembangan bakat sebagai proses regenerasi.

Elemen terpenting dalam mencapai kesuksesan prestasi olahraga adalah perencanaan program latihan yang sesuai dengan kebutuhan atlet itu sendiri. Latihan merupakan hal yang fundamental dalam persiapan mencapai tingkat kinerja yang lebih tinggi, dimana proses ini didesain untuk meningkatkan kemampuan biomotor dan aspek psikologis dengan tujuan meningkatkan kemampuan individu. Keberhasilan dalam pembinaan prestasi atlet yang dilakukan secara terstruktur, terintegrasi, terarah, dan terprogram dapat diamati dari sejumlah faktor yang mempengaruhinya (Hariandes & Sudijandoko, 2016) meliputi:

1. Tersedianya atlet potensial (*Potencial Athletes*) yang mencukupi
2. Tersedianya pelatih profesional dan dapat menerapkan IPTEK
3. Tersedianya sarana prasarana dan kelengkapan olahraga yang memadai
4. Adanya program yang berjenjang dan berkelanjutan

5. Anggaran yang mencukupi dan hubungan yang baik antara semua pihak (atlet, pelatih, pembina, pengurus, Pengprov, KONI, dan Pemerintah)
6. Perlu diadakannya tes dan pengukuran kondisi atlet secara periodik.

Peningkatan prestasi olahraga merupakan proses jangka panjang yang melibatkan semua pihak dan disiplin ilmu yang dikaji secara ilmiah dari sejak awal sampai seorang atlet mencapai prestasi. Tahapan tersebut mulai dari pembibitan, proses pembinaan, dan proses evaluasi sampai dengan prestasi yang diraih oleh atlet tersebut. Semua itu dilakukan dengan mengedepankan pendekatan *sport science* yang didukung dengan penerapan IPTEK dalam bidang keolahragaan.

Penelitian ini menggunakan Metode *research and development (R&D)* ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut dengan mengacu kepada langkah penelitian *borg and gall* yang telah disederhanakan oleh tim (Puslitjaknov 2008), yaitu analisis media yang di gunakan, pengembangan produk, validasi ahli, revisi, uji coba kelompok kecil, revisi uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan produk hasil pengembangan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian adalah sebuah *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK*. Pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik ini didesain dan diproduksi sebagai media analisis yang memudahkan pelatih, panitia tes, serta pusat pengembangan atlet tingkat daerah hingga pusat untuk proses identifikasi

dan pemanduan bakat usia 11-19 tahun khususnya pada cabang olahraga atletik sesuai dengan tahapan pembinaan dan perkembangan dunia olahraga saat ini.

Alasan peneliti mengembangkan produk ini adalah berasal dari proses pengamatan di lapangan, wawancara dan juga pengalaman pribadi. Peneliti mengamati saat proses tes identifikasi bakat cabang olahraga atletik di stadion atletik Universitas Negeri Yogyakarta pada bulan Agustus 2020 lalu yaitu proses pengolahan hasil tes identifikasi bakat saat berlangsung dirasa kurang efektif dikarenakan pengolahan data hasil tes masih manual menggunakan *Microsoft Excel*. Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan sebuah media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik. Di era moderen ini kemajuan teknologi semakin canggih dan semua menjadi serba praktis. Dengan pengembangan tersebut proses identifikasi bakat khususnya pada cabang olahraga atletik usia 11-19 tahun pada cabang olahraga atletik lebih efektif.

Setelah produk selesai dibuat maka produk di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi materi mendapatkan hasil penilaian pada kualitas Aspek Materi sebesar 98,07% dengan kategori **Baik / Layak**, serta hasil penilaian Aspek Media dari ahli media sebesar 96,15% yang dikelompokkan ke dalam kategori **Baik / Layak**. Ada beberapa saran dan masukan yang didapat pada proses ini seperti menambahkan animasi pada panduan tes, penambahan jumlah data tampilan, perubahan tampilan, menambahkan petunjuk penggunaan media serta perubahan ukuran menu pada tampilan yang di samakan ukurannya.

Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan tahap uji coba kelompok besar. Dalam uji coba kelompok kecil penilaian terhadap Aspek Kesesuaian Materi dengan skor 83.33%, Penilaian terhadap Aspek Tampilan Media dengan skor 88%, sedangkan penilaian terhadap aspek pemrograman mendapat sekor 89.5%. total penilaian pada tahap uji coba kelompok kecil mendapat sekor 86.71% Berdasarkan hasil penilaian tersebut, nilai tersebut dikonversikan berdasarkan konversi skor uji coba sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian terhadap Aspek Kesesuaian Materi, aspek tampilan dan aspek pemrograman dapat dikatakan **Baik / Layak**. Dalam uji coba kelompok besar penilaian terhadap Aspek Kesesuaian Materi dengan skor 93.56%, Penilaian terhadap Aspek Tampilan Media dengan skor 93.58%, sedangkan penilaian terhadap aspek pemrograman mendapat sekor 94.08%. total penilaian pada tahap uji coba kelompok kecil mendapat sekor 93.85% Berdasarkan hasil penilaian tersebut, nilai tersebut dikonversikan berdasarkan konversi skor uji coba sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian terhadap Aspek Kesesuaian Materi, aspek tampilan dan aspek pemrograman dapat dikatakan **Baik / Layak**. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa UKM atletik Universitas Negeri Yogyakarta serta alumni dari UKM atletik yang berprofesi sebagai pelatih olahraga dan guru olahraga. Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 30 responden, uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 60 responden yang dilakukan dengan mengirimkan *link* produk dan *link* penilaian terhadap media yang dilengkapi dengan panduannya. Instrumen yang

digunakan dengan menggunakan angket dan lembar evaluasi berupa *google form*. Hasil data yang diperoleh adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang berupa angka. Data kualitatif yang dianalisis dengan menggunakan skala penilaian sehingga dapat mengunjukan tingkat kelayakan produk.

Hasil uji coba produk didapati bahwa Media *Scoring Talent Atletik* ini merupakan alat yang dapat membantu, bukan secara muntlak dapat mengidentifikasi bakat. Dalam hal ini produk Media *Scoring Talent Atletik* dapat memberikan informasi tentang nilai potensi keberbakatan, kemampuan biomotor dan antropometri, serta dapat memberikan rekomendasi cabang olahraga yang dapat dijadikan acuan untuk memilih cabang olahraga sesuai kemampuan yang dimiliki oleh anak. Selain itu data yang tersimpan pada media ini dapat dijadikan acuan bagi pelatih untuk merancang program latihan sesuai kemampuan anak yang dilatih secara lebih detail.

Uji efektivitas pada Media *Scoring Talent Atletik* ini adalah akademisi olahraga Universitas Negeri Yogyakarta yang berstatus sebagai pelatih cabang olahraga atletik, mahasiswa aktif dan guru olahraga yang berjumlah 13 orang. 13 orang terdiri dari 5 orang mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Keolahragaan, 4 orang pelatih cabang olahraga atletik dan 4 orang guru olahraga yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Subjek tersebut dijadikan satu kelompok dengan melakukan dua sesi eksperimen. Sesi satu subjek diminta menginput 10 data hasil tes keberbakatan cabang olahraga atletik secara manual di Excel dan sesi kedua subjek diminta menginput 10 data yang sama seperti sesi satu

pada Media *Scoring Talent* Atletik . Berdasarkan hasil uji efektivitas tersebut yang diolah menggunakan SPSS-20 secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil uji input data manual menggunakan *Excel* dengan nilai mean 22.01 dan input data menggunakan Media *Scoring Talent* Atletik dengan nilai mean 13.84 yang artinya lebih baik menggunakan Media *Scoring Talent* Atletik . Uji *paired t-test* juga dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektivian pada Media *Scoring Talent* Atletik ini, dimana mendapatkan hasil nilai Signifikasi. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil uji input data manual menggunakan *Excel* dengan dan input data menggunakan Media *Scoring Talent* Atletik yang artinya ada pengaruh penggunaan Media *Scoring Talent* Atletik dalam peningkatan efektivitas pengolahan data hasil tes keberbakatan pada atlet cabang olahraga atletik.

Media *Scoring Talent* Atletik ini dapat disimpulkan bahwa layak dan dapat membantu pelatih, guru olahraga, serta pembina atlet untuk mengidentifikasi bakat anak sedini mungkin, dan melakukan pemanduan bakat ke tahap selanjutnya berdasarkan data yang tersimpan pada media ini. Namun Media *Scoring Talent* Atletik ini tentunya memiliki kelebihan serta kekurangan/keterbatasan yang patut menjadi perhatian khusus terutama bagi para pengguna.

Adapun kelebihan pada Media *Scoring Talent* Atletik berbasis *website* antara lain sebagai berikut :

1. Media *scoring* ini berbasis (*Aplikasi Website*) sehingga lebih praktis dan dapat mengaksesnya dimanapun dan kapanpun dengan perangkat apapun asalkan memiliki koneksi jaringan internet.
2. Didalamnya sudah terdapat tiga fase filterisasi potensi keberbakatan anak yaitu (*Talent Scouting*, *Talent Identification* dan *Talent Development*).
3. Dapat melihat seluruh hasil tes keberbakatan anak yang sudah terperingkat otomati.
4. Media *Scoring Talent Atletik* dilengkapi dengan instrument dan panduan tes antropometri dan biomotornya.
5. *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK* memiliki tampilan yang menarik sesuai dengan karakteristik cabang olahraga atletik,

Adapun kekurangan pada Media *Scoring Talent Atletik* berbasis *website* antara lain sebagai berikut :

1. Media *Scoring Talent Atletik* ini belum bisa menyajikan rekomendasi nomor/konsentrasi pada cabang olahraga atletik.
2. Media *scoring* ini berbasis (*Aplikasi Website*) yang dimana dalam pengaplikasiannya harus terkoneksi jaringan internet apabila terjadi gangguan jaringan internet media ini tidak dapat digunakan.
3. Hasil akhir produk mempunyai jangka waktu tertentu untuk bisa diakses karena menggunakan sistem.

Dengan adanya produk Media *Scoring Talent Atletik* ini, diharapkan dapat menyadari pentingnya proses identifikasi bakat serta membangun

kompetensi para pelatih atau pembina atlet agar dapat memilih dan memandu bakat atlet dengan tepat supaya bisa mencapai puncak prestasi.

D. Keterbatasan Penelitian

Media *Scoring Talent Atletik* dapat membantu pelatih, guru olahraga, serta pembina atlet untuk mengidentifikasi bakat anak sedini mungkin, dan melakukan pemanduan bakat ke tahap selanjutnya berdasarkan data yang tersimpan pada media ini. Namun Media *Scoring Talent Atletik* ini tentunya memiliki keterbatasan, Adapun keterbatasan Media *Scoring Talent Atletik* adalah sebagai berikut:

1. Produk yang telah dikembangkan ini berisi konten identifikasi bakat yang hanya fokus pada *scoring* atau perpoinan terhadap 3 tahap filterisasi penggalian potensi anak pada cabang olahraga atletik.
2. Media ini hanya dapat diakses pada saat terhubung dengan jaringan internet.
3. Hasil akhir produk mempunyai jangka waktu tertentu untuk bisa di akses karena menggunakan sistem kontrak sesuai dengan biaya pembayarannya. Dan harus di perpanjang lagi jika ingin produk tersebut bisa terus di akses.
4. Terbatasnya dana, waktu, dan tenaga sehingga Media *Scoring Talent Atletik* ini hanya memuat materi tes khusus identifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik saja.

Dengan beberapa keterbataan tersebut maka perlu diciptakan produk yang lebih kompleks dan inovatif pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bidang keolahraga di Indonesia.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah “media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” berdasar pada hasil tes biomotor dan antropometri atlet khususnya pada cabang olahraga Atletik yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dunia olahraga saat ini serta dengan masukan dan saran dari para ahli materi dan ahli media, produk yang telah dikembangkan telah melewati beberapa tahap pembuatan diantaranya adalah tahapan observasi lapangan dan wawancara pada pakar/dosen kepelatihan atletik, proses pengumpulan materi, proses pembuatan produk, proses validasi ahli materi, proses validasi ahli media, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar serta uji efektifitas media.

Pengembangan “media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” dikembangkan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R & D). Media *scoring* ini secara keseluruhan dikatakan layak untuk digunakan dalam proses identifikasi bakat cabang olahraga atletik setelah melalui beberapa tahap validasi ahli, 2 tahap uji coba dan uji efektivitas. Tingkat kelayakan validasi ahli materi termasuk dalam kategori “Baik/Layak” dan ahli media termasuk dalam kategori “Baik/Layak”. Uji coba kelompok kecil sebanyak 30 subjek termasuk dalam kategori “Baik/Layak” dan kelompok besar 60 subjek termasuk dalam kategori

“Baik/Layak”. Secara keseluruhan pengembangan ini memudahkan panitia dan pelatih untuk mengidentifikasi, membedakan potensi dan keberbakatan.

Uji efektivitas pada media *scoring* berbasis *website* ini dilakukan dengan Uji *paired sample t-test* dengan 13 subjek, dari hasil uji efektivitas pada media mendapat nilai Signifikansi. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil uji input data manual menggunakan *Excel* dengan dan input data menggunakan *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK* yang artinya ada pengaruh penggunaan *MEDIA SCORING TALENT ATLETIK* dalam peningkatan efektivitas pengolahan data hasil tes keberbakatan atlet cabang olahraga atletik. Sehingga media ini efektif digunakan pelatih dan panitia tes dalam proses identifikasi bakat cabang olahraga atletik dalam proses *scoring* atau perpoinannya serta dapat mempermudah pelatih untuk merancang program latihan menuju kearah *spesialisasi* khususnya di cabang olahraga atletik.

B. Implikasi

Pengembangan “media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” memiliki implikasi yang tinggi bagi pantia tes dan pelatih. Media ini dapat digunakan oleh panitia tes dalam proses *scoring* atau perpoinan hasil tes identifikasi bakat cabang olahraga atletik, dan pelatih sebagai alat untuk dapat melihat dan menganalisis hasil pengukuran antropometri dan kemampuan biomotor anak usia 11-19 tahun khususnya pada cabang olahraga atletik, serta dapat mengidentifikasi potensi bakat olahraga

yang dimiliki agar anak dapat diarahkan ke tahap spesialisasi yang sesuai dengan kemampuan biomotor dan antropometri anak tersebut.

Hal tersebut juga dapat membantu pelatih, untuk memutuskan Langkah selanjutnya dalam memandu potensi yang dimiliki anak melalui program latihan yang sesuai dengan kemampuan biomotor dan antropometri anak supaya dapat mencapai puncak prestasi yang maksimal.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas serta hasil penelitian yang telah dilaksanakan, menyatakan bahwa penelitian pengembangan ini sudah sesuai dan tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi panitia agar dapat digunakan sebagai media *scoring* atau perpoinan saat pelaksanaan tes identifikasi bakat cabang olahraga atletik, yang dilengkapi pengolahan poin hasil tes, instrument dan panduan tes identifikasi bakat cabang olahraga atletik.
2. Bagi pelatih agar dapat digunakan sebagai media untuk menganalisa hasil pengukuran antropometri dan tes kemampuan biomotor anak usia 11-19 tahun pada cabang olahraga atletik sehingga dapat dibina mencapai tahap spesialisasi yang tepat untuk meraih puncak prestasi.
3. Bagi mahasiswa olahraga diharapkan untuk dapat membuat pengembangan yang lebih inovatif dan komprehensif sesuai dengan kebutuhan dunia olahraga saat ini.

Penelitian ini dapat dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya agar lebih kompleks dan lebih menarik. Dan diperlukan pengembangan yang lebih komprehensif dengan cabang olahraga yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- ABRORI, R. B. (2021). *Pengembangan Software Identifikasi Bakat Olahraga Dengan Metode Analisa Sport Search*. Ilmu Keolahragaan UNY.
- Afrian, H., Daniyantara, D., & Dinata, K. (2021, June). *Identification of Sports Talent (Using Sport Search) in Students of State Middle School*. In *2nd Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHERS 2020)* (pp. 178-182). Atlantis Press.
- Ashford, M., Burke, K., Barrell, D., Abraham, A., & Poolton, J. (2022). The impact of a player scoring system on cognitive, affective and behavioural outcomes of players in a talent identification and development environment. *The Journal of Sport and Exercise Science*, 6(1), 42-57.
- Baker, J., Schorer, J., & Wattie, N. (2018). *Compromising talent : Issues in identifying and Selecting Talent in Sport*. Quest, 70(1), 48-63.
- Baker, J., Wilson, S., Johnston, K., Dehghansai, N., Koenigsberg, A., De Vegt, S., & Wattie, N. (2020). *Talent research in sport 1990–2018: a scoping review*. *Frontiers in Psychology*, 11, 607710.
- Bergkamp, T. L., Niessen, A. S. M., den Hartigh, R. J., Frencken, W. G., & Meijer, R. R. (2019). Methodological issues in soccer talent identification research. *Sports Medicine*, 49, 1317-1335.
- Borg & Gall. (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London. Longman Inc.
- Breitbach, S., Tug, S., & Simon, P. (2014). Conventional and genetic talent identification in sports: will recent developments trace talent?. *Sports Medicine*, 44, 1489-1503.
- Brown, J. (2001). *Sports talent, how to identify and methodology of training: Fourth Edition*. United States. Human Kinetics.
- Candra, A. T. (2016). *Studi Tentang Kemampuan Lompat Tegak Siswa Sekolah Dasar Negeri Berdasarkan Perbedaan Geografis Sebagai Identifikasi Bakat Olahraga*. *Jurnal Sportif*, 2(2).

- Cukup Pahalawidi. (2011). *Menemukan Bakat Atletik Langkah Awal Menuju Pengembangan Seorang Atlet Kelas Dunia*. Makalah. Tidak dipublikasikan.
- Cumming, S. P., Lloyd, R. S., Oliver, J. L., Eisenmann, J. C., & Malina, R. M. (2017). Bio-banding in sport: applications to competition, talent identification, and strength and conditioning of youth athletes. *Strength & Conditioning Journal*, 39(2), 34-47.
- Dwi. (2020). *Perbedaan Web Site Dan Web App*. Diakses pada tanggal 2 Januari
- Education, Social, and Sport Studies*. 2(3):54-56. Retrieved from 2023, dari <https://picodio.com/id/perbedaan-website-dan-web-app/>
- Fenner, J. S., Iga, J., & Unnithan, V. (2016). The evaluation of small-sided games as a talent identification tool in highly trained prepubertal soccer players. *Journal of Sports Sciences*, 34(20), 1983-1990.
- GINANJAR, G., Marsiyem, M., & Sukirno, S. (2016). *Hubungan Panjang Tungkai Dan Daya Ledak Otot Tungkai Dengan Hasil Lari Sprint 100 Meter Pada Siswa Putra Kelas Xi Di Sma Negeri Simpang Semambang* (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Guntoro. (2020). *Aplikasi Web : Pedoman untuk Pemula*. Diakses pada tanggal 15 Juli 2023 dari <https://badoystudio.com/aplikasi-web/>
- Hanani, D. R., & Prasetyo, Y. (2018). *Pengembangan Program Scoring dalam Olahraga Panahan*. PGSD Penjaskes, 7(3).
<http://ijless.kypublications.com/Vol.2.S3/54-56.pdf>,
- Huang, X., Wang, G., Chen, C., Liu, J., Kristiansen, B., Hohmann, A., & Zhao, K. (2021). Constructing a talent identification index system and evaluation model for cross-country skiers. *Journal of Sports Sciences*, 39(4), 368-379.
- Hume, P. A., & Stewart, A. D. (2018). Physique assessment in youth sports for talent identification and development. *Best Practice Protocols for Physique Assessment in Sport*, 3-10.

- Jacob, Y., Spiteri, T., Hart, N. H., & Anderton, R. S. (2018). The potential role of genetic markers in talent identification and athlete assessment in elite sport. *Sports*, 6(3), 88.
- KEMENPORA. (2019). *Pengembangan atletik jangka Panjang*. Jakarta: IAAF.
- Koni. (2000). Panduan dan Pembinaan Bakat Usia Dini. *Jakarta: Garuda Emas*.
- Kumat, V.B., Prakash, G.A.P., Rao, J.P. (2014). *Talent Scouting and training – role of government and private sector in india*. *International Journal of Law*,
- Kusnanik, N. W. (2014). *Model pengukuran antropometrik, fisiologis, dan biomotorik dalam mengidentifikasi bibit atlet berbakat cabang olahraga sepak bola*. *Pertemuan Ilmiah Ilmu Keolahragaan Nasional*, 2, 146-157.
- Liebermann, D. G., Katz, L., Hughes, M. D., Bartlett, R. M., McClements, J., & Franks, I. M. (2002). *Advances in the application of information technology to sport performance*. *Journal of sports sciences*, 20(10), 755-769.
- Lumintuarno, R. (2014). *TOT Parameter Tes Cabang Olahraga Atletik*.
- Mann, D. L., Dehghansai, N., & Baker, J. (2017). *Searching for the elusive gift: advances in talent identification in sport*. *Current opinion in psychology*, 16, 128-133.
- Mansur. (2011). *Pemanduan bakat olahraga*. Jurusan Kepelatihan Olahraga FIK UNY.
- Mardyanto, T., & Lumintuarno, R. (2019). *Pengembangan Scoring Hasil Lomba Kids Athletics Berbasis Android Development Of Scoring Of Android Based Kids Athletics Competition*. *Pend. Kepelatihan Olahraga-S1*, 8(6).
- Maulana, Ainun. (2020). *Pengembangan Aplikasi Taekwondo Poomsae Taegeuk Berbasis Android*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta

- Oktaviana, I. (2020). *Model Pengelolaan Nilai Berbasis Teknologi Informasi Untuk Juri Senam Ritmik Di Kota Semarang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Pashaie, S., Hoseini, M. D., Abdavi, F., Moharramzadeh, M., & Dickson, G. (2020). *Investigating the role of management information systems technology on the performance of sports organizations. Journal of Advanced Sport Technology*, 4(2), 93-103.
- Peter J L Thompson. (2009). *Introduction To Coaching*.IAAF.
- Purnomo, E. & Dapan. (2017). *Dasar-dasar gerak atletik*. Yogyakarta: Alfamedia.
- Rongen, F., Cobley, S., McKenna, J., & Till, K. (2014). Talent identification and development. *Health and elite sport: is high performance sport a healthy pursuit*, 38, 33.
- Rosandich, T. J. (2011). *Information technology and sports: looking toward Web 3.0. The Sport Journal*, 14(1), 1-13.
- Salimi, M., & Tayebi, M. (2022). *Developing a model for the success of information systems in sports organisations. International Journal of Business Information Systems*, 39(1), 76-95.
- Shodikin. (2019). *Pengembangan Scoring Sheet Berbasis Android Untuk Wasit Pada Pertandingan Tenis*. Tesis: Pascasarjana. Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. (2014). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supegina, Fina & Iklima, Zendi (2015). *Perancangan Score Board dan Timer Menggunakan LED RGB Berbasis Aduino dengan kendali Smartphone Android*. Sinergi.19.13.10.22441.

- Suryadia, L. E. (2020, May). *Identification of sport talents with the sport search methods*. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1539, No. 1, p. 012043). IOP Publishing.
- Thaariq, Triangga Maulana (2016). *Aplikasi Informasi Pertandingan dan Transfer Pemain Sepak Bola Berbasis Android*. Skripsi. AMIKOM Yogyakarta.
- Till, K., & Baker, J. (2020). *Challenges and [possible] solutions to optimizing talent identification and development in sport*. *Frontiers in psychology*, 11, 664.
- Till, K., Emmonds, S., & Jones, B. (2019). Talent identification. *Strength and Conditioning for Young Athletes*, 21-44.
- Unnithan, V., White, J., Georgiou, A., Iga, J., & Drust, B. (2012). Talent identification in youth soccer. *Journal of sports sciences*, 30(15), 1719-1726.
- UNY. (2023). *Buku Panduan Tesis*. Yogyakarta: UNY
- Utvı Hinda Zhannisa, FX. Sugiyanto, (2015) *model tes fisik pencarian bakat olahraga bulu tangkis*. Jurnal keolahragaan, 3(1), 117-126.
- UU No 11 Tahun 2022. (2022). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan. *Jdih.Bpk Ri*, 1–89. Undang-undang (UU) Nomor 11 Tahun 2022
- Whiteside, E., & Hardin, M. (2012). *On being a “good sport” in the workplace: Women, the glass ceiling, and negotiated resignation in sports information*. *International Journal of Sport Communication*, 5(1), 51-68.
- Woods, C. T., Raynor, A. J., Bruce, L., McDonald, Z., & Robertson, S. (2016). The application of a multi-dimensional assessment approach to talent identification in Australian football. *Journal of sports sciences*, 34(14), 1340-1345.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Expert Judgment

Hal : Surat Permohonan *Expert Judgement*

Lampiran : 1 bendel angket penelitian

Kepada :

Dr. Denis Dwi Kurniawan, S.Pd., M.Pd.

Di Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan Hormat,

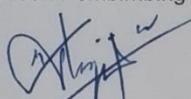
Sehubungan dengan penelitian tugas akhir tesis yang akan Saya lakukan dengan judul “pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” maka dari itu, Saya memohon kepada Bapak agar berkenan menjadi *Expert Judgement* untuk memberikan masukan terhadap penelitian Saya. Masukan tersebut sangat berguna untuk membantu dalam meningkatkan kualitas hasil penelitian yang akan saya laksanakan.

Demikian permohonan yang saya sampaikan, atas perhatiannya Saya ucapkan terimakasih.

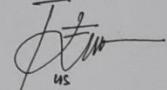
Yogyakarta, 26 September 2023

Mengetahui

Dosen Pembimbing


Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.
NIP. 19800924200601001

Hormat Saya


Ilyas Fadhili
NIM. 22611251026

Lampiran 2. Permohonan Validasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor : B/27.455/UN34.16/KM.07/2023 26 September 2023
Lamp. : -
Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Dr. Dennis Dwi Kurniawan, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Ilyasin Fadhilli
NIM : 22612252026
Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan
Pembimbing : Dr. Sigit Nugroho, M.Or.
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA SCORING BERBASIS WEBSITE UNTUK
MENGIDENTIFIKASI BAKAT PADA ATLET CABANG OLAHRAGA
ATLETIK

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan,
dan Alumni

Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001



Lampiran 3. Surat izin penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN <https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
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 : B/301/UN34.16/PT.01.04/2023 26 Oktober 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth. UKM Atletik Universitas Negeri Yogyakarta

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

Nama	:	Ilyasin Fadhili
NIM	:	22611251026
Program Studi	:	Ilmu Keolahragaan - S2
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir	:	PENGEMBANGAN MEDIA SCORING BERBASIS WEBSITE UNTUK MENGIDENTIFIKASI BAKAT PADA ATLET CABANG OLAHRAGA ATLETIK
Waktu Penelitian	:	30 Oktober - 6 November 2023

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.

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dekan, 
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Lampiran 4. Surat balasan izin penelitian



**UNIT KEGIATAN MAHASISWA
ATLETIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**



Sekretariat : Gedung Student and Multicultural Center, Lantai 2. Karangmalang, Sleman, Yogyakarta 55281

No : 003/UKM Atletik UNY/XI/2023
Hal : Surat Keterangan

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini, ketua Unit Kegiatan Mahasiswa Atletik Universitas Negeri Yogyakarta, menyatakan bahwa saudara,

Nama : Ilyasin Fadhili
NIM : 22611251026
Prodi : Ilmu Keolahragaan – S2
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Status : Mahasiswa aktif Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini telah diizinkan untuk mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Semester (TAS) pada atlet UKM Atletik UNY.

Judul Penelitian : Pengembangan Media Scoring Berbasis Website Untuk Mengidentifikasi Bakat Pada Atlet Cabang Olahraga Atletik
Waktu Pelaksanaan : 30 Oktober – 6 November 2023
Tempat Pelaksanaan : Fleksibel (disediakan oleh responden)

Yogyakarta, 27 Oktober 2023

Ketua UKM Atletik UNY



Lampiran 5. Surat keterangan validasi ahli materi tahap I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Denis Dwi Kurniawan, S.Pd., M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa pengembangan media dengan judul :

PENGEMBANGAN MEDIA SCORING BERBASIS WEBSITE UNTUK
MENGIDENTIFIKASI BAKAT PADA ATLET CABANG OLAHRAGA ATLETIK
dari mahasiswa:

Nama : ILYASIN FADHILI
NIM : 22612252026
Prodi : Program Magister Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Ditambahkan bagian ilustrasi gambar pada setiap jenis tes nya.
2. Ditambahkan keterangan tertulis pada bagian input data angka dengan keterangan yang jelas, supaya data angka input menjadi valid.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 September 2023
Validator,



Dr. Denis Dwi Kurniawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199112082019031009

Lampiran 6. Instrument penilaian oleh ahli materi tahap I

<p style="text-align: center;">INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI</p> <p>Judul : PENGEMBANGAN MEDIA SCORING BERBASIS WEBSITE UNTUK MENGIDENTIFIKASI BAKAT PADA ATLET CABANG OLAHRAGA ATLETIK</p> <p>Materi : Instrumen Talent Scouting, Talent ID dan Talent Development cabang olahraga Atletik.</p> <p>Identitas Ahli Materi</p> <p>Nama : Dr. Denis Dwi Kurniawan, S.Pd., M.Pd.</p> <p>Pekerjaan : Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta</p> <p>Petunjuk Penilaian Instrumen :</p> <p>a. Berilah tanda check list (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.</p> <p>b. Berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang sudah tersedia.</p> <p>c. Keterangan penilaian :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sangat tidak sesuai / 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
dan kolom keterangan yang tersedia!

Aspek kualitas materi terdiri dari 7 item pada tabel berikut :

NO	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kejelasan petunjuk materi			✓	
2	Ketepatan materi yang di aplikasikan				✓
3	Ketepatan pemilihan Bahasa dalam pengembangan <i>scoring talent</i> cabang olahraga atletik			✓	
4	Kejelasan menu				✓
5	Kemudahan memilih menu				✓
6	Kemudahan dalam input data				✓
7	Kejelasan petunjuk penggunaan produk			✓	

Aspek isi terdiri dari 6 item pada tabel berikut :

NO	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kebenaran isi/konsep <i>scoring talent</i> cabang olahraga atletik				√
2	Kedalaman materi				√
3	Kejelasan materi/konsep				√
4	Sistematika penyajian logis			√	
5	Kejelasan sistem untuk menjelaskan proses analisis			√	
6	Aplikasi memudahkan panitia dalam <i>scoring talent</i> cabang olahraga atletik				√

Pertanyaan :

1. Apakah Media “pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” ini sudah layak disebut sebagai alat bantu panitia dalam pelaksanaan scoring identifikasi bakat cabang olahraga atletik ?

Jawaban :

Sudah layak dan sesuai dengan prinsip assessment alur pembinaan prestasi cabor atletik dan siap diaplikasikan dengan beberapa perbaikan pada kejelasan panduan untuk pengisian setiap jenis tes

2. Apakah Media “pengembangan media scoring berbasis website untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” ini sudah layak diujicobakan tanpa revisi?

Jawaban :

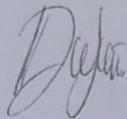
Sudah layak, namun masih harus melewati tahap revisi pada sedikit bagian penjelasan keterangan input data berupa angka supaya pengguna lebih mudah melakukan input data sesuai arahan dan keterangan yang dilengkapi

Saran :

1. Ditambahkan bagian ilustrasi gambar pada setiap jenis tes nya,
2. Diberikan contoh gambar instrument tes nya
3. Ditambahkan keterangan tertulis pada bagian input data angka dengan keterangan yang jelas, supaya data angka input menjadi valid

Yogyakarta, 29 September 2023

Ahli Materi



Dr. Denis Dwi Kurniawan, S.Pd., M.Pd.

NIP: 199112082019031009

Lampiran 7. Surat keterangan validasi ahli materi tahap II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Denis Dwi Kurniawan, S.Pd., M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa pengembangan media dengan judul :

PENGEMBANGAN MEDIA SCORING BERBASIS WEBSITE UNTUK
MENGIDENTIFIKASI BAKAT PADA ATLET CABANG OLAHRAGA ATLETIK
dari mahasiswa:

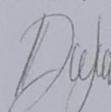
Nama : ILYASIN FADHIL
NIM : 22612252026
Prodi : Program Magister Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/~~belum~~—siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa
saran sebagai berikut:

- 1.
- 2.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 9 Oktober 2023
Validator,



Dr. Denis Dwi Kurniawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199112082019031009

Lampiran 8. Instrument penilaian oleh ahli materi tahap II

<p style="text-align: center;">INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI</p> <p>Judul : PENGEMBANGAN MEDIA SCORING BERBASIS WEBSITE UNTUK MENGIDENTIFIKASI BAKAT PADA ATLET CABANG OLAHRAGA ATLETIK</p> <p>Materi : Instrumen Talent Scouting, Talent ID dan Talent Development cabang olahraga Atletik.</p> <p>Identitas Ahli Materi</p> <p>Nama : Dr. Denis Dwi Kurniawan, S.Pd., M.Pd.</p> <p>Pekerjaan : Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta</p> <p>Petunjuk Penilaian Instrumen :</p> <p>a. Berilah tanda check list (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.</p> <p>b. Berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang sudah tersedia.</p> <p>c. Keterangan penilaian :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sangat tidak sesuai / 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
dan kolom keterangan yang tersedia!

Aspek kualitas materi terdiri dari 7 item pada tabel berikut :

NO	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kejelasan petunjuk materi				✓
2	Ketepatan materi yang di aplikasikan				✓
3	Ketepatan pemilihan Bahasa dalam pengembangan <i>scoring talent</i> cabang olahraga atletik			✓	
4	Kejelasan menu				✓
5	Kemudahan memilih menu				✓
6	Kemudahan dalam input data				✓
7	Kejelasan petunjuk penggunaan produk				✓

Aspek isi terdiri dari 6 item pada tabel berikut :

NO	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kebenaran isi/konsep <i>scoring talent</i> cabang olahraga atletik				√
2	Kedalaman materi				√
3	Kejelasan materi/konsep				√
4	Sistematika penyajian logis				√
5	Kejelasan sistem untuk menjelaskan proses analisis				√
6	Aplikasi memudahkan panitia dalam <i>scoring talent</i> cabang olahraga atletik				√

Pertanyaan :

1. Apakah Media “pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” ini sudah layak disebut sebagai alat bantu panitia dalam pelaksanaan scoring identifikasi bakat cabang olahraga atletik ?

Jawaban :

Sudah layak dan sesuai dengan prinsip assessment alur pembinaan prestasi cabor atletik dan siap diaplikasikan.

2. Apakah Media “pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” ini sudah Layak diuji cobakan tanpa revisi?

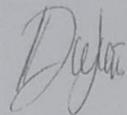
Jawaban :

Sudah layak di uji cobakan tanpa revisi.

Saran :

Yogyakarta, 9 Oktober 2023

Ahli Materi



Dr. Denis Dwi Kurniawan, S.Pd., M.Pd.

NIP: 199112082019031009

Lampiran 9. Surat keterangan validasi ahli media tahap I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Martono, M.Or
Jabatan/Pekerjaan : Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa pengembangan media penelitian dengan judul :

PENGEMBANGAN MEDIA SCORING BERBASIS WEBSITE UNTUK
MENGIDENTIFIKASI BAKAT PADA ATLET CABANG OLAHRAGA ATLETIK
dari mahasiswa:

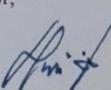
Nama : ILYASIN FADHILI
NIM : 22612252026
Prodi : Program Magister Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Nama website Domain di Buat sama dengan Fungsi Aplikasinya.
2. Panduan dalam sistem aplikasi di buat dengan foto sendiri atau Animasi. Jangan foto orang lain.
3. Desain gambar pada halaman utama sesuaikan dengan kecabangan olahraganya.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Oktober 2023
Validator,



Dr. Martono, S.Or., M.Or.
NIP .198912302019031012

Lampiran 10. Instrument penilaian oleh ahli media tahap I

<p style="text-align: center;">INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA</p> <p>Judul : PENGEMBANGAN MEDIA SCORING BERBASIS WEBSITE UNTUK MENGIDENTIFIKASI BAKAT PADA ATLET CABANG OLAHRAGA ATLETIK</p> <p>Materi : Aspek tampilan media <i>scoring</i> berbasis <i>website</i> untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga Atletik.</p> <p>Identitas Ahli Media</p> <p>Nama : Dr. Martono, S.Or., M.Or.</p> <p>Pekerjaan : Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta</p> <p>Petunjuk Penilaian Instrumen :</p> <ol style="list-style-type: none">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 :<ol style="list-style-type: none">1. Sangat tidak sesuai / 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 dan kolom keterangan yang tersedia!

A. Aspek tampilan terdiri dari 8 item, sebagai berikut :

NO	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i>				✓
2	Perpaduan warna tulisan dengan <i>background</i>				✓
3	Penempatan tombol menu		✓		
4	Kemudahan penggunaan tombol			✓	
5	Ketepatan pemilihan warna huruf			✓	
6	Ketepatan ukuran huruf		✓		
7	Ketepatan jenis huruf		✓		
8	Kejelasan fungsi tombol			✓	

B. Aspek pemrograman terdiri dari 5 item, sebagai berikut :

NO	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kejelasan struktur navigasi			✓	
2	Kemudahan penggunaan media <i>website</i>			✓	
3	Kemudahan input data			✓	
4	Kemudahan mengedit data			✓	
5	Media memudahkan panitia dalam mengolah hasil tes identifikasi bakat			✓	

Pertanyaan :

1. Apakah Media “pengembangan media scoring berbasis website untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” ini sudah layak disebut sebagai alat bantu panitia dalam pelaksanaan tes identifikasi bakat?

Jawaban :

Layak dengan revisi penyesuaian panduan di tempatkan pada menu scoring agar mudah dalam input Score

2. Apakah Media “pengembangan media scoring berbasis website untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” ini sudah layak diuji cobakan tanpa revisi?

Jawaban :

Siap untuk di uji cobakan.

Saran :

Menu panduan di taruh berdampingan dengan menu Scoring sehingga saat melakukan penilaian mudah dalam melihat rentang penilaian skala sesuai basis panduan.

Yogyakarta, 10 Oktober 2023

Ahli Media



Dr. Martono, S.Or., M.Or.

NIP: 198912302019031012

Lampiran 11. Surat keterangan validasi ahli media tahap II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Martono, M.Or
Jabatan/Pekerjaan : Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa pengembangan media penelitian dengan judul :

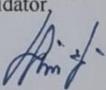
PENGEMBANGAN MEDIA SCORING BERBASIS WEBSITE UNTUK
MENGIDENTIFIKASI BAKAT PADA ATLET CABANG OLAHRAGA ATLETIK
dari mahasiswa:

Nama : ILYASIN FADHILI
NIM : 22612252026
Prodi : Program Magister Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Nama menu harus konsisten memakai Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris lain
2. Nama Domain Aplikasi di seputarikannya dengan Nama Aplikasinya atau fitur aplikasinya.
3. Pada tampilan utama sebelum login, di tambahkan petunjuk singkat cara masuk aplikasi apabila belum memiliki akun dengan penggunaan aplikasi

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 Oktober 2023
Validator,

Dr. Martono, M.Or
NIP. 198912302019031012

Lampiran 12. Instrument penilaian oleh ahli materi tahap II

<p style="text-align: center;">INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA</p> <p>Judul : PENGEMBANGAN MEDIA SCORING BERBASIS WEBSITE UNTUK MENGIDENTIFIKASI BAKAT PADA ATLET CABANG OLAHRAGA ATLETIK</p> <p>Materi : Aspek tampilan media <i>scoring</i> berbasis <i>website</i> untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga Atletik.</p> <p>Identitas Ahli Media</p> <p>Nama : Dr. Martono, S.Or., M.Or.</p> <p>Pekerjaan : Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta</p> <p>Petunjuk Penilaian Instrumen :</p> <p>a. Berilah tanda check list (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.</p> <p>b. Berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang sudah tersedia.</p> <p>c. Keterangan penilaian :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sangat tidak sesuai / 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 dan kolom keterangan yang tersedia!

A. Aspek tampilan terdiri dari 8 item, sebagai berikut :

NO	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i>				✓
2	Perpaduan warna tulisan dengan <i>background</i>				✓
3	Penempatan tombol menu				✓
4	Kemudahan penggunaan tombol				✓
5	Ketepatan pemilihan warna huruf	.			✓
6	Ketepatan ukuran huruf				✓
7	Ketepatan jenis huruf				✓
8	Kejelasan fungsi tombol				✓

B...Aspek pemrograman terdiri dari 5 item, sebagai berikut :

NO	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kejelasan struktur navigasi				✓
2	Kemudahan penggunaan media <i>website</i>				✓
3	Kemudahan input data				✓
4	Kemudahan mengedit data				✓
5	Media memudahkan panitia dalam mengolah hasil tes identifikasi bakat			✓	

Pertanyaan :

1. Apakah Media “pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” ini sudah layak disebut sebagai alat bantu panitia dalam pelaksanaan tes identifikasi bakat?

Jawaban :

Layak di uji cobakan dengan penempuran pada menu input data dan panduan skala penilaian

2. Apakah Media “pengembangan media *scoring* berbasis *website* untuk mengidentifikasi bakat pada atlet cabang olahraga atletik” ini sudah Layak diuji cobakan tanpa revisi?

Jawaban :

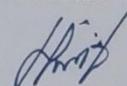
Siap di uji cobakan

Saran :

Rubrik skala penilaian apabila penempuran berada di dekat menu input data maka akan memudahkan penilai dalam melihat tentang skala penilaian

Yogyakarta, 26 Oktober 2023

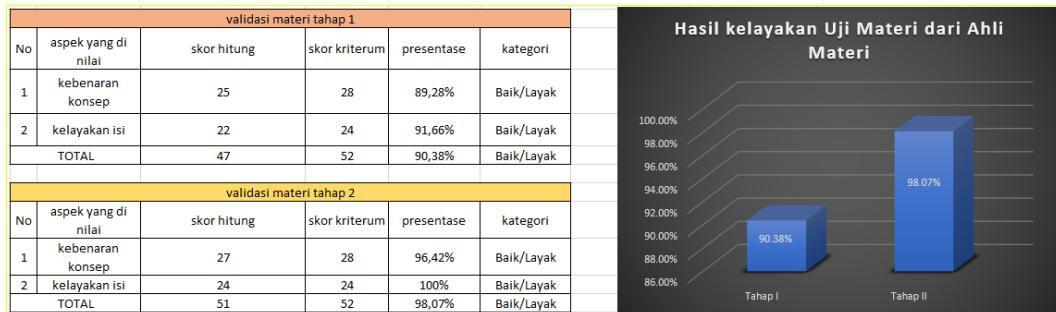
Ahli Media



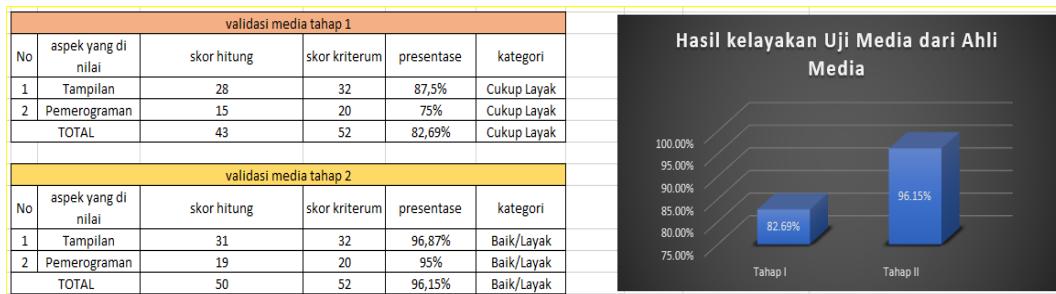
Dr. Martono, S.Or., M.Or.

NIP: 198912302019031012

Lampiran 13. Hasil hitung kelayakan validasi ahli materi



Lampiran 14. hasil hitung kelayakan validasi ahli media



Lampiran 15. Data hasil uji coba kelompok kecil

No Responde	JAWABAN RESPONDEN UNTUK PERTANYAAN NOMOR:															JUMLAH	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	58
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	61
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
6	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	58
7	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	57
8	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	54
9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	56
10	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	54
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
17	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	53
18	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	56
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
20	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	2	4	4	4	4	50
21	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	57
22	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	54
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
25	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	53
26	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
29	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52
30	3	4	3	3	3	3	2	4	3	4	4	2	3	3	4	3	51
JUMLAH KESELURUHAN																1705	
Hasil hitung	640					528					537						

Lampiran 16. Data hasil uji coba kelompok besar

Lampiran 17. Hasil hitung kelayakan uji coba

UJI COBA KELOMPOK KECIL					KATEGORI	Hasil kelayakan Uji Coba
Butir	Skor t	STS	R	SKT	UJI Coba Kelompok Kecil	88,80%
16	4	64	30	1920	UJI Coba Kelompok Besar	93,85%
HASIL HITUNG	1705	1920	88,80%			
UJI COBA KELOMPOK BESAR					Hasil kelayakan Uji Coba	
Butir	Skor t	STS	R	SKT		
16	4	64	60	3840		
HASIL HITUNG	3604	3840	93,85%			

Lampiran 18. Data hasil uji efektivitas media

UJI EFEKTIVITAS MEDIA TANGGAL 17 NOVEMBER 2023				
No	Nama	Status	Pre test (Excel)	Post test (Media)
1	febri wijaya	Akademisi Olahraga	20.53	15.23
2	Afri Kurniawan	Akademisi Olahraga	22.33	16.01
3	Intan cahyani	Akademisi Olahraga	22.02	10.33
4	Lidiya	Akademisi Olahraga	22.07	9.52
5	Yova	Akademisi Olahraga	22.09	16.5
6	Dedi	Pelatih	23.13	16.23
7	Rohim	Pelatih	20.23	11.47
8	Agus	Pelatih	24.43	14.46
9	Kartini	Pelatih	18.25	12.33
10	Risky	Guru Olahraga	25.01	16.32
11	Mahmud	Guru Olahraga	22.07	13.33
12	Bagas	Guru Olahraga	24.42	15.02
13	Pramesti	Guru Olahraga	19.52	13.14

Lampiran 19. Dokumentasi uji coba



Mas Bayu 16

Assalamualaikum wr.wb
 Mohon maaf mengganggu waktunya. Saya Ilyasin fadhilli mahasiswa Program Studi Ilmu Keolahragaan (Program Magister), Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta. Saya mohon kesedian teman-teman untuk menjadi subjek penelitian saya yang berjudul **PENGEMBANGAN MEDIA SCORING BERBASIS WEBSITE UNTUK MENGINIDENTIFIKASI BAKAT PADA ATLET CABANG OLAHRAGA ATLETIK**. Berikut saya lampirkan cara mengoprasionalkan media yang saya kembangkan beserta link Google Formulir untuk memberikan penilaian terhadap media yang saya kembangkan.

14.35 ✓

Login
sta.ewpdev.my.id

Panduan media scoring talent atletik.
 1. Buka link berikut <http://sta.ewpdev.my.id/>
 2. **Sign Up** : Digunakan untuk membuat akun baru pada sistem scoring talent atletik.
 3. **Log In** : Digunakan masuk ke sistem scoring talent atletik menggunakan akun yang sudah di buat.
 4. **Dashboard** : Tampilan halaman utama pada sistem scoring talent atletik.
 5. **Talent** : Digunakan untuk memilih fase pada Talent atletik yaitu (Talent scouting, Talent Identification dan Talent Development) yang akan diolah datanya.
 6. **Data scoring** : Digunakan untuk menginput data hasil tes [hasil koma () diganti menggunakan titik () ex. Sprint 40 meter dengan hasil (6.42) diganti menjadi (6.42).
 7. **Tambah data** : Digunakan untuk menambahkan data hasil tes.
 8. **Unduh data** : Digunakan untuk mendownload keseluruhan data yang telah diinput.



Lampiran 20. Dokumentasi uji efektivitas media



Lampiran 21. Kuisioner uji coba



Kuesioner "PENGEMBANGAN MEDIA SCORING BERBASIS WEBSITE UNTUK MENGIDENTIFIKASI BAKAT PADA ATLET CABANG OLAHRAGA ATLETIK"

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat responden pada penelitian Pengembangan Media Scoring Berbasis Website Untuk Mengidentifikasi Bakat Pada Atlet Cabang Olahraga Atletik. Perangkat media ini di harapkan dapat membantu dalam proses Identifikasi Bakat Cabang Olahraga Atletik.

Petujuk Penilaian Instrumen :

- Cermati dan isi jawaban Saudara pada kolom pertanyaan
- Berikan komentar, pendapat atau saran jika ada, pada kolom yang sudah tersedia.
- Keterangan skala :
4 = Sangat Sesuai / Sangat Setuju
3 = Sesuai / Setuju
2 = Tidak Sesuai / Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Sesuai / Sangat Tidak Setuju

ilyasin288@gmail.com Ganti akun 

 Tidak dibagikan

Nama *
Jawaban Anda

Media talent scoring Atletik mencakup data biomotor dan biometri secara lengkap, komparasi data, norma penilaian serta petunjuk penggunaan. *



Kejelasan petunjuk panduan pada media *talent scoring* Atletik. *

Panduan Pencarian Bakat (Talent Scouting)

Panduan Pencarian Bakat (Talent Scouting)

Tinggi Badan

Tinggi Duduk

Berat Badan

Rentang Tangan

Lempar Tangkap Bola

Tenis

Lempar Bola Basket

• Tujuan

Loncat Tegak

Tinggi badan adalah jarak vertikal dari lantai ke ujung kepala (vertex). Tinggi badan ini merupakan faktor penting di dalam berbagai cabang olahraga. Misalnya, para pemain bola basket dan atlet dayung (rower), biasanya memiliki tubuh yang tinggi, sedangkan pemain senam sering kali badannya kecil.

Lari Kelincahan

Lari Cepat 40 Meter

Lari Multi Tahap

• Perlengkapan

1. Stadiometer atau pita pengukur yang dilekatkan dengan kuat secara vertikal di dinding.

1 2 3 4

Sangat Tidak Sesuai

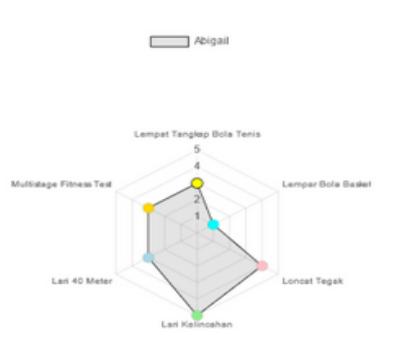
Sangat Sesuai

Konsep pada media *talent scoring* Atletik dapat membantu anda dalam mengidentifikasi bakat *

Detail Data Scoring

ASPEK	NILAI
Nama	Abigail
Jenis Kelamin	P
Usia	12
Asal Sekolah / Club	Atletik mataram
Tinggi Badan	150
Tinggi Duduk	73
Berat Badan	51
Rentang Tangan	132
Lempar Tangkap Bola Tenis	 7
Lempar Bola Basket	 2.65
Loncat Tegak	 33
Lari Kelincahan	 14.66

Statistik Item Test



1 2 3 4

Sangat Tidak Sesuai

Sangat Sesuai

Data base komponen biomotor dan biometri tersaji dengan lengkap *

Nama	Abigail		
Jenis Kelamin	Perempuan		
Asal Sekolah / Club	Atletik mataram		
Tinggi Badan	150	cm	73
Berat Badan	51	kg	132
Lempar Tangkap Bola Tenis	7	kali	2.65
Loncat Tegak	33	cm	14.66
Lari 40 Meter	7.63	detik	Mustistage Fitness Test
			4.9 level . shuttle
<input type="button" value="Batal"/> <input type="button" value="Simpan"/>			

1 2 3 4

Sangat Tidak Sesuai Sangat Sesuai

Ketepatan pemilihan bahasa pada media *talent scoring* Atletik *

1 2 3 4

Sangat Tidak Sesuai Sangat Sesuai

Kalimat pada media *talent scoring* Atletik sudah baik dan dapat dipahami *

1 2 3 4

Sangat Tidak Sesuai Sangat Sesuai

Kesesuaian pemilihan warna background pada media *talent scoring* Atletik *

1 2 3 4

Sangat Tidak Sesuai Sangat Sesuai

Kemudahan memilih menu pada media *talent scoring* Atletik *



1 2 3 4

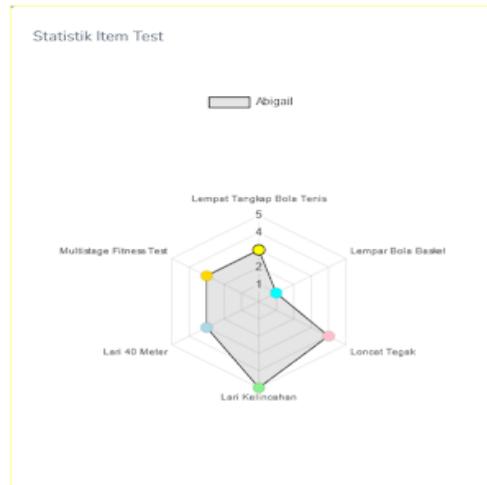
Sangat Tidak Sesuai Sangat Sesuai

Ketepatan penempatan tombol menu pada media *talent scoring* Atletik *

1 2 3 4

Sangat Tidak Sesuai Sangat Sesuai

Gambar statistik pada media *talent scoring* Atletik membantu anda untuk memahami *



1 2 3 4

Sangat Tidak Sesuai Sangat Sesuai

Media *talent scoring* Atletik ini lebih efektif dan efisien digunakan untuk proses identifikasi bakat *

1 2 3 4

Sangat Tidak Sesuai Sangat Sesuai

Kejelasan struktur navigasi pada media *talent scoring* Atletik *

1 2 3 4

Sangat Tidak Sesuai Sangat Sesuai

Media *talent scoring* Atletik dapat menyimpan data hasil tes secara lengkap *

1 2 3 4

Sangat Tidak Sesuai Sangat Sesuai

Media *talent scoring* Atletik ini mudah di oprasikan untuk mengidentifikasi bakat *

1 2 3 4

Sangat Tidak Sesuai Sangat Sesuai

Media *talent scoring* Atletik ini dapat dioprasikan menggunakan smartphone * maupun computer

1 2 3 4

Sangat Tidak Sesuai Sangat Sesuai

Data hasil identifikasi bakat dapat disimpan dan dicetak sesuai kebutuhan. *

PENCARIAN BAKAT (TALENT SCOUTING)

Data hasil identifikasi bakat dapat disimpan dan dicetak sesuai kebutuhan. *

The screenshot shows a web-based application for talent scouting. The title 'PENCARIAN BAKAT (TALENT SCOUTING)' is displayed prominently. Below the title are two buttons: 'Tambah Data' (Add Data) and 'Unduh Data' (Download Data). A search bar labeled 'Search:' is also present. The main area features a table with columns for 'Nama' (Name), 'Jenis Kelamin' (Gender), 'Usia' (Age), 'Asal' (Origin), 'Tinggi Badan' (Height), 'Tinggi Duduk' (Sitting Height), 'Berat Badan' (Weight), 'Rentang Tangan' (Hand Span), and 'Nilai Potensi' (Potential Value). The table includes a 'Show 10 entries' dropdown and a search input field. The table is set against a background of a blue sky with white clouds.

1 2 3 4

Sangat Tidak Sesuai 0 0 0 0 Sangat Sesuai

Kritik dan Saran

Jawaban Anda

Kirim

Kosongkan formulir