

Pembelajaran Teknik Dasar Tinju Untuk Atlet Amatir Di Sasana Lion Boxing Academy Kota Malang

Ariyana¹, Ari Wibowo Kurniawan^{2*}

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

Penulis Korepondensi: Yari36166@gmail.com

Abstract

The process of learning basic boxing techniques at Sasana Lion Boxing Academy requires correct techniques, because observation results show that 87% of amateur athletes at Sasana Lion Boxing Academy Malang City still have not mastered basic boxing techniques. Based on the results of a questionnaire for amateur athletes at Sasana Lion Boxing Academy, there are still many who have not mastered basic boxing techniques, such as stance, straight jab, hook, uppurcut and defense. The aim is to develop learning of correct basic boxing techniques for amateur athletes at Sasana Lion Boxing Academy, Malang City. This research uses the Research and Development (R&D) method using the Lee & Owens development model. The subjects tested were 15 athletes. Based on the data obtained based on the results of expert data analysis, namely media experts obtained 80% results, learning experts obtained 89% results, media experts obtained 80% results and field testing results obtained 82%. The results of expert data analysis and field trials obtained "very valid" results. Data collection techniques were carried out through questionnaires and interviews. In conclusion, this learning development product can help amateur athletes at the Lion Boxing Academy Gym, Malang City.

Abstrak

Dalam proses pembelajaran teknik dasar tinju di Sasana Lion Boxing Academy membutuhkan teknik yang benar, karena hasil observasi menunjukkan bahwa 87% atlet amatir di Sasana Lion Boxing Academy Kota Malang masih belum menguasai teknik dasar tinju. Berdasarkan hasil dari angket kuesioner atlet amatir di Sasana Lion Boxing Academy masih banyak yang belum menguasai teknik dasar tinju, seperti kuda-kuda kaki, jab straight, hook, uppurcut dan defense. Tujuan untuk mengembangkan pembelajaran teknik dasar tinju yang benar untuk atlet amatir di Sasana Lion Boxing Academy Kota Malang. Penelitian ini bermetode Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan Lee & Owens. Subjek yang diujicoba ada 15 atlet. Berdasarkan data

Article History

Received: March, 25 2024

Reviewed: April, 05 2024

Published: April 09, 2024

Keywords. *Learning; basic boxing techniques; amateur athletes*

Sejarah Artikel

Received: 25 Maret 2024

Reviewed: 05 April 2024

Published: 09 April 2024

Kata kunci: Pembelajaran, teknik dasar tinju; atlet amatir

yang didapat berdasarkan hasil analisis data para ahli yaitu ahli media didapat hasil 80%, ahli pembelajaran didapat hasil 89%, ahli media didapatkan hasil 80% serta pengujian lapangan didapatkan hasil 82%. Hasil analisis data para ahli dan uji coba lapangan memperoleh hasil "sangat valid". Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrument angket dan wawancara. Kesimpulannya produk pengembangan pembelajaran ini dapat membantu atlet amatir di Sasana Lion Boxing Academy Kota Malang.

Pendahuluan

Pembelajaran ialah proses pembelajaran melibatkan hubungan antara pendidik, siswa serta sumber belajar pada sebuah lingkungan belajar, dengan tujuan memperoleh pengetahuan dan mengembangkan sikap dan keyakinan siswa. Berdasarkan UU nomor 23 Tahun 2003, SISDIKNAS mengartikan pembelajaran sebagai hubungan antara siswa dengan pendidik serta sumber belajar dalam sebuah lingkungan pembelajaran (Hamidah, 2015). Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang dicapai selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Menurut Brown and Green (2019) Menegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah mendorong individu untuk memperoleh dan meningkatkan kemampuannya.

Tujuan pembelajaran adalah membantu siswa secara induktif dengan mengembangkan skema kognitif dari pengalaman konkritnya. Menurut Piskurich and George (2015) berpendapat bahwa tujuan belajar adalah untuk tercapainya pendidikan, identifikasi kompetensi inti merupakan salah satu landasan penting desain pembelajaran dan digunakan sebagai pedoman peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Tung (2017) mengatakan bahwa dalam jangka waktu tertentu, peserta didik mencapai hasil belajar setelah mempelajari suatu topik yang diperoleh. Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran hendak dicapai sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar.

Belajar bukanlah sesuatu yang hanya bisa dilakukan disekolah, dan Sasana merupakan salah satu tempat belajar informal yang mengajarkan pembelajaran di luar sekolah. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "Sasana" artinya tempat belajar, petunjuk, nasehat, ataupun latihan misalnya Sasana tinju. Tinju salah satu bentuk bela diri tertua di dunia, tinju dikembangkan di Mesir sekitar tahun 3000 SM (sebelum

masehi). Berkembang di Indonesia pertama kali pada tahun 1955. Menurut Sinurat and Putra (2020) tinju adalah olahraga yang melibatkan 2 orang saling memukul menggunakan tangan saling mengepal, berusaha mengalahkan lawan mereka dengan pukulan yang tepat waktu dan kombinasi pukulan sesuai dengan sasaran. Tinju juga sudah masuk dan berkembang di berbagai Sasana yang ada di Indonesia, salah satunya ialah Sasana Lion Boxing Academy di Kota Malang. Sasana Lion Boxing Academy merupakan Sasana tinju amatir dan profesional yang berlokasi di jalan Bukit Dieng Permai No. 7J Pisang Candi Kecamatan Sukun Kota Malang. Sasana Lion Boxing Academy memiliki atlet tinju kurang lebih 30 atlet profesional dan amatir. Pelatihan dilakukan pada hari senin sampai hari sabtu di jam 16.00 – 21.00 WIB.

Cabang olahraga bela diri tinju khususnya tinju amatir, harus menguasai teknik dasar tinju seperti jab straight, hook dan uppurcut. Atlet harus bermain dengan ritme yang cepat dan kecepatan pukulan yang tinggi saat bertahan. Dalam tinju amatir pertandingan dilakukan sebanyak tiga ronde selama masing-masing ronde berdurasi 3 menit. Untuk memenangkan pertandingan tinju maka harus mengumpulkan point sebanyak-banyaknya agar dapat mengalahkan lawan (Muis, 2016). Secara teori, menurut Komalasari (2017) Pembelajaran adalah proses perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi pembelajaran dalam rangka mewujudkan tujuan secara efisien dan melalui metode yang sistematis. Tetapi pada kondisi real dilapangan, atlet melakukan pembelajaran teknik dasar tinju memakan waktu lebih dari 1 bulan, padahal untuk mempelajari teknik dasar tinju hanya perlu membutuhkan waktu 2-3 minggu saja asalkan konsisten dalam latihan. Setelah dilakukan survey, terdapat sejumlah perihal yang memberi pengaruh pada capaian belajar atlet satu diantaranya yakni faktor metode pembelajaran yang digunakan oleh Sasana Lion Boxing Academy.

Lalu peneliti memberikan angket pertanyaan terkait teknik dasar tinju kepada 15 atlet di Sasana Lion Boxing Kota Malang diperoleh hasil sebagai berikut: (1) sebanyak 20% atlet belum menguasai teknik kuda-kuda kaki dan 80% atlet sudah menguasai, (2) sebanyak 7% atlet mengatakan belum menguasai teknik jab straight sedangkan 93% atlet sudah menguasai teknik jab straight, (3) sebanyak 60% atlet mengatakan belum menguasai teknik hook sedangkan 40% atlet sudah menguasai teknik hook, (4) sebanyak 87% atlet mengatakan belum menguasai teknik uppurcut sedangkan 13% atlet sudah menguasai teknik uppurcut, (5) sebanyak 93% atlet belum menguasai teknik defense sedangkan 7%

atlet sudah menguasai teknik defense, (6) sebanyak 93% atlet mengatakan belum menguasai kombinasi teknik jab straight, hook, uppurcut dan defense sedangkan 7% atlet sudah menguasai kombinasi teknik terkadang belum menguasai sedangkan 13,33% atlet sudah menguasai, (7) sebanyak 87% atlet mengatakan belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa video sedangkan 13% atlet mengatakan sudah menggunakan media pembelajaran, (8) sebanyak 93% mengatakan membutuhkan media pembelajaran berupa video sedangkan 7% atlet tidak membutuhkan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dari pelatih di Sasana Lion Boxing Academy Kota Malang mengatakan bahwa pelatih melatih di Sasana ini selama 2 tahun, sistem pembelajaran di Sasana ini dilaksanakan pada hari senin – sabtu jam 16.00 – 21.00. Di Sasana ini memiliki 30 atlet amatir dan profesional. Dalam proses pembelajaran teknik dasar tinju pelatih menggunakan media course. Tetapi menurut pelatih media ini sangat kurang efektif karena media tersebut berupa modul yang berisi hanya gambar dan tulisan, sehingga atlet amatir kurang memahami teknik dasar tinju. Dalam proses penjelasan materi menurut pelatih menggunakan media tersebut dalam pembelajaran teknik dasar tinju hanya beberapa yang paham tentang penjelasan materi tersebut. Pelatih juga mengatakan perlu adanya pengembangan pembelajaran teknik dasar tinju di Sasana ini khususnya untuk atlet amatir. Pelatih membutuhkan media pembelajaran untuk menjadi alternatif dalam proses pembelajaran di Sasana Lion Boxing Academy.

Dalam tahap pembelajaran, media pembelajaran sangat diperlukan untuk digunakan menjadi media untuk mempermudah proses pembelajaran. Menurut Netriwati (2019) mengatakan penggunaan media pembelajaran merupakan sarana komunikasi antara pendidik dan siswa, menyampaikan muatan pendidikan untuk mendorong keterlibatan dan minat siswa. Menurut Sanjaya (2016) mengatakan bahwa Peran media pembelajaran adalah menunjang guru terkait perihal penyampaian materi. disimpulkan fungsi media pembelajaran ialah membantu guru dalam penyampaian materi yang bertujuan untuk memperjelas informasi yang diajarkannya kepada siswa. Menurut Smaldino *et al.* (2014) pernyataan tersebut, kata medium berasal dari kata latin “medium” dengan artinya yakni “pengantar”, “latihan”

Fungsi dari media pembelajaran yaitu menurut Sanjaya (2016) peran media pembelajaran adalah menunjang guru terkait penyampaian materi. Menurut Levie&Lentz

(1982) dijelaskannya, media pembelajaran mempunyai empat fungsi, yang meliputi fungsi atensi, emosional, kognitif, dan kompensasi. Media pembelajaran sangat berguna bagi guru untuk membantu memberikan materi melalui gambar, audio dan video. Menurut Kurniawan (2014) media video adalah alat yang tepat untuk menyampaikan keterampilan, karena elemen seperti suara, gambar, garis, simbol, dan gerakan muncul dalam video. Dan menurut Nurrita (2018) media pembelajaran berfungsi untuk menangkap objek atau peristiwa tertentu, memanipulasi situasi atau objek tertentu, dan memotivasi siswa untuk belajar.

Pada saat ini perkembangan teknologi semakin pesat, berlaku juga dalam media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara terus-menerus amat penting dalam rangka memastikan tahap pembelajaran tetap berlangsung. Pemanfaatan materi pendidikan sangat penting dalam menjamin kelangsungan tahap pembelajaran. Media pembelajaran dibedakan atas 2 jenis yakni metode pembelajaran tradisional serta metode pembelajaran inovatif. Contoh media pembelajaran inovatif adalah youtube yang merupakan salah satu contoh pembelajaran berbasis internet. Youtube saat ini banyak digemari banyak orang karena merupakan situs berbagi video yang digunakan untuk berbagi video secara online. Youtube berfungsi menjadu media informasi yang amat cepat untuk mengkomunikasikan informasi pada masyarakat luas. Informasi yang didapatkan lewat YouTube tersedia untuk orang-orang di mana pun menggunakan jaringan data Internet yang disediakan oleh penyedia yang mendukung ponsel cerdas dan laptop mereka (Minahasa, *et al.*, 2017). Menurut Wardani (2019) Penggunaan youtube menjadi platform pembelajaran dapat menarik pandangan besar terhadap pengembangan metode pengajaran yang efektif. Sebuah dampak positif dari eksistensi YouTube ialah adanya kemampuan pencarian media pembelajaran berbentuk video.

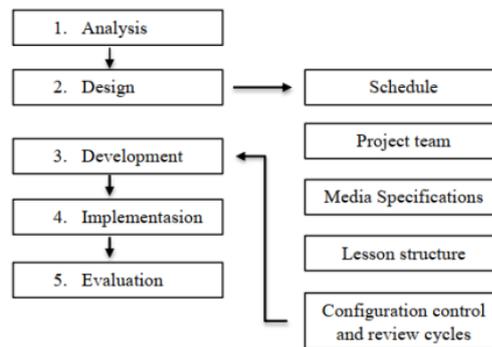
Youtube merupakan situs berbagi video online yang paling sering dikunjungi dan merupakan situs terpopuler di dunia. Saat ini youtube adalah platform yang dapat diakses secara luas dan telah mendapatkan popularitas di seluruh dunia. Video pembelajaran youtube bisa dijadikan sebagai alat interaktif yang digunakan di kelas. Konten edukasi di youtube tidak hanya dapat dimanfaatkan untuk bahan pembelajaran interaktif di dalam kelas, namun juga berfungsi memberikan kesempatan belajar online dan offline bagi siswa (Muzaki, 2021).

Metode Penelitian

20 | Ariyana¹, Ari Wibowo Kurniawan^{2*}

Pembelajaran Teknik Dasar Tinju Untuk Atlet Amatir Di Sasana Lion Boxing Academy Kota Malang

Data awal penelitian ini diperoleh melalui analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap atlet. Penelitian dan pengembangan yang terlaksana merujuk kepada beberapa tahap yang Lee & Owens (2004) kembangkan diantaranya: (1) analisis kebutuhan, (2) pembuatan desain produk, (3) pengembangan produk, (4) implementasi atau pelaksanaan, serta (5) Evaluation atau evaluasi produk.



Gambar 1. Langkah-langkah penelitian

subjek pada penelitian serta pengembangan ini adalah: 1) Evaluasi ahli, 1 ahli media, 1 ahli pembelajaran, 1 ahli tinju, 2) subjek uji coba lapangan dengan jumlah 15 atlet tinju amatir.

Instrumen yang dipergunakan pada penelitian ini ialah kuesioner yang peneliti bagikan pada 15 orang atlet di Sasana Lion Boxing Academy Kota Malang secara langsung.

Metode untuk analisis data yang peneliti gunakan pada pengembangan pembelajaran teknik dasar tinju yaitu menggunakan pendekatan analisis data kuantitatif dengan datanya didapat dari hasil angket kuesioner. Analisis data dilaksanakan menggunakan rumus dari Sugiyono (2015) yaitu Skala Likert dengan penggunaannya ditujukan dalam pengukuran pendapat, sikap, serta persepsi setiap individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Skala likert memiliki tingkat tanggapan mulai dengan sangat positif hingga sangat negatif dan jawaban ini dapat dievaluasi berdasarkan poin-poin yang ditentukan yakni satu (1), dua (2), tiga (3) serta empat (4) yang digunakan untuk kebutuhan analisis kuantitatif. Skala likert bisa diamati di tabel di bawah ini.

Tabel 1. Skala Penilaian Untuk Pernyataan Positif

No	Keterangan	Kategori	Skor
1	Sangat Setuju	A	4
2	Setuju	B	3
3	Ragu-ragu	C	2
4	Tidak setuju	D	1

Sumber: (Sugiyono, 2015)

Rumus pengolahan data berbentuk analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase yang didasarkan pada (Akbar and Sriwijaya, 2011):

$$V = \frac{TSEV}{S - max} \times 100\%$$

Keterangan

V : Validitas Validitas

TSEV : Jumlah Skor Empirik Validator

S – Max : Harapan Skor Maksimum

100 % : Bilangan Konstanta

Dalam rangka mempermudah pada proses penyimpulan data dari hasil analisis presentase, maka data diperoleh dapat digolongkan sesuai dengan presentase. Menurut (Akbar and Sriwijaya, 2011), penggolongan presentase di bawah

Tabel 2. Kriteria Kualitas Produk

No	Kriteria	Keterangan	Makna
1	Sangat Valid	75,01% - 100%	Digunakan tanpa revisi
2	Cukup Valid	50,01% - 75%	Digunakan dengan revisi
3	Tidak Valid	25,01% - 50%	Tidak dapat digunakan
4	Sangat Tidak Valid	00,00% - 25%	Dilarang digunakan

22 | Ariyana¹, Ari Wibowo Kurniawan^{2*}

Pembelajaran Teknik Dasar Tinju Untuk Atlet Amatir Di Sasana Lion Boxing Academy Kota Malang

Sumber: (Akbar and Sriwijaya, 2011)

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Analisis data ditujukan dalam rangka mencari tahu kelayakan suatu produk yang dikembangkan pembelajaran teknik dasar tinju untuk atlet amatir di Sasana Lion Boxing Academy Kota Malang berupa vidio pembelajaran. Analisis data bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari beberapa ahli, yang diantaranya ahli pembelajaran, ahli media, ahli tinju serta uji coba lapangan. Tampilan produk pengembangan pembelajaran teknik dasar tinju berupa vidio pembelajaran.



Gambar 3.1 Cover Vidio



Gambar 3.2 Teknik Kuda-kuda Kaki

Produk pengembangan ini berupa vidio pembelajaran teknik dasar tinju. Vidio pembelajaran teknik dasar tinju berisi teknik-teknik dasar tinju seperti kuda-kuda kaki, teknik jab straight, teknik hook, teknik uppurcut dan teknik defense.

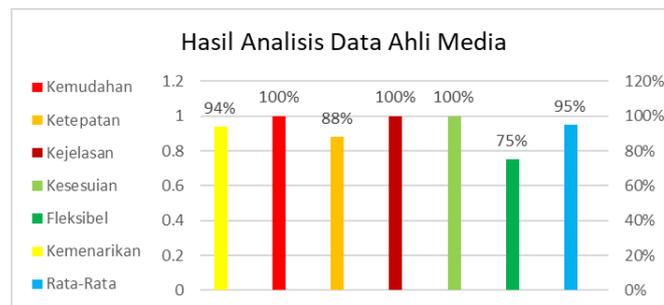
Ahli Media

Menganalisis data evaluasi ahli media dari sudut pandang berbeda yang mencakup antara lain aspek kemenarikan, aspek kemudahan, aspek ketepatan, aspek kejelasan, aspek kesesuaian serta aspek fleksibel dala, produk yang dikembangkan melalui pengembangan pembelajaran teknik dasar tinju untuk atlet amatir di Sasana *Lion Boxing Academy* Kota Malang.

Tabel 3.1 Hasil Analisis Data Ahli Media

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
----	-------	-----------	----------

1	Kemenarikan	94%	Sangat
2	Kemudahan	100%	Valid
3	Ketepatan	88%	Sangat
4	Kejelasan	100%	Valid
5	Kesesuian	100%	Sangat
6	Fleksibel	75%	Valid
			Cukup
			Valid
			Cukup
			Valid
			Cukup
			Valid
	Rata-Rata	95%	Sangat
			Valid



Gambar 3.3 Diagram Hasil Analisis Data Ahli Media

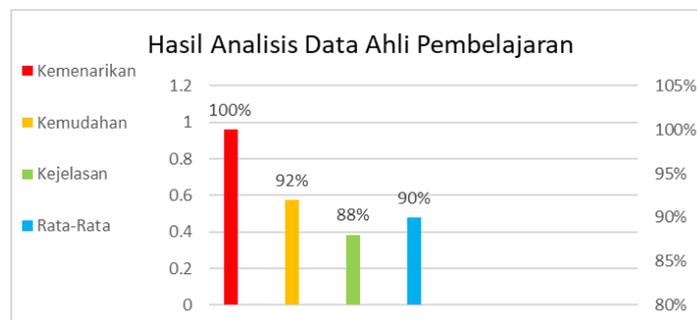
Dari analisis data ahli media dengan hasil 80%, diperoleh hasil dari aspek-aspek tersebut, hingga hasilnya disesuaikan menurut tabel klasifikasi kelayakan yang memperlihatkan produk pengembangan pembelajaran teknik dasar tinju untuk atlet amatir di Sasana *Lion Boxing Academy* Kota Malang sudah sesuai kriteria yakni menunjukkan hasil yang sangat valid serta memiliki kelayakan untuk dipergunakan tanpa revisi dan juga bisa dilanjutkan ke uji coba lapangan.

Ahli Pembelajaran

Menganalisis data evaluasi ahli pembelajaran dari sudut pandang berbeda yang mencakup aspek kemenarikan, aspek kemudahan serta aspek kejelasan pada produk pengembangan pembelajaran teknik dasar tinju untuk atlet amatir di Sasana *Lion Boxing Academy* Kota Malang tersaji dalam tabel 3:

Tabel 3.2 Analisis Data Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemenarikan	100%	Sangat
2	Kemudahan	92%	Valid
3	Kejelasan	88%	Sangat
			Valid
			Sangat
			Valid
	Rata-Rata	90%	Sangat
			Valid



Gambar 3.4 Diagram Hasil Analisis Data Ahli Pembelajaran

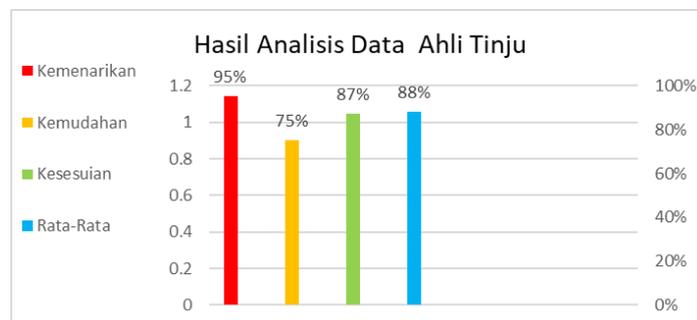
Dari analisis data ahli pembelajaran dengan hasil 89%, diperoleh hasil dari berbagai aspek yang sudah ditetapkan dan sehingga hasil yang diperoleh disesuaikan menurut tabel klasifikasi kelayakan yang menunjukkan bahwa produk pengembangan pembelajaran teknik dasar tinju untuk atlet amatir di Sasana *Lion Boxing Academy* Kota Malang sudah sesuai dengan kriteria yakni dengan hasil sangat valid serta sudah memiliki kelayakan untuk dipergunakan disertai revisi yang sifatnya ringan dan bisa dilanjutkan ke uji coba lapangan.

3.1.3 Ahli Tinju

Menganalisis data evaluasi ahli tinju dari sudut pandang berbeda yang mencakup aspek ketepatan, aspek kemudahan serta aspek kesesuaian dalam produk pengembangan pembelajaran teknik dasar tinju bagi atlet amatir di Sasana *Lion Boxing Academy* Kota Malang ditampilkan dalam tabel 4.

Tabel 3.3 Analisis Data Ahli Tinju

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Ketepatan	95%	Sangat
2	Kemudahan	75%	Valid
3	Kesesuaian	87%	Cukup
			Valid
			Sangat
			Valid
	Rata-Rata	88,33%	Sangat
			Valid



Gambar 3.5 Diagram Hasil Analisis Data Ahli Tinju

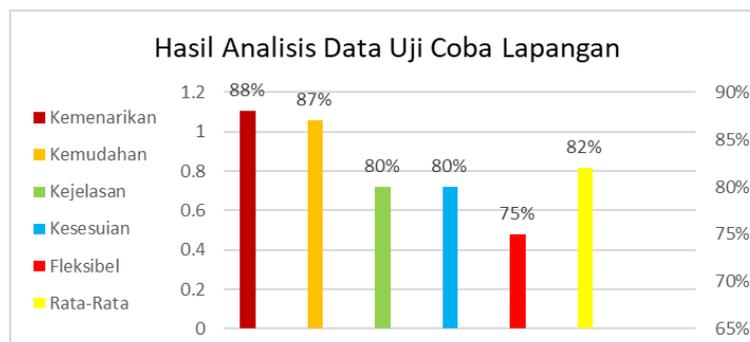
Dari hasil analisis data ahli tinju dengan hasil 80%, hasil ini didapatkan dari berbagai aspek yang sudah ditetapkan, hingga hasil yang diperoleh disesuaikan menurut tabel klasifikasi kelayakan yang memperlihatkan bahwa produk pengembangan pembelajaran teknik dasar tinju untuk atlet amatir di Sasana *Lion Boxing Academy* Kota Malang sudah sesuai dengan kriteria yakni dengan hasil sangat valid serta layak untuk digunakan tanpa disertai revisi, dan kemudian bisa dilanjutkan untuk pengujian di lapangan.

Uji Coba Lapangan

Analisis data penilaian dari uji coba lapangan didasarkan pada berbagai aspek yang mencakup aspek kemenarikan, kemudahan, kejelasan, kesesuaian, serta Fleksibel pada produk pengembangan pembelajaran teknik dasar tinju untuk atlet amatir di Sasana Lion Boxing Academy Kota Malang tersaji di tabel 5.

Tabel 3.4 Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemenarikan	86%	Sangat
2	Kemudahan	84%	Valid
3	Kejelasan	87%	Sangat
4	Kesesuaian	83%	Valid
5	Fleksibel	80%	Sangat
			Valid
			Sangat
			Valid
			Sangat
			Valid
	Rata-Rata	82%	Sangat
			Valid



Gambar 3.6 Analisis Data Uji Coba Lapangan

Berdasarkan hasil dari analisis data yang didapatkan dari uji coba lapangan pada atlet amatir di Sasana Lion Boxing Academy Kota Malang dengan hasil persentase sebesar 82% dan hasil tersebut didapatkan dari aspek-aspek yang telah ditentukan, hingga hasilnya sesuaikan berdasarkan tabel klasifikasi kelayakan yang menunjukkan bahwa produk

pengembangan pembelajaran teknik dasar tinju untuk atlet amatir di Sasana Lion Boxing Academy Kota Malang telah memenuhi kriteria yaitu dengan hasil sangat valid dan layak untuk digunakan tanpa revisi.

3.2 Pembahasan

Produk pengembangan pembelajaran teknik dasar tinju ini dikemas dalam video melalui aplikasi youtube. Pembelajaran ialah tahap berinteraksinya pendidik dengan siswanya menggunakan media berupa sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar dengan di dalamnya terdapat kegiatan pertukaran informasi. Suidiana (2002) menyebutkan pembelajaran bisa didefinisikan menjadi segala usaha sistematis serta disengaja dalam mewujudkan aktivitas interaktif serta edukatif dari masing-masing pihak yakni dari pihak yang mendidik dengan pihak yang dididik (siswa). Berdasarkan Sagala (2005) Pembelajaran ialah tindakan memberi pelajaran pada siswa melalui penerapan teori pembelajaran serta azas pendidikan yang menentukan kesuksesan pendidikan. Menurut Chatib (2013) Pembelajaran ialah tahap tranferisasi ilmu 2 arah, antara guru yang menjadi pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Pembelajaran ialah sebuah perpaduan yang disusun berdasarkan berbagai unsur manusia, fasilitas, bahan, peralatan, serta prosedur yang memberi pengaruh satu sama lain terkait pencapaian tujuan pembelajaran (Puspitarini and Hanif, 2019). Pembelajaran ialah kemampuan terkait pengelolaan berbagai komponen terkait pembelajaran secara efisien serta operasional (Yamin, 2013). Berdasarkan UU No.20 tahun 2003 disebutkan di dalamnya terkait tahap pembelajaran yang diharapkan yakni pembelajaran bisa membuat siswa menjadi aktif. Tahap pembelajaran aktif menurut definisi pendidikan tersebut memiliki tujuan yang diantaranya ialah dalam rangka melakukan pengembangan pada siswa terkait kecerdasannya (Setiawan and Wariin, 2017). Belajar ialah sebuah tahap aktivitas mental yang seorang individu laksanakan dalam mendapatkan sebuah perubahan perilaku dengan sifatnya yang positif serta sama dalam waktu yang relatif lama lewat pengalaman ataupun latihan terkait aspek kepribadian yang bersifat psikis maupun fisik (Setiawan, 2020).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran menurut Musfiqon (2012) dapat dibedakan menjadi tiga prinsip utama, yaitu. (a) Prinsip efektifitas dan efisiensi. Efektivitas pada konsep pembelajaran ialah tercapainya suatu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang guru manfaatkan dengan langkah yang

tepat pada tahap pembelajaran akan menjadi instrument yang mendukung efektifitas serta efisiensi untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Video pembelajaran merupakan salah satu media yang biasanya dipergunakan dalam melibatkan siswa pada tahap pembelajaran serta penyampaian materi dengan cara yang efektif (Pebriani, 2017). Youtube adalah platform media sosial yang paling banyak digunakan di kalangan masyarakat. Youtube tidak hanya tentang hiburan tetapi juga tentang pembelajaran dan informasi. Menurut Rasagama (2020) media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat belajar lebih menyenangkan, dan mengurangi rasa bosan pada saat belajar. Maraknya youtube sebagai salah satu media sosial terpopuler menjadi sebuah peluang dalam dunia pendidikan (Mujianto, 2019). Banyak tutorial dan konten yang disajikan dalam youtube salah satunya edukasi. Video pembelajaran YouTube bisa digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif di dalam kelas, namun YouTube juga dapat untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat di akses kapan saja dan dimana saja (Muzaki, 2021).

Produk pengembangan ini memaparkan materi teknik dasar tinju menggunakan menggunakan teks, gambar, audio, serta video. Pada penelitian dan pengembangan video edukasi untuk pembelajaran dan praktik ditemukan bahwa video edukasi merupakan salah satu unsur pendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Produk ini dikhususkan digunakan dalam pembelajaran teknik dasar tinju di Sasana Lion Boxing Academy Kota Malang untuk atlet amatir . Karena dalam produk ini terdapat teknik dasar tinju dan variasi latihan untuk membenarkan teknik tinju yang benar. Isi dari vidio pembelajaran yaitu terdapat tujuan pembelajaran, materi teknik dasar tinju dan variasi latihan, serta evaluasi berupa latihan soal.

Produk revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan dari para ahli. Dari ahli media terdapat saran bahwa optimal dengan sinkronisasi disinerji dengan desain pelatihan atau pembelajaran yang dirancang oleh pelatih atau guru dengan kritik peraga (atlet) akan lebih terlihat jika dengan kostum warna terang (training suite putih) dan mendapatkan hasil dari validasi ahli media dengan rata-rata 80% yang terdiri dari aspek kemenarikan dengan dengan hasil 94% terdiri dari kemenarikan tampilan dan isi materi , aspek kemudahan mendapatkan hasil 100% yaitu kemudahan dalam penggunaan, aspek ketepatan dengan hasil 88% yaitu ketepatan materi yang dijelaskan, aspek kejelasan mendapatkan hasil 100% yaitu kejelasan bahasa, materi dan cakupan vidio, aspek kesesuaian

dengan hasil 100% yaitu kesesuaian tampilan, warna huruf dan aspek fleksibel mendapatkan hasil 75% yaitu fleksibel bisa digunakan dimana saja dan produk layak digunakan tanpa revisi dan bisa di uji cobakan.

Dari ahli pembelajaran terdapat saran dan masukan untuk peneliti merevisi produk dan hasil revisi pertama yaitu di media pembelajarssan harus mengandung 4 komponen dan sementara dividio peneliti tidak ada komponen pembelajaran, yang ada hanyalah materi, padahal materi itu hanya 1 komponen. Peneliti harus mengenal sistem pembelajaran jadi jika media ini media pembelajaran maka yang pertama harus ada tujuan pembelajaran yaitu tujuan umum dan khusus. Komponen yang kedua materi, komponen yang ketiga yaitu metode bagaimana menyajikan tayangan agar sesuai dengan tujuan dan materi karena di vidio ini peneliti hanya menyangkan audio visual yang dimana lebih baik dipisah-pisah saat menerangkan materi dan potongan-potongan vidio diberikan tulisan dan keterangan. Komponen yang keempat yaitu evaluasi keberhasilan dari penggunaan media yang peneliti buat. Jadi media pembelajaran harus mengandung komponen tujuan pembelajaran, materi, metode dan evaluasi. Maka dari itu saran dari ahli pembelajaran peneliti harus merevisi produk agar sesuai dengan komponen-komponen pembelajaran.

Untuk revisi yang kedua yaitu peneliti sudah memilah-milah teknik dasar tinju sesuai dengan step by step. Sudah ada tujuan pembelajaran secara umum dan khusus. Peneliti sudah menjelaskan teknik-teknik dasar tinju seperti jab straight, uppurcut, hook. Menurut ahli pembelajaran produk yang sudah direvisi sudah bagus dibanding produk awal, sudah tidak terlalu ceramah. Dan vidio pembelajaran sudah mengandung 4 komponen seperti tujuan pembelajaran, materi, metode dan evaluasi. Oleh sebab itu produk yang dibuat oleh peneliti layak di uji cobakan melalui uji coba lapangan. Hasil dari validasi pembelajaran dengan rata-rata 90% yang terdiri dari aspek kemenarikan dengan hasil 100% yaitu kemenarikan tampilan dan isi materi, aspek kemudahan dengan hasil 92% yaitu kemudahan dalam penggunaan dan aspek kejelasan dengan hasil 88% yaitu kejelasan bahasa, materi dan cakupan vidio.

Dari ahli tinju tidak ada saran dan masukan. Dan mendapatkan hasil validasi tinju yaitu dengan rata-rata 84% yang terdiri dari aspek ketepatan dengan memperoleh hasil 95% yaitu ketepatan materi dan teknik tinju, aspek kemudahan dengan hasil 755% yaitu

kemudahan dalam penggunaan, aspek kesesuaian dengan hasil 87% yaitu kesesuaian materi dan teknik serta produk layak digunakan tanpa revisi.

Dari hasil uji coba lapangan memperoleh hasil rata-rata 82% dari aspek kemenarikan mendapatkan hasil 86% yaitu kemenarikan tampilan dan isi materi, aspek kemudahan dengan hasil 84% yaitu kemudahan atlet memahami materi, teknik dan penggunaan, aspek kejelasan mendapatkan hasil 87% yaitu kejelasan materi dan teknik, aspek kesesuaian mendapatkan hasil 83% yaitu kesesuaian materi dan teknik, dan aspek fleksibel mendapatkan hasil 80% yaitu bisa digunakan dimana saja.

Dengan dibuatnya pengembangan pembelajaran teknik dasar tinju berupa video melalui aplikasi youtube ini bertujuan untuk meningkatkan teknik dasar tinju, motivasi, minat dan pemahaman atlet tinju terhadap materi teknik dasar tinju serta menambah referensi atlet dan pelatih tinju.

Kesimpulan

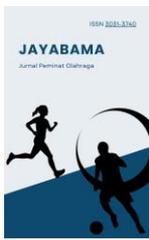
Dari hasil penelitian dan pengembangan pembelajaran teknik dasar tinju pada atlet amatir di Sasana Lion Boxing Academy Kota Malang, bisa disimpulkan bahwa produk pengembangan pembelajaran teknik dasar tinju pada atlet amatir di Sasana Lion Boxing Academy Kota Malang dapat digunakan untuk membantu atlet belajar lebih efektif, meningkatkan pemahaman atlet terhadap materi yang disajikan oleh pelatih, dan meningkatkan variasi pelatihan tinju atlet dan teknik dasar tinju.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. and Sriwijaya, H. (2011) *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. pertama. Yogyakarta: Cipta Media. Available at: <https://www.ciptakaryayogyakarta.com>.
- Brown, A.H. and Green, T.D. (2019) *The Essentials of Instructional Design*. empat. New York: Routledge. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780429439698>.
- Chatib, M. (2013) *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Pertama. Diva Press. Available at: <https://perpustakaan.jakarta.go.id/book/detail?cn=INLIS000000000787218>.
- Hamidah, Q. (2015) 'Penggunaan Multiple Intelligences Pada Pembelajaran Pendidikan

- Agama Islam Menurut Perspektif Munif Chatib'. Available at: <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/585/>.
- Komalasari, K. (2017) 'Pembelajaran kontekstual: konsep dan aplikasi', *Bandung: Refika Aditama*. Cetakan Ke. Edited by N. falah atif, p. 321. Available at: <https://www.upi.edu/Pembelajarankontekstual.konsepdanaplikasi>.
- Kurniawan, A.W (2014) 'Pengembangan pembelajaran judo teknik bantingan kyu 4 dengan media vcd untuk pejudo pjsi (persatuan judo seluruh indonesia)', *Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta*, (2), pp. 25–37. Available at: <https://doi.org/10.17977/um062v3i72021p499-507>.
- Minahasa, K.R., Mangole, K.D.B. and Kalesaran, E.R. (2017) 'Pemanfaatan youtube dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat di desa paslaten kecamatan remboken minahasa', pp. 1–15. Available at: <https://web.archive.org/web/20180519005304/https://ejournal.unsrat.ac.id>.
- Muis, J. (2016) 'Interaksi Metode Latihan dan Kecepatan Reaksi Terhadap Kemampuan Pukulan Atlet Tinju Kategori Youth', *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(1), pp. 77–82. Available at: <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>.
- Musfiqon (2012) *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. jakarta: Prestasi Pustaka. Available at: http://library.iainmataram.ac.id//index.php?p=show_detail&id=16242.
- Muzaki, A. (2021) 'Pemanfaatan Media YouTube sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Tawang Sari', 15(1), pp. 26–30. Available at: <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26877/mpp.v15i1.7531>.
- Netriwati, N. (2019) *Media pembelajaran matematika*. Pertama. Edited by S.M. Lena. Lampung: Permata Net. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/332935226>.
- Nurrita, T. (2018) 'Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa', *Ilmu-ilmu Al-quran, Hadist, Syari'ah dan tabiyah*, 03, pp. 171–187. Available at: <https://pdfs.semanticscholar.org>.
- Pebriani, C. (2017) 'Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan prestasi kognitif IPA siswa kelas lima', *Jurnal Prima Pendidikan*, pp. 11–21. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>.

- Piskurich, M. and George (2015) *No Title*. Wiley. Available at: <https://id.everand.com/book/253445955/Rapid-Instructional-Design-Learning-ID-Fast-and-Right>.
- Puspitarini, Y.D. and Hanif, M. (2019) 'Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School', 4(2), pp. 53–60. Available at: <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>.
- Rasagama, I. (2020) 'Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video YouTube untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik', *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, pp. 91–101. Available at: <https://doi.org/10.26714/jps.8.2.2020.91-101>.
- Sinurat, R. and Putra, M.A (2020) 'Persepektif Olahraga Tinju Dalam Mendukung Prestasi Olahraga Kabupaten Rokan Hulu', *Penjaskesrek Journal*, 7(1), pp. 162–174. Available at: <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v7i1.1018>.
- Sagala, S. (2005) *Konsep dan Makna Pembelajaran. Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta. Available at: http://perpustakaan-bbppsbdg.kemensos.go.id//index.php?p=show_detail&id=1885.
- Sanjaya, W. (2016) *Media Komunikasi Pembelajaran*. pertama. jakarta: Prenada Media. Available at: <https://www.prenadamedia.com>.
- Setiawan, A. and Wariin, L. (2017) 'Desain bahan ajar yang berorientasi pada model pembelajaran student team achievement division untuk capaian pembelajaran pada ranah pemahaman siswa pada mata pelajaran ips kelas vii smp negeri 1 plered kabupaten cirebon', *Jurnal Edunomic*, 5(01), pp. 17–32. Available at: <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33603/ejpe.v5i1.431>.
- Setiawan, M.A. (2020) *belajar dan pembelajaran*. Edited by Funky. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/343384767>.
- Smaldino, S.E., L Lowther, D. and Russell, J.D. (2014) *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Prenada Media. Available at: <https://www.prenadamedia.com>.
- Sudiana, N. (2002) *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.



Available at: <https://pustaka.unm.ac.id/opac/detail-opac?id=41342>.

Sugiyono (2015) *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*. ke 19. Bandung: Alfabeta. Available at: <https://www.cvalfabeta.com>.

Tung, K. (2017) *Desain instruksional : perbandingan model dan implementasinya*. Edited by Venan. Yogyakarta: ANDI. Available at: <https://www.penerbitandi.com>.

Wardani, L. (2019) 'Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Dan Keterampilan Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 004 Rambah Samo', *Indonesian Journal of Basic Education*, Vol. 2 Nom(2615–5796), pp. 1–4.

Yamin, M. (2013) *Paradigma pembelajaran baru*. Jakarta: Referensi. Available at: <http://katalogdisippustrenggalek.perpusnas.go.id/detail-opac?id=13830>.