

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Teknik Cekikan Judo (*Shime Waza*) Berbasis Aplikasi Articulate Storyline

Desy Wahyuningtyas, Ari Wibowo Kurniawan*

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

*Penulis korespondensi, Surel: ari.wibowo.fik@um.ac.id

Paper received: 4-4-2022; revised: 18-4-2022; accepted: 25-4-2022

Abstract

This study aims to spread a learning media in the form of an application-based animation video of the judo choking technique (*shime waza*), namely the articulate storyline. The research method is carried out using the Research and Development, development model research method. Analysis of data obtained from judo experts with percentage results as much as seventy-five percent, coaching experts with percentage results as much as fifty-eight percent, media experts with percentage results as much as ninety-six percent, small group trials using percentage results as much as eighty-seven percent. and large group trials using percentage results as much as ninety percent. It can be concluded that the development of an animated video learning media of the technique of choking judo (*shime waza*) based on the PJSI articulate storyline application in Pasuruan Regency is feasible to be used as a learning media.

Keywords: learning; judo strangulation techniques; *shime waza*; articulate storyline

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyebarkan sebuah media pembelajaran berupa video animasi teknik cekikan judo (*shime waza*) yang berbasis aplikasi yaitu *articulate storyline*. Metode penelitian yang dilaksanakan memakai metode penelitian model pengembangan Research and Development. Analisis data yang diperoleh dari pakar judo dengan hasil persentase sebanyak tujuh puluh lima persen, pakar kepelatihan dengan hasil persentase sebanyak lima puluh delapan persen, pakar media dengan hasil persentase sebanyak sembilan puluh enam persen, uji coba kelompok kecil menggunakan hasil persentase sebanyak delapan puluh tujuh persen dan uji coba kelompok besar menggunakan hasil persentase sebanyak sembilan puluh persen. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan berupa media pembelajaran video animasi teknik cekikan judo (*shime waza*) berbasis aplikasi *articulate storyline* PJSI di Kabupaten Pasuruan layak untuk dipakai menjadi media pembelajaran.

Kata kunci: pembelajaran; teknik cekikan judo; *shime waza*; *articulate storyline*

1. Pendahuluan

Pendidikan bisa dilaksanakan dimana saja, tidak terbatas ruang dan waktu (Adi & Fathoni, 2020). Pendidikan terbagi menjadi tiga yaitu pendidikan formal, non-formal juga pendidikan informal. Pendidikan non formal merupakan jalur pendidikan pada luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara berjenjang dan juga terstruktur. Media pembelajaran pada pendidikan non-formal pula membutuhkan media pembelajaran pada pembelajaran dan pelatihannya. Pembelajaran dalam pendidikan non-formal seperti olahraga judo perlu adanya media pembelajaran yang baik pada melatih dan menaruh pembelajaran yang baik. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media belajar dalam upaya melaksanakan aktivitas belajar yang lebih efisien dan dapat digunakan kapanpun. Judo adalah seni bela diri yang mengandung bentuk pertandingan sesungguhnya yang dipelajari. (Wibowo

& Andriyani, 2015) menjelaskan bahwa mutu dan kualitas latihan di tentukan oleh komponen-komponen latihan. Sehingga pembelajaran atau latihan dalam olahraga judo harus menggunakan pembelajaran yang tepat yang dapat dipelajari terus-menerus.

Media pembelajaran mempunyai posisi penting dalam komponen sebuah sistem pembelajaran. Jika tanpa media, komunikasi antara pengajar dan peserta didik tidak akan terlaksana dengan baik serta proses di dalam pembelajaran menjadi proses komunikasi tidak akan berlangsung secara optimal dan maksimal. Hal ini dikarenakan pembelajaran pada sekolah umumnya hanya memakai metode juga media pembelajaran konvensional misalnya ceramah secara langsung atau menggunakan buku teks. Ada berbagai macam teori yang tercantum pada buku namun terdapat banyak pula siswa yang tidak tertarik, bahkan tidak membaca lantaran dipercaya kurang menarik. Ini lantaran buku hanya memakai satu berdasarkan lima indera dalam penggunaannya yaitu mata. Gambar juga teks saja tidak relatif pada penyampaian materi (S & Ardianto, 2019).

Hofstetter dalam (Shalikhah, 2017) menyatakan bahwa media interaktif adalah media yang memanfaatkan komputer dengan cara memadukan teks, grafik, audio, gambar/ animasi, dan video sebagai satu kesatuan dibantu menggunakan link dan tool yang tepat sebagai akibatnya mengharuskan pemakai bisa melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, juga berkomunikasi. Dalam belajar tentu ada yang dibutuhkan yaitu sistem pembelajaran. Pada sistem pembelajaran diharapkan media pembelajaran yang tepat untuk menerima tujuan dari proses belajar. Pembelajaran menurut tiessen dalam (Rifqi et al., 2021) mendefinisikannya menjadi suatu proses hubungan yang melibatkan anak didik, guru, pada peningkatan mutu ilmu pengetahuan dalam menghasilkan tujuan pembelajaran. Pada apa yang dikembangkan oleh (Huda, 2016) Media pembelajaran saat ini diartikan sebagai (hardware) atau perangkat keras yang bisa dipandang, didengar serta diraba menggunakan panca indra berdasarkan arti secara fisik, sedangkan arti secara non fisik, media pembelajaran merupakan perangkat lunak atau software yang berupa pesan yang berada dalam perangkat keras (hardware) suatu isi yang akan disampaikan pada anak didik yang penekanannya masih ada dalam audio juga visual. Penggunaan media pembelajaran harus digunakan sesuai dengan teori pada sistem pembelajaran yang di pergunakan dan bertujuan sebagai penyalur pesan, merangsang perasaan, pikiran, serta kemauan anak didik yang akan mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, terkendali dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Pérez et al., 2017)

(Hermawan, 2017) pembelajaran merupakan proses dua arah, pada mana memberikan materi ajar dilakukan oleh pengajar dan belajar dilakukan oleh anak didik atau siswa. Dari seluruh pendapat tentang pembelajaran dari para ahli bisa disimpulkan bahwa pembelajaran ialah suatu proses belajar mengajar yang akan terjadi hubungan aktif antara pemberi keterangan yang memberi bahan pelajaran dengan penerima keterangan sebagai objeknya. Menurut (Soleh et al., 2019) dalam jurnalnya mengemukakan bahwa media pembelajaran ialah alat yang bisa dipakai untuk menyampaikan pesan atau pembelajaran yang ingin disampaikan oleh guru atau tenaga pendidik dengan tujuan untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Pengertian lainnya Menurut (Ekayani, 2017) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menyampaikan pesan atau keterangan yang akan merangsang pikiran, perasaan maupun kemauan peserta didik sebagai akibatnya bisa mendorong terciptanya proses yaitu belajar. Sedangkan menurut (Lubis et al., 2017) media pembelajaran ialah berbagai macam komponen pada lingkungan anak didik yang bisa merangsang pikiran dan kemauan anak didik sebagai akibatnya bisa mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut (Pérez et al., 2017) manfaat dari media pembelajaran yaitu: 1) penyajian bahan ajar bisa seragam, 2) proses pembelajaran sebagai lebih sederhana dan atraktif, 3) proses pembelajaran lebih interaktif, 4) efisiensi pada waktu serta tenaga, 5) menambahkan kualitas pembelajaran, 6) media memungkinkan proses belajar bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja. 7) media bisa merangsang perilaku positif anak didik terhadap materi dan proses belajar.

Manfaat dari media pembelajaran menurut (Dwijayani, 2019) menjadi panduan pengajar agar menggapai tujuan pembelajaran dan bisa memaparkan bahan ajar secara tersusun dan presentasi yang menarik serta bisa menumbuhkan motivasi juga minat belajar anak didik sebagai akibatnya bisa berpendapat dan menjabarkan materi yang disampaikan pengajar dengan baik pada suasana pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu perangkat pembelajaran yang bisa digunakan adalah pembelajaran menggunakan media Youtube. Aplikasi media Youtube bisa memberikan suatu kemudahan dalam memperoleh informasi. Hal ini dikarenakan, pada aplikasi Youtube pengguna bisa mengupload video serta membagikannya dan bisa diakses oleh pengguna lain di seluruh dunia kapanpun dan dimanapun karena video blog yang digunakan dalam pembelajaran dapat diupload oleh guru dan diakses oleh peserta didik melalui channel youtube (Priana, 2017).

Selain menggunakan Aplikasi Youtube, cara lainnya adalah dengan menggunakan media Video yang dapat dijadikan media pembelajaran dengan memasukan video tersebut ke sebuah media VCD. Dengan Pengembangan media pembelajaran video animasi teknik cekikan (shime waza) dalam pembelajaran dan pelatihan untuk atlet PJSI Kabupaten Pasuruan penting untuk dilakukan karena berdasarkan observasi yang dilakukan bahwa, atlet membutuhkan suatu media pembelajaran yang bisa dipakai untuk melatih diri dan dapat dijadikan sebuah pedoman pada saat pembelajaran mandiri. Sehingga pengembangan media pembelajaran video animasi yang belum pernah dilakukan dalam proses latihan dapat dipelajari dan dipraktikkan dengan mudah sesuai dengan standar pembelajaran dalam olah raga bela diri judo. Hal ini juga disebabkan oleh bahan ajar yang diberikan tidak bisa disambut dengan baik karena adanya beberapa aspek yang mempengaruhi seperti; suasana latihan yang tidak kondusif, penyampaian materi yang monoton dan kurang variatif yang menyebabkan atlet merasa bosan saat latihan sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu (Kurniawan A.W., 2014) yang dilakukan pada atlet Judo dari Persatuan Judo Seluruh Indonesia (PJSI) Kota Malang didapatkan hasil penelitian bahwa menggunakan perangkat VCD pejudo bisa belajar materi pembelajaran teknik bantingan kyu 4 sebelum latihan secara praktis juga ekonomis. Dengan adanya materi pembelajaran yang sudah dikembangkan pejudo bisa memahami materi judo teknik bantingan kyu 4 dengan benar serta fasih. Oleh sebab itu peneliti melakukan observasi awal kepada 24 responden yang berasal dari atlet Judo dari PJSI Kabupaten Pasuruan diperoleh hasil sebagai berikut; 1) terdapat 54,2% dari 24 responden yang beranggapan bahwa penyajian materi yang disampaikan pelatih masih sulit untuk dipahami, 2) 54,2% belum menguasai teknik cekikan (shime waza), 3) 62,5% atlet judo PJSI Kabupaten Pasuruan masih sulit untuk memperoleh referensi terkait teknik cekikan (shime waza), 4) 54,2% atlet judo PJSI Kabupaten Pasuruan membutuhkan media baru dalam pembelajaran teknik cekikan (shime waza) agar latihan menjadi lebih menarik, 5) 58,3% atlet judo PJSI Kabupaten Pasuruan setuju dengan dikembangkannya teknik cekikan (shime waza) berbasis aplikasi articulate storyline yang praktis, menarik, dan mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Rumidjan et al.,

2017) yang mendapatkan hasil bahwa peserta didik yang diajar menggunakan media pembelajaran bervariasi hasil belajarnya akan lebih tinggi dibandingkan murid yang diajar tanpa media pembelajaran.

Dengan menggunakan articulate storyline presentasi atau penyampaian materi menjadi lebih menarik karena terdapat template yang telah disediakan menurut (Rafmana & Chotimah, 2018). Sedangkan menurut (Surbakti et al., 2018) Articulate Storyline merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi menjadi media pembelajaran interaktif. Software ini bisa dipakai untuk mempresentasikan bahan ajar yang sinkron dengan tujuannya. Menurut (Darnawati et al., 2019) aplikasi articulate storyline ialah perangkat pembelajaran yang berfungsi pembangun sebuah konten pembelajaran interaktif. Menurut Minkova dalam (Yasin, 2017) program ini mempunyai karakteristik yaitu tools seperti tombol untuk pembesaran layar, tombol daya hendak meninjau paparan lebih rinci dari materi dan tombol navigasi yang berupa kembali, selanjutnya dan submit. Penelitian sebelumnya menurut (Rafmana & Chotimah, 2018) multimedia interaktif berbasis articulate storyline bisa digunakan sebagai cara lain untuk media pembelajaran yang bisa pada proses pembelajaran menggunakan tampilan materi yang akan disampaikan berupa gambar, tulisan, video, animasi, musik dan soal interaktif yang menyenangkan. Dan Penelitian sebelumnya menurut (Nugraheni, 2018) pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline mampu meningkatkan keinginan belajar murid pada proses pembelajaran, sebagai akibatnya penyampaian materi bisa diterima dengan mudah dan baik oleh murid menggunakan kesadaran diri masing-masing.

2. Metode

2.1. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif atau penelitian yang jua dianggap sebagai metode penelitian naturalistik lantaran penelitian dilakukan pada kondisi alamiah (natural setting) memakai metode naratif yaitu penelitian yang bersifat gambaran mengenai suatu peristiwa. Jadi pada pengolahan data dan hasil penelitian seluruhnya memakai narasi berdasarkan peneliti.

Penelitian ini adalah penelitian dengan pengembangan Research and Development (R&D). Sebagai akibatnya penelitian ini juga bisa dikategorikan menjadi penelitian lapangan yang dimana pengumpulan data kualitatif dilakukan di area uji coba pada produk yang akan dikembangkan. Pemilihan metode ini disebabkan oleh peneliti hendak mengembangkan media pembelajaran. Dimana penelitian dengan metode R&D ini adalah metode yang dipakai untuk mengembangkan produk yang dipakai pada pembelajaran. Penulis berusaha untuk mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan apa yang menjadi fasilitas dalam pelatihan atlet judo yang kurang dimanfaatkan oleh pelatih dalam proses pembelajaran dan latihan. Untuk itu dibutuhkan validasi terhadap media tersebut, sehingga nantinya dapat dipakai sesuai dengan kebutuhan.

Selanjutnya prosedur pada penelitian pengembangan ini menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline pada upaya penggunaan teknik cekikan (shime waza) pada atlet judo PJSI Kabupaten Pasuruan. Model penelitian ini terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (develop), dan implementasi dan evaluasi (Lee and Owen, 2004:93).

2.2. Uji Coba

Produk media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline dalam upaya penggunaan teknik cekikan (shime waza) pada atlet judo PJSI Kabupaten Pasuruan di validasi oleh 3 orang validator yang terdiri dari pakar judo, pakar kepelatihan dan pakar media yang berasal dari ilmu keolahragaan yang sudah memiliki gelar Sarjana. Tingkat validasi diketahui melalui hasil uji coba yang dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: 1) Uji yang dilakukan untuk me-review produk awal dan memberi komentar untuk perbaikan, dan 2) uji coba kelompok kecil dan 3) uji coba kelompok besar. Pada uji coba populasi kelompok yang dipakai adalah dari atlet judo.

2.3. Subjek Penilaian

Articulate storyline dalam upaya penggunaan teknik cekikan (shime waza) pada atlet judo PJSI Kabupaten Pasuruan oleh para ahli pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Validator

No	Nama	Fungsi
1	Marjawal Topan, A.Md	Validator Judo
2	Anton Fatoni Muhid, S.Pd	Validator Kepelatihan
3	Eka Pramono Adi, M.Si.	Validator Media

2.4. Uji Coba Produk dan Jenis Data

Populasi merupakan semua subjek yang dimaksud untuk diteliti (Hadi, 2015) populasi penelitian menjadi kelompok subjek yang dikenal sebagai generalisasi hasil penelitian. Subjek uji coba produk penelitian yaitu pada tahap uji coba kelompok kecil akan dilakukan dengan sebanyak 6 pejudo Kabupaten Pasuruan dan Pada tahap uji coba kelompok besar akan dilakukan dengan sebanyak 18 pejudo Kabupaten Pasuruan. Penentuan sampel digunakan dengan menggunakan sampling purposive dengan teknik pertimbangan tertentu.

Jenis data yang akan diambil pada penelitian ini merupakan data pertama yang akan diambil dari hasil validasi media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline dalam upaya penggunaan teknik cekikan (shime waza) pada atlet judo PJSI Kabupaten Pasuruan yang akan dilakukan oleh validator pelatihan. Data kedua yaitu data hasil uji coba praktikalitas didapatkan pada saat melakukan proses pembelajaran berlangsung dan data ketiga yang diambil adalah data efektivitas untuk mengetahui keefektivitas media bisa ditinjau menurut homogeny-homogen ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan multimedia interaktif selama penggunaan media.

2.5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang dipakai yaitu angket untuk memperoleh evaluasi dari pakar mengenai kualitas produk media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline dalam upaya penggunaan teknik cekikan (shime waza) pada atlet judo PJSI Kabupaten Pasuruan Lembar validasi media pembelajaran dipakai untuk melihat kebenaran konsep serta pemaparan materi dalam membantu keterbatasan proses pembelajaran lambat validasi pembelajaran berisi

faktor evaluasi materi, bahasa serta penyajian. Hal ini dilakukan supaya data yang didapatkan menjadi data yang valid.

2.6. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mendapatkan nilai masing-masing faktor pada angket. Data diperoleh dari angket yang diberikan pada pakar judo, pakar kepelatihan, pakar media serta atlet yang terlibat. Data terkumpul kemudian dianalisis menggunakan cara menghitung homogen-homogen skor yang telah didapat.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Temuan Hasil Penelitian

3.1.1. Hasil Validasi

Validasi Ahli Judo, Berdasarkan data yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa nilai dari validator judo dengan Jumlah rata-rata skor 81 dengan persentase 75% dengan keterangan sangat valid dan tanpa ada revisi. Validasi ahli kepelatihan, berdasarkan perhitungan yang dilakukan pada Validasi pelatihan dengan Jumlah rata-rata skor 70 dengan persentase 58.33% dengan keterangan cukup valid dan ada revisi sangat kecil. Validasi ahli Media, berdasarkan perhitungan lembar validasi. Validasi dengan Jumlah rata-rata skor 181 dengan persentase 96,27% dengan keterangan sangat valid dan digunakan tanpa ada revisi.

3.1.2. Design

Media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline dirancang untuk membantu mempermudah pelatih dalam menyajikan materi pembelajaran judo dan mempermudah para atlet dalam memahami materi pembelajaran sehingga menimbulkan semangat belajar. Produk pengembangan ini berbasis aplikasi articulate storyline yang berupa media berisikan tentang materi teknik cekikan judo (shime waza). Pada aplikasi ini akan memuat sejarah judo yang terdiri dari awal mula judo, proses terbentuknya judo, tujuan dari judo, perkembangan judo di Indonesia dan pembagian teknik judo, sarana dan prasarana yang ada pada olahraga bela diri judo, beberapa teknik cekikan judo (shime waza) serta profil peneliti.

3.1.3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline mencakup validasi media pembelajaran yang telah dirancang, lalu melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang sinkron dengan komentar dan saran pembenaran yang disampaikan validator.

3.1.4. Tahap Implementasi dan Evaluasi

Berdasarkan hasil tinjauan menurut beberapa pakar yaitu pakar judo, pakar kepelatihan, serta pakar media dan terdapat beberapa revisi tahapan agar produk pengembangan media pembelajaran video animasi teknik cekikan judo (shime waza) berbasis aplikasi articulate storyline ini menjadi lebih baik sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran media sesuai dengan kebutuhannya.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan, dapat dilihat bahwa proses pengembangan perangkat pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline telah sesuai dengan tahapan-tahapan dalam metode penelitian pengembangan. Penelitian dengan lima tahapan, yaitu (1) Tahap Pendefinisian (Define) terdiri berdasarkan analisis ujung depan dan analisis tugas, (2) Tahap perancangan (Design) terdiri berdasarkan perancangan dan pembuatan perangkat pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline yang sesuai dengan materi tentang teknik cekikan (shime waza) pada bela diri judo, (3) Tahap pengembangan (Develop) terdiri berdasarkan validasi perangkat pembelajaran kepada para pakar, revisi perangkat pembelajaran dan uji praktikalitas perangkat pembelajaran, (4) Tahap Implementasi dan 5) Evaluasi) pada tahap ini perangkat pembelajaran disebarakan di tempat yang berbeda dengan tujuan untuk mendapatkan saran dan masukan terhadap media yang dikembangkan. uji validitas berhubungan dengan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang diukur, sebagai akibatnya benar-benar mengukur apa yang sebenarnya diukur. Jadi, uji validitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kesahihan data yang diperoleh. Uji praktikalitas adalah pengukuran atau penilaian untuk melihat tingkat kemudahan atau kepraktisan produk yang digunakan.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video animasi teknik cekikan judo (shime waza) berbasis aplikasi articulate storyline untuk PJSI Kabupaten Pasuruan ini menggabungkan beberapa aspek yang meliputi teks, gambar, video dan audio. Seperti yang dikemukakan oleh (Surbakti et al., 2018) Articulate Storyline merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi menjadi media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini bisa dipakai untuk mempresentasikan keterangan sesuai dengan tujuannya. Dengan memakai Articulate Storyline tampilan presentasi akan jauh lebih menarik sebagai akibatnya para peserta yang mengikuti presentasi akan lebih mudah untuk memahami dan terhindar dari rasa bosan. Manfaat dari media pembelajaran menurut (Dwijayani, 2019) menjadi panduan pengajar agar menggapai tujuan pembelajaran dan bisa memaparkan bahan ajar secara tersusun dan presentasi yang menarik serta bisa menumbuhkan motivasi juga minat belajar anak didik sebagai akibatnya bisa berpendapat dan menjabarkan materi yang disampaikan pengajar dengan baik pada suasana pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran tentunya sangat berperan dalam tercapainya tujuan yang akan dicapai, hal ini selaras dengan pendapat (Ekayani, 2017) dalam jurnalnya yang menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah alat yang bisa dipakai untuk menyampaikan bahan ajar yang ingin disampaikan oleh pengajar dengan tujuan untuk mencapai kompetensi pembelajaran.

Penilaian media pembelajaran berbasis materi tentang teknik cekikan (shime waza) pada bela diri judo sudah sangat baik. Hal ini bisa ditinjau dari hasil uji validitas oleh para ahli yaitu ahli media memperoleh persentase skor 96,27% masuk pada kategori sangat valid dan dipergunakan tanpa ada revisi. Uji validitas oleh ahli judo memperoleh persentase 75% dengan kategori sangat valid. Uji validitas oleh ahli pelatihan memperoleh persentase skor 58,33% pada kategori cukup valid.

Hasil produk pengembangan media pembelajaran video animasi teknik cekikan judo (shime waza) berbasis aplikasi articulate storyline ini telah melalui beberapa tahapan revisi dan diperoleh produk terbaik dan layak digunakan. Beberapa kelebihan dari produk ini antara lain : 1) Produk pengembangan ini dibuat dengan software articulate storyline dan dikemas

dalam bentuk aplikasi, 2) Produk pengembangan ini berisi materi sejarah judo, sarana dan prasarana judo serta teknik cekikan judo (shime waza) yang dikemas dalam bentuk aplikasi dan dapat diakses melalui handphone android kapan saja dan dimana saja, 3) Produk pengembangan ini dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan, 4) Produk pengembangan ini dapat dijadikan referensi tambahan untuk pelatih dan atlet dalam proses pembelajaran teknik cekikan judo (shime waza).

4. Simpulan

Hasil penelitian ini memberitahukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline bisa memberikan banyak manfaat yaitu efisien dalam penyampaian materi dan mudah dipahami sehingga atlet lebih semangat untuk mempelajari. Sehingga produk yang peneliti kembangkan dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan. Produk yang telah digunakan juga dinyatakan sangat praktis untuk digunakan oleh atlet judo sebagai media pelatihan.

Daftar Rujukan

- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2020). Mobile Learning sebagai Fasilitas Belajar Mandiri Pembelajaran Senam Lantai pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Keolahragaan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(8), 1158. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i8.13946>
- Darnawati, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media. March.
- Hadi, B. (2015). Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Pengembangan ICT dalam Pembelajaran. *Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran, November*, 36–44.
- Hermawan, A. (2017). Konsep Belajar Dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali. *Qathrunâ*, 1(1), 84–98.
- HUDA, M. (2016). PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL (Studi Komparasi di MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri). *Jurnal Penelitian*, 10(1), 125–146. <https://doi.org/10.21043/jupe.v10i1.865>
- Kurniawan A.W. (2014). Pengembangan Pembelajaran Judo Teknik Bantingan Kyu 4 Dengan Media VCD Untuk Pejudo PJSI (Persatuan Judo Seluruh Indonesia). *Jurnal*, 65125(2), 25–37.
- Lubis, A. E., Agus, M., Olahraga, S. T., Bina, K., Medan, G., Alumunium, J., & No, R. (2017). Peningkatan hasil belajar passing atas pada permainan bola voli melalui variasi pembelajaran siswa SMP I improving the learning results of high pass on volleyball through learning variance among junior high school students. *Peningkatan Hasil Belajar Passing Atas Pada Permainan Bola Voli Melalui Variasi Pembelajaran Siswa SMP I Improving the Learning Results of High Pass on Volleyball through Learning Variance among Junior High School Students*, 13(2), 58–64.
- Nugraheni, T. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X
- Pérez, A., Santamaria, E. K., Operario, D., Tarkang, E. E., Zotor, F. B., Cardoso, S. R. de S. N., Autor, S. E. U., De, I., Dos, A., Vendas, O. D. E., Empresas, D. A. S., Atividades, P. O., Artigo, N., Gest, G. N. R. M. D. E., Para, D. E. F., Miranda, S. F. da R., Ferreira, F. A. A., Oliver, J., Dario, M., ... Volk, J. E. (2017). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *BMC Public Health*, 5(1), 1–8.
- Priana, S. R. Y. (2017). Pemanfaatan Vlog sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2017*, 313–316.
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5(1), 52–65.

- Rifqi, M., Huda, M., & Kurniawan, A. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Tentang Variasi Permainan Bulutangkis untuk Guru KKG PJOK SD Kelas IV. 3(9), 720-729. <https://doi.org/10.17977/um062v3i92021p720-729>
- Rumidjan, Sumanto, Sukanti, & Sugiharti, S. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Grafis Dan Media Papan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Pedagogi*, 1(1), 77-81.
- S, M. B., & Ardianto, D. T. (2019). Jurnal Teknologi Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. 21(2), 119-134.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9-16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Soleh, A. R., Matematika, J. P., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2019). *Pengembangan Media Mobile Learning Android*. 1(11150170000032), 291-304.
- Surbakti, K., Hotimah, A. K., Ukhwatun, N., Harjono, A., Gunawan, Sutrio, Triwoelandari, R., Fahri, M., Journal, A., Elementary, O., Wahidin, U., Rahman, A., Yuridka, F., Sari, M., Arwanda, P., Irianto, S., Andriani, A., Makassar, U. N., Handayani, D. S., ... Julianto. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan Learning Media Based on Articulate Storyline 2 on Drawing Function Graphs Lesson in Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Best Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 1(1), 242-250.
- Wibowo, Y. A., & Andriyani, F. D. (2015). Pengembangan Ekstrakurikuler Olahraga Sekolah. *Yogyakarta: UNY Press*, 38-39.
- YASIN, A. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas Xi Sma. *BioEdu*, 6(2), 249947.