

STRATEGI KOMUNIKASI BERBASIS MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN JARAK JAUH PADA MATA KULIAH ATLETIK

Suci Lukitowati¹, Andika Triansyah²
Universitas Tanjungpura Kalimantan Barat^{1,2}
suci.lukitowati@fisip.untan.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran yang baik melalui penerapan berbagai strategi komunikasi. Video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai *supplement* pembelajaran jarak jauh pada mata kuliah atletik. Prosedur penelitian mengadaptasi model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach, terdiri dari *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Proses analisis dilakukan dengan menentukan strategi komunikasi. Strategi komunikasi yang dilakukan terdiri dari strategi pemilihan komunikator, strategi penentuan khalayak video pembelajaran, strategi penentuan pesan, strategi penentuan media, strategi penentuan efek pesan, serta strategi evaluasi pesan. Uji coba produk pada tahapan implementasi dilakukan kepada mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura. Instrument pengumpulan data digunakan adalah lembar angket yang selanjutnya diberikan kepada ahli materi dan media untuk menilai kelayakan produk yang dihasilkan, lembar angket respon mahasiswa untuk menilai keberterimaan/respon pengguna dan lembar kuesioner untuk mengetahui pengaruh dari produk yang dihasilkan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Penelitian menghasilkan produk berupa multimedia video pembelajaran dalam format Mp4. Dengan nilai validitas ahli materi 3.6 (sangat baik) dan ahli media 3.4 (baik). Respon mahasiswa dengan skor 3.4 (baik) serta *effect size* 1.09 (tinggi). Adapun simpulan dari hasil penelitian pengembangan multimedia video pembelajaran terbukti dapat digunakan sebagai *supplement* yang dapat meningkatkan keingintahuan mahasiswa, ketertarikan, perhatian dan kemudahan dalam memahami materi yang dipelajari sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: Strategi Komunikasi, Pembelajaran Jarak Jauh, Atletik, Multimedia

ABSTRACT

This study aims to produce good learning videos through the application of various communication strategies. This learning video can be used as a distance learning supplement for athletic subjects. The research procedure adapted the ADDIE model developed by Robert Maribe Brach, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The analysis process is carried out by determining the communication strategy. The communication strategy consisted of a communicator selection strategy, a learning video audience determination strategy, a message determination strategy, a media determination strategy, a message effect determination strategy, and a message evaluation strategy. Product testing at the implementation stage was carried out on students of the Physical Education study program, Faculty of Teacher Training and Education, Tanjungpura University. The data collection

instrument used was a questionnaire sheet which was then given to material and media experts to assess the feasibility of the resulting product, a student response questionnaire sheet to assess user acceptance / response and a questionnaire sheet to determine the effect of the product produced. The data analysis technique used is quantitative and descriptive qualitative analysis. The research resulted in a product in the form of multimedia learning videos in Mp4 format. With the validity value of material expert 3.6 (very good) and media expert 3.4 (good). Student response with a score of 3.4 (good) and an effect size of 1.09 (high). The conclusions from the results of research on the development of multimedia learning videos are proven to be used as a supplement that can increase student curiosity, interest, attention and ease in understanding the material being studied so as to contribute to improving learning outcomes.

Keywords: Communication Strategy, Distance Education, Athletics, Multimedia

PENDAHULUAN

Membangun dunia pendidikan merupakan investasi masa depan yang harus dijaga, pendidikan merupakan sektor penting dalam kerangka pembangunan nasional agar dapat bersaing dalam lajunya arus globalisasi. Tuntutan pembelajaran di era abad ke-21 atau revolusi 4.0 dalam dunia pendidikan menekankan pada pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu sehingga perlunya kombinasi yang baik dari sistem pembelajaran tatap muka (*offline*) dengan pembelajaran yang dapat dilakukan dalam jaringan/dengan jarak jauh (*online*). Dalam mentransformasi pembelajaran tersebut dapat dengan merancang pembelajaran menggunakan media sosial, dengan perangkat *e-learning* yang cepat, melakukan *assessment* berkelanjutan secara formatif dan sumatif, serta dengan ragam metode penilaian, adaptasi teknologi dalam melakukan *asessment*, mentransformasikan diri menjadi pendidik yang baik dengan selalu memperhatikan perubahan-perubahan dinamis dibidang pendidikan . Perkembangan pembelajaran juga dilakukan dari *teacher-centered* menjadi *student center learning* sebuah pendekatan atau paradigma pembelajaran yang meletakkan peserta didik pada pusat proses pembelajaran (*the center of the learning process*). Dengan metode yang tepat, media pembelajaran yang menarik, suasana belajar yang kondusif atau iklim belajar yang sehat akan memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya (Juhrocin, 2016; Triansyah et al., 2020).

Penerapan teknologi informasi yang dilakukan dalam dunia pendidikan termasuk perguruan tinggi pada saat ini adalah Implementasi program *e-learning* atau sesuai arahan direktorat pembelajaran dikti adalah *blended learning* yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan menggabungkan proses belajar yang dilakukan dengan tatap muka (*offline*) dengan pembelajaran yang dilakukan secara *online*.. Dalam proses pembelajaran baik secara *offline* maupun *online* memerlukan peran media pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik dengan mudah. Penggunaan multimedia dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik perhatian bagi peserta didik sehingga dapat memberikan motivasi yang memberikan kontribusi pada hasil belajar (Munir, 2012). Dalam proses pembelajaran baik secara *offline* maupun *online* peran media pembelajaran juga membantu peserta didik agar mudah memahami materi yang disampaikan.

Mata kuliah atletik merupakan bagian mata kuliah yang wajib dikontrak oleh mahasiswa prodi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Universitas Tanjungpura (Untan), beban mata kuliah tersebut sebesar 2 sks. Mata Kuliah tersebut terdiri dari materi teoretik dan praktik nomor lomba lari, lompat, lempar, tolak dan jalan. Dari materi tersebut mahasiswa diharapkan dapat mengetahui, memahami, menjelaskan dan menganalisis kemampuan teknik dasar secara teoretis. Sedangkan untuk kemampuan praktik mahasiswa diharapkan dapat melakukan tahapan-tahapan gerak teknik dasar dengan benar dan menguasai peraturan lomba atletik. Salah satu penulis yang bertindak sebagai dosen pengampuh mata kuliah atletik di prodi Pendidikan Jasmani FKIP Untan merasakan perlu melakukan inovasi pada media pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi secara maksimal. Penyampaian materi yang sifatnya teori selama ini dilakukan dengan menggunakan metode konvensional/ceramah kurang mendapatkan respon yang baik dari mahasiswa, lemahnya kemampuan analisis mahasiswa terhadap teknik gerakan dasar atletik dikarenakan keterbatasan indra mata dalam menangkap gerakan yang berlangsung cepat.

E-learning yang berisikan materi dalam bentuk video multimedia pembelajaran atletik secara orisinal belum dimiliki penulis. Terlebih pada kondisi pandemi covid 19 menuntut pembelajaran dilakukan secara daring sepenuhnya, sehingga perlu strategi komunikasi pembelajaran jarak jauh yang menarik sesuai perkembangan pembelajaran pendidikan tinggi saat ini. Pengembangan video multimedia sebagai media yang dapat dijadikan sebagai *supplement* pembelajaran tidak bisa dibuat begitu saja. Dibutuhkan strategi komunikasi agar video tersebut tidak membosankan, dan dapat meningkatkan minat mahasiswa untuk mempelajari Mata Kuliah Atletik. Dengan adanya video multimedia pembelajaran atletik yang dibuat berdasarkan analisis gerak yang tepat dengan tampilan yang menarik nantinya dapat digunakan mahasiswa pendidikan jasmani ataupun guru penjas sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Olahraga.

Memperhatikan fenomena di atas, memanfaatkan multimedia dilengkapi analisis keterampilan teknik dasar atletik dengan tampilan yang menarik kiranya perlu dilakukan untuk memberikan pemahaman yang mendalam dan gambaran yang jelas terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu perlu dikembangkan strategi komunikasi berbasis multimedia untuk pembelajaran mata kuliah atletik. Pemilihan multimedia diyakini dapat membantu dalam menyampaikan materi atletik dengan analisis gerak yang tepat, jelas, efektif dan efisien serta dapat memberikan gambaran terhadap kejadian/teknik sedekat mungkin atau nyata yang akan menjadi memori yang berkontribusi terhadap keterampilan mahasiswa. Adapun materi yang akan ditampilkan dalam multimedia difokuskan pada koordinasi gerak dasar (*running abc*), lari jarak pendek dan lompat jauh. Multimedia yang dikembangkan selanjutnya dapat diakses melalui *e-learning* mata kuliah atletik.

KAJIAN TEORI

Strategi menurut Stephen Robbins adalah sebagai penentu tujuan jangka panjang organisasi. Merencanakan strategi berarti memutuskan arah tindakan organisasi dengan berusaha mendapatkan sumber-sumber yang dibutuhkan bagi tercapainya tujuan (Effendy, 2002). Sedangkan definisi strategi komunikasi menurut Middleton adalah perancangan semua elemen komunikasi mulai dari orang yang menyampaikan komunikasi (komunikator), pesan, saluran pesan (media), penerima (komunikan), dan pengaruh dari komunikasi (efek) yang dirancang untuk mencapai tujuan komunikasi yang optimal (Cangara, 2014).

Menurut Effendy, (2002), mengatakan bahwa strategi komunikasi harus didukung oleh teori. Salah satu teori yang memadai untuk mendukung strategi komunikasi ialah teori yang dikemukakan oleh Harold Lasswell yaitu “*Who Says What in Which Channel to Whom With What Effect?*” Onong menegaskan strategi komunikasi yang baik harus disangkutkan dengan komponen-komponen dari komunikasi itu sendiri. Sesuai dengan rumus Lasswell komponen – komponen komunikasi itu adalah yaitu siapakah komunikatornya? Pesan apa yang dinyatakannya? Saluran atau media apa yang digunakan? Siapa penerima pesannya (komunikannya)? Efek apa yang diharapkan? Jadi dapat disimpulkan bahwa strategi komunikasi merupakan keseluruhan perencanaan, cara yang digunakan, taktik untuk melancarkan komunikasi guna mencapai tujuan yang diinginkan, dengan memperhatikan keseluruhan aspek yang ada pada proses komunikasi.

Menurut R. Wayne Pace, Brent D. Peterson dan M. Dallas Burnett dalam bukunya *Technique of Effective Communication* (Effendy, 2002) menyatakan, bahwa strategi Komunikasi memiliki tiga tujuan, yaitu : (1) *To secure understanding* – memastikan pesan diterima oleh komunikannya; (2) *To establish acceptance* – membina penerimaan pesan; (3) *To motivate action* – kegiatan yang dimotivasi. Hal ini sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai melalui video multimedia pembelajaran atletik yaitu untuk memberikan gambaran terhadap kejadian/teknik sedekat mungkin atau nyata yang akan menjadi memori yang berkontribusi terhadap keterampilan mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D). pengembangan dilakukan untuk mengembangkan atau menghasilkan video multimedia pembelajaran untuk mata kuliah atletik. Dalam melakukan pengembangan multimedia materi yang dipilih atletik *running ABC*, lari jarak pendek dan lompat jauh. Adapun prosedur penelitian yang digunakan mengadaptasi model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach, terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation..* Adapun tahapan yang dilakukan sebagai berikut: (1) Analisis kebutuhan dan identifikasi materi atletik meliputi teknik dasar atletik (*running abc*), lari jarak pendek, lompat jauh lempar lembing dan tolak peluru. Dari hasil analisis dan identifikasi tersebut didapat data awal sebagai dasar desain. (2) membuat desain materi (*flowchart*) sesuai tahapan yang akan ditampilkan pada multimedia video pembelajaran meliputi tahapan pembuka, inti dan penutup sehingga relevan dengan tujuan penelitian. Pada tahapan ini juga dibuat naskah yang akan digunakan untuk pengambilan gambar. (3) Setelah data pada tahapan desain didapat pengembangan multimedia video menggunakan *software filmora 9*, Adapun untuk pengembangan video dibantu oleh tim editor yang kapabel dibidangnya. (4) evaluasi merupakan tahapan validasi ahli, uji keberterimaan dan kebermanfaatannya dari video yang sudah dikembangkan. Responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Fkip Untan yang mengambil mata kuliah atletik. Adapun analisis data yang digunakan ada dua teknik analisis yaitu analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif didapat dari penilaian produk oleh ahli materi dan media data tersebut berupa kritik dan saran dari para ahli tersebut yang selanjutnya menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan produk. Sedangkan data kuantitatif didapat dari angket yang diberikan kepada responden untuk menilai produk yang dihasilkan untuk mendapat data respon menggunakan, selanjutnya dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui kebermanfaatannya dari produk yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian dimulai dari validasi multimedia video pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan penilaian oleh para ahli sekaligus kritik dan saran perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1.
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian materi yang disampaikan	4	Sangat Baik
2	Kedalaman materi yang disampaikan	3	Baik
3	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti serta sesuai dengan materi yang diangkat	3	Baik
4	Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan dengan materi yang disampaikan	4	Sangat Baik
5	Kesesuaian tahapan materi/alur materi yang benar	4	Sangat Baik
Rata-rata skor		3.6	Sangat Baik

Berdasarkan data hasil validasi oleh ahli materi terhadap video pembelajaran yang dikembangkan diperoleh total skor 3.6 atau kategori “sangat baik”. Berarti materi yang ditampilkan dalam video pembelajaran sudah sesuai dengan substansi dari kebutuhan materi ajar. Selanjutnya disajikan data hasil penilaian oleh ahli media pembelajaran.

Tabel 2.
Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kualitas pencahayaan video pembelajaran yang dikembangkan	3	Baik
2	Kesesuaian tata letak dan visual dalam video pembelajaran	3	Baik
3	Kesesuaian <i>angle</i> video sehingga mudah untuk melihat gerak yang ditampilkan	4	Baik
4	Kualitas warna yang digunakan sebagai latar video	4	Sangat Baik
5	Kualitas gambar yang dihasilkan	3	Baik
6	Kualitas audio yang dihasilkan	3	Baik
Rata-rata skor		3.3	Baik

Penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap video pembelajaran yang dihasilkan mendapatkan rata-rata skor 3.3 atau masuk pada kategori “baik”. Artinya video pembelajaran dapat dilanjutkan pada tahapan uji keberterimaan dan kebermanfaatan. Adapun subjek uji coba adalah mahasiswa prodi penjas yang mengambil mata kuliah atletik, dari mahasiswa tersebut akan didapat respon keberterimaan terhadap multimedia video pembelajaran yang dikembangkan. Adapun respon tersebut diukur menggunakan angket skala likert yang terdiri dari rentang respon sangat kurang, kurang, cukup, baik dan sangat baik. Adapun hasil dari respon tersebut dapat ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 3.
Respon Uji Keberterimaan Produk

No	Indikator	Skor Rata-Rata Responden	Kategori
1	Rasa senang (video tidak membosankan)	4	Sangat Baik
2	Keingintahuan (video memberikan rasa penasaran)	3	Baik
3	Ketertarikan (video memiliki tampilan yang menarik)	3	Baik
4	Perhatian (video dapat memberikan informasi yang baru)	4	Sangat Baik
5	Materi lebih mudah dipahami setelah melihat video pembelajaran yang ditampilkan	3	Baik
Skor rata-rata		3.4	Baik

Dari hasil uji keberterimaan melalui angket yang disebar, dapat disampaikan bahwa multimedia video pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh responden. Selanjutnya dilakukan uji kebermanfaatan dengan membandingkan hasil belajar mahasiswa sebelum diberikan video pembelajaran dengan setelah diberikan video pembelajaran, Adapun hasilnya dapat diketahui dari data hasil uji *effect size* sebagai berikut:

Tabel 4.
Uji Kebermanfaatan Produk

<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>SD</i>	<i>Effect Size</i>
15,82	20,71	4.5	1,09

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia video pembelajaran memiliki tingkat keefektifan 1,09 atau masuk kedalam kategori “tinggi”.

Produk Akhir

Produk akhir yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia video pembelajaran untuk mata kuliah atletik yang terdiri dari materi *running abc*, lari jarak pendek, lompat jauh, lempar lembing dan tolak peluru dalam bentuk mp4, berikut potongan skrip dari video yang telah dihasilkan.



Gambar 1. Potongan Video ABC Running

Pada video pertama menampilkan durasi selama 9 menit yang terbagi dari pendahuluan 1 menit berisikan penjelasan tentang abc running/lauf abc serta bagian utama selama 8 menit yang menjelaskan 12 gerakan koordinasi abc running terdiri dari *angkling, skipping, high knee running, hell flick, high knee skips, shape of high knee skipss, angkling bounce, hopping, straight leg, foreleg extension marching, bounding, shape of bounding (kijang)*.



Gambar 2. Potongan Video Lari Jarak Pendek

Pada video lari jarak pendek berdurasi 4 menit yang terbagi dari 1 menit pendahuluan dan penjelasan singkat dan 3 menit berikutnya menjelaskan secara detail teknik lari jarak pendek yang harus dikuasai seperti *check mark*, teknik start jongkok, teknik pada fase berlari dan teknik pada fase finish.



Gambar 3. Potongan Video Lompat Jauh

Video lompat jauh memiliki durasi 4 menit yang terdiri dari 1 menit penjas awal/pembukaan dan 3 menit materi inti yang memberikan gambaran tentang teknik lompat jauh berdasarkan tahapan awalan, *take off*, melayang di udara, dan pendaratan. Adapun pada tahapan melayang di udara disampaikan 3 gaya yang dapat digunakan yaitu gaya jongkok, menggantung dan berjalan di udara.



Gambar 4. Potongan Video Lempar Lembing

Pada video lempar lembing memiliki durasi 5 menit yang terdiri dari 1 menit pembukaan dan 4 menit materi inti yang menjelaskan tahapan lempar lembing, teknik memegang lembing yaitu: Amerika, Finlandia, Tang, serta menjelaskan tahapan awalan, fase berlari, melempar dan gerak lanjutan (akhiri) dalam lempar lembing.



Gambar 5. Potongan Video Tolak Peluru

Video tolak peluru berdurasi 4 menit yang terdiri dari 1 menit pembukaan dan 3 menit materi inti yang menjelaskan tentang tahap tolak peluru terdiri dari: Cara Memegang dan Meletakkan peluru ditangan, menjelaskan gaya Melempar yang terdiri dari gaya orthodox dan o'brien, menjelaskan tahapan awal, meluncur dan menolak serta gerakan lanjutan.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan komponen penting yang tidak dapat diabaikan dalam mendukung keberhasilan belajar. Melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara pengajar dan peserta didik, selain itu media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan belajar (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran berbasis multimedia tidak dapat hanya dibuat sekedar mengikuti tren teknologi saja. Ada banyak teknologi yang nilai keberterimaannya kecil. Diperlukan strategi komunikasi agar pesan multimedia yang disampaikan dapat diterima sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan tujuan strategi komunikasi, yaitu: (1) *to secure understanding* – memastikan pesan diterima oleh komunikan; (2) *to establish acceptance* – membina penerimaan pesan; (3) *to motivate action* – kegiatan yang dimotivasi (Effendy, 2002). Adapun Strategi Komunikassi yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah:

Strategi Pemilihan Komunikator

Komunikator dalam video ini adalah dosen pengampu mata kuliah atletik pada Prodi Penjas UNTAN. Dosen yang bersangkutan dipilih sebagai bentuk menjalin kedekatan emosional terhadap mahasiswa penjas, yang menjadi sasaran komunikasi. Kedekatan emosional ini penting dalam penyampaian pesan, karena seseorang yang memiliki kedekatan emosional dapat lebih mudah dalam menyampaikan ide-ide daripada orang yang tidak dikenal.

Strategi Khalayak

Strategi pemilihan khalayak dilakukan dengan cara menyesuaikan jenis pesan yang disampaikan dengan khalayak sasaran dalam video pembelajaran. Khalayak sasaran video ini adalah mahasiswa penjas yang ingin memperdalam pemahamannya

terhadap teknik-teknik dalam atletik. Namun video pembelajaran ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi mahasiswa prodi Penjas UNTAN, melainkan bagi siapa saja yang ingin mempelajari teknik-teknik dalam atletik, sehingga Bahasa yang digunakanpun adalah Bahasa Indonesia bukan Bahasa daerah.

Strategi Pesan

Menurut Suryanto, terdapat tiga bentuk pesan, yaitu pesan informative, pesan persuasive dan pesan koersif. Pesan informative yaitu pesan yang berisi keterangan fakta dan data. Pesan persuasive adalah pesan dengan tujuan menggugah kesadaran manusia dan mampu mengubah sikap penerima pesan. Sedangkan pesan Koersif adalah bentuk pesan yang bersifat memaksa (Suryanto, 2015). Strategi pesan dalam video pembelajaran atletik adalah dengan memberikan pesan informatif sesuai dengan tema pembelajaran, yaitu: (1) Video *ABC running*; (2) Video lari jarak pendek; (3) Video lompat jauh; (4) Video lempar lembing; (5) Video tolak peluru. Masing-masing tema disampaikan dalam potongan video yang berbeda yang durasinya sekitar 4 – 9 menit. Hal ini juga merupakan salah satu strategi pesan yaitu dengan menyesuaikan rentang perhatian manusia yang cenderung berada pada kisaran tersebut. Kemudian strategi pesan berikutnya adalah dengan penyampaian pesan dengan narasi yang singkat dan diselingi oleh praktik aktivitas atletik dan musik. Hal ini membuat pesan dalam video pembelajaran menjadi variatif dan tidak monoton.

Strategi Pemilihan Media

Perkembangan teknologi saat ini telah memasuki berbagai sector. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran dapat dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif yang dapat memberikan informasi yang terdiri dari audio, video, teks dan gambar (Munir, 2012; Yulita, 2011). Dalam pembuatan multimedia video pembelajaran atletik bertujuan untuk memberikan informasi yang lengkap mengenai analisis gerak dasar atletik yang benar. Pemanfaatan teknologi sangat berperan penting dalam kualitas pembelajaran dikarenakan aktivitas visual yang membangkitkan gairah dalam mengikuti pembelajaran atletik (Muhson, 2010). Bagi para akademisi, pentingnya membuat suatu inovasi menjadi tolak ukur keberhasilan dalam mengajar, hal ini menjadi daya tarik tersendiri dalam pengembangan metode pembelajaran yang sebelumnya terkesan monoton dan cenderung membosankan.

Strategi pemilihan media dalam pembelajaran atletik adalah berbentuk video/multimedia. Melalui video, terdapat integrasi beberapa jenis pesan, yaitu pesan verbal dan pesan non verbal. Pesan verbal adalah pesan yang berasal dari komunikasi lisan dosen dan berasal dari tulisan yang berisi penjelasan gerakan-gerakan atletik. Sedangkan pesan non verbal dalam video pembelajaran ini berasal dari pemeragaan aktivitas lari jarak pendek (*Sprint*), *ABC running*, lompat jauh, lempar lembing, tolak peluru sebagai pembelajaran. Dalam video pembelajaran ini, baik pesan lisan maupun pesan non verbal diperjelas kembali dengan tulisan. Repetisi pesan ini dimaksudkan agar dapat memperkuat penjelasan verbal dari dosen dan juga dari pemeragaan aktivitas atletik tadi. Perlu diketahui, bahwa terdapat 3 gaya belajar dari siswa/ mahasiswa. Yaitu gaya pelajar auditori, gaya belajar visual, dan gaya belajar kinestetik. Dengan penerapan 3 jenis pesan tersebut diharapkan ketiga gaya belajar ini dapat terakomodir, sehingga mahasiswa dapat lebih paham mata kuliah atletik.

Dalam pembelajaran atletik penggunaan multimedia bagi mahasiswa dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa dalam menganalisis gerakan melalui video pembelajaran yang diberikan. Video pembelajaran yang dibuat mampu memberikan gambaran spesifik tentang teknik dasar yang harus dipelajari pada mata kuliah atletik, yang terdiri dari lari jarak pendek (*Sprint*), *ABC running*, lompat jauh, lempar lembing, tolak peluru sebagai pembelajaran. Teknik yang ditampilkan dalam video pembelajaran dikhususkan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa serta memudahkan untuk dapat mengakses semua gerakan visualisasi yang ditampilkan pada saat penayangan video. Namun untuk memaksimalkan pemahaman yang diperoleh tentunya harus berdampingan dengan penyampaian secara langsung oleh dosen yang mengajar, hal ini penting guna memberikan pemahaman yang tepat agar informasi yang diterima oleh mahasiswa dapat terekam dengan baik diingatan. Penyampaian yang diutarakan oleh dosen yang notabennya sebagai expert dalam cabang olahraga atletik haruslah mendukung dan semakin menambah wawasan mahasiswa.

Strategi Penentuan Efek Pesan

Jika dihubungkan dengan kondisi yang relevan saat ini, wabah *pandemic covid 19* mengharuskan setiap individu untuk menjaga jarak dalam berkegiatan termasuk juga dalam dunia pendidikan. Dengan teknologi yang dapat dimanfaatkan saat ini yaitu pembelajaran jarak jauh (online) yang digunakan sebagai media penunjang pembelajaran menjadi lebih mudah dan relevan untuk digunakan, serta dapat membantu proses pembelajaran karena sistem pembelajaran daring (e-learning) memungkinkan pembelajaran dilakukan tanpa harus bertemu secara langsung (Jayul & Irwanto, 2020). Untuk melengkapi pembelajaran tersebut maka multimedia video pembelajaran dapat digunakan sebagai media alternatif yang relevan. Dengan multimedia dapat memberikan ilustrasi konsep dasar yang benar sehingga media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh. Pembelajaran multimedia ini dapat merangsang dan membangkitkan motivasi serta meningkatkan hasil belajar mahasiswa, ketika mahasiswa sudah termotivasi akan sesuatu kondisi pembelajaran yang menarik, maka selama proses pembelajaran berlangsung semangat mahasiswa akan lebih baik (Putra & Sugiyanto, 2016; Roselina, 2015). Pada dasarnya inovasi pembelajaran melalui multimedia ini merupakan solusi untuk mengatasi masalah belajar bagi semua kalangan. Hal tersebut berhubungan langsung dengan kepekaan sensor visual yang ada pada setiap individu.

Evaluasi Video Pembelajaran

Pengembangan video pembelajaran pada mata kuliah atletik yang dikembangkan melalui beberapa tahapan dimulai dari validasi ahli materi dan media yang menunjukkan hasil yang baik dan positif, serta direkomendasikan untuk lanjutkan pada uji keberterimaan yaitu mengetahui respon dari mahasiswa sebagai subjek penelitian. Adapun hasil yang diperoleh setelah mahasiswa diberikan multimedia video pembelajaran dan selanjutnya diminta untuk memberikan penilaian mendapatkan hasil respon yang baik. Respon yang baik tersebut dihasilkan dari video yang mampu memberikan penjelasan dan gambaran yang nyata bagi mahasiswa tentang materi yang sedang mereka pelajari. Dengan multimedia video pembelajaran yang dihasilkan dapat mendorong rasa senang mahasiswa untuk mengamati materi yang disampaikan sehingga terhindar dari rasa bosan dan jenuh. Multimedia yang dihasilkan juga dapat meningkatkan keingintahuan mahasiswa karena dibuat secara sistematis sesuai dengan

materi yang telah direncanakan. Ketertarikan, perhatian dan kemudahan dalam memahami materi juga dapat dirasakan mahasiswa setelah mengamati multimedia video pembelajaran yang dikembangkan. Hal tersebut karena pada video ditampilkan penjelasan yang tepat dan menarik bagi mahasiswa ditambah dengan pendampingan oleh dosen terkait materi yang diberikan dan tugas yang relevan memperkaya pengetahuan mahasiswa. Hasil tersebut relevan dengan penelitian (Jamaluddin et al., 2018) bahwa pembelajaran dengan *blended learning* dengan menggunakan bahan ajar modul, multimedia interaktif serta pembelajaran online menghasilkan peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini selanjutnya menguji kebermanfaatan produk yang memiliki dampak positif dengan menunjukkan *effect size* sebesar 1,09 yang tergolong tinggi. Hasil tersebut dipengaruhi oleh kemampuan pengamatan mahasiswa terhadap analisis gerak yang ditampilkan dalam video pembelajaran. Melalui pengamatan tersebut akan mempengaruhi kemampuan otak untuk merekam gerakan dengan benar yang selanjutnya dapat mempengaruhi keterampilan gerak atau yang dikenal dengan istilah *imagery training*. Relevan dengan penelitian (Gould et al., 2014), *we believe in the power of imagery and its value as a psychological skill in enhancing sport performance*. Dengan hasil penelitian yang dilakukan terbukti efektif multimedia yang dikembangkan dapat digunakan sebagai *supplement* pembelajaran jarak jauh untuk mata kuliah atletik.

SIMPULAN

Multimedia video pembelajaran untuk mata kuliah atletik yang dikembangkan sudah melalui tahap uji validitas dengan hasil uji ahli materi pada kategori sangat baik/sangat sesuai dan uji ahli media pada kategori baik/sesuai. Video pembelajaran untuk mata kuliah atletik yang dikembangkan terbukti dapat digunakan sebagai *supplement* yang dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa khususnya pada mata kuliah atletik. Dengan berbasis multimedia, video pembelajaran yang dihasilkan dapat mendorong rasa senang mahasiswa untuk mengamati materi yang ditampilkan sehingga terhindar dari rasa bosan dan jenuh. Multimedia yang dihasilkan juga dapat meningkatkan keingintahuan mahasiswa karena dibuat secara sistematis sesuai dengan materi yang telah direncanakan. Ketertarikan, perhatian dan kemudahan dalam memahami materi juga dapat dirasakan mahasiswa setelah mengamati multimedia video pembelajaran yang dikembangkan dan hal tersebut berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Cangara, H. (2014). *Perencanaan & Strategi Komunikasi*. PT RajaGrafindo Persada.
- Effendy, U. O. (2002). *Dinamika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Gould, D., Voelker, D. K., Damarjian, N., & Greenleaf, C. (2014). Imagery training for peak performance. In *Exploring sport and exercise psychology (3rd ed.)*.55–82. <https://doi.org/10.1037/14251-004>
- Jamaluddin, A. A., Dwiyoogo, W. D., & Hariyanto, E. (2018). Pembelajaran Senam Berbasis Blended Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(10), 1373–1382.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani ditengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199.

- Juhrodin. (2016). Iklim Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *JOURNAL OF S.P.O.R.T*, 1(1).
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. CV. Alfabeta.
- Putra, G. I., & Sugiyanto, F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Bulu Tangkis Berbasis Multimedia pada Atlet Usia 11 dan 12 Tahun. *Jurnal Keolahragaan*, 4(2), 175-185. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i2.10893>
- Roselina, W. (2015). Efektivitas Penggunaan Komputer sebagai Media Presentasi terhadap Peningkatan Penjas. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan, Efektivitas Penggunaan Komputer*, 180–194.
- Suryanto. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. CV Pustaka Setia.
- Tafonao, T. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Triansyah, A., Moh, N., Atmaja, K., & Abdurrochim, M. (2020). Peningkatan Karakter Kepedulian dan kerjasama dalam Pembelajaran Mata kuliah atletik. *16(2)*, 145–155.
- Yulita, N. (2011). Pembuatan Media Pembelajaran tentang Pendidikan Jasmani Berbasis Multimedia. *3(12)*, 2008–2010. <https://doi.org/10.3969/j.issn.1006-8082.2011.06.013>