



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CRICKET BERBASIS MOBILE LEARNING PADA TIM OLAHRAGA CRICKET UNIVERSITAS NEGERI MALANG

Johan Christianto¹, Wasis Djoko Dwiyo²

Universitas Negeri Malang
christiantojoan@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: September-2019
Disetujui: Desember-2019
Dipublikasikan : Desember-2019

Kata Kunci:

media pembelajaran, *mobile learning*, olahraga cricket

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran olahraga cricket berbasis *mobile learning*. Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dari Darmawan. Subjek yang digunakan adalah pemain dan anggota dari tim olahraga cricket Universitas Negeri Malang. Instrumen pengumpulan data berupa observasi, dan kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa deskriptif persentase yang digunakan untuk mengolah data kualitatif dan kuantitatif. Pembelajaran cricket pada tim olahraga cricket Universitas Negeri Malang. Dengan hasil tersebut maka produk yang dikembangkan masuk data kriteria amat baik sehingga produk pengembangan media pembelajaran cricket berbasis *mobile learning* pada tim olahraga cricket Universitas Negeri Malang dapat digunakan pada proses pembelajaran dan latihan.

Abstract

This study aims to develop Cricket learning media based on mobile learning. The method used in this research is the Research and Development approach by Darmawan. The subjects are the players and members of the cricket sports team of the Universitas Negeri Malang. The instrument for data collecting is in the form of observations, and questionnaires. Data analysis techniques in this study were descriptive percentages used to process qualitative and quantitative data. Cricket learning on the cricket sports team at the State University of Malang. Therefore, the product is declared feasible and valid to be used for cricket learning in the cricket sports team of the Universitas Negeri Malang. With these results, this product is considered in the Excellent criteria. This product, cricket learning media of Universitas Negeri Malang cricket sports team, is suitable to be used in the learning and training process.

© 2019 Universitas Negeri Malang

□ Alamat korespondensi:
E-mail: pjk.journal@um.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang dibentuk untuk meningkatkan sebuah kebugaran, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan hidup aktif dan sikap sportif melalui sebuah kegiatan jasmani. Dalam sebuah kegiatan jasmani hal tersebut akan berjalan dengan baik jika mempraktikkan berbagai teknik dasar pada permainan dan olahraga khususnya pada olahraga cricket, serta segala bentuk nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Berdasarkan dari standar kompetensi dan kompetensi dasar, pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, hal tersebut bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek dari pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani. Menurut Setyosari (2005:16) pengertian media pembelajaran merupakan sesuatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Ada tiga konsep yang digunakan yaitu konsep komunikasi, konsep sistem, dan konsep pembelajaran. Arsyad (2011:3) pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat geografis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Secara lebih jelas dapat diartikan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pembelajaran. Menurut Falahudin (2014:108) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru, mahasiswa, dan media pembelajaran.

Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan merupakan isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang telah disajikan oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Yaumi (2017:5) media berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. Menurut Elsom-cook (2001) multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai macam komunikasi saluran menjadi pengalaman yang komunikatif dan memiliki bahasa lintas channel yang terintegrasi suatu penafsiran tidak ada. Menurut Hofstetter (2001) multimedia interaktif adalah pemanfaatan untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinterkasi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya: a) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, b) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran, c) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar, atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran, d). Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, e) Mampu memvisualisasi materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, f) melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu dan pengetahuan. Multimedia interaktif memberi nuansa baru dalam pemerolehan infoemasi melalui aktifitas membaca. Membaca berbantuan multimedia dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu menjadikan kegiatan membaca lebih dinamis dengan memberi dimensi yang baru pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. Menurut Darmawan (2011:63) dalam setiap pemrosesan informasi (*information processing*) hendaknya berdasarkan visualisasi *flow chart* yang komunikatif. Tujuannya adalah dengan adanya alur dan jalur proses pengerjaan sesuatu produk yang akan dikembangkan dapat dengan mudah dipahami dan dilalui serta diikuti *user* secara menyeluruh dan bermakna. Depdiknas (2006:4) mendefinisikan media pembelajaran atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari oleh setiap mahasiswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Menurut Sutopo (2011:175) *mobile learning* berhubungan dengan pembelajaran yang menggunakan perangkat *mobile* seperti *mobile phone*, laptop, dan *PDA*s. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, perkembangan kemampuan pemrosesan informasi pada perangkat *mobile* meningkat dengan adanya aplikasi seperti game, media sosial, dan lain sebagainya.

Mobile learning merupakan fasilitas atau layanan yang memberikan informasi melalui media elektronik kepada pembelajar dan konten edukasi yang mampu membantu pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tanpa memperlumaskan lokasi dan waktu. Menurut Syamsuddin (2016:4) olahraga cricket merupakan salah satu cabang olahraga yang dimainkan dilapangan rumput yang mengarah pada pengembangan mental yang positif dan mengutamakan: Kejujuran, keadilan, kehormatan atau menghormati lawan maupun keputusan wasit. Permainan cricket dimainkan oleh sebelas orang dalam satu tim, dan lamanya permainan tidak dibatasi oleh waktu, tetapi menggunakan *over* (perpindahan). Semisal dalam permainan ada tim A menjaga bola dan tim B memukul bola, tugas dari tim B yaitu memukul bola sebanyak mungkin untuk mengumpulkan nilai sebanyak-banyaknya dan tim A membawling dan menjaga bola untuk menahan tim B mengumpulkan nilai sebanyak mungkin sampai selesai.

Pengembangan media pembelajaran sangat berperan penting dalam suatu proses pembelajaran khususnya olahraga cricket, maka dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi ini akan menjadi lebih mudah sehingga pemain dan para anggota lama dan anggota yang baru masuk kedalam tim tidak mudah jenuh dalam melakukan latihan. Salah satu cara untuk mengatasi kejenuhan itu adalah memberikan media yang berbeda dalam mempelajari olahraga cricket. Menanggapi hal tersebut maka peneliti melakukan analisis kebutuhan (*need assesment*) terhadap 20 mahasiswa tim olahraga cricket Universitas Negeri Malang dengan menyebarkan angket analisis kebutuhan dan memperoleh hasil sebagai berikut: (1) 63% jarang diberi pembelajaran cricket, (2) terdapat 60% mahasiswa kurang menguasai pembelajaran cricket, (3) 90% memerlukan pembelajaran olahraga cricket, (4) 90% menyatakan sangat perlu pembelajaran olahraga cricket, (5) 100% mahasiswa menyatakan bahwa sangat membutuhkan media *mobile learning* untuk mendukung jalannya pembelajaran cricket.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka selanjutnya peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan berbasis *mobile learning* yang didalamnya terdapat teks, gambar, video, dan audio materi pembelajaran cricket olahraga. Maka dari itu peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Cricket Berbasis *Mobile Learning* Pada Tim Olahraga Cricket Universitas Negeri Malang”.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan media pembelajaran olahraga cricket berbasis *Mobile Learning* untuk membantu dan mempermudah mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Universitas Negeri Malang dalam mempelajari olahraga cricket.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan prosedural pengembangan dari Darmawan (2014:60). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemain dan para anggota di tim cricket Universitas Negeri Malang dengan menggunakan Instrumen pengumpulan data berupa kuisisioner atau angket. Menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh dari pengolahan metode analisis kualitatif yang menggunakan triangulasi sedangkan analisis kuantitatif menggunakan deskriptif persentase. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan pembelajaran multimedia dijelaskan oleh Darmawan (2014: 60) adalah berikut.: (1) Analisis kebutuhan pembelajaran dan Analisis kurikulum, (2) identifikasi program meliputi: Judul, Tujuan, Materi, Sasaran, (3) membuat flow chart sesuai dengan model yang ditentukan, (4) membuat story board uraian dan flowchart diperinci setiap frame dan slide, (5) mengumpulkan bahan grafis, audio dan video, (6) Pemograman menggabungkan seluruh bahan, grafis, audio dan video, (7) finishing uji coba program.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah kuesioner atau angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari hasil analisis kebutuhan, validasi ahli media pembelajaran, validasi ahli pembelajaran olahraga cricket dan uji coba produk pengembangan media pembelajaran olahraga cricket berbasis *mobile learning*.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa kalimat yang berisi saran dari ahli media pembelajaran dan ahli pembelajaran olahraga cricket. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket analisis kebutuhan, validasi ahli media pembelajaran, validasi ahli pembelajaran cricket olahraga, dan uji coba produk.

Untuk menentukan ketercapaian dalam penelitian dan pengembangan ini maka digunakan ketentuan nilai perhitungan presentase (%) selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk kualitatif

Tabel 1 Konversi Hasil Perhitungan Presentase (Arikunto, 2010:44)

No	Skala Presentase	Kategori Nilai	Predikat Hasil Evaluasi
1	81-100	A	Amat Baik
2	61-80	B	Baik
3	41-60	C	Cukup
4	21-40	D	Kurang baik
5	0-20	E	Kurang Sekali

HASIL

Hasil pengembangan akan disajikan data yang diperoleh dari analisis kebutuhan, evaluasi ahli media pembelajaran, evaluasi ahli pembelajaran olahraga cricket, dan hasil uji coba produk

Analisis butuhan

Berdasarkan hasil evaluasi analisis kebutuhan yang didapat diperoleh persentase sebagai berikut (1) 63% jarang diberi pembelajaran cricket, (2) terdapat 60% mahasiswa kurang menguasai pembelajaran cricket, (3) 90% memerlukan pembelajaran olahraga cricket, (4) 90% menyatakan sangat perlu pembelajaran olahraga cricket, (5) 100% mahasiswa menyatakan bahwa sangat membutuhkan media *mobile learning* untuk mendukung jalannya pembelajaran cricket.

Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh hasil 100%, dari hasil tersebut maka produk penelitian dan pengembangan media pembelajaran olahraga cricket berbasis *mobile learning* pada tim olahraga cricket Universitas Negeri Malang dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba produk.

Ahli Pembelajaran Olahraga Cricket

Berdasarkan hasil evaluasi ahli pembelajaran olahraga cricket diperoleh persentase sebesar 92%, sehingga pengembangan media pembelajaran olahraga cricket berbasis *mobile learning* pada tim olahraga cricket Universitas Negeri Malang ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran olahraga cricket

Hasil analisis kebutuhan di atas maka peneliti melakukan tanya jawab kepada pembina dan kepada anggota cricket Universitas Negeri Malang bahwa belum ada media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Hasil belum ada media pembelajaran *mobile* yang mendukung pembelajaran cricket dan minimnya referensi untuk mendapatkan materi soal olahraga cricket.

Uji Coba Produk

Berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilakukan kepada anggota tim cricket universitas negeri malang menunjukkan bahwa perolehan persentase 89%. Jadi hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti masuk kategori amat baik, sehingga produk dinyatakan layak digunakan pada pengembangan media pembelajaran olahraga cricket berbasis *mobile learning* pada tim olahraga cricket universitas negeri malang.

PEMBAHASAN

Para pemain dan anggota tim cricket Universitas Negeri Malang yang masih memiliki kekurangan dalam mengumpulkan bahan materi dan referensi dari olahraga cricket. Hal tersebut dapat diketahui saat penulis melakukan observasi langsung dan bertanya jawab tentang materi yang didapatkan berasal dari mana dan media apa yang digunakan untuk memberikan materi kepada para pemain serta anggota yang baru untuk bergabung. Menurut Green & Brown (2002) ada lima elemen atau teknologi utama dalam multimedia interaktif, yaitu: teks, grafik, audio, video, dan animasi.

Setyosari (2005:16) media pembelajaran merupakan sesuatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan segala bahan (baik, informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai mahasiswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Menurut Rusman, dkk (2013:169) fungsi media dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar.

Munir (2012:110) menyatakan multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (*format/file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Menurut Sutopo (2011:175) *mobile learning* berhubungan dengan pembelajaran yang menggunakan perangkat *mobile* seperti *mobile phone*, laptop, dan *PDA*s. Pembelajaran tidak cukup dengan mengetahui tentang kegunaan, nilai serta landasannya, tetapi juga harus mengetahui bagaimana menggunakan media, agar penyampaian materi terasa lebih mudah untuk dipahami oleh atlet. Karena media sangat mudah untuk digunakan pengantar informasi dengan dijadikan media pembelajaran Proses penyajian pembelajaran melalui media yang disampaikan pelatih kepada atlet akan lebih mudah untuk dipahami (Dwiyogo, 2008).

Pesatnya perkembangan teknologi sangat cepat dan disemua bidang, salah satu bidang yang tidak dapat terlepas dari teknologi adalah bidang pendidikan selain itu teknologi yang tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari yaitu telekomunikasi elektronik. Telekomunikasi elektronik berpotensi dalam pembelajaran atau latihan dan dapat dipastikan dimasa depan media ini akan sangat digunakan sebagai proses memecahkan masalah (Ali, 2015) dan proses pembelajaran bisa diakses melalui aplikasi-aplikasi yang ada didalam alat telekomunikasi tersebut. Istilah *mobile learning* ini merujuk dari penggunaan telepon genggam seperti PDA, ponsel, laptop, serta perangkat teknologi informasi yang akan digunakan dalam belajar mengajar (Dwiyogo, 2013-296).

Berdasarkan pengumpulan data dari penelitian dan pengembangan ini akan disajikan data analisis kebutuhan, evaluasi ahli media pembelajaran, evaluasi ahli pembelajaran cricket olahraga, dan uji coba produk. Hasil penelitian dan pengembangan akan disajikan pada paparan berikut:

Analisis butuhan

Berdasarkan hasil penyebaran angket kuisisioner untuk menganalisis kebutuhan diberikan terhadap 10 mahasiswa tim olahraga cricket Universitas Negeri Malang. Evaluasi analisis kebutuhan yang didapat diperoleh persentase sebagai berikut (1) 63% jarang diberi pembelajaran cricket, (2) terdapat 60% mahasiswa kurang menguasai pembelajaran cricket, (3) 90% memerlukan pembelajaran olahraga cricket, (4) 90% menyatakan sangat perlu pembelajaran olahraga cricket, (5) 100% mahasiswa menyatakan bahwa sangat membutuhkan media *mobile learning* untuk mendukung jalannya pembelajaran cricket.

Evaluasi Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil evaluasi validasi ahli media diperoleh hasil 100%, dari hasil tersebut maka produk penelitian dan pengembangan media pembelajaran olahraga cricket berbasis *mobile learning* pada tim olahraga cricket Universitas Negeri Malang dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba produk.

Ahli Pembelajaran Olahraga Cricket

Berdasarkan hasil evaluasi ahli pembelajaran olahraga cricket diperoleh persentase sebesar 92%, sehingga pengembangan media pembelajaran olahraga cricket berbasis *mobile learning* pada tim olahraga cricket Universitas Negeri Malang ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran olahraga cricket

Hasil analisis kebutuhan di atas maka peneliti melakukan tanya jawab kepada pembina dan kepada anggota cricket Universitas Negeri Malang bahwa belum ada media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Hasil belum ada media pembelajaran *mobile* yang mendukung pembelajaran cricket dan minimnya referensi untuk mendapatkan materi soal olahraga cricket.

Uji Coba Produk

Berdasarkan data hasil uji coba produk media pembelajaran cricket olahraga berbasis *mobile learning* yang dilakukan pada tim olahraga cricket Universitas Negeri Malang dengan jumlah sampel 29 mahasiswa. Jumlah instrumen sejumlah 20 pertanyaan. Hasil uji coba produk yang telah dilakukan kepada anggota tim cricket Universitas Negeri Malang menunjukkan bahwa perolehan persentase keseluruhan dari indikator kemenarikan, kebermanfaatan, kemudahan, kegunaan, kesesuaian, kerapain, dan kejelasan mendapatkan mendapatkan hasil persentase sebesar 89%. Jadi hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti masuk kategori amat baik, sehingga produk dinyatakan layak digunakan pada pengembangan media pembelajaran olahraga cricket berbasis *mobile learning* pada tim olahraga cricket Universitas Negeri Malang

Hasil penelitian yang menggunakan metode dari Darmawan (2011) mengembangkan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk aplikasi dengan menggunakan subjek tim olahraga Universitas Negeri Malang pada olahraga cricket dengan menunjukkan hasil yang sangat valid atau layak digunakan. Senada dengan penelitian dan pengembangan ini, produk pengembangan media olahraga cricket berbasis aplikasi android ini memperoleh hasil uji amat baik, sehingga produk ini dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang berupa aplikasi ini dianggap lebih menarik dan praktis daripada media lainnya, selain itu aplikasi yang dapat diakses di setiap *smartphone* bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam memberikan penjelasan tentang materi dalam permainan olahraga cricket. Sehingga dengan adanya teknologi pengembangan media pembelajaran menjadi trobosan yang sangat baik dan menarik untuk digunakan dari cara penggunaan dan biaya dibandingkan pembelajaran yang pembina dan pelatih ajarkan.

Uji coba efektifitas, efisiensi, dan daya tarik.

Berdasarkan hasil uji efektifitas produk mengenai pengembangan media pembelajaran olahraga cricket berbasis *mobile learning* pada mahasiswa yang bergabung dengan tim olahraga cricket Universitas Negeri Malang terdapat hasil uji yang dilakukan sebanyak 2 kali. Pada pengerjaan uji yang pertama nilai rata-rata yang diperoleh mahasiswa sebesar 78,4% dengan kriteria baik, dan kemudian nilai rata-rata pada pengerjaan kedua diperoleh hasil persentase sebesar 85% dengan kriteria amat baik.

Berdasarkan hasil uji efisiensi produk mengenai pengembangan media pembelajaran olahraga cricket berbasis *mobile learning* pada mahasiswa yang bergabung dengan tim olahraga cricket Universitas Negeri Malang terdapat hasil uji yang dilakukan sebanyak 2 kali. Pada pengerjaan uji yang pertama waktu rata-rata yang diperoleh mahasiswa adalah 42 menit, dan kemudian nilai rata-rata pada pengerjaan kedua diperoleh hasil persentase adalah 43 menit. Berdasarkan hasil uji daya tarik produk mengenai pengembangan media pembelajaran olahraga cricket berbasis *mobile learning* pada mahasiswa yang bergabung dengan tim olahraga cricket Universitas Negeri Malang terdapat nilai hasil uji persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat baik.

Dari data yang telah didapatkan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran olahraga cricket berbasis *mobile learning* mahasiswa mengalami perkembangan terdiri dari aspek efektifitas, efisiensi, dan daya tarik terhadap produk pembelajaran olahraga cricket berbasis *mobile learning*.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran olahraga cricket berbasis *mobile learning* pada tim olahraga cricket Universitas Negeri Malang. Pengembangan media pembelajaran tersebut dinilai dengan uji para ahli dan uji coba produk kepada seluruh anggota tim olahraga cricket. Dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran olahraga cricket sangat valid untuk digunakan untuk pembina, pelatih, dan tim olahraga cricket Universitas Negeri Malang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad., azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
Arikunto. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
Brown, sally. 2000. *Efective learning and teaching in Higher Education Series*. London: Routledge Falmer

- Depdiknas. 2003. Pengertian Bahan Ajar. <http://www.dikemenum.go.id>. Diakses pada tanggal 7 september 2018.
- Dwiyogo, Wasis D. 2008. *Aplikasi Teknologi Pembelajaran Pengembangan Media Pembelajaran Penjas & Olahraga*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Dwiyogo, Wasis D. 2013. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. (Online), (https://id.wikibooks.org/wiki/Pembelajaran_Berbasis_Blended_Learning), diakses 17 April 2019.
- Darmawan. D. 2011. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Elsom-cook, M. 2001. *Principle of interactive multimedia*. London: McGraw Hill
- Falahudin. 2014. *Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Jakarta: Jurnal Lingkar Widya Swara
- Hofstetter. 2001. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung. Alfabeta
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sutopo. 2011. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Syamsuddin. 20016. *Pengenalan Olahraga Kriket*. Indonesia Cricket Foundation.
- Setyosari P. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang. Elang
- Yaumi, Muhammad. 2017. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Makassar: Prenada Group.

