

INOVASI SOFTWARE TALENT IDENTIFICATION CABANG OLAHRAGA PANAHAN DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Oleh: Yudik Prasetyo, Endang Rini Sukamti, Wisnu Nugroho

ABSTRAK

Abstract

Penelitian Prototipe Industri dengan tema pusat unggulan iptek ini bertujuan untuk menghasilkan inovasi produk berupa software prototipe talent identification pada cabang olahraga panahan, sehingga dapat mempermudah dalam proses penjurangan bakat anak yang memiliki potensi dalam cabang olahraga panahan di DIY.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan modifikasi melalui proses penyederhanaan. Penyederhanaan model dari empat tahap menjadi tiga tahap, yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), dan pengembangan (develop). Sampel penelitian ini adalah anak putra dan putri usia 6 -11 tahun yang berada di sekolah-sekolah wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta sebanyak 60 anak.

Instrumen penelitian ini menggunakan angket dan teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik analisa kuantitatif yang bersifat penilaian menggunakan angka. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah instrumen untuk mengetahui potensi anak pada cabang olahraga panahan yang nantinya dapat dibina menjadi atlet panahan profesional.

Hasil penelitian ini adalah (1) sebuah produk system analisis data biomotor untuk mengidentifikasi, potensi dan bakat olahraga panahan pada anak usia 11 tahun, (2) Tingkat kelayakan produk ini diketahui melalui penilaian validasi materi mendapatkan hasil rata-rata penilaian Aspek Materi dengan kategori Sangat Sesuai / Sangat Layak, serta hasil penilaian Aspek Media dengan kategori Sangat Sesuai / Sangat Layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk ini sesuai / layak digunakan, dan (3) berdasarkan uji efektifitas menunjukkan bahwa produk ini efektif digunakan dalam mengidentifikasi, membedakan potensi dan bakat olahraga anak usia 6-11 tahun.

Kata Kunci: *Inovasi, Software, Talent Identification, Panahan*