



Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sepakbola Berbasis Android

Muhammad Alfin Apriliyanto^{1*}, Ibnu Fatkhu Royana², Dani Slamet Pratama³

¹ Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan, Universitas PGRI Semarang.

¹E-mail: alfinapril98@mail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 29-7-2021

Revised 29-7-2021

Accepted 29-7-2021

Keywords:

Android

Multimedia

Basic Techniques of Football

Kata Kunci :

Android

Multimedia

Teknik Dasar Sepakbola

ABSTRACT

This research aims to determine the feasibility of learning media the basic techniques of football based on android; and facilitate the teacher or coach to use the media of learning the basic techniques of football so that learners are not bored. The place of research is the students of SMP N 3 Gubug, in the District of Grobogan. This research is a development research or Research and Development (R&D). The subject of this research is the Students of SMP Negeri 3 GUBUG the scale of a small amount sampel 29 students on a large scale 232 students. The technique of data collection using the instrument in the form of a questionnaire. Technical analysis of the data of this research is descriptive qualitative and descriptive quantitative percentage. The results of the validation by material experts overall aspect is "Better", with a mean score of 84%. Assessment of media experts on this product is "Very Good" with a mean score is to 96.6%. By testing the small group of student assessment is "Very Good" with the value of the average 91,8% and on the trial of a large group of student assessment is "Very Good" with an average of 94,4%. Produce products of multimedia learning basic techniques football android based on JUNIOR high school students that is effective to be used. Products multimedia learning based soccer android this can simplify the process of learning in the pandemic. The product this app can be used as a source of learning before the practice directly in the field.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan media pembelajaran teknik dasar sepak bola berbasis android; dan mempermudah guru atau pelatih untuk menggunakan media pembelajaran teknik dasar sepak bola agar peserta didik tidak bosan. Tempat penelitian adalah siswa SMP N 3 Gubug, di Kabupaten Grobogan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Subjek penelitian ini adalah Siswa SMP Negeri 3 GUBUG skala kecil berjumlah sampel 29 siswa pada skala besar 232 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument berupa angket. Teknis analisis data penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif persentase. Hasil validasi oleh ahli materi secara keseluruhan aspek adalah "Baik", dengan rerata skor 84%. Penilaian dari ahli media pada produk ini adalah "Sangat Baik" dengan rerata skor adalah 96,6%. Dengan uji coba kelompok kecil penilaian siswa adalah "Sangat Baik" dengan nilai rerata 91,8% dan Pada uji coba kelompok besar penilaian siswa adalah "Sangat

Baik” dengan rerata 94,4%. Produk multimedia pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android pada siswa SMP yang efektif untuk digunakan. Produk multimedia pembelajaran sepakbola berbasis android ini dapat mempermudah dalam proses pembelajaran di masa pandemi. Produk aplikasi ini dapat digunakan sebagai sumber belajar sebelum praktik langsung di lapangan.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani adalah aktivitas jasmani manusia yang terpilih, sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan (Freeman, 1992). Dewasa ini pendidikan jasmani dapat diterima secara luas oleh masyarakat sebagai model “pendidikan melalui aktivitas jasmani”, yang berkembang sebagai akibat dari merebaknya telahan pendidikan gerak pada akhir abad ke-20 ini dan menitikberatkan pada kebugaran jasmani, keterampilan yang dikuasai, ilmu pengetahuan, dan perkembangan sosial (Freeman, 1992). Olahraga adalah aktivitas gerak manusia menurut teknik, dalam pelaksanaannya terdapat unsur bermain yang menyenangkan, dan dilakukan pada waktu luang, serta kepuasan tersendiri yang pada hakikatnya adalah proses pelatihan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

Peningkatan gerak manusia merupakan titik perhatian dari bidang kajian olahraga yang luas sekali. Pandemi ini memberikan pengaruh perkembangan fisik terhadap pertumbuhan dan perkembangan manusia menjadikan hal unik yang fokusnya berkaitan dengan hubungan gerak manusia, yang terhubung dengan tubuh sampai fisik dengan pikiran dan jiwanya. Permainan sepak bola adalah satu diantara cabang olahraga yang sangat populer di dunia sampai saat ini, yang telah mengalami perubahan maupun perkembangan dari bentuk sederhana sampai menjadi permainan sepak bola modern dan sangat digemari banyak orang dari yang tua, muda, hingga anak-anak bahkan wanita. Diharapkan dalam diri anak tumbuh dan berkembangnya semangat berkompetisi (*competition*), kerjasama (*cooperation*), interaksi sosial (*social interaction*), serta pendidikan moral (*moral education*) melalui permainan sepak bola (Suka & Budi Sri, 1995; Timo, 2005).

Sepak bola di Indonesia banyak *event* pertandingan-pertandingan, dari tirkam sampai dengan liga 1 dengan pemain sepak bola yang banyak bahkan penontonya juga banyak, karena sepak bola sangat merakyat dan tiket pertandingan yang terjangkau. Olahraga sepak bola sangat digemari dan anak usia dini gemar bermain olahraga hingga banyak orang tua yang melatih anak untuk bermain sejak usai dini di SSB ataupun mengikuti ekstra kuliler sepak bola. Salah satu bentuk Latihan dalam sepak bola adalah teknik dasar, Teknik dasar merupakan semua kegiatan yang mendasari sehingga dengan modal sedemikian itu sudah dapat bermain sepak bola. Seluruh kegiatan dalam bermain dilakukan dengan gerakan-gerakan, baik gerakan yang dilakukan tanpa bola maupun dengan bola (Sukatamsi, 2001).

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar, berkembangnya dan meningkatnya kemajuan IPTEK memberikan pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang

kehidupan manusia. Pendidikan jasmani menggunakan media pembelajaran memudahkan dan terbantu untuk menerima materi. Pengembangan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, sehingga *transfer of knowledge* tidak mengalami hambatan maupun kendala. Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat semua serba digital dan modern, semua yang memiliki handphone atau gadget pasti bisa mengakses internet ataupun aplikasi yang ada di android sehingga kemudahan akses dan *transfer of knowledge* dapat tersampaikan dengan benar serta lancar. Pemberian tugas dan video melalui grup whatsapp dirasa kurang untuk menunjang proses belajar secara online di masa pandemi ini.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran Teknik dasar dalam bermain sepak bola berbasis android, dengan adanya aplikasi ini untuk mempermudah guru atau pelatih dalam memberikan media pembelajaran permainan bola besar yang modern agar menimbulkan motivasi belajar dan menambah konsep materi teknik dasar sepakbola sampai saat ini belum ada pengembangan yang memang difokuskan di sepakbola.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Subjek Penelitian

Subjek uji coba adalah sasaran pemakai produk yaitu guru penjasorkes dan siswa SMP N 3 Gubug, Kabupaten Grobogan. Uji coba skala kecil akan diujikan pada 29 siswa di SMP N 3 Gubug dan Uji Coba skala besar akan diujikan di pada 232 siswa di SMP Negeri 3 di Kecamatan Gubug, Kabupaten Grobogan. Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan data kuantitatif yang akan diubah menjadi kualitatif. Data tersebut digunakan untuk memberi gambaran mengenai kualitas media pembelajaran Sepak bola berbasis android yang dikembangkan, antara lain: tampilan, isi atau materi pembelajaran, kualitas materi, kualitas soal latihan dan kualitas pemrograman.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan produk yang dikembangkan peneliti. Tahap-tahap dalam uji coba produk ini antara lain: (1) menetapkan desain uji coba, (2) menetapkan subyek uji coba, (3) menetapkan jenis data, (4) menetapkan instrumen, (5) teknik analisis data.

Instrument Data Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket, dan pedoman wawancara. Angket digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan. Instrumen berupa wawancara dipakai sebagai alat pengumpul data dari para ahli sehubungan dengan kritik, saran dan masukan – masukan yang bermanfaat bagi kualitas produk tersebut. Sebelum para ahli dan subyek uji coba mengisi angket untuk pengambilan data dijelaskan terlebih dahulu beberapa cara pengisian angket.

Analisis Data

Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, yang berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup baik, baik dan sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari angka 1 sampai 5. Langkah–langkah dalam analisis data antara lain: mengumpulkan data kasar, pemberian skor, skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 menurut Suharyanto (2007), yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 *Kriteria Penilaian*

Skor	Nilai	Kategori
$X > 4,21$	A	Sangat Baik
$3,40 < X \leq 4,21$	B	Baik
$2,60 < X \leq 3,40$	C	Cukup Baik
$1,79 < X \leq 2,60$	D	Kurang
$X \leq 1,79$	E	Sangat Kurang

Sumber: Suharyanto (2007)

Selanjutnya untuk menghitung presentase menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan: f = Frekuensi Subjek

n = Jumlah Keseluruhan

P = Presentase hasil subjek uji coba

Untuk mengambil keputusan menggunakan kriteria yang ditetapkan oleh Sutrisno Hadi sebagai berikut:

Tabel 2 *Kriteria Untuk Menentukan Persentase*

Nilai	Skala Penilaian	Kualifikasi
1	0 – 55%	Sangat Kurang Baik

2	56 – 65 %	Kurang Baik
3	66 – 80 %	Baik
4	81 – 100%	Sangat Baik

Sumber: Hadi (2004)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data atas Jawaban Terhadap Rumusan Masalah

Berdasarkan observasi dan pengamatan proses pembelajaran siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Gubug Kab. Grobogan maka penulis memandang penting untuk melakukan pengembangan sistem belajar teknik dasar sepak bola menggunakan aplikasi berbasis android. Berdasarkan data ahli materi dan ahli media pembelajaran teknik dasar sepak bola dapat digunakan dalam pembelajaran teknik dasar menggunakan aplikasi android untuk siswa SMP Negeri 3 Gubug serta dapat memudahkan guru untuk pembelajaran Penjasorkes yaitu pada materi teknik-teknik dasar sepak bola, sehingga pembelajaran dapat tercapai Sesuai dengan harapan dan kebutuhan pembelajaran penjasorkes. Pengembangan model pembelajaran teknik dasar sepak bola menggunakan aplikasi android mendapat respon yang baik oleh guru penjas SMP Negeri 3 Gubug. Adanya pengembangan model tersebut dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif saat mengikuti pembelajaran, serta dengan adanya model pembelajaran menggunakan aplikasi peserta didik menjadi lebih tertarik dalam bermain belajar sepak bola.

Deskripsi terhadap produk yang telah dihasilkan

1) Model yang telah ada atau model existing

Berdasarkan model pembelajaran teknik dasar sepak bola menggunakan aplikasi berbasis android bertujuan agar siswa antusias dalam proses pembelajaran, aktif dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berikut adalah deskripsi desain produk pengembangan model pembelajaran yang telah di buat:

a) Menetapkan tujuan pengembangan

Tujuan pengembangan model pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis android ini adalah untuk mempermudah siswa dalam proses belajar mengajar sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Berikut ini adalah desain produk pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android yang telah dibuat :

b) Membuat rancangan awal

Peneliti membuat rancangan awal aplikasi media pembelajaran “Goo Football” rancangan awal sangat dibutuhkan supaya tidak terjadi kesalahan dalam merangkai dan membuat model aplikasi, model rancangan aplikasi awal sebelum dijadikan produk.

c) Mengumpulkan sumber materi

Peneliti mengumpulkan materi yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran “Goo Football” dari jurnal-jurnal olahraga di google scholar.

d) Menyusun produk

Langkah selanjutnya yaitu menyusun produk dengan membuat aplikasi pembelajaran “Goo Football” dengan desain menarik agar pengguna aplikasi tertarik.

2) *Model hipotetik*

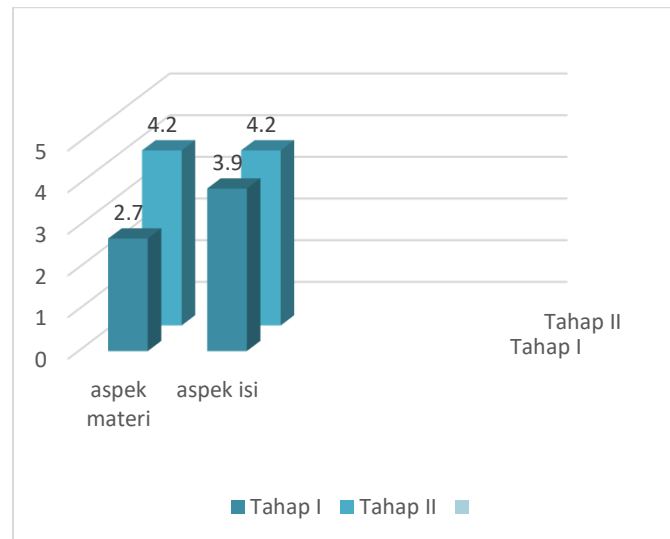
Pengembangan model pembelajaran teknik dasar sepak bola untuk siswa SMP kelas VIII telah sesuai dengan karakteristik siswa dibuktikan dengan uji validasi ahli dan kuesioner angket siswa.

3) *Model hasil uji internal 1 dan 2*

a) Validasi ahli materi

Produk yang telah ditentukan kemudian dikembangkan berupa model pembelajaran berbasis android “Goo Football”, validasi ahli materi dengan Danang Aji Setiawan, S.Pd., M.Pd. dilakukan melalui dua tahap dengan tahap I penilaian ahli materi terhadap multimedia yang dikembangkan dan saran untuk perbaikan produk awal dan tahap II penilaian terhadap pengembangan pembelajaran Teknik dasar sepakbola berbasis android yang dikembangkan berdasar revisi tahap pertama. Hasil validasi produk oleh ahli materi pada tahap satu diperoleh skor untuk aspek kualitas materi pembelajaran dan isi rerata skor 2,7 dilihat dari aspek kualitas materi dari hasil konversi data kualitatif dengan skala lima.

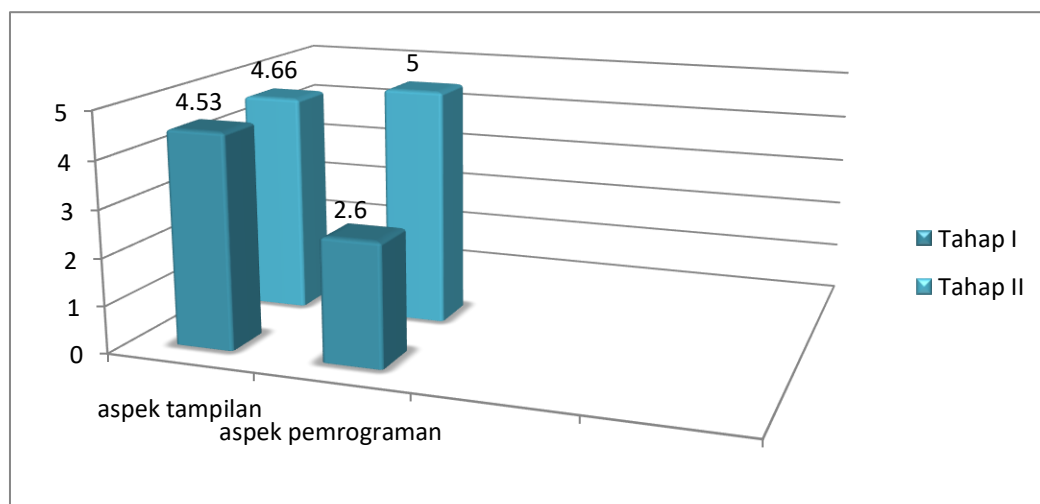
Validasi ahli materi pada tahap kedua menunjukkan bahwa kualitas produk dilihat dari aspek kualitas materi dinyatakan “Sangat Baik” dengan rerata skor 4,2. Hasil validasi produk oleh ahli materi aspek isi diperoleh skor pada tahap I dengan rerata 3,9 dinyatakan “Baik”. Guna kepentingan penelitian kualitas produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan, saran ahli materi sangat dibutuhkan yaitu saran untuk menambahkan soal Latihan ke dalam aplikasi. Hasil validasi ahli materi aspek kualitas isi dan aspek kualitas materi disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 1 Kualitas produk multimedia hasil validasi ahli materi

b) Validasi Ahli Media

Pengujian produk “Goo Football” divalidasi oleh validator Aris Tri Jaka Harjanta, S.Kom. M.Kom. dilakukan dengan dua tahap. Tahap I penilaian ahli media terhadap multimedia yang dikembangkan dan saran untuk produk awal. Tahap II adalah penilaian dari ahli media terhadap pengembangan pembelajaran “Goo Football” berbasis android yang dikembangkan yang sudah direvisi pada tahap pertama. Hasil validasi produk aspek tampilan oleh ahli media diperoleh rerata skor 4,66 dinyatakan “Sangat Baik” dan validasi produk aspek pemrograman memperoleh skor rerata 2,6 dinyatakan “Kurang Baik” serta diberikan saran untuk memperbaiki tampilan dengan diberi warna terang, penambahan animasi pada aplikasi, dan penambahan menu Latihan soal. Tahap II validasi oleh ahli media berdasarkan pemrograman diperoleh skor dengan rerata 5,0 dinyatakan sangat baik. Data yang diperoleh disajikan sebagai berikut:

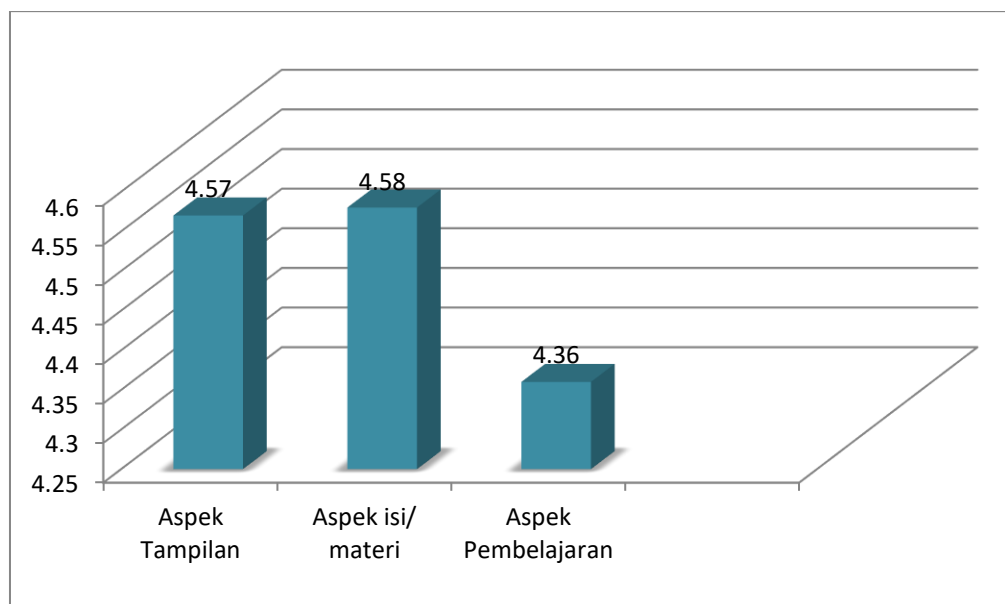


Gambar 2 Kualitas produk multimedia hasil ahli media

Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap validasi yang dilakukan oleh ahli media pada produk multimedia pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android yang dikembangkan layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

4) Model hasil uji lapangan awal

Uji coba kelompok kecil diberikan kepada 29 siswa di SMP N 3 Gubug. Setiap siswa yang memiliki *smartphone* android dibimbing untuk mengunduh aplikasi “Goo Football” di *PlayStore* kemudian menggunakan aplikasi tersebut selama 10 menit. Setelah menggunakan aplikasi dan mengerjakan latihan soal, siswa diberi angket yang berisi penilaian mengenai produk aplikasi yang telah dipakai. Setelah semua siswa selesai mengisi angket diadakan tanya jawab antara peneliti dengan siswa untuk mengetahui saran- saran perbaikan dan komentar siswa mengenai aplikasi pembelajaran teknik dasar sepakbola yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh melalui angket pada uji coba kelompok kecil

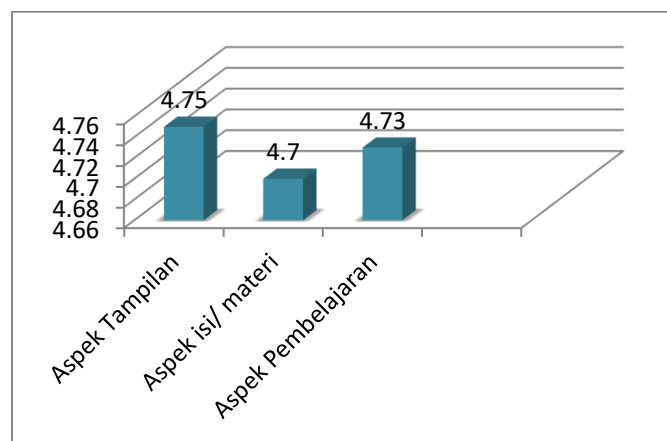


Gambar 3 Kualitas pengembangan aplikasi pada uji coba kelompok kecil

Ditinjau dari aspek tampilan, pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android ini yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” sebanyak 86,2%, dan kategori “Baik” sebanyak 13,8%. Penilaian siswa aspek isi/materi menunjukkan bahwa model pengembangan multimedia pembelajaran renang berbasis android memiliki kualitas yang “Sangat Baik” dengan rerata skor 4,57. Penilaian aspek pembelajaran pada uji coba kelompok kecil di bawah ini menunjukkan bahwa siswa menyatakan kualitas produk pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android yang dikembangkan dilihat dari aspek pembelajaran adalah “Sangat Baik” dengan presentase sebesar 100 %. Pengembangan dan pengujian produk pada uji coba kelompok kecil memperoleh saran yaitu dalam pengunduhan aplikasi siswa mengalami kesulitan dan harus masuk web baru bisa mendownload, perbaikan dilakukan mengunggah aplikasi ke playstore untuk memberikan kemudian kepada siswa dalam melakukan pengunduhan.

5) Model hasil uji lapangan utama

Uji coba kelompok besar dilakukan pada 232 Siswa Sekolah Menengah Pertama. Tujuan dilakukan uji coba kelompok besar adalah untuk mengetahui dan mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, kekurangan ataupun kesalahan yang ada pada produk aplikasi yang telah dibuat. Setiap siswa yang memiliki smartphone android dibimbing untuk mengunduh aplikasi “Goo FootBall” di PlayStore kemudian menggunakan aplikasi tersebut selama 10 menit. Setelah menggunakan aplikasi dan mengerjakan latihan soal, siswa diberi angket yang berisi penilaian mengenai produk aplikasi yang telah dipakai. Setelah semua siswa selesai mengisi angket diadakan Tanya jawab antara peneliti dengan siswa untuk mengetahui saran- saran perbaikan dan komentar siswa mengenai aplikasi pembelajaran Teknik daar sepakbola yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh melalui angket pada uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut:



Gambar 4 Kualitas pengembangan aplikasi pada uji coba kelompok besar

Data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar yang berkarakteristik sama dengan calon pengguna produk. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar merupakan data kualitas produk pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android yang meliputi aspek tampilan, aspek isi/ materi, dan aspek pembelajaran. Penilaian siswa pada aspek tampilan menunjukkan bahwa produk multimedia pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android memiliki kualitas multimedia yang “Sangat Baik” dengan rerata skor 4,75. Penilaian aspek tampilan pada kelompok besar terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran renang berbasis android yang dikembangkan ditinjau dari aspek tampilan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” sebanyak 86,2%, kriteria “Baik” sebanyak 10,7%, dan kriteria “Cukup” sebanyak 3,01%. Penilaian aspek isi/materi pada uji coba kelompok besar di bawah ini menunjukkan hasil penilaian yang diperoleh dari data uji coba kelompok besar terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android yang dikembangkan. Ditinjau dari aspek isi/ materi yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” sebanyak 88,36%, kriteria “Baik” sebanyak 4,31%, dan kriteria “Cukup” sebanyak 7,33%. Penilaian aspek pembelajaran pada uji coba kelompok besar di bawah ini menunjukkan hasil penilaian yang

diperoleh dari data uji coba kelompok besar terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android yang dikembangkan. Ditinjau dari aspek pembelajaran yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” sebanyak 93,1%, yang termasuk dalam kriteria “Baik” sebanyak 2,16%, dan yang termasuk dalam kriteria “Cukup Baik” sebanyak 0,43%.

6) Model akhir

Model akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk multimedia pembelajaran teknik dasar sepak bola berbasis Android yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=29) dan uji coba skala besar (N=232).

Hasil analisis data dari evaluasi ahli materi dan media didapat rata-rata masing-masing uji validasi materi 84% dan ahli media 96,6%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk multimedia pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis Android telah memenuhi kriteria sehingga layak digunakan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa Sekolah Menengah Pertama adalah kualitas produk aplikasi yang dilakukan oleh ahli materi telah memenuhi kriteria sangat baik,

Hasil analisis data uji coba skala kecil didapatkan persentase 91,8%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model multimedia aplikasi “Goo FootBall” ini telah memenuhi kriteria sangat baik. Sehingga dari uji coba skala kecil model layak digunakan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Gubug. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Gubug adalah dari semua aspek yang di uji coba yang ada, siswa dapat menggunakan aplikasi dengan baik. Secara keseluruhan model multimedia aplikasi “Goo FootBall” ini dapat diterima siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama) dengan baik, sehingga uji coba skala kecil model ini dapat digunakan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Gubug.

Pembahasan

Setelah melalui empat kali revisi berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar maka dapat diperoleh produk pengembangan multimedia pembelajaran renang berbasis android yang layak digunakan sebagai sumber belajar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Produk akhir setelah revisi pada uji coba skala besar tidak banyak mengalami perubahan produk baik dari segi isi ataupun tampilan. Hal ini dilakukan karena dari hasil pengamatan dan hasil penelitian produk dari revisi tahap I sampai uji coba skala kecil sudah mendapat penilaian produk baik.

Dari empat kali revisi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar maka dihasilkanlah sebuah produk akhir multimedia pembelajaran teknik dasar sepak bola berbasis android dengan nama “Goo football” yang dapat diunduh dengan mudah oleh guru maupun siswa di dalam playstore dan dapat digunakan sebagai sumber belajar pembelajaran sepakbola

di sekolah.

Di dalam aplikasi terdapat 5 menu utama yang terdiri dari sejarah, teknik dasar sepakbola, taktik, video pembelajaran teknik dasar, latihan soal. Dari setiap menu masih terdapat submenu di dalamnya. Isi dari submenu tersebut berisikan bahan materi ajar dan latihan soal yang dapat digunakan oleh siswa sebagai bahan unjuk kerja. Setelah selesai mengerjakan latihan soal nilai akan langsung muncul dan terupload secara otomatis dalam daftar nilai guru. Sehingga nantinya fitur ini dapat digunakan oleh guru untuk memantau nilai para siswa dalam satu kelas dan satu sekolah. Selain itu terdapat video pembelajaran yang memperjelas teknik gerakan yang telah dijabarkan di dalam submenu teknik. Video dilengkapi dengan slow motion berisikan keterangan langkah-langkah gerakan dari masing-masing secara terperinci.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan produk multimedia pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android pada penjasorkes di Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kabupaten Grobogan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa produk multimedia pembelajaran teknik dasar sepak bola berbasis Android layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Freeman, W. H. (1992). *Physical Education And Sport In A Changing Society* (4th ed.). Mac Millian Publishing Company.
- Hadi, S. (2004). *Metodologi Research Jilid 3*. Andi.
- Suharyanto. (2007). Pengembangan Animasi Komputer pada Pembelajaran Fisika SMA. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 8(1), 4358.
- Suka, & Budi Sri, H. (1995). *Model Pengembangan Pembinaan Olahraga Sepak Bola Usia dibawah 16 Tahun Pola Daur Ulang*. BPK.
- Sukatamsi. (2001). *Permainan Besar I Sepak Bola*. Universitas Terbuka.
- Timo, S. (2005). *Dasar Sepakbola Modern Untuk Pemain Dan Pelatih*. Percetakan Dioma.