

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Andorid Materi Teknik Dasar Sepakbola Pada Peserta didik SMP

Muhammad Alfin Apriliyanto¹, Ibnu Fatkur Royana²
email: Alfinapril98@gmail.com¹, ibnufatkuroyana@gmail.com²
Universitas PGRI Semarang

Abstract

Education is a learning process that takes place on an ongoing basis. Technological developments are currently developing very rapidly, all digital and modern. Football is a sport that is included in the school curriculum (SD, SMP, SMA). Basic technique is one of the foundations for someone to be able to play soccer. Efforts to increase students' understanding of basic soccer techniques that are in accordance with current technological developments, one of which is the development of basic soccer techniques, namely by developing android-based learning media. This study aims to determine the feasibility of android-based learning media on basic soccer technical material for junior high school students. The research method used in this research is the research and development (R&D) method. The subjects of this study were students at the Junior High School (SMP) level at SMP Negeri 3 Gubug, totaling 232 students. Data collection techniques in this study using observation techniques, questionnaires, interviews and documentation. The results of this study indicate that the development of this android-based learning media product produces a learning media product called "Goo Football" and has very good quality based on the validation results of material experts with a score of 84%, media experts 96% with questionnaire results on a small scale of 91, 8% and large scale 94.4%.

Keywords: *Android Learning Media , Basic Soccer Techniques, Development*

Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu proses belajar yang berlangsung secara berkelanjutan Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat semua serba digital dan modern Sepakbola adalah salah satu cabang olahraga yang masuk kedalam kurikulum sekolah (SD, SMP, SMA). Teknik dasar merupakan salah satu fondasi bagi seseorang untuk dapat bermain sepak bola. Upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai teknik dasar sepakbola yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini salah satunya dengan pengembangan mengenai teknik dasar sepakbola yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android pada materi teknik dasar sepakbola pada peserta didik jenjang SMP. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengembangan penelitian atau *Research dan Development* (R&D). Subjek penelitian ini yaitu peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 3 Gubug yang berjumlah 232 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan produk media pembelajaran berbasis android ini menghasilkan produk pemdia pembelajaran yang bernama "Goo Football" dan memiliki kualitas yang sangat baik berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan skor 84%, ahli media 96% dengan hasil kuesioner pada skala kecil 91,8% dan skala besar 94,4%.

Kata kunci: Media Pembelajaran Android, Teknik Dasar Sepakbola., Pengembangan

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu proses belajar yang berlangsung secara berkelanjutan. Berdasarkan Undang – undang nomor 2 tahun 2003 pasal 3 pendidikan mempunyai tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman /bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Perkembangan teknologi di era moderen yang sangat pesat memudahkan peserta didik untuk mengakses materi yang diinginkan. Hal tersebut menyebabkan banyaknya informasi-infromasi yang kurang valid dan juga banyaknya pengembangan teknologi informasi terutama berbasis teknologi Android banyak dikembangkan untuk membantu memudahkan pengaksesan informasi. Guna mencapai tujuan pendidikan tersebut yang dapat mnegikuti perkembangan era moderen ini perlu adanya pengoptimalan kemampuan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran terutama dalam hal memahami materi yang diberikan.

Sepakbola adalah salah satu cabang olahraga yang masuk ke dalam kurikulum sekolah formal dan informal. Hampir seluruh peserta didik di sekolah menyenangi permainan ini mulai dari tingkat SD, SMP, sampai peserta didik SMA karena permainan sepakbola sangat mudah di mainkan namun lebih menuntut keterampilan yang sangat kompleks (Fernando, 2018). Hal tersebut tentu membuat banyak kalangan menyukai cabang olahraga ini dan juga mempelajarinya. Teknik dasar merupakan salah satu fondasi bagi seseorang untuk dapat bermain sepak bola. Pengertian dari teknik dasar adalah 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). Berdasarkan hal tersebut tentu perlu adanya media pembelajaran untuk membantu memahami mengenai teknik dasar dalam

sepakbola.

Pengembangan media pembelajaran berbasis android dapat dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai teknik dasar sepakbola di era modern ini. Menurut Wijaya dalam (Apriliyanto, 2017) mengartikan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna. Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran sangat membantu guna mendorong peserta didik dalam proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran teknik dasar sepak bola berbasis android.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Tahapan dalam metode ini meliputi yaitu potensi masalah, pendataan, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk dan uji coba penggunaan. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Gubug dengan subjek penelitian ini yaitu guru penjasorkes dan peserta didik di SMP Negeri 3 Gubug yang berjumlah 29 peserta didik pada kelompok kecil dan 232 peserta didik pada kelompok besar. Sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber data kualitatif yang kemudian diubah menjadi data kuantitatif dengan tujuan untuk memberi gambaran mengenai kelayakan media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android yang telah dikembangkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Data kuantitatif yang terkumpul kemudian dianalisis dengan statistik deskriptif dan komparatif untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Analisis komparatif digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Sedangkan data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif. 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini menghasilkan pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi teknik dasar sepakbola yang ditujukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang kemudian diberi nama “*Goal Football*”. Aplikasi ini dapat didapatkan oleh siswa dengan cara mengunduh lewat aplikasi *playstore*. 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 ter *upload* 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 di jabarkan di dalam submenu teknik. Video dilengkapi dengan *slow motion* berisikan keterangan langkah-langkah gerakan dari masing-masing secara terperinci.

Kualitas Pengembangan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian dan validasi ahli materi mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis android ini dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan termasuk kedalam kategori baik dengan perolehan nilai rata-rata 3,45 pada aspek kualitas materi dan nilai rata-rata 4,05 pada aspek isi.

Tabel 1. Kualitas produk multimedia hasil validasi ahli materi

Aspek Penilaian	Ahli materi		Rerata	Kategori
	Tahap I	Tahap II		
Aspek kualitas materi pembelajaran	2,7	4,2	3,45	Baik
Aspek isi	3,9	4,2	4,05	Baik

Sedangkan pada tahap penilaian dan validasi ahli media menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini termasuk kedalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada aspek tampilan 4,8 dan pada aspek pemrograman memperoleh nilai rata-rata 4,6.

Tabel 2. Kualitas produk multimedia hasil validasi ahli media

Aspek Penilaian	Ahli media		Rerata	Kategori
	Tahap I	Tahap II		
Aspek tampilan	4,53	4,66	4,8	Sangat Baik
Aspek pemrograman	2,6	5,0	4,6	Sangat Baik

Pada tahap uji operasional dengan subjek peserta didik dari SMP Negeri 3 Gubuk dilaksanakan dalam dua kelompok yaitu kelompok kecil yang berjumlah 29 peserta didik dan juga kelompok besar yang berjumlah 232 peserta didik dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android ini termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 4,29 pada kelompok kecil dan 4,75 pada kelompok besar. Pada tahap ini aspek yang dinilai meliputi aspek materi atau isi, aspek tampilan dan aspek pembelajaran. Hal ini dikarenakan performa pengembangan media pembelajaran berbasis android yang dibuat telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada aspek tampilan telah dilengkapi dengan gambar, animasi, video dan terdapat latihan soal-soal. Pada aspek isi/materi terdapat materi-materi mengenai teknik dasar sepakbola dan taktik dalam permainan sepakbola. Dan pada aspek pembelajaran terdapat pembelajaran mengenai teknik dasar

sepakbola dan latihan soal yang telah disesuaikan dengan kesesuaian atau kebutuhan guru.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan produk media pembelajaran berbasis android materi teknik dasar sepakbola di SMP Negeri 3 Gubug dapat disimpulkan bahwa kualitas produk yang dihasilkan sangat baik dan layak untuk digunakan dengan hasil validasi ahli materi yang dihasilkan perolehan skor 84% dan ahli media 96% dengan hasil kuesioner pada skala kecil 91,8% dan skala besar 94,4%. Saran untuk peneliti selanjutnya sebaiknya dapat perlu adanya pengembangan lebih lanjut untuk digunakan dalam materi pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Apriliyanto, R. B. (2017) "Pengaruh Penerapan Alat Bantu Pull Buoy Dan Papan Luncur Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Bebas (Crawel Stroke) (Studi pada Siswa Kelas VII SMP .,," *Pahlawan Mojosari*, 05, hal. 172–197.

Fernando, R. (2018) "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Teknis Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Sepakbola," *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), hal. 1044.

Sukatamsi (2001) *Permainan Besar I Sepakbola*. Jakarta: Universitas Terbuka.