

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENJAS MATERI SEPAK BOLA

BERBASIS ANDROID FOOT TEST

Agil Wicaksono

Email: Wicaksonoagil04@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

The background to this study is students' fears about conducting internship programs in schools. This is due to the discovery of some students or students who are disactive in learning of program. The final result from this research was to determine the development and feasibility from an Android-based physical education learning medium, 'Foot-test', as an acceptable medium for learning soccer material in SMA N 1 Mayong. The research uses research and development methodologies with qualitative and quantitative data. The sampling method adopts quota sampling. The criteria for determining the sample for this study were 190 SMA N 1 Mayong class XI and XII students. The techniques for collecting data in this study were questionnaires to respondents, observation, and documentation

Keyword: *Media application, basic technique, soccer.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keresahan mahasiswa ketika melaksanakan program praktik magang di sekolah, dikarenakan ditemukannya beberapa siswa/siswi yang kurang memiliki minat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media pembelajaran Penjas Materi Sepak Bola Berbasis *Android "Foot-test"* dapat diterima sebagai media belajar materi sepak bola di SMA N 1 Mayong. Penelitian ini menerapkan metode *Research & development*, dengan menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. *Quota sampling* adalah eknik sampling yang digunakan pada penelitian ini. Ciri atau lingkup dalam menentukan sampel penelitian ini adalah siswa/siswi SMA N 1 Mayong Kelas XI dan XII dengan jumlah 190 siswa/siswi. Metode dalam mengumpulkan data pada karya ilmiah ini menggunakan angket untuk para responden, observasi, dan dokumentasi. Observasi adalah sebuah rangkaian kegiatan yang saling berhubungan, suatu kegiatan yang tersrtuktur dari beberapa rangkaian jasmani dan rohani (Muhammad Syahroni 2019). Pada tahap analisis data, data kuantitatif didapatkan dari hasil jawaban angket para responden dan data kualitatif didapat dari saran atau masukan dari para responden.

Kata Kunci: Media Aplikasi, Teknik dasar, Sepakbola.

PENDAHULUAN

Kegiatan yang melibatkan tubuh tentunya mempengaruhi bugar atau tidaknya seseorang, yang mana kegiatan yang dilaksanakan secara terus menerus tersebut tentunya memiliki efektivitas kestabilan yang nantinya akan berpengaruh besar dan signifikan terhadap kebugaran jasmani seseorang (M Rosyif Al Baihaqi 2022). Termasuk Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga paling populer di dunia (Husnul Hadi 2022). Adapun pertandingan sepakbola memiliki tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke gawang musuh supaya menjuarai pertandingan setara dengan opini A. Luxbacher Pertandingan sepak bola dimainkan oleh 2 tim yang tiap-tiap tim menjaga sebuah gawang dan mencoba membobol gawang musuh. Tim yang jumlah gol lebih unggul dari lawannya pada pertandingan sepak bola dikatakan sebagai pemenangnya. Waktu 45 menit x 2 atau 90 menit dengan waktu istirahat dari babak 1 ke babak 2 sekitar 10 – 15 menit adalah waktu dimainkannya pertandingan sepakbola. (I Wayan Ade Bayu Suta 2021).

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan tantangan terhadap pengajar atau guru untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif demi meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik dari sebelumnya.

Dunia pendidikan kini memasuki era perkembangan teknologi dan media yang pesat. Kini, pemanfaatan teknologi dan media dalam dunia pendidikan dapat menunjang kinerja system belajar mengajar. Dalam pembelajaran khususnya sepakbola, penggunaan media untuk belajar dapat membuat siswa/siswi lebih giat dalam belajar dan lebih memahami poin penting terhadap apa yang dipelajari. Kemajuan dalam bidang teknologi yang semakin mutakhir di era globalisasi sekarang tidak mampu dihindari lagi efeknya akan dunia pendidikan. Tekanan global mendorong dunia pendidikan untuk senantiasa beradaptasi dengan teknologi yang berkembang dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, khususnya penyetaraan pemakainya dalam dunia pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar. (Danang Aji Setyawan 2021) Diharapkan penelitian ini dapat mempermudah siswa/siswi dan pengajar/guru dalam proses belajar mengajar khususnya pada materi sepak bola.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) itu sendiri membuat pengajar atau guru terdorong untuk menghasilkan atau membuat media pembelajaran yang lebih modern terutama berbasis android. Menurut (Hermawan S 2011), Android merupakan salah satu OS (*Operating System*) *handphone* yang berkembang diantara OS lainnya yang sedang dikembangkan seperti *Windows Mobile, iPhone OS, Symbian* dan lainnya. Namun, system operasi ini memprioritaskan pembuatan sendiri tanpa menyadari kapasitas dari media pihak ketiga.

Peneliti berencana melakukan penelitian dengan mengembangkan sebuah media aplikasi sebagai pendamping pembelajaran yang dimaksudkan demi meningkatkan minat dan menumbuhkan rasa ketertarikan siswa/siswi terhadap isi dan konsep yang akan dipaparkan oleh pendidik hingga bagaimana kemudian tujuan proses belajar mengajar tersebut dapat tercapai. Hasil pengamatan pada waktu observasi saat pembelajaran berlangsung, terlihat sekali beberapa siswa/siswi dari SMA N 1 Mayong yang kurang aktif dan seperti kurang tertarik dalam praktik pembelajaran. Terlihat juga beberapa siswa/siswi yang memilih untuk berada di sisi lapangan dan hanya menonton teman-temannya yang lain mempraktekkan apa yang diajarkan. Bahkan murid-murid kurang mengerti bahan ajar yang dipaparkan oleh guru sekalipun murid-murid yang aktif.

Berakar dari permasalahan Peneliti melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Pembelajaran Penjas Materi Sepakbola Berbasis Android *Foot-test*” sehingga dibutuhkan kajian yang lebih mendalam. Maka dari itu, penelitian ini nantinya akan diketahui mengenai pengembangan dan menakar layaknya media pembelajaran berbasis android *Foot-test* bagaimana dapat digunakan dan di terima sebagai media belajar materi sepak bola di SMA N 1 Mayong.

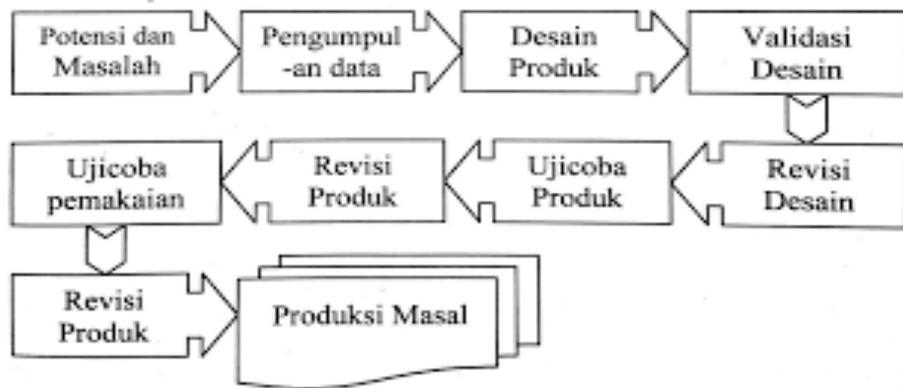
METODE

Pengembangan alat pembelajaran berbasis *audio visual* ini memakai metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). (Melisha 2016) mengatakan bahwa “penelitian dasar atau murni yaitu penelitian yang berusaha mendapatkan pengetahuan baru yang belum diketahui sebelumnya, sedangkan penelitian terapan untuk memecahkan masalah-masalah praktis dalam kehidupan”. Jadi, penelitian dan pengembangan adalah

penelitian yang bertujuan kepada menciptakan sebuah media baru dan menguji tingkat keberhasilan media tersebut.

Alur dari pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini di adaptasi dari metode adapun dicontohkan oleh Sugiyono. Adapun siklus yang penggunaan dalam alur pengembangan ini diamati oleh peneliti layaknya seperti diagram alir yang dijelaskan seperti dibawah ini:

Gambar 1 Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development*



Sumber: (Sugiyono 2017)

Penelitian dan pengembangan merupakan tahapan dalam karya ilmiah dengan tujuan memperoleh sebuah media spesifik, lalu menakar kelayakan media. Tahapan atau model yang dikembangkan terdiri dari sepuluh tahapan mulai dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk skala kecil, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal.

Menurut (Zuriah 2019), Populasi adalah kumpulan data yang mempengaruhi peneliti dalam rentang dan waktu tertentu. Sedangkan sampel, Menurut (Denny Affandi, Nining Sofiati 2019) Sampel adalah sebuah lingkup orang atau kelompok sebagai subjek penelitian yang dapat diraih dan memiliki sifat yang mirip dengan lingkup orang atau kelompok yang sampelnya diambil.

Untuk mendapatkan informasi yang akurat sekaligus jelas melalui pengambilan nilai maka dibutuhkan juga alat pengambilan nilai yang layak. Maka dari itu, agar mendapat informasi yang akurat dan jelas maka peneliti akan menggunakan angket sebagai acuan untuk mendapatkan informasi yang akurat dari para ahli materi, media, dan responden yaitu

siswa. Angket adalah instrument dalam pengambilan data yang nantinya akan menjawab sebuah pernyataan/pertanyaan dari pokok-pokok karya ilmiah.

Menurut Sugiyono dalam (Raharjo 2013), Angket penelitian adalah teknik untuk mengumpulkan data yang dipakai dengan mengajukan seperangkat pernyataan/pertanyaan secara tertulis kepada subjek penelitian untuk dijawab.

Pada validasi media diberikan kepada validator yang ahli dalam bidang media dan materi untuk mendapatkan saran dan masukan. Angket validasi dipakai guna mengetahui tolak ukur dan sejauh mana media *Foot-Test* dapat dipergunakan. Untuk lembar Angket yang diberikan kepada validator ahli setiap bidang memakai skala *likert* yaitu parameter psikometrik yang biasa dipakai dalam daftar pertanyaan menurut (Mulyatiningsih 2012) dengan empat pilihan sebagai berikut: Layak, Sangat baik, Cukup baik, Sangat kurang.

Hasil penilaian dari ahli media, materi, dan responden atau siswa terhadap aplikasi pembelajaran kemudian akan dianalisis, untuk menganalisis data dari kuesioner skala *Likert* dengan mengajukan sejumlah kalimat atau kata dan item positif dan negative. Dengan menjawab pernyataan, dapat memilih item sebagai tanggapan, termasuk: 4 (layak), 3 (sangat baik), 2 (cukup baik) dan 1 (sangat kurang).

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Mayong, Dikarenakan jumlah Siswa/Siswi dari SMA Negeri 1 Mayong yang luas dan dengan keterbatasan dan kebijakan yang ada, maka peneliti akan mengambil sampel dari penelitian ini yang melibatkan siswa/siswi kelas X, XI dan XII sebanyak kurang lebih 190 siswa/siswi.

PEMBAHASAN DAN HASIL

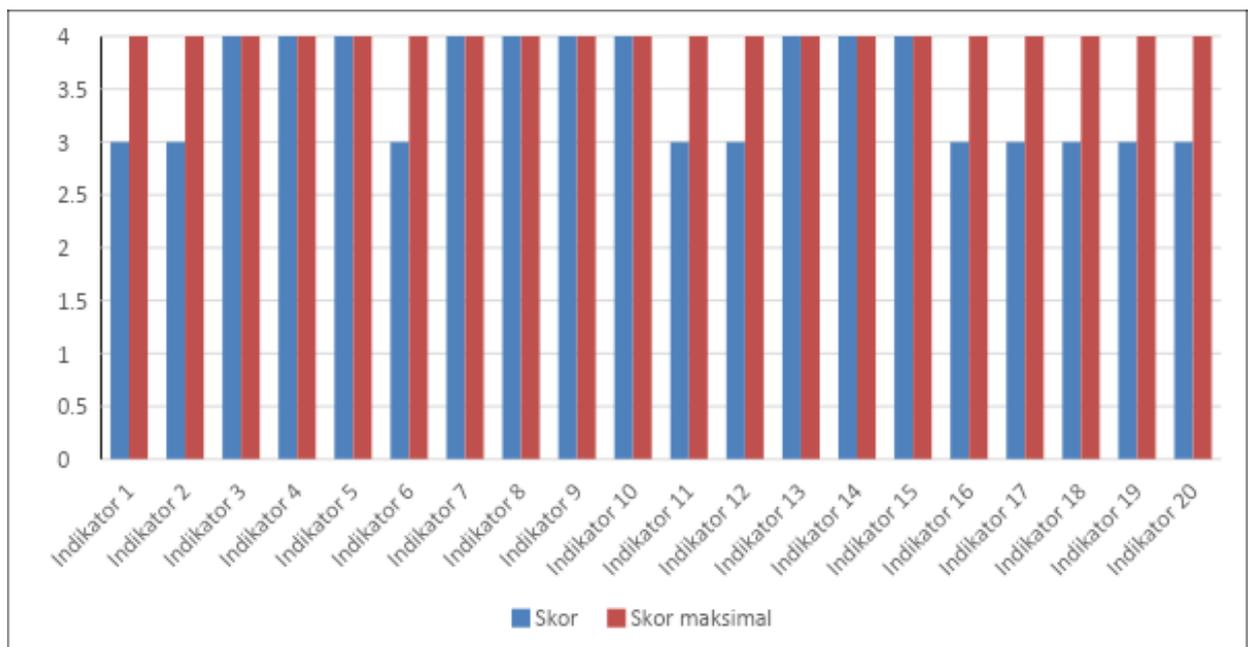
Penelitian dilaksanakan di SMA N 1 Mayong Desa Sengon Bugel Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Waktu dalam penelitian ini kurang lebih memakan waktu 4 minggu dimulai dari bulan Juli dan berakhir pada bulan Agustus 2022. Adapun responden dalam karya ilmiah ini adalah murid-murid kelas XI dan XII yang berjumlah 190 murid. Teknik sampling yang dipakai pada penelitian kali ini yaitu *quota sampling* dengan kriteria Siswa/siswi kelas XI dan kelas XII. Lembar dengan isi pertanyaan/pernyataan seputar media adalah teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Isi dalam angket tersebut adalah pertanyaan-pertanyaan untuk menilai produk yang dihasilkan. Pada pengambilan data uji coba skala kecil melibatkan 63 siswa/siswi yang di bagi menjadi 2 kelas yaitu kelas XII IPS 5

yang berisi 31 siswa/siswi dan kelas XI IPS 2 yang berisi 32 siswa/siswi. Pada pengambilan data uji coba skala besar melibatkan 127 siswa/siswi yang dibagi menjadi 4 kelas yaitu yaitu kelas XII IPS 5 dengan total 31 siswa/siswi, kelas XI IPS 2 dengan total 32 siswa/siswi, kelas XII IPS 4 dengan total 34 siswa/siswi, dan kelas XI MIPA 4 dengan total 30 siswa/siswi. Jumlah keseluruhan adalah 6 kali pertemuan.

Hasil

Pada tahap validasi ahli materi, memperoleh penilaian sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Validator ahli materi memberikan saran dan komentar yaitu bagaimana jika nama dari media yang dikembangkan dirubah dikarenakan media yang dikembangkan adalah media untuk pembelajaran bukan media untuk melakukan tes. Namun, validator mengembalikan lagi kepada dosen pembimbing apakah harus dirubah atau tidak. Setelah melakukan konsultasi mengenai nama dari media pembelajaran ini akhirnya diputuskan untuk tetap menggunakan nama yang sama. Jumlah penilaian angket keseluruhan dari 20 pertanyaan diberikan peneliti yang berisi jawaban sangat kurang, cukup baik, baik, dan layak yaitu 70 dengan persentase 87,5% dengan keterangan layak, dapat digunakan tanpa revisi.

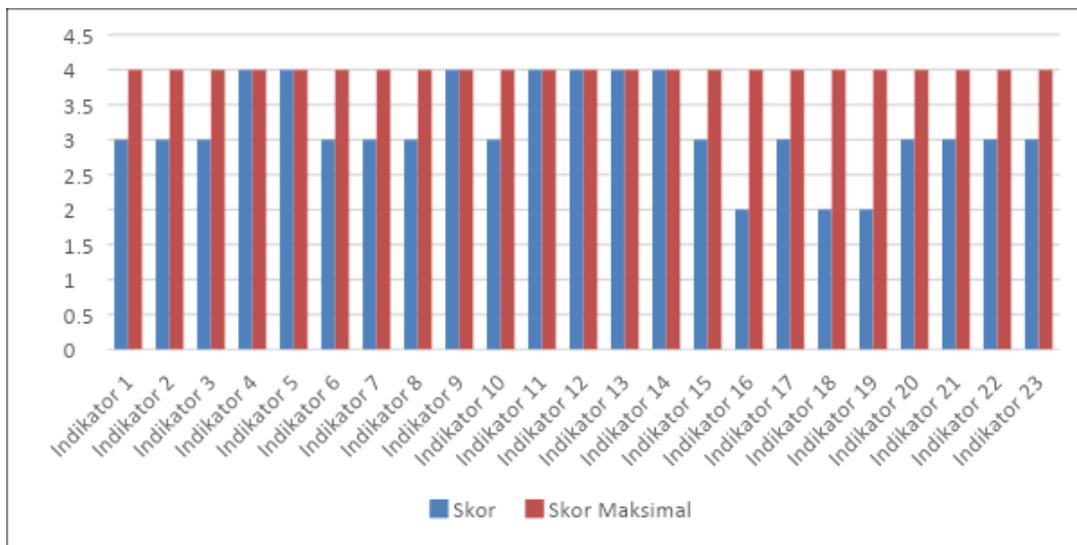
Gambar 2 Hasil Validasi Ahli Materi



Pada tahap validasi ahli media, mendapatkan penilaian dengan keterangan layak, dapat

digunakan tanpa revisi. Validator ahli media memberikan komentar dan saran yaitu agar tombol “Next” pada tampilan awal diganti dengan “Main Menu”, Pada tampilan “Main Menu” ditambahkan latar belakang yang menarik, menambahkan efek suara pada tiap tombol, dan ikon sub menu dibuat lebih menarik. Hasil validasi media yang dilakukan mendapatkan hasil keseluruhan yaitu 73 dengan persentase 79,3%. Dengan kategori layak, dapat digunakan tanpa revisi.

Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Materi



Pada tahap uji coba dengan responden siswa/siswi dilaksanakan 2 tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil melibatkan 63 responden siswa/siswi SMA N 1 Mayong untuk mengisi angket yang dibagikan penulis. Hasil uji coba skala kecil yang dilakukan mendapatkan persentase 74,86% yang artinya media pembelajaran cukup valid dengan keterangan dapat digunakan dengan revisi di SMA N 1 Mayong. Untuk masukan atau saran dari responden yaitu: a) memindahkan menu *Dribbling* ke menu pembelajaran 2, b) menambahkan menu sejarah sepak bola di Indonesia.

Tabel 1 Hasil uji coba skala kecil

Indikator	Nilai	Keterangan
1	72,22 %	SANGAT VALID

2	71,03 %	SANGAT VALID
3	72,61 %	CUKUP VALID
4	73,01 %	CUKUP VALID
5	70,63 %	CUKUP VALID
6	72,61 %	CUKUP VALID
7	77,38 %	SANGAT VALID
8	76,19 %	SANGAT VALID
9	71,42 %	CUKUP VALID
10	73,81 %	CUKUP VALID
11	69,84 %	CUKUP VALID
12	76,19 %	SANGAT VALID
13	80,15 %	SANGAT VALID
14	82,14 %	SANGAT VALID
15	78,17 %	SANGAT VALID
16	84,52 %	SANGAT VALID
17	74,60 %	CUKUP VALID
18	77,77 %	SANGAT VALID
19	70,23 %	CUKUP VALID

20	72,61 %	CUKUP VALID
Rata-rata	74,86 %	CUKUP VALID

Untuk uji coba skala besar, peneliti memberikan angket yang diisi dan melibatkan 127 responden siswa/siswi SMA N 1 Mayong. Dari uji coba skala besar memperoleh persentase yaitu 75,91% yang dimana hasil uji coba skala besar angkanya meningkat jika dibandingkan uji coba skala kecil. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* "Foot-test" layak diterapkan andaikata sebagai sarana belajar materi sepak bola di SMA N 1 Mayong. Untuk masukan atau saran dari responden yaitu: 1) perubahan warna pada isi menu pembelajaran, 2) penambahan menu *about*.

Tabel 2. Hasil uji coba skala besar

Indikator	Nilai	Keterangan
1	71,85 %	CUKUP VALID
2	71,06 %	CUKUP VALID
3	77,56 %	SANGAT VALID
4	74,21 %	CUKUP VALID
5	72,83 %	CUKUP VALID
6	72,83 %	CUKUP VALID
7	78,54 %	SANGAT VALID

8	79,53 %	SANGAT VALID
9	69,09 %	CUKUP VALID
10	75,98 %	SANGAT VALID
11	74,02 %	CUKUP VALID
12	75,98 %	SANGAT VALID
13	81,69 %	SANGAT VALID
14	81,69 %	SANGAT VALID
15	76,57%	SANGAT VALID
16	79,53 %	SANGAT VALID
17	73,43 %	CUKUP VALID
18	79,92 %	SANGAT VALID
19	72,24 %	CUKUP VALID
20	79,53 %	SANGAT VALID
Rata-rat a	75,91 %	SANGAT VALID

Setelah dilakukan serangkaian uji coba dan beberapa kali revisi dan media pembelajaran ini mendapatkan hasil yang dikatakan “layak” maka selanjutnya aplikasi

di unggah ke internet agar dapat dimanfaatkan dan digunakan secara massal dengan alamat atau *link* sebagai berikut:1) <https://tinyurl.com/5y2umxzu> 2) https://www.mediafire.com/file/joydyzcbgm0vrc/FootballTest_%25281%2529.apk/file

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Adapun kesimpulan yang bisa dipetik dari hasil analisis dan konfirmasi pendapat penulis, dengan mengacu pada hasil analisis di atas, maka peneliti berusaha mengambil kesimpulan seperti dibawah ini:

1. Mengacu pada data hasil uji coba skala besar (aspek kegunaan indikator nomor 19) pengembangan media aplikasi "*Foot-test*" dikatakan cukup menarik kalau difungsikan sebagai sarana dalam sarana belajar mengajar materi sepak bola khususnya di SMA N 1 Mayong.
2. Mengacu pada data hasil daripada verifikasi pakar, hasil uji coba skala kecil, hasil uji coba skala besar dan beberapa kali melalui perbaikan berdasarkan masukan dari beberapa pakar juga responden media aplikasi "*Foot-test*" dikatakan layak digunakan dan diterima sebagai sarana media pembelajaran materi sepak bola khususnya di SMA N 1 Mayong.

SARAN

Berdasarkan penelitian dan hasil kesimpulan mengenai pengembangan pembelajaran penjas berbasis android "*foot-test*" selanjutnya penulis dapat memberi masukan atau saran sebagai berikut:

1. Materi dan video pembelajaran didalam aplikasi diperbanyak lagi agar menambah wawasan.

2. Memperluas jangkauan agar dapat digunakan selain *handphone* yang berbasis *android*.

DAFTAR PUSTAKA

- Danang Aji Setyawan, Pandu Kresnapati, Buyung Kusumawardhana, Tubagus Herlambang. 2021. *Pengembangan Aplikasi Tes Kondisi Fisik Olahraga Futsal Berbasis Android*. Seminar Nasional Hasil Penelitian, Semarang: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.
- Denny Affandi, Nining Sofiati. 2019. "Dampak Sistem Bonus Dan Tarif PT. GOJEK Terhadap Kualitas Pelayanan Transportasi Berbasis Online "GOJEK" (Studi Kasus Terhadap Driver Gojek Di Daerah Kampus UII Jalan Kaliurang Km 14 Sleman D. I. Yogyakarta)." *Jurnal Enersia Publika*, Vol. 3, No. 1. 21.
- Hermawan S, Stephanus. 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Husnul Hadi, Muh Isna Nurdin Wibisana, Nur Azis Rohmansyah. 2022. "Hubungan Antara Hidrasi dan Kualitas Tidur dengan Kebugaran Jasmani pada Atlet Sepak Bola u-16 SSB Rorema Kendal." *Journal of Physical Activity and Sports* 137.
- I Wayan Ade Bayu Suta, dkk. 2021. "Survei Alat Dan Fasilitas Olahraga Klub Sepak Bola Di Kabupaten Badung Tahun 2021." *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan*, Volume 9 Nomor 3 80.
- M Rosyif Al Baihaqi, Muh Isna N W, Tubagus Herlambang. 2022. "Hubungan antara Hidrasi dan Kualitas Tidur dengan Kebugaran Jasmani pada Atlet Sepakbola U-16 SSB Rorema Kendal." *Jurnal Spirit Edukasia* 193.
- Melisha. 2016. "Metode Penelitian Pengembangan" *Tugas Metodologi Penelitian*. Bengkulu: Melisha, 6.
- Muhammad Syahroni, Galih Dwi Pradipta, Buyung Kusumawardhana. 2019. "Analisis Pembinaan Prestasi terhadap Manajemen Olahraga Sekolah Sepakbola (SSB) Se-Kabupaten Pati Tahun 2019." *Journal of Sports Science and Education* 87.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Raharjo, Sahid. 2013. *Metodologi* . 4.
<https://www.konsistensi.com/2013/04/angket-sebagai-teknik-pengumpulan-data.html>.
- sugiyono. 2017. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zuriah. 2019. "2009." *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Keterlibatan Akademik pada Siswa Yatim atau Piatu di SMA Negeri 2 Kota Bengkulu* 58.

