

**PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN *SHOOTING* FUTSAL MELALUI MEDIA
APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA USIA 14 – 18 TAHUN**

E-Journal

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Ghanda Farrell Ibrahim

13602241036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2018

PENGESAHAN

E-Journal dengan judul “Pengembangan Model Latihan *Shooting* Futsal Melalui Media Aplikasi Berbasis Android pada Usia 14 – 18 Tahun” yang disusun oleh Ghanda Farrell Ibrahim, NIM 13602241036 ini telah disetujui oleh pembimbing dan penguji utama.

Yogyakarta, 26 Desember 2018

Penguji Utama

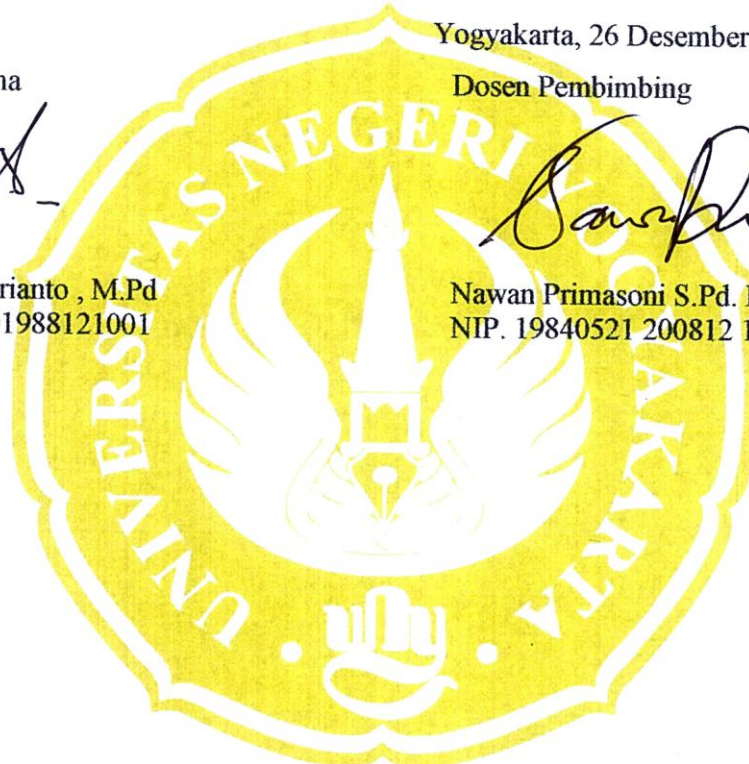


Drs. Subagyo Irianto, M.Pd
NIP. 196210101988121001

Dosen Pembimbing



Nawan Primasoni S.Pd. Kor. M.Or.
NIP. 19840521 200812 1 001



PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN *SHOOTING* FUTSAL MELALUI MEDIA APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA USIA 14 – 18 TAHUN

THE DEVELOPMENT OF FUTSAL SHOOTING EXERCISES MODEL THROUGH AN ANDROID-BASED APPLICATION AT THE AGE FROM 14 UNTIL 18 YEARS

Oleh: Ghanda Farrel Ibrahim, Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga/Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Yogyakarta
ghandaibrahim@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi berbasis android bernama “*Futsal Courses*” yang dapat digunakan oleh pelatih sebagai panduan dan media pengembangan variasi latihan *shooting* futsal yang dapat diterapkan kepada pemain.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Pengembangan media latihan ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: Pengumpulan informasi, menganalisis hasil informasi dan produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk awal, validasi ahli dan revisi pertama, uji coba produk dan revisi kedua, serta pembuatan produk akhir. Subjek uji coba adalah mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga konsentrasi sepakbola, pelatih dan pemain futsal yang terdiri dari uji coba kelompok kecil sejumlah 25 orang serta uji coba kelompok besar sejumlah 50 orang. Instrumen dan teknik sampling yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian dan pengembangan ini berupa angket dan *purposive sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Futsal Courses* berbasis android layak digunakan sebagai panduan dan pengembangan variasi latihan *shooting* bagi pelatih. Hal ini ditunjukkan dari akhir penilaian dari ahli media dan ahli materi dinyatakan layak setelah melewati beberapa tahapan revisi dan perbaikan yaitu penambahan isi konten dan data profil, penambahan penjelasan pada *coaching point*, penggunaan bahasa asing yang diperjelas dan perbaikan pencahayaan pada video aplikasi, Hasil uji coba kelompok kecil mendapat kategori “Baik” dengan persentase 80,7% dan hasil uji coba kelompok besar mendapat kategori “Baik” dengan persentase 82%.

Kata Kunci: *Aplikasi, Futsal Courses, Shooting*

Abstract

The purpose of this research is to produce an android based application called ‘Futsal Courses’ that could be used by coaches as guideline and media to develop a variety of futsal shooting exercises that can be applied to player.

This is a research and development project. This development of exercises media is carried out in several stages; those are: information gathering, analysis of information and product, initial product development, validation and first revision, product testing and the second revision, and product finishing. The subjects of this product are undergraduate students of Sport Coaching Education especially football, futsal players and their coaches, and gather them all into a small group consisting of 25 people. Also divided into a bigger group that consists 50 people. The instrument and sampling techniques used were questionnaires and purposive sampling.

The result of this research indicated that this kind of application is good to be used as a guideline and the development of various shooting exercises for coach. This is proven by final result assessment from the media experts and material expert was eligible after going through several stages of revision and improvement, those are: adding content and profile data, adding explanations to the coaching point, using clearly foreign languages and improving video lighting on the application. The test result of the small group was categorized as ‘Good’ with a percentage 80,7%, and the result of big group was also categorized as ‘Good’ with a percentage 82%.

Keywords: *Application, Futsal Courses, Shooting.*

PENDAHULUAN

Futsal merupakan olahraga yang masih berkembang dan sedikit demi sedikit mulai melekat dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Olahraga futsal hampir mirip dengan permainan sepakbola apabila dilihat dari teknik dasar permainan. Secara umum permainan futsal hampir sama dengan sepakbola yaitu bermain dengan kaki ke kaki. Perbedaan dalam permainan ini ialah ukuran lapangan, jumlah pemain, berat bola dan aturan dalam permainan termasuk waktu pertandingan dalam futsal. Menurut Justinus Lhaksana, (2011: 13) permainan futsal dapat dikatakan hampir mirip dengan permainan sepakbola. Futsal sendiri diciptakan oleh Juan Carlos Ceriani di Ota Montevideo, Uruguay ada tahun 1930.

Seperti halnya sepakbola olahraga futsal juga memiliki teknik dasar. Teknik dasar sangat penting untuk menunjang sebuah performa atlet atau pemain. Dalam salah satu kursus lisensi yang diselenggarakan di Yogya, Instruktur Efraim mengatakan ada perbedaan mengenai teknik dasar antara sepakbola dan futsal. Dalam keterangannya tersebut disebutkan bahwa *heading* tidak termasuk dalam teknik dasar futsal. Terdapat 5 teknik dasar yaitu *passing*, *control*, *dribbling*, distribusi (*goalkeeping*) serta *shooting*. Salah satu teknik dasar yang sangat penting adalah *shooting*. Teknik *passing*, *control* dan *dribbling* memang merupakan teknik yang sering dilakukan saat pertandingan tetapi sehebat apapun permainan futsal, mencetak gol tetap menjadi tujuan utama. Dan teknik terakhir dalam proses mencetak gol adalah *shooting*. Semakin banyak mencetak gol maka semakin besar peluang menang, maka semakin dekat dengan prestasi. Hal itu menyatakan bahwa teknik menembak atau *shooting* merupakan teknik yang sangat penting untuk mencapai kemenangan tim.

Tujuan dan sasaran latihan harus diselaraskan dengan perkembangan usia pada atlet. Sehingga hal yang paling penting diketahui seorang pelatih adalah menerapkan sebuah program latihan kepada kelompok pemain ataupun atlet dengan usia yang tepat. Menurut Sukadiyanto (2010), karakteristik mengenai tujuan latihan dan kesiapan anak pada usia 11 sampai 13 tahun adalah pengayaan keterampilan gerak, penyempurnaan teknik dan persiapan untuk meningkatkan latihan. Sedangkan pada usia 14 sampai 18 tahun yaitu mengenai peningkatan latihan, memasuki latihan khusus sesuai cabang olahraga yang digeluti serta frekuensi kompetisi harus diperbanyak.

Semakin berkembangnya zaman, pelatih-pelatih dalam suatu cabang olahraga dituntut untuk terus maju dan terus berinovasi. Dunia olahraga juga menjadi bagian dari dunia yang terkena dampak kemajuan teknologi. Di bidang prestasi tentu pelatih sangat memegang peranan penting dalam menuju prestasi maksimal atlet, pemain atau sebuah tim. Pelatih yang mahir mengkolaborasi antara ilmu

pengetahuan dan teknologi akan menjadi pelatih yang bernilai lebih dan banyak dicari. Pemerintah Indonesia sendiri juga sudah bergerak untuk meningkatkan kualitas keolahragaan nasional bersamaan dengan kemajuan teknologi. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional pada pasal 74 ayat 1 disebutkan bahwa Pemerintah, pemerintah daerah, dan atau masyarakat melakukan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara berkelanjutan untuk memajukan keolahragaan nasional. Salah satu contoh teknologi baru yaitu berupa perangkat lunak (*software*) aplikasi.

Fakta yang terjadi di lapangan sekarang adalah kurangnya pemanfaatan teknologi sederhana sebagai media latihan yang dilakukan oleh beberapa pelatih. Kebanyakan pelatih masih terlalu mengandalkan model latihan dari pelatih-pelatih terdahulu. Dengan model latihan yang tidak variatif terkadang membuat pemain mengalami penurunan gairah latihan maupun motivasi. Menurut Primasoni (2012:127) motivasi dapat dipandang sebagai fungsi, berarti motivasi berfungsi sebagai daya penggerak dari dalam individu untuk melakukan aktivitas tertentu dalam mencapai tujuan. Tanpa motivasi, pemain akan setengah-setengah dalam menjalankan latihan. Salah satu solusi dari hal tersebut adalah mengembangkan variasi dalam latihan. Hal ini dapat dilakukan jika memanfaatkan media latihan berbasis teknologi salah satunya yaitu *smartphone*. Padahal zaman sekarang sudah ada *smarthphone*, teknologi sederhana yang dapat dimanfaatkan sebagai media untuk latihan. Fakta lainnya adalah terkadang pelatih amatir ingin segera memperoleh hasil dan melupakan hal-hal dasar yang harus dikuasai penuh oleh pelatih. Contohnya adalah pengetahuan tentang prinsip-prinsip latihan. Dalam beberapa kasus yaitu tentang prinsip latihan teknik. Padahal pengetahuan tersebut sangat penting demi menunjang penerapan teknik yang benar. Tidak sedikit juga pelatih yang belum memahami penerapan latihan yang tepat dengan usia pemain ada. Seperti kebanyakan model latihan *shooting* yang tidak disesuaikan dengan usia atlet. Terlebih lagi pada usia 14 tahun keatas, latihan belum disesuaikan dengan kondisi pertandingan. Seharusnya pada usia tersebut, latihan sudah mengalami peningkatan.

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Salah satunya di SMA yang memiliki Kelas Khusus Olahraga yaitu SMA Negeri 1 Lendah, Kulonprogo, DIY. Coach Danu mengatakan bahwa model latihan *shooting* yang digunakan adalah dimulai pada latihan dasar dahulu yaitu bola diam. Pembetulan teknik ditekankan pada tahap ini. Kemudian dilanjutkan dengan model latihan *shooting* bola jalan, dimulai dengan ada rintangan, ada lawannya serta bola dari sudut dengan penekanan

yang lebih keras. Peningkatan akan dilakukan jika atlet sudah menguasai tahap teknik yang benar. Variasi model latihan *shooting* lainnya adalah *game situation* 2 sisi lapangan dengan penyelesaian akhir *shooting*. Tidak jauh berbeda Coach Ilham dari MAN 3 Sleman menuturkan bahwa model latihan *shooting* dimulai dari bola diam, meningkat ke tahap bola jalan dengan *wallpass* kemudian *shooting* serta dimulai dengan beberapa variasi *passing* kemudian dituntaskan dengan *shooting*. Wawancara juga dilakukan pada beberapa pelatih mengenai prinsip teknik *shooting*. Kebanyakan hanya menjawab mengenai kekuatan kaki, perkenaan kaki serta pandangan pemain. Seperti pada sebuah kasus dimana Coach Indra Sjafrin dalam sebuah pelatihan menanyakan kepada audien yang mayoritas menjadi pelatih tentang salah satu prinsip teknik *shooting*, yaitu pandangan. Hampir setengah audien yang berjumlah sekitar 60 orang, salah menjawab. Padahal hal tersebut sangat mendasar. Maka dari itu untuk menyempurnakan teknik *shooting*, pelatih wajib memahami pengetahuan tentang prinsip teknik menembak.

Hasil yang diperoleh dari observasi dan wawancara, bahwa kebanyakan model latihan *shooting* terbilang hampir sama dengan latihan-latihan pada usia dibawahnya. Variasi latihan terkadang menjadi problematika umum pada usia tertentu khususnya usia diatas 14 tahun. Yang seharusnya pada tahap usia ini latihan sudah memasuki tahap latihan khusus dan peningkatan latihan. Selain itu, sangat penting pada tahap ini latihan harus disesuaikan dengan kondisi pertandingan. Pengetahuan beberapa pelatih tentang prinsip teknik *shooting* masih kurang. Padahal pengetahuan tentang hal ini sangatlah penting.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk mencoba mengkolaborasi ilmu pengetahuan dengan teknologi. Melihat bagaimana pentingnya teknik *shooting* bola dalam futsal menjadi vital untuk mencapai kemenangan dengan dibarengi latihan yang tepat sesuai dengan keadaan pertandingan sesungguhnya. Maka peneliti mencoba mengembangkan model latihan *shooting* melalui media teknologi aplikasi *android* untuk cabang futsal usia 14 – 18 tahun.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) untuk menghasilkan sebuah aplikasi berbasis android sebagai media pengembangan latihan *shooting* futsal usai 14 – 18 tahun bernama “Futsal Courses” yang nantinya dapat digunakan oleh pemain dan pelatih futsal. Media latihan ini berisi tentang materi *shooting* futsal termasuk teori para ahli tentang prinsip teknik *shooting* dan video variasi latihan *shooting* beserta

analisis geraknya yang sudah tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media yaitu dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan April 2018 sampai bulan Mei 2018 dan dilaksanakan di tiga tempat berbeda, pelaksanaan awal dilaksanakan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, selanjutnya dilaksanakan di Planet Group Futsal dan yang terakhir dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 3 Sleman.

Target/Subjek Penelitian

Target/subjek dalam penelitian pengembangan ini berjumlah 75 orang yang terdiri dari pemain dan pelatih serta akademisi atau Mahasiswa Kepelatihan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dengan metode *purposive sampling*. Menurut Suharsimi Arikunto (2004: 84) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan kriteria yang telah ditentukan.

Prosedur

Prosedur pengembangan media pembelajaran ini mengacu langkah-langkah yang ditulis (Sugiyono, 2014: 298). Dari potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba kelompok kecil, revisi produk, uji kelompok besar, revisi produk, produksi Masal.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan angket dan lembar evaluasi. Menurut Sugiyono (2012:199), angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket berupa pertanyaan/ Pernyataan tertutup atau terbuka dan di sertai kolom saran. Data kuantitatif yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data dalam bentuk angka dari hasil angket. Angket ini akan diberikan kepada Ahli Media dan Ahli Materi untuk kemudian diterapkan kepada subyek uji coba yaitu pemain, pelatih dan Mahasiswa Kepelatihan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik analisa kuantitatif yang bersifat penilaian menggunakan angka. Persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentasekan dan disajikan tetap berupa persentase. Adapun rumus perhitungan kelayakan menurut Sugiyono (2013:559), adalah sebagai berikut:

$$\text{SKOR} : \frac{\text{SH}}{\text{---}} \times 100\%$$

SK

Keterangan:

SH: Skor Hitung

SK: Skor Kriteria atau Skor Ideal

Hasil perhitungan data selanjutnya dibuat dalam bentuk persentase dengan dikalikan 100%. Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan aplikasi android sebagai media latihan *shooting* futsal dalam penelitian pengembangan ini digolongkan dalam empat kategori kelayakan dengan menggunakan Skala sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Presentase Kelayakan

Sumber: Suharsimi Arikunto (2004:210)

No	Skor (%)	Kategori
1	<40%	Tidak Baik/Tidak Layak
2	40%-55%	Kurang Baik/Kurang Layak
3	56%-75%	Cukup Baik/Cukup Layak
4	76%-100%	Baik/Layak

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian atau tanggapan dengan bentuk jawaban terhadap pernyataan yang sudah disediakan dan berikut keterangan penilaian 1 : sangat tidak setuju, 2 : tidak setuju, 3 : setuju, 4 : sangat setuju.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Penelitian diperoleh setelah melakukan uji coba lapangan. Setelah melalui beberapa tahapan dan selesai dalam melaksanakan revisi produk dari Validasi ahli, yaitu konten profil sudah dilengkapi serta penjelasan *coaching point shooting* dalam aplikasi sudah ditambahkan, sehingga lebih lengkap dan jelas. Setelah itu, produk aplikasi *android* siap untuk diuji cobakan.

Hasil uji coba kelompok kecil Aplikasi “Futsal Courses” yang melibatkan 25 responden adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

N O	Aspek Yang Dinilai	Skor Hitung	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	Kelayakan Isi	1002	1200	83,5%	Layak
2	Tata Bahasa	152	200	76%	Layak
3	Tampilan dan Penggunaan	783	1000	78,3%	Layak

TOTAL	1937	2400	80,7%	Layak
-------	------	------	-------	-------

Hasil uji coba kelompok kecil mengenai aplikasi “Futsal Courses” latihan *shooting* futsal untuk usia 14 – 18 tahun menunjukkan bahwa untuk kelayakan isi mendapat persentase nilai 83,5% yang berarti baik/layak, dari segi tata bahasa mendapat persentase nilai 76% yang termasuk dalam kategori baik/layak, serta segi tampilan dan penggunaan mendapat persentase nilai 78% yang termasuk dalam kategori baik/layak. Total uji coba kelompok kecil aplikasi Futsal Courses latihan *shooting* futsal berbasis *android* ini adalah 80,7% yang masuk dalam kategori baik/layak, maka dapat diartikan bahwa aplikasi ini dapat diuji cobakan ke tahap berikutnya.

Saran dan masukan dari responden yaitu agar penggunaan bahasa asing diperbaiki. Semula bahasa asing ditulis seperti huruf biasa dan sekarang bahasa asing ditulis dengan huruf miring, sehingga penggunaan bahasa lebih jelas. Hal ini menjadikan pengguna tau mana bahasa asli dan mana bahasa asing. Selain itu terdapat beberapa video latihan yang memiliki pencahayaan yang kurang dan kemudian diperbaiki oleh peneliti.

Uji coba kelompok besar kali ini melibatkan 50 responden. Hasil uji coba kelompok besar Aplikasi “Futsal Courses” adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

N O	Aspek Yang Dinilai	Skor Hitung	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	Kelayakan Isi	2026	2400	84,4%	Layak
2	Tata Bahasa	314	400	78,5%	Layak
3	Tampilan dan Penggunaan	1600	2000	80%	Layak
TOTAL		3940	4800	82%	Layak

Hasil uji coba kelompok besar mengenai aplikasi Futsal Courses pengembangan latihan *shooting* futsal usia 14 – 18 tahun tentang kelayakan isi yaitu mendapat persentase nilai 84,4% yang berarti baik/layak, dari segi tata bahasa mendapat persentase nilai 78,5% yang termasuk dalam kategori baik/layak, serta segi tampilan dan penggunaan mendapat persentase nilai 80% yang termasuk dalam kategori baik/layak. Total uji coba kelompok besar aplikasi Futsal Courses berbasis *android* ini adalah 82% yang masuk dalam kategori baik/layak, maka dapat

diartikan bahwa aplikasi ini layak untuk dijadikan sebagai media latihan bagi pelatih maupun pemain.

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Mendapat kenaikan nilai mulai dari segi kelayakan isi yaitu 83,5% menjadi 84,4% segi tata bahasa dari 76% menjadi 78,5% segi tampilan dan penggunaan dari 78,3% menjadi 80% maka hasil total penilaian dari uji coba kelompok kecil ke uji kelompok besar mengalami peningkatan dari semula 80,7%. menjadi 82%. Terjadi peningkatan persentase nilai sebesar 1,3%. Selanjutnya dari pedoman Suharsimi Arikunto (2004:210), disebutkan bahwa persentase nilai kelayakan adalah diatas 75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian pengembangan aplikasi Futsal Courses berbasis *android* sebagai media latihan teknik *shooting* adalah "Layak". Pelatih dan pemain tertarik untuk mencoba dan menerapkan model-model latihan yang ada didalam aplikasi.

Pembahasan

Pada awal dimulainya pengembangan media latihan *shooting* futsal berbasis *android* ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk awal berupa aplikasi yang menjadi media pengembangan latihan untuk pelatih dan pemain usia 14 – 18 tahun, khususnya model-model latihan *shooting* futsal. Aplikasi yang bernama "Futsal Courses" dapat dijadikan sebagai referensi ataupun pedoman latihan *shooting* yang dapat diterapkan.

Terdapat beberapa isi konten yang ada didalam produk aplikasi. Pada saat pengguna menggunakan apikasi, pengguna dapat memasukkan data diri. Konten lain yaitu profil, jika kedepannya pengguna ingin menghubungi peneliti. Terdapat juga konten yang tersedia yaitu penjelasan tentang pinsip-prinsip latihan *shooting* dari berbagai sumber dan ahli. Penjelasan tersebut dapat menambah penegtuhan dan wawasan bagi pengguna tentang teori-teori *coaching point* dalam latihan *shooting*. Materi inti dalam aplikasi Futsal Courses terdapat pada video latihan *shooting*. Terdapat 7 bentuk situasi latihan menembak dengan total 23 video yang bisa di download. Isi dari materi video merupakan model-model latihan yang sudah ada dari berbagai sumber kemudian dilakukan pengembangan oleh peneliti. Video latihan tersebut dilengkapi dengan analisis gerak pada setiap model latihannya. Hal ini membuat pengguna tahu mengenai bagaimana tahap-tahap melakukan latihan *shooting* yang baik dan benar. Proses pengembangan melalui prosedur penelitian dan pengembangan, beberapa perencanaan, perancangan dan evaluasi. Setelah produk awal dihasilkan maka perlu dievaluasi kepada para ahli melalui validasi dan perlu diuji cobakan kepada pelatih maupun pemain. Tahap evaluasi dilakukan pada ahli media dan ahli materi. Sedangkan tahap

penelitian dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Langkah penting yang harus dilalui yaitu proses validasi. Ahli materi dan ahli media yang yang menjadi validator ahli dalam penelitian ini adalah Dosen Pendidikan Kepelatihan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yoyakarta Nawan Primasoni.

Revisi produk dari validator yaitu melengkapi data pada profil yang terdapat di produk aplikasi *android* dalam segi media. Sedangkan segi materi menyarankan penambahan penjelasan *coaching point* yang terdapat di konten "Prinsip Teknik *Shooting*".

Dalam pengembangannya terdapat kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam aplikasi, maka dapat dijabarkan kelebihan dan kekurangan aplikasi "Futsal Courses" latihan *shooting* futsal untuk usia 14 – 18 tahun. Kelebihan aplikasi yaitu aplikasi dapat menjadi pedoman melatih. Bagi pemain sebagai media untuk dapat melakukan latihan secara mandiri, video dalam aplikasi disertai analisis gerak, sehingga lebih detail dan menarik minat pengguna. Serta video latihan dapat diulang secara offline. Selanjutnya dapat menambah pengetahuan referensi mengenai latihan *shooting* cabang olahraga futsal. Serta produk dapat digunakan secara mudah dan praktis. Kekurangan aplikasi. Sedangkan kekurangan aplikasi yaitu, Penginstalan aplikasi masih harus lewat *bluetooth*, *share it* atau *whatsapp*, Konten video latihan dan analisis gerak harus mengunduh secara terpisah dengan aplikasi. Karena jika aplikasi dan video latihan digabungkan akan menggunakan kapasitas memori yang terlalu besar. Teknik pengambilan gambar video dalam aplikasi hanya melalui satu sudut pandang/ *camera angle*. Kemudian kecepatan mengakses aplikasi ini bergantung pada kekuatan *signal* dan *provider* pengakses

Berikut tampilan Aplikasi Futsal Courses:

Tabel 4. Tampilan Beranda dan Profil

Beranda	Profil

Tabel 5. Tampilan Materi

Prinsip Teknik Shooting	Materi Video	Materi Analisis Gerak
<p>1. Awareness Apa yang dimaksud awareness adalah kesiagaan. Melakukan teknik shooting membutuhkan kesiagaan. Kesiagaan dalam mengetahui ruang, jarak, pandang, kawan dan lawan, serta gawang.</p> <p>2. Konsentrasi Konsentrasi adalah pemusatan perhatian atau pikiran pada suatu hal, dalam hal ini adalah gerakan shooting. Konsentrasi akan sangat menentukan keberhasilan shooting. Karena hal ini berpengaruh pada kesadaran serta target yang ingin dicapai. Konsentrasi penuh terhadap gerakan tubuh maupun situasi di lapangan. Perlu diperhatikan bahwa tingkat kelelahan seseorang juga akan berpengaruh terhadap tingkat konsentrasi seseorang tersebut.</p> <p>3. Melihat Target Pada saat akan melakukan shooting gunakan sedikit waktu untuk melihat target. Hal ini dilakukan untuk memastikan kearah mana bola akan di shooting.</p> <p>4. Pandangan ke Bola Pada saat melakukan shooting, perhatikan posisi bola. Target shooting, yaitu gawang akan selalu dalam posisi yang sama sedangkan posisi bola dapat berubah atau berpindah.</p> <p>5. Posisi Tubuh Posisi tubuh saat shooting bola adalah condong ke depan serta agak membungkuk. Posisi badan</p>		

Seperti yang sudah dijelaskan bahwa setelah melalui beberapa tahapan, maka Media pengembangan latihan *shooting* futsal yang dinamakan “Futsal Courses” dinyatakan layak. Media latihan *shooting* futsal berbasis *android* beserta analisis gerakannya masih jarang digunakan, khususnya teknik lanjutan *shooting*. Karena terdapat teori dari para ahli serta dipadukan dengan model latihan seperti situasi pertandingan, maka aplikasi ini dapat digunakan sebagai media latihan untuk meningkatkan kualitas latihan khususnya teknik *shooting* futsal. Aplikasi didesain dengan konsep menarik sehingga diharapkan pelatih dan pemain merasa tertarik dalam mempelajari dan menerapkan dalam latihan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan aplikasi “Futsal Courses” berbasis *android* untuk usia 14 - 18 tahun didapatkan kesimpulan yaitu baik dan layak digunakan. Hal ini berdasarkan penilaian dan revisi dari ahli media, ahli materi, pelatih dan pemain serta mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga konsentrasi sepakbola. Secara keseluruhan kualitas aplikasi ini sebagai media latihan *shooting* futsal berbasis *android* secara umum dikategorikan baik, yang ditinjau dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan produk.

Aplikasi “Futsal Courses” dapat dijadikan pedoman dan media pengembangan variasi latihan *shooting* futsal usia 14 – 18 tahun yang kemudian dapat dikembangkan untuk usia di atasnya. Diharapkan juga menjadi sarana untuk mempermudah mempelajari dan memahami latihan teknik lanjutan *shooting* dalam futsal. Penggunaan aplikasi cukup mudah, pengguna hanya perlu mengunduh dan menginstall ke *smartphone* pengguna untuk mempelajari dan memahami materi tentang teknik *shooting* futsal dengan fitur dan tampilan yang menarik. Aplikasi

Futsal Courses ini memiliki beberapa menu pokok yaitu beranda, yang berisi halaman awal pembuka setelah mengisi data diri pengguna. Kedua profil, yang berisi biodata dan foto pengembang aplikasi. Terakhir materi, yang berisi materi tentang prinsip teknik *shooting*, video latihan *shooting* serta video analisis gerak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penulis mencoba memberikan saran yang diharapkan dapat bermanfaat dan dapat dipertimbangkan sebagai masukan bagi semua pihak, diantaranya yaitu:

1. Pengguna akan merasakan manfaat secara maksimal aplikasi, jika pengguna memahami fitur-fitur aplikasi secara bertahap dan keseluruhan termasuk semua materi yang terdapat dalam aplikasi.
2. Aplikasi “Futsal Courses” ini perlu dikembangkan lagi agar menjadi lebih baik. Salah satunya dengan cara penambahan materi tentang teknik-teknik penting yang dibutuhkan futsal, selain teknik *shooting*.
3. Aplikasi ini hanya berkisar pada *smartphone android* saja, untuk pengembangan selanjutnya mungkin bisa di kembangkan lagi ke *smartphone* yang berbasis IOS. Agar aplikasi ini semakin mudah didapatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2004). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktek*. Bandung: Rineka Cipta.
- Lhaksana, Justinus (2011). *Taktik dan Strategi Futsal Modern*. Jakarta: Be Champion
- Primasoni, Nawan (2012). *Sepakbola, Kompetis dan Anak Usia Dini*. Jurnal Olahraga Prestasi. 8(2). 127
- Republik Indonesia. (2005). *Undang-Undang No. 3 Tahun 2005, Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____ (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____ (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukadiyanto. (2010). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Yogyakarta: FIK UNY