

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SEPAKBOLA BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK USIA 11-12 TAHUN.**

Oleh: Rahman Asri Hananto, Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga/Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas negeri Yogyakarta  
Email [Rahmanhananto@gmail.com](mailto:Rahmanhananto@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android anak untuk usia 11-12 tahun yang dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar secara mandiri.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* atau penelitian pengembangan Pengembangan media pembelajaran ini melalui beberapa tahapan, yaitu: Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba kelompok kecil, revisi uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, revisi uji coba kelompok besar, produksi masal. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran teknik dasar sepak bola berbasis android untuk anak usia 11-12 tahun layak digunakan sebagai sumber belajar siswa. Hasil akhir penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa teknik dasar sepak bola dinyatakan "Baik" dengan presentase 84% dan hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan kategori "Baik" dengan presentase 90%. Hasil uji coba kelompok kecil mendapat kategori "Baik" dengan presentase 89% dan hasil uji coba kelompok besar mendapat kategori baik dengan presentase 92%.

Kata kunci: Media pembelajaran, teknik dasar sepakbola, *android*

## **MEDIA LEARNING DEVELOPMENT OF BASED ANDROID TECHNIQUES BASED TECHNIQUES FOR CHILDREN AGE 11-12 YEARS**

By: Rahman Asri Hananto, Sport Coaching Education, Sport Science Faculty  
Yogyakarta State University  
Email [Rahmanhananto@gmail.com](mailto:Rahmanhananto@gmail.com)

### **Abstract**

This study aims to produce learning products based on child android football basic techniques for children aged 11-12 years that can be used by students as a source of learning independently.

The type of this research is a Research and Development Research. The development of learning media is through several stages: Potency and problem, data collection, product design, design validation, design revision, small group trial, small group trial revision, large group trial, large group trial revision, mass production. Data analysis techniques using descriptive statistical analysis.

The results showed that the basic and basic soccer learning technique media for children aged 11-12 years worthy of use as a source of student learning. The final result of the assessment from media experts shows that the basic soccer technique is stated "Good" with 84% percentage and the result of the assessment from the material expert shows the "Good" category with the percentage of 90%. The results of small group trials received the "Good" category with the percentage of 89% and the results of the large group trials received good category with 92% percentage.

**Keywords** : *Learning media, basic soccer techniques, android*

## PENDAHULUAN

Sepakbola adalah cabang olahraga yang paling banyak digemari dan menarik perhatian masyarakat dunia saat ini. Banyaknya informasi tentang sepakbola yang disajikan oleh media elektronik dan media cetak adalah salah satu indikasi paling nyata dari pernyataan bahwa sepakbola adalah olahraga paling populer. Di Indonesia minat anak terhadap permainan sepakbola juga sangat tinggi. Khususnya di DIY sangat banyak pembinaan sepakbola yang dilakukan oleh pihak lembaga maupun swasta. Pembinaan siswa usia dini ini tentu sangat bagus untuk perkembangan sepakbola di Indonesia. Karena dengan adanya pembinaan ini dapat mempersiapkan pemain dari usia dini, memperkenalkan anak terhadap sepakbola. Tetapi pemahaman anak tentang materi teknik dasar dalam bermain sepakbola masih sangat kurang. Anak hanya mengandalkan jam latihan di SSB untuk menambah ketrampilannya. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi membuat siswa tergantung pada pelatihan yang ada di SSB. Minimnya sumber belajar atau media pembelajaran menyulitkan siswa dalam mengembangkan bakatnya secara mandiri.

Materi sepakbola yang di kemas dalam aplikasi *android* dapat dijadikan salah satu solusi dalam pembinaan atlet sepakbola pada usia dini. Di dalam aplikasi ini berisi materi teknik-teknik dasar sepakbola, gambar, tutorial video, dan kuis. Sehingga aplikasi ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa secara mandiri dan mempermudah siswa dalam memahami materi teknik-teknik dasar sepakbola. Aplikasi ini dapat digunakan di *android* dan dapat diakses secara *offline*. Desain yang menarik juga akan membuat siswa tidak jenuh dalam menggunakan aplikasi ini. Ketika siswa merasa senang dengan media pembelajarannya maka siswa akan lebih mudah dalam menyerap materi yang berada pada media pembelajaran tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis *android* untuk usia 11-12 tahun.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development*. Peneliti menggunakan langkah-langkah penelitian menurut (Sugiyono, 2014:298) yaitu: 1) potensi

dan masalah, 2) pengumpulan data. 3) desain produk. 4) validasi desain. 5) revisi desain. 6) uji coba kelompok kecil. 7) revisi uji coba kelompok kecil 8) uji coba kelompok besar 9) revisi uji coba kelompok besar 10) produksi masal

### Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SSO *real madrid foundation*. Teknik *sampling* menggunakan *random sampling*, yang artinya subjek uji coba diperoleh secara acak.

### Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini:

#### a. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara isi atau materi. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis *android* untuk anak usia dini.

#### b. Media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android untuk anak usia 11-12 tahun

Media ini dapat diakses lewat *smartphone* yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Karena dalam aplikasi ini selain terdapat materi di dalamnya juga terdapat petunjuk pelaksanaan lewat gambar dan video. Kemudian siswa juga dapat mengukur tingkat pemahamannya dengan bermain kuis. Karena aplikasi ini juga dilengkapi dengan kuis mengenai materi yang di muat di dalamnya.

### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpul data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan metode angket dengan instrument pengumpulan data berupa angket atau kuisisioner. Menurut Sugiyono (2014: 142), angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka.

### Teknik Analisis Data

Setelah data dari hasil uji coba telah terkumpul, maka dilakukan pengolahan data atau

analisis data. Teknik analisa data merupakan cara untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Teknik analisa data hasil penilaian kelayakan media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android dilakukan dengan langkah-langkah seperti yang dipaparkan oleh Sugiyono (2013:559), adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus: } \frac{\text{SH}}{\text{SK}}$$

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 media pembelajaran teknik dasar sepak bola dalam penelitian pengembangan ini digolongkan dalam empat kategori kelayakan dengan menggunakan Skala sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Presentase Kelayakan

No	Skor Dalam Presentase	Kategori Kelayakan
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

Sumber: Suharsimi Arikunto (2002:210)

## HASIL PENELITIAN

Hasil angket siswa mengenai media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android untuk anak usia 11-12 tahun menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek kelayakan isi 90% yang dikategorikan baik/layak, segi kebahasaan sebesar 91% yang dikategorikan baik/layak, dan untuk segi tampilan sebesar 88% yang dikategorikan baik/layak. Total penilaian aplikasi android menurut responden siswa sebesar 89% dikategorikan baik/layak yang dapat diartikan bahwa produk tersebut layak untuk diujicobakan ke tahap berikutnya.

Tabel 2. Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan Isi	270	300	90	Baik/Layak
2	Kebahasaan	110	120	91	Baik/Layak
3	Tampilan	427	480	88	Baik/Layak
Skor Total		807	900	89	Baik/Layak

Hasil uji angket siswa mengenai media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android untuk anak usia 11-12 tahun menunjukkan penilaian tentang aspek kelayakan isi 93% yang dikategorikan baik/layak, segi kebahasaan sebesar 94% yang dikategorikan baik/layak, dan untuk segi tampilan aplikasi sebesar 91,6% yang dikategorikan baik/layak. Total penilaian uji kelayakan media pembelajaran teknik dasar sepak bola berbasis android untuk anak usia 11-12 tahun menurut responden sebesar 92,5% dikategorikan baik/layak.

Tabel 3. Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan Isi	559	600	93%	Baik/layak
2	Kebahasaan	227	240	94%	Baik/layak
3	Tampilan	880	960	91%	Baik/layak
Skor Total		1666	1800	92%	Baik/layak

## PEMBAHASAN

Pada awal pengembangan media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk awal berupa aplikasi untuk media pembelajaran untuk siswa usia dini. 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 siswa. Tahap evaluasi dilakukan pada ahli media dan ahli materi. Sedangkan tahap penelitian dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Proses validasi ahli media memberikan saran untuk membuat pedoman penggunaan aplikasi, dan memperbaiki audio pada bagian video. Setelah selesai validasi ahli media, maka dengan segera validasi ke ahli materi. Dalam proses validasi ahli materi memberikan saran untuk mengganti kata menghentikan bola dengan mengontrol bola, memperjelas definisi shooting dan goalkeeper. Setelah selesai validasi ahli media dan ahli materi dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Uji coba dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Setelah revisi akhir maka didapat produk akhir yang siap digunakan siswa sebagai media pembelajaran.

Dari hasil analisis media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android untuk anak usia 11-12 tahun selama uji coba dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siswa tertarik dalam mempelajari materi teknik dasar dalam cabang olahraga sepakbola dengan

menggunakan aplikasi, mengamati gambar dan video, serta membaca materi dan bermain kuis serta game yang ada di dalam aplikasi.

2. Media pembelajaran berbasis *android* mempermudah siswa untuk memahami materi dalam bermain sepakbola di lapangan.

3. Ketergantungan siswa terhadap *smartphone* sangat tinggi. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan siswa dapat memanfaatkan *smartphone* dalam hal yang positif sehingga dapat bermanfaat bagi siswa dalam bermain *smartphone*.

Pemanfaatan media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis *android* untuk anak usia 11-12 tahun masih terdapat hambatan. Penginstalan aplikasi lewat bluetooth (belum bisa di *download* di *play store*) karena keterbatasan penulis. Kedepannya media pembelajaran media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis *android* untuk anak usia 11-12 tahun diharapkan dapat lebih disempurnakan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis *android* untuk anak usia 11-12 tahun, didapatkan beberapa kesimpulan yaitu, secara keseluruhan Kualitas media pembelajaran teknik dasar seapkbola berbasis *Android* untuk anak usia 11-12 tahun berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan siswa secara umum dikategorikan baik, yang ditinjau dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan produk. Hasil uji ahli media terhadap media pembelajaran mendapat presentase skor akhir 84% yang dikategorikan baik. Hasil uji ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan presentase skor akhir 90% yang dikategorikan baik. Pada uji coba lapangan, dilakukan dengan 2 tahap yaitu, uji coba kelompok kecil mendapat hasil uji coba 807 dengan presentase 89% yang dikategorikan layak, uji coba kelompok besar mendapatkan hasil uji coba 1666 dengan presentase 92% yang dikategorikan layak.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Aplikasi *android* teknik dasar sepakbola untuk anak usia 11-12 tahun dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk memberikan pemahaman dan menjelaskan teknik dasar sepakbola kepada siswa secara efektif dan efisien

2. Perlu penelitian dan pengembangan lebih lanjut mengenai isi media pembelajaran dengan memuat materi tentang sepakbola. Produk harus dibuat lebih menarik agar siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berlatih sepakbola.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adib Febrianta. (2014). *Penyusunan Video Tutorial Teknik Dasar Sepakbola untuk Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Akhmad Sudrajat. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Amung Ma'mum dan Yudha M. Saputra. (2000). *Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak*. Depdiknas.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- C. Asri Budiningsih. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta..
- Cinthya, Indrastyawati. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Materi Sistem Indera untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi SMA Negeri 2 Bantul*. Yogyakarta: Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Yogyakarta
- Dadang Supriatna. (2009). *Pengenalan Media Pembelajaran*. Diakses dari [http://www.tkplb.org/documents/etraining%20pembelajaran/2.Pengenalan Media Pembelajaran.pdf](http://www.tkplb.org/documents/etraining%20pembelajaran/2.Pengenalan%20Media%20Pembelajaran.pdf). pada tanggal 17 Februari 2017, jam 11.07 WIB
- Endang Rini Sukamti, dkk. (2011). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fathan Nurcahyo. (2011). *Survei Kondisi Pemain Sepakbola PORPROV Kabupaten Sleman tahun 2011*. POR-PJKR FIK UNY.

- Herwin. (2004). *Keterampilan Sepak Bola Dasar*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta
- Komarudin. (2011). *Dasar Gerak Sepakbola*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani Teori Dan Praktek Untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.
- Nurseto. (2011). "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik" *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8 (1). Hlm. 19-35.
- Oemar Hamalik. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- PSSI. (2016). *LogBook Lisensi D*. Yogyakarta: Diperoleh dari Mengielkuti Kursus Lisensi Pelatih Level D Nasional
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press
- Rusli Lutan. (1988). *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta. P2LTK Dirjen Dikti Depdikbud.
- Sardjono. (1982). *Pedoman Mengajar Permainan Sepakbola*. Yogyakarta: IKIP.
- Seng, Ciu Bun (2011). *Android Dasar Pengoperasian, Optimasi sampai Modifikasi*. Jasakom
- Siswantoyo dan Ali Saya Graha. (2016). Pengembangan Coloring Book and Puzzle Teknik Dasar Pencak Silat. *Jurnal Olahraga Prestasi*. ISSN. 0216-4493. Vol. 12. No. 1. Hlm. 2
- Sucipto. dkk. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti
- Sugianto dan Sudjarwo. (1991). *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta:Depdikbud.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan praktek*. Edisi revisi V. cetakan kedua belas. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukatamsi. (2001). *Teknik Dasar Bermain Sepakbola*. Solo: Tiga Serangkai
- Teguh Arifianto. (2011). *Membuat Interface Aplikasi Andrioid Lebih Keren Dengan LWIT*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Yanuar Kiram. (1992). *Belajar Motorik*. Jakarta : Dirjendikti.