

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

SKRIPSI

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



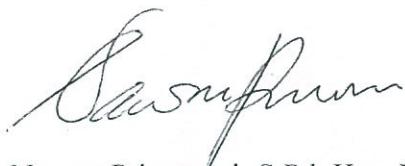
Disusun oleh :
Rahman Asri Hananto
NIM. 13602241087

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Berbasis Android untuk Anak Usia 11-12 Tahun” yang disusun oleh Rahman Asri Hananto, NIM 13602241087 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 26 Mei 2017



Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M. Or
NIP. 198405212008121001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen pengaji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 2017
Yang menyatakan



Rahman Asri Hananto
13602241087

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sepakbola Berbasis Android untuk Anak Usia 11-12 Tahun” yang disusun oleh Rahman Asri Hananto, NIM.13602241087 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal, 7 Juni 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nawan Primasoni, M.Or	Ketua Penguji		20-06-2017
CH. Fajar Sri Wahyuniati, M.Or	Sekretaris Penguji		19-06-2017
Subagyo Irianto, M. Pd	Penguji I (Utama)		16-06-2017

Yogyakarta, Juni 2017

Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 001



MOTTO HIDUP

1. Waktu itu bagaikan pedang, jika kamu tidak memanfaatkannya menggunakan untuk memotong, ia akan memotongmu (menggilasmu) (H.R. Muslim).
2. Allah mencintai orang yang bekerja apabila bekerja maka ia selalu memperbaiki prestasi kerja (H.R. Tabrani).
3. Tidak ada kata tidak mungkin. Semua bisa terjadi jika kamu yakin. (Indra Sjafri).

PERSEMPAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk:

1. Allah Subhanahuwata'ala
2. Bapak dan Ibuku tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang, bimbingan, nasehat, dan doa demi keberhasilanku
3. Semua teman-teman yang telah memberikan semangat, doa dan dukungan untuk menyelesaikan karya ini.
4. Almamaterku PKO, FIK, UNY

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

Oleh:
Rahman Asri Hananto
NIM 13602241087

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 dilakukan dengan 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. Subjek uji coba adalah siswa SSO *real madrid foundation* yang terdiri dari uji coba kelompok kecil sejumlah 15 siswa dan uji coba kelompok besar sejumlah 30 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian dan pengembangan ini berupa angket atau kuisioner. 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. Hal ini ditunjukkan dari beberapa penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan uji coba lapangan. 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*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sepakbola Berbasis Android untuk Anak Usia 11-12 Tahun” ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.

Dalam penyusunan skripsi ini pasti mengalami berbagai kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Ibu CH. Fajar Sri Wahyuniati, S.Pd., M.Or. selaku Ketua Jurusan PKL, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Nawan Primasoni S.Pd. KOR., M.Or. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar berkenan memberikan waktu, nasihat, saran, serta motivasi.
5. Ibu Dr. Dra. Endang Rini Sukamti, MS. selaku Dosen Penasehat Akademik.
6. Bapak Ibu Dosen pengajar Jurusan Pendidikan Kepelatihan khususnya Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga yang telah membekali ilmu pengetahuan dan keterampilan.
7. Bapak Ibu Staff Administrasi FIK UNY yang telah memberikan kemudahan dan pelayanan yang memuaskan.
8. Pengurus SSO Real Madrid UNY yang telah memberikan segala bantuan dan ijin penelitian
9. Seluruh Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan khususnya teman-teman PKO 2013, terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya selama ini.

10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu terselesainya penulisan tugas akhir skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat imbalan dari Allah S.W.T. Saran dan kritik yang membangun selalu diharapkan demi perbaikan-perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkan.

Yogyakarta,
Penulis,

Rahman Asri Hananto
NIM. 13602241087

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Perumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian.....	3
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	4
G. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakikat Media Pembelajaran.....	6
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2. Jenis Media Pembelajaran.....	8
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	10
B. Hakikat Sepakbola.....	11
1. Pengertian Keterampilan.....	11
2. Keterampilan Dasar Sepakbola.....	12
3. Teknik Gerakan Tanpa Bola.....	14
4. Teknik Dasar Sepakbola.....	15
5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penguasaan Keterampilan Dasar Bermain Sepakbola.....	38
C. Android.....	41
D. Karakteristik Anak Usia 11-12 Tahun.....	43

E. Penelitian Relevan.....	44
F. Kerangka Berfikir.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	47
B. Definisi Operasional.....	47
C. Prosedur Pengembangan.....	48
1. Potensi dan Masalah.....	48
2. Pengumpulan Informasi.....	49
3. Desain Produk.....	49
4. Validasi desain.....	50
5. Revisi Desain.....	51
6. Uji Coba Kelompok Kecil.....	51
7. Revisi Produk.....	51
8. Uji Coba Kelompok Besar.....	51
9. Revisi Produk.....	52
10. Produksi Masal.....	52
D. Validasi Ahli dan Subjek Uji Coba.....	52
1. Ahli Materi.....	52
2. ahli Media.....	53
2. Subjek Uji Coba.....	53
E. Metode Pengumpulan Data.....	53
F. Langkah-langkah Pengembangan	
Intrumen.....	54
G. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	60
1. Studi Pendahuluan.....	60
2. Validasi Ahli.....	60
3. Revisi Produk.....	65
4. Uji Coba Produk.....	72
a. Uji Coba Kelompok Kecil.....	72
b. Uji Coba Kelompok Besar.....	74
B. Analisis Data.....	76
C. Pembahasan.....	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	81
B. Implikasi Penelitian.....	81
C. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Intrumen Ahli Media.....	55
Tabel 2. Kisi-kisi Intrumen Ahli Materi.....	56
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Siswa.....	57
Tabel 4. Penskoran Jawaban Angket Media Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola untuk Anak Usia 11-12 Tahun.....	59
Tabel 5. Data Hasil Penilaian Media pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Berbasis Android oleh Ahli Media.....	61
Tabel 6. Data Hasil Penilaian Media pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Berbasis Android oleh Ahli Materi.....	62
Tabel 7. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	73
Tabel 8. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	75
Tabel 9. Rangkuman.....	75

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.	Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....
Gambar 2.	Menendang Dengan Kaki Bagian Dalam.....
Gambar 3.	Menendang Dengan Kaki Bagian Luar.....
Gambar 4.	Menendang Dengan Punggung Kaki.....
Gambar 5.	Menendang dengan Punggung Kaki bagian Dalam.....
Gambar 6.	Teknik Menghentikan/Menahan Bola.....
Gambar 7.	Teknik menyundul Bola.....
Gambar 8.	Menggiring Bola dengan kaki bagian dalam.....
Gambar 9.	Menggiring bola dengan kaki bagian luar.....
Gambar 10.	Menggiring bola dengan punggung kaki.....
Gambar 11.	Merampas bola sambil berdiri.....
Gambar 12.	Teknik Merampas Bola.....
Gambar 13.	Teknik Lemparan ke Dalam tanpa Awalan.....
Gambar 14.	Teknik Lemparan ke Dalam dengan Awalan.....
Gambar 15.	Gerak tipu dengan bola.....
Gambar 16.	Menangkap Bola Sambil Berdiri.....
Gambar 17.	Menangkap Bola Sambil Meloncat.....
Gambar 18.	Bagan Kerangka Berfikir Penelitian.....
Gambar 19.	Langkah-langkah penggunaan metode <i>research and development</i>
Gambar 20.	Tampilan menu pada aplikasi dan buku pedoman aplikasi.....
Gambar 21.	Tampilan Teknik Dasar Kontrol Bola.....
Gambar 22.	Tampilan Teknik Dasar Shooting dan Goalkeeper.....
Gambar 23.	Tampilan Pedoman Penggunaan Tombol Aplikasi dan buku pedoman penggunaan aplikasi.....
Gambar 24.	Tampilan Video pada Teknik Dasar Passing.....
Gambar 25.	Tampilan pada Teknik Dasar Kontrol Bola.....
Gambar 26.	Tampilan pada Teknik Shooting dan Goalkeeper.....
Gambar 27.	Tampilan Games pada Aplikasi.....

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Dokumentasi.....	86
Lampiran 2. Tampilan aplikasi.....	88
Lampiran 3.	95
Lampiran 3.1 Kisi-Kisi Angket Penilaian Kualitas Media Pembelajaran.....	96
Lampiran 3.2 Angket Penilaian Ahli Media.....	99
Lampiran 3.3 Angket Penilaian Ahli Materi.....	103
Lampiran 3.4 Angket Tanggapan Siswa.....	106
Lampiran 4. Perbaikan Aplikasi berdasarkan Masukan Reviewer.....	111
Lampiran 5.	113
Lampiran 5.1 SK Pembimbing.....	114
Lampiran 5.2 Surat Validasi Ahli Media.....	115
Lampiran 5.3 Surat Validasi Ahli Materi.....	116
Lampiran 5.4 Permohonan Izin Penelitian.....	117
Lampiran 5.5 Pemberian Izin Penelitian.....	118
Lampiran 5.6 Surat Keterangan Penelitian.....	119
Lampiran 6.	120
Lampiran 6.1 Data Skor Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi.....	121
Lampiran 6.2 Data Skor Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	122
Lampiran 6.3 Data Skor Penilaian Uji Coba Kelompok Besar.....	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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. Rekaman dan ulasan jalannya pertandingan di lapangan, profil pemain dan pelatih hingga stadion tempat berlangsungnya pertandingan merupakan cerita menarik yang terjilid dalam ribuan media cetak, tersebar di seluruh negara, dibaca jutaan orang. Oleh karena itu, sepakbola kini merupakan cabang olahraga paling populer dan diminati di dunia.

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 jemu 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.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat ataupun media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam suatu pengajaran. Dengan di bantu aplikasi diharapkan dapat meningkatkan hasil pengetahuan siswa, membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi rangsangan pada saat praktik di lapangan latihan, membantu keefektifan penyampaian pesan, meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran, serta memadatkan informasi. Model pembelajaran seperti ini diharapkan dapat membantu dalam proses penyampaian pesan dari pendidik atau pelatih kepada peserta didik dengan media yang menyenangkan bagi siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman anak tentang teknik-teknik dasar sepakbola masih sangat kurang.
2. Media pembelajaran berbasis *Android* masih jarang digunakan dalam pelatihan atau pembinaan sepakbola.
3. Ketergantungan anak usia dini untuk belajar dan berlatih teknik dasar sepakbola kepada pelatih di sekolah sepakbola (SSB)
4. Beberapa pelatih masih kurang jelas atau kurang menarik dalam memberikan penjelasan, sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang diberikan, oleh sebab itu, diperlukan suatu inovasi yang menarik dan dapat mempermudah pemahaman siswa.

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini akan dibatasi, yaitu hanya terbatas pada pengembangan media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis *android*, khususnya kelompok usia 11-12 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana menyusun media pembelajaran yang inovatif dan menarik yang dapat mempermudah siswa dalam memahami teknik dasar sepakbola untuk anak usia 11-12 tahun ?

E. Tujuan Penelitian

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

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

1. Hasil Produk pengembangan berupa aplikasi *android* yang dapat di akses di *Smartphone* pengguna.
2. Produk aplikasi *android* ini memuat beberapa komponen/bagian yakni:materi teknik-teknik dasar sepak bola, gambar, video, dan juga kuis mengenai materi yang ada dalam aplikasi tersebut. Sehingga pengguna/siswa dapat mengukur tingkat pemahamannya dengan mengerjakan kuis. Karena setelah selesai bermain kuis tersebut akan langsung muncul nilai di layar.
3. Produk aplikasi ini akan di desain dengan gambar dan video yang menarik, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan minat serta keinginan siswa untuk belajar.
4. Aplikasi ini berfungsi sebagai alat bantu pelatih dalam penyampaian materi yang kurang pada saat latihan di lapangan dan membimbing siswa untuk dapat belajar secara mandiri/individu maupun secara berkelompok. Media ini dalam penggunaannya sebagai pegangan siswa untuk sumber belajar tambahan dalam proses pembelajaran dan latihan.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini di bagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Menambah kajian mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran materi sepak bola khususnya teknik dasar sepak bola.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah SepakBola, diharapkan dapat memberikan informasi mengenai teknik sepakbola dan membuat siswa termotivasi dalam belajar dan berlatih.
- b. Bagi Pelatih, sebagai alat bantu atau pendukung dalam proses berlatih melatih khususnya pada materi teknik dasar dalam sepakbola
- c. Bagi Siswa, agar dapat mempermudah siswa dalam memahami teknik dasar sepakbola.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Media Pembelajaran

Istilah media dapat kita artikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau menyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik simbol verbal maupun simbol non verbal atau visual.

Menurut Gerlach & Ely dalam Pujiriyanto (2012:19) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia , materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Media merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berasal dari bahasa latin yang berarti “antara”.

Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan konsep generalisasi serta bahan abstrak menjadi jelas dan nyata, mampu melayani perkembangan belajar peserta didik yang berbeda-beda, melibatkan peserta didik secara aktif, dan menyediakan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri.

Menurut Hamalik (2005:171) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri, sehingga dengan melakukan aktivitas belajarnya peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dari pemahaman sendiri.

Media pembelajaran diartikan sebagai segala daya yang dimanfaatkan untuk kepentingan proses belajar mengajar baik langsung maupun tidak langsung (Sudjana dan ahmad rivai dalam Pujiriyanto :2012:20). Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/ pelatihan. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu alat bantu untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi, dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Interaktif yang berarti suatu kegiatan yang terdapat proses interaksi atau timbal balik dari subjek ke objek, atau memiliki kemampuan untuk mengakomodasi pengguna.

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respon siswa sehingga media tersebut bisa disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula berupa pesan yang amat komplek. Akan tetapi, yang terpenting media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan visual, serta siswa dapat aktiv berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang interaktiv yang

dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan medianya yang efektif guna menjaminnya terjadinya pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret.

2. Jenis Media Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran

Terdapat empat jenis dasar dari media pembelajaran menurut Leshin dalam Azhar Arsyad (2006: 82-95) yaitu:

a. Media Berbasis Manusia

Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Misalnya, media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi di lingkungan belajar. Salah satu faktor dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia ialah rancangan

pelajaran yang interaktif. Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses belajar maka kesempatan interaksi semakin terbuka lebar.

b. Media Berbasis Teks

Pembelajaran berbasis teks yang interaktif mulai populer pada tahun 1960-an dengan istilah pembelajaran terprogram (*programmed instruction*) yang merupakan materi untuk belajar mandiri. Dengan format ini maka setiap unit informasi disajikan dan respon siswa di respon baik dengan menjawab pertanyaan atau berpartisipasi dalam kegiatan latihan.

c. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

d. Media Berbasis Komputer

Stimulus pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Dengan simulasi, lingkungan pekerjaan yang kompleks dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata. Simulasi yang menyangkut hidup-mati seperti pada bidang kedokteran

atau penerbangan dan pelayaran sangat bermanfaat jika tidak dikatakan merupakan cara terbaik untuk memperoleh pengalaman nyata. Keberhasilan simulasi oleh tiga faktor, yaitu skenario, model dasar, dan lapisan pengajaran. Skenario harus mencerminkan kehidupan nyata. Ia menentukan apa yang terjadi dan bagaimana hal itu terjadi, siapa karakternya, objek apa yang ikut terlibat, apa peran siswa dan bagaimana siswa berhadapan dengan simulasi itu.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar, Edgar Dale (1969) dalam bukunya “*Audio Visual Methods in Teaching*” membuat klasifikasi tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak:



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale
(Sumber: Nurseto, 2011)

Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama “kerucut pengalaman” dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang paling sesuai untuk pengalaman

belajar. Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

- a. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c. Mempercepat proses belajar.
- d. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
- e. Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Sudjana dan Rivai (1992:2) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: 1) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; 2) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, dan 4) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

B. Hakikat Sepakbola

1. Pengertian Keterampilan

Menurut Sugianto dan Sudjarwo (1991: 13), keterampilan gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan gerakan secara efektif dan

efisien. Yanuar Kiram (1992: 11), keterampilan adalah tindakan yang memerlukan aktifitas gerak dan harus dipelajari agar mendapatkan bentuk yang benar.

Menurut Cronbach dalam Endang Rini Sukamti, dkk (2011:13) : Mendefinisikan ketrampilan motorik dengan mengaitkan pada kata otomatis cepat dan akurat. Setiap pelaksanaan ketrampilan yang terlatih merupakan rangkaian koordinasi dari beratus-ratus otot yang rumit yang melibatkan perbedaan isyarat dan koreksi kesalahan yang berkesinambungan.

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Keterampilan merupakan perwujudan dari kualitas koordinasi dan kontrol tubuh dalam melakukan gerak. Keterampilan gerak diperoleh melalui proses belajar yaitu dengan cara memahami gerakan dan melakukan gerakan berulang-ulang dengan kesadaran pikir akan benar tidaknya gerakan yang telah dilakukan.

2. Keterampilan Dasar Sepakbola

Dalam permainan sepakbola keterampilan dasar pemain sangat penting. Menurut Komarudin (2011: 21) sepakbola merupakan kegiatan fisik yang cukup kaya struktur pergerakan. Dilihat dari taksonomi gerak umum, sepakbola bisa secara lengkap, dari mulai gerakan-gerakan dasar yang membangun pola gerak yang lengkap, dari mulai pola gerak lokomotor, nonlokomotor dan gerakan manipulatif. Keterampilan dasar ini dianggap sebagai keterampilan dasar fundamental, yang sangat berguna bagi pengembangan keterampilan-keterampilan lain yang lebih kompleks. Menurut Sucipto, dkk. (2000: 8) keterampilan dasar dalam sepakbola terdiri atas tiga macam keterampilan, meliputi: a. Keterampilan Lokomotor

dalam bermain sepakbola adalah gerakan berpindah tempat yaitu: lari ke segala arah, meloncat, melompat dan meluncur. b. Keterampilan Nonlokomotor dalam bermain sepakbola adalah gerakan-gerakan yang tidak berpindah tempat yaitu : menjangkau, melenting, membungkuk, meliuk. c. Keterampilan Manipulatif dalam bermain sepakbola adalah gerakan-gerakan : menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, melempar bola dan menangkap bola bagi penjaga gawang.

Suatu pertandingan olahraga akan berlangsung dengan baik apabila atlet bertanding telah menguasai teknik dasar dengan baik. Ditinjau dari jenis keterampilannya, dalam bermain sepakbola terdiri atas tiga jenis keterampilan yaitu keterampilan diskrit, kontinyu dan serial (Amung Ma'mun dan Yudha M Saputra, 2000: 66). Menurut Komarudin (2011: 21) sepakbola bisa dimasukkan menjadi beberapa kelas keterampilan. Jika dilihat dari pola lingkungan dimana sepakbola dilakukan, sepakbola termasuk permainan yang mengandalkan keterampilan terbuka (*open skills*). Artinya, sepakbola dimainkan dalam lingkungan yang tidak mudah diduga, selalu berubah-ubah setiap waktu. Menurut Schmidt dalam Amung Ma'mun dan Yudha M Saputra (2000: 64) keterampilan terbuka adalah keterampilan yang ketika dilakukan lingkungan yang berkaitan dengan bervariasi dan tidak dapat diduga.

Pendapat yang dikemukakan para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan dasar bermain sepakbola dilihat dari keterampilan gerak dasarnya meliputi: pola gerak lokomotor, pola gerak

nonlokomotor dan pola gerak manipulatif. Jika dilihat dari kondisilingkungan masuk dalam kategori keterampilan terbuka (*open skills*).

3. Teknik Gerakan Tanpa Bola

a. Lari

Teknik lari seorang pemain ditandai dengan lari dalam memperoleh posisi serangan dan lari dalam bertahan. Dalam melakukan lari untuk memenuhi kebutuhan tadi, pemain harus dapat lari cepat berbelok atau merubah arah, berhenti lari mundur dan mendadak start lagi. Untuk memperoleh kelincahan perlu diperhatikan oleh pemain. Menurut Sardjono (1982: 17) "Lari dalam sepakbola tidak sama dengan lari dalam atletik". Dalam atletik, lari tidak mendapat gangguan sedikit pun, tetapi dalam sepakbola selalu tidak bebas dimana seorang pemain kadangkadang terpaksa mengubah arah berlari, berhenti, lari mundur, lari sambil melompat/meloncat dan beradu badan dengan lawan.

b. Melompat/Meloncat

Lompatan dapat dilakukan dengan atau tanpa awalan, tolakan satu kaki akan lebih menguntungkan karena memungkinkan pemain melompat lebih tinggi, walaupun demikian didalam situasi yang sesungguhnya tolakan dengan menggunakan dua kaki juga digunakan. Biasanya lompatan dikombinasikan dengan gerakan menyundul bola, oleh karena itu gerakan melecutkan badan bagian atas sambil

melompat perlu dilatih berulang-ulang agar mendapatkan lompatan yang tinggi.

c. Gerak Tipu tanpa Bola atau Gerak Tipu Badan

Seorang Pemain sepakbola dapat menipu lawan dengan jalan tiba-tiba berhenti berlari atau merubah arah yang dikombinasikan dengan gerak tipu badan bagian atas. Menurut Sardjono (1982: 18) "Pemain sepakbola yang tidak dapat melakukan gerak tipu, maka pemain itu tidak akan dapat menjadi pemain sepakbola yang baik". Pemain dikatakan berhasil melakukan gerak tipu apabila pada waktu pemain melakukan gerakan pura-pura tapi oleh lawan dianggap itu sebagai gerakan sebenarnya sehingga lawan akan mengikuti gerakan pura-pura.

4. Teknik Dasar Sepakbola

Menurut Sucipto, dkk. (2000: 17-41), kemampuan dasar keterampilan sepakbola meliputi: a. Menendang bola (*kicking/passing*), b. Menghentikan bola (*stoping*), c. Menggiring bola (*dribbling*), d. Menyundul bola (*heading*), e. merampas bola (*tackling*), f. Lemparan ke dalam (*throw-in*), g. Menjaga gawang (*goal keeping*). Tujuh kemampuan dasar keterampilan sepakbola dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Menendang

Menurut Sucipto, dkk. (2000: 17), menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik, akan dapat

bermain secara efisien. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the goal*), dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*).

Dilihat dari perkenaan bagian kaki ke bola, menendang dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu menendang dengan kaki bagian dalam (*inside*), kaki bagian luar (*outside*), punggung kaki (*instep*) dan punggung kaki bagian dalam (*inside of the instep*).

a) Menendang dengan kaki bagian dalam

Menurut Sucipto, dkk. (2000: 17-18), pada umumnya teknik menendang dengan kaki bagian dalam digunakan untuk mengumpan jarak pendek (*short passing*). Analisis gerak menendang dengan kaki bagian dalam adalah sebagai berikut:

- (1) Badan menghadap ke sasaran di belakang bola
- (2) Kaki tumpu berada di samping bola ± 15 cm, ujung jari kaki menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk.
- (3) Kaki tending ditarik ke belakang dan ayunkan ke depan sehingga mengenai bola.
- (4) Perkenaan kaki pada bola tepat pada mata kaki dan tepat ditengah bola.
- (5) Pergelangan kaki ditegangkan pada saat menendang bola.
- (6) Gerak lanjut kaki tendang diangkat menghadap sasaran.
- (7) Pandangan ditujukan ke bola dan mengikuti arah jalannya bola terhadap sasaran.

(8) Kedua lengan terbuka di samping lengan.

(9) Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini:



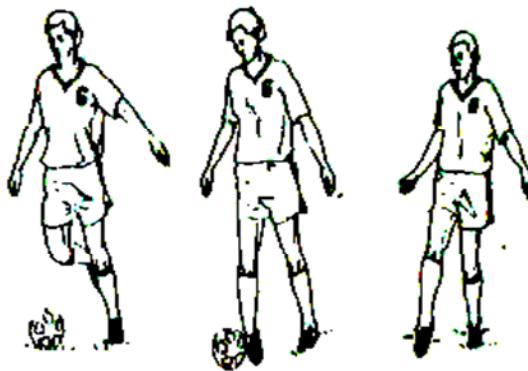
Gambar 2. Menendang Dengan Kaki Bagian Dalam
(Sucipto, dkk. 2000: 18)

b) Menendang kaki dengan bagian luar

Menurut Sucipto, dkk. (2000: 19), pada umumnya teknik menendang dengan kaki bagian luar digunakan untuk mengumpam jarak pendek (*sort passing*). Analisis gerak menendang dengan kaki bagian luar adalah sebagai berikut:

- (1) Posisi badan di belakang bola, kaki tumpu di samping belakang bola ± 25 cm, ujung kaki menghadap ke sasaran dan lutut sedikit ditekuk.
- (2) Kaki tending berada di belakang bola, dengan ujung kaki menghadap ke dalam.
- (3) Kaki tending ditarik ke belakang dan ayunkan ke depan sehingga mengenai bola.
- (4) Perkenaan kaki pada bola tepat pada punggung kaki bagian luar dan tepat pada tengah-tengah bola, pada saat perkenaan dengan bola pergelangan kaki ditegangkan.

- (5) Gerakan lanjut kaki tending diangkat serong ± 45° menghadap sasaran.
- (6) Pandangan ke bola dan mengikuti jalannya bola ke sasaran.
- (7) Kedua lengan terbuka menjaga keseimbangan di samping badan.
- (8) Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini:



Gambar 3. Menendang Dengan Kaki Bagian Luar
(Sucipto, dkk. 2000: 19)

c) Menendang dengan punggung kaki

Menurut Sucipto, dkk. (2000: 20), pada umumnya menendang dengan punggung kaki digunakan untuk menembak ke gawang (*shooting at the goal*). Analisis gerak menendang dengan punggung kaki adalah sebagai berikut:

- (1) Badan di belakang bola sedikit condong ke depan, kaki tumpu di letakan di samping bola dengan ujung kaki menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk.
- (2) Kaki tendang berada di belakang bola dengan punggung kaki menghadap ke depan/sasaran.

(3) Kaki tendang tarik ke belakang dan ayunkan ke depan sehingga mengenai bola.

(4) Perkenaan kaki tepat pada punggung kaki penuh dan tepat pada tengah-tengah bola.

(5) Gerak lanjut kaki tendang diarahkan dan diangkat ke arah sasaran.

(6) Pandangan mengikuti bola dan ke sasaran, untuk lebih lanjut lihat gambar di bawah ini:



Gambar 4. Menendang Dengan Punggung Kaki
(Sucipto, dkk. 2000: 20)

d) Menendang dengan punggung kaki bagian dalam

Menurut Sucipto, dkk. (2000: 21), pada umumnya menendang dengan punggung kaki bagian dalam digunakan untuk mengumpam jarak jauh (*long passing*). Analisis gerak menendang dengan punggung kaki bagian dalam adalah sebagai berikut:

(1) Posisi badan berada di belakang bola, sedikit serong $\pm 40^\circ$ dari garis lurus bola. Kaki tumpu diletakan di samping belakang bola ± 30 cm dengan ujung kaki membuat sudut 40° dengan garis lurus bola.

(2) Kaki tendang berada di belakang bola dengan ujung kaki serong $\pm 40^\circ$ ke arah luar. Kaki tending tarik ke belakang dan ayunkan ke depan sehingga mengenai bola. Perkenaan kaki pada bola tepat dipunggung kaki bagian dalam dan tepat pada tengah bawah bola dan pada saat kaki mengenai bola, pergelangan kaki ditegangkan.

(3) Gerak lanjut kaki tending diangkat dan diarahkan ke depan.

(4) Pandangan mengikuti jalannya bola ke sasaran.

(5) Lengan dibuka berada di samping badan sebagai keseimbangan.

(6) Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini:



Gambar 5. Menendang dengan Punggung Kaki Bagian Dalam
(Sucipto dkk, 2000: 21)

2) Menghentikan bola

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuannya menghentikan bola untuk mengontrol bola. Dilihat dari perkenaan bagian badan yang pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki, paha, dan dada.

Bagian kaki yang biasa digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki, dan telapak kaki.

a) Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam

Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola yang datangnya menggelinding, bola pantul ke tanah, dan bola di udara sampai setinggi paha. Menurut Muhajir, (2007: 5), analisis gerak menendang dengan kaki bagian dalam adalah sebagai berikut:

(1) Posisi badan segaris dengan datangnya bola. (2) Kaki tumpu mengarah pada bola dengan lutut sedikit ditekuk. (3) Kaki penghenti diangkat sedikit dengan permukaan bagian dalam kaki dijulurkan ke depan segaris dengan datangnya bola. (4) Bola menyentuh kaki persisi dibagian dalam/mata kaki. (5) Kaki penghenti mengikuti arah bola. (6) Kaki penghenti bersama bola berhenti dibawah badan. (7) Pandangan mengikuti jalannya bola sampai bola berhenti. (8) Kedua lengan di buka disamping badan menjaga keseimbangan.

b) Menghentikan bola dengan kaki bagian luar

Menghentikan bola dengan kaki bagian luar pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola yang datangnya menggelinding, bola pantul ke tanah, dan bola di udara sampai

setinggi paha. Menurut Muhajir, (2007: 5), analisis gerak menghentikan bola dengan kaki bagian luar adalah sebagai berikut:

(1) posisi badan menghadap kedatangnya bola. (2) kaki tumpu berada di samping kurang lebih 30cm dari garis datangnya bola dengan lutut sedikit ditekuk. (3) kaki penghenti diangkat sedikit dengan permukaan kaki bagian luar dijulurkan ke depan menjemput datangnya bola. (4) bola menyentuh kaki persis dipermukaan kaki bagian luar. (5) Kaki penghenti mengikuti arah bola. (6) Kaki penghenti bersama bola berhenti dibawah badan. (7) Pandangan mengikuti jalannya bola sampai bola berhenti. (8) Kedua lengan di buka di samping badan menjaga keseimbangan.

c) Menghentikan bola dengan punggung kaki.

Menurut Muhajir, (2007: 6), analisis gerak menghentikan bola dengan punggung kaki adalah sebagai berikut:

(1) Posisi badan menghadap datangnya bola. (2) Kaki tumpu berada pada garis datangnya bola dengan lutut sedikit ditekuk. (3) Kaki penghenti diangkat sedikit dan dijulurkan sedikit kedepan menjemput datangnya bola. (4) Bola menyentuh kaki persis di punggung kaki.

d) Menghentikan bola dengan telapak kaki.

Menurut Muhajir, (2007: 6), analisis gerak menghentikan bola dengan telapak kaki adalah sebagai berikut:

(1) Posisi badan lurus dengan arah datangnya bola. (2) Kaki tumpu berada pada garis datangnya bola dengan lutut sedikit ditekuk. (3) Kaki penghenti diangkat sedikit dengan telapak kaki dijulurkan menghadap kesasaran. (4) Pada saat bola masuk ke kaki, ujung kaki diturunkan sehingga bola berhenti di depan badan.

e) Menghentikan bola dengan paha.

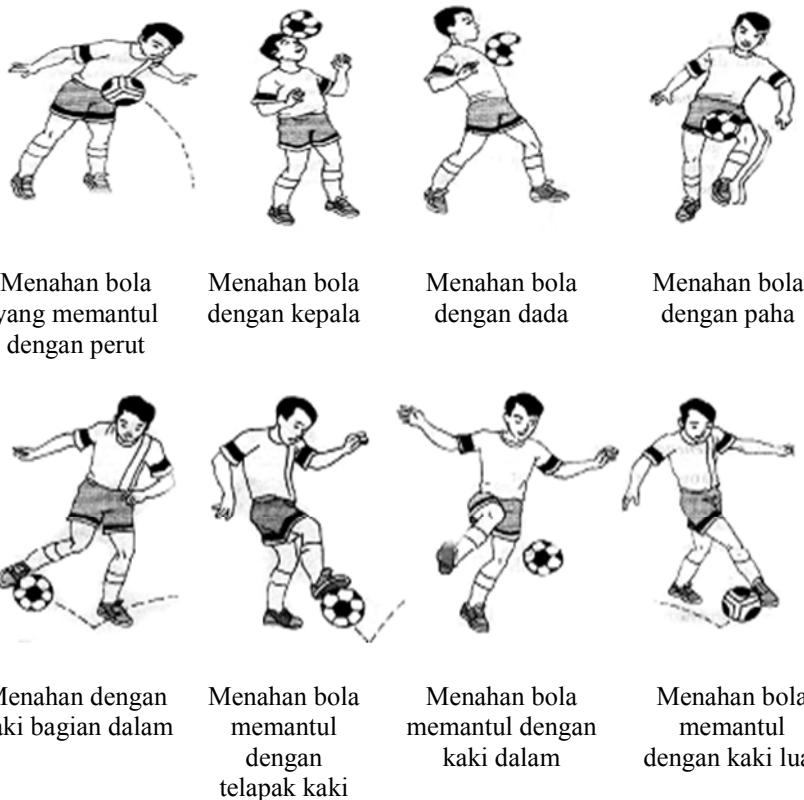
Menurut Muhajir, (2007: 6), analisis gerak menghentikan bola dengan paha adalah sebagai berikut:

(1) Posisi badan menghadap datangnya bola. (2) Kaki tumpu berada pada garis datangnya bola dengan lutut sedikit ditekuk. (3) Paha diangkat tegak lurus dengan badan ditekuk tegak lurus dengan paha. (4) Bola mengenai paha tepat pada tengah-tengah paha antara lutut dan pangkal paha.

f) Menghentikan bola dengan dada

Menurut Muhajir, (2007: 6), analisis gerak menghentikan bola dengan dada adalah sebagai berikut:

(1) Posisi badan menghadap datangnya bola. (2) Kedua kaki dibuka selebar bahu dengan kedua lutut sedikit ditekuk. (3) Dada sedikit dibusungkan kedepan menghadap arah datangnya bola. (4) Perkenaan bola pada dada tepat di tengah-tengah dada.



Gambar 6. Teknik Menghentikan/Menahan Bola
 (Muhajir, 2007: 26)

3) Menyundul Bola

Menurut Sukatamsi (2001:336), “menyudul bola adalah meneruskan bola dengan mempergunakan dahi yaitu daerah kepala di atas kening di bawah rambut”. Ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Sucipto, dkk. (2000:32), “bahwa menyundul adalah memainkan bola dengan kepala”.

Prinsip-prinsip teknik menyundul bola (Sukatamsi, 2001: 31):

- a) Lari menjemput arah datangnya bola, pandangan mata tertuju kearah bola,

- b) Otot-otot leher dikuatkan, dikeraskan dan difleksasi dagu ditarik merapat pada leher,
- c) Untuk menyundul bola digunakan dahi yaitu daerah kepala di atas kedua kening dibawah rambut kepala,
- d) badan ditarik ke belakang melengkung pada daerah pinggang, kemudian dengan gerakan seluruh tubuh yaitu kekuatan otot perut, kekuatan dorongan panggul dan kekuatan kedua lutut kaki bengkok diluruskan, badan diayunkan dan dihentakkan ke depan sehingga dahi dapat mengenai bola,
- e) Pada waktu menyundul bola mata tetap terbuka dan tidak boleh dipejamkan, dan selalu mengikuti arah datangnya bola dan mengikuti kemana bola diarahkan dan selanjutnya diikuti dengan gerak lanjutan untuk segera lari mencari posisi.

Macam-macam teknik menyundul bola:

- a) Menyundul bola sambil berdiri.

Pada umumnya dilakukan saat datangnya bola maksimal setinggi kepala. Analisis menyundul bola sambil berdiri adalah sebagai berikut (Sucipto, dkk. 2000: 32):

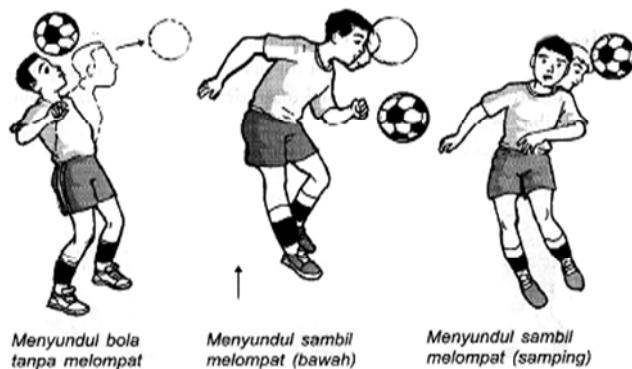
- (1) Posisi badan tegak, kedua kaki dibuka selebar bahu atau salah satu kaki maju ke depan dan menghadap sasaran. Kedua lutut sedikit ditekuk. (2) Lentangkan badan ke belakang, pandangan diarahkan ke datangnya bola, dan dagu merapat dengan leher. (3) Dengan gerakan bersamaan otot-otot perut, dorongan panggul. (4)

Dan kedua lutut diluruskan, badan dilecutkan kedepan sehingga dahi mengenai bola. (5) Seluruh berat badan diikutsertakan ke depan, sehingga berat badan beradu di depan dan menghadap ke sasaran. (6) Salah satu kaki maju ke depan sebagai gerak lanjutan.

b) Menyundul bola sambil meloncat.

Pada umumnya dilakukan ketika datangnya bola di luar jangkauan, baik secara vertikal maupun horizontal. Analisis menyundul bola sambil meloncat adalah sebagai berikut (Sucipto, dkk. 2000: 33):

(1) Meloncat sesuai dengan datangnya bola. (2) Pada saat mencapai titik tertinggi, badan dilentingkan, otot-otot leher dikontraksikan, pandangan ke sasaran dan dagu merapat dengan leher. (3) Dengan gerak bersamaan otot-otot perut, dorongan panggul dan dorongan badan ke depan sehingga dahi mengenai bola. (4) Badan dicondongkan ke depan dan mendarat dengan kedua kaki secara eksplosif.



Gambar 7. Teknik Menyundul Bola
(Muhajir 2007: 28)

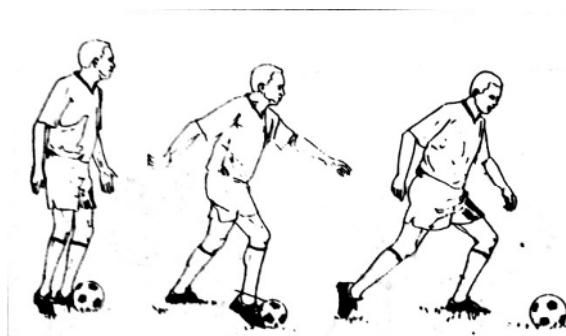
4) Menggiring Bola

Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan. Pemain dapat terkenal oleh karena memiliki kemampuan menggiring bola yang baik.

a) Menggiring Bola dengan kaki Bagian Dalam

Pada umumnya menggiring bola dengan kaki bagian dalam digunakan untuk melewati/mengecoh lawan. Analisis menggiring bola dengan kaki bagian dalam adalah sebagai berikut:

- (1) Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi menendang bola.
- (2) Kaki yang digunakan untuk menggiring bola tidak ditarik kebelakang hanya diayunkan ke depan. (3) Diupayakan setiap melangkah, secara teratur bola disentuh/didorong bergulir ke depan.
- (4) Bola bergulir harus selalu dekat dengan kaki dengan demikian bola tetap dikuasai. (5) Pada waktu menggiring bola kedua lutut sedikit ditekuk untuk mempermudah penguasaan bola. (6) Pada saat kaki menyentuh bola, pandangan ke arah bola dan selanjutnya melihat situasi lapangan. (7) Kedua lengan menjaga keseimbangan di samping badan. (8) Untuk lebih jelasnya, lihat gambar di bawah ini.

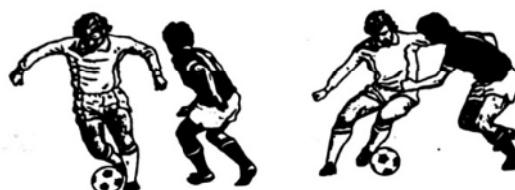


Gambar 8. Menggiring Bola dengan kaki bagian dalam
(Sucipto, dkk. 2000: 29)

b) Menggiring bola dengan kaki bagian luar

Menggiring bola dengan kaki bagian luar pada umumnya digunakan untuk melewati/mengecoh lawan. Analisis menggiring bola dengan kaki bagian luar adalah sebagai berikut:

(1) Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi menendang dengan punggung kaki bagian luar. (2) Kaki yang digunakan menggiring bola hanya menyentuh/mendorong bola bergulir ke depan. (3) Tiap melangkah secara teratur kaki menyentuh bola. (4) Bola selalu dekat dengan kaki agar bola tetap dikuasai. (5) Kedua lutut sedikit ditekuk agar bola tetap dikuasai. (6) Pada saat kaki menyentuh bola pandangan ke arah bola, dan lihat situasi. (7) Kedua tangan menjaga keseimbangan di samping badan.

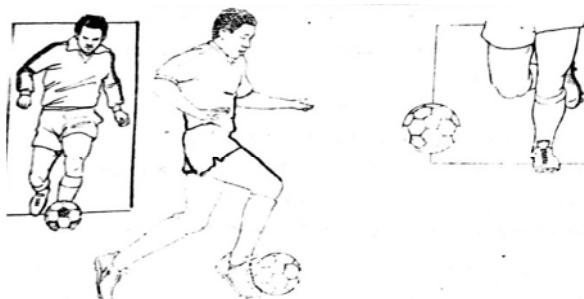


Gambar 9. Menggiring bola dengan kaki bagian luar
(Sucipto, dkk. 2000: 30)

c) Menggiring Bola dengan Punggung Kaki

Menggiring bola dengan punggung kaki pada umumnya digunakan untuk mendekati jarak dan paling cepat dibandingkan dengan bagian kaki lainnya. Analisis menggiring bola dengan punggung kaki adalah sebagai berikut:

(1) Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi menendang dengan punggung kaki. (2) Kaki yang digunakan menggiring bola hanya menyentuh/ mendorong bola tanpa terlebih dahulu ditarik kebelakang dan diayun ke depan. (3) Tiap melangkah secara teratur kaki menyentuh bola. (4) Bola bergulir harus selalu dekat dengan kaki dengan demikian bola tetap dikuasai. (5) Kedua lutut sedikit ditekuk agar mudah menguasai bola. (6) Pandangan melihat bola pada saat kaki menyentuh, kemudian lihat situasi dan kedua lengan menjaga keseimbangan di samping badan.



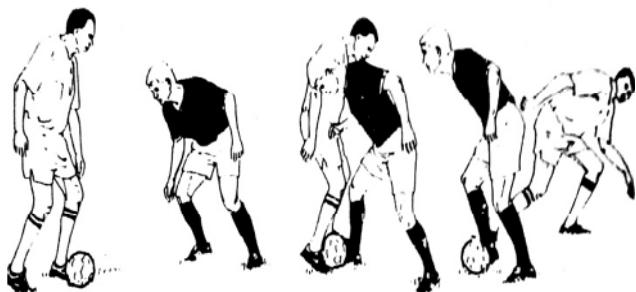
Gambar 10. Menggiring bola dengan punggung kaki
(Sucipto, dkk. 2000: 31)

5) Merampas/Merebut Bola

Menurut Sucipto, dkk. (2000:34), “Merampas bola adalah salah satu upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan”. Beberapa cara untuk merampas bola dari lawan, diantaranya yaitu:

a) Merampas bola sambil berdiri pada umumnya dilakukan jika bola masih dalam jangkauan kaki. Merampas bola sambil berdiri dapat dilakukan dari arah samping dan arah depan. Analisis teknik merampas bola sambil berdiri adalah sebagai berikut:

- (1) Menempatkan diri sedekat mungkin dengan lawan yang sedang menguasai bola.
- (2) Memperhatikan kaki dan gerak lawan.
- (3) Letakkan kaki tumpu di samping depan kaki lawan yang menguasai bola dan kaki tumpu ditekuk agian lututnya sedikit.
- (4) Kaki yang digunakan untuk merampas bola diangkat sedikit ke belakang, kemudian ayunkan kedepan dan kenakan ketengah-tengah bola.
- (5) Dengan kaki bagian dalam/luar dan dengan menguatkan otot-otot kaki menahan bola dengan tekanan yang kuat.
- (6) Apabila lawan berdiri dengan kaki rapat, maka cepat-cepat kaki yang merampas bola menekan dan menarik bola sehingga bola bergulir di alas kaki lawan kemudian bola dikuasai.



Gambar 11. Merampas bola sambil berdiri
(Sucipto, dkk. 2000: 35)

b) Merampas bola sambil meluncur pada umumnya dilakukan jika bola diluar jangkauan kaki. Merampas bola sambil meluncur dapat

dilakukan dari arah samping dan arah depan. Analisis teknik merampas bola sambil meluncur adalah sebagai berikut:

(1) Lari mendekati bola yang dikuasai lawan sehingga memungkinkan untuk meluncur ke arah bola. (2) Padalangkah terakhir kaki tumpu, lutut dibengkokkan dan titik berat badan direndahkan. (3) Kaki yang lain meluncur ke arah bola dengan kaki bagian dalam atau telopak kaki bola didorong kelusir penguasaan lawan. (4) Dengan dibantuan tangan, badan direbahkan.



Gambar 12. Teknik Merampas Bola
(Muhajir. 2007: 28)

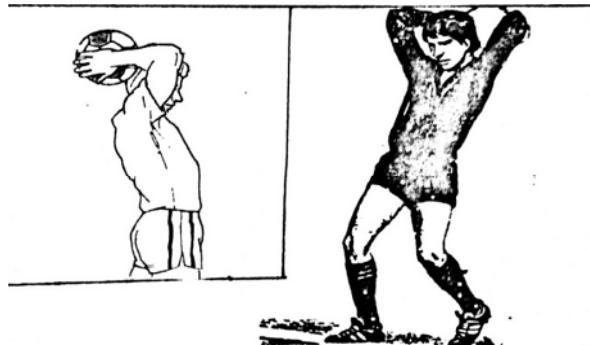
6) Lemparan ke dalam (throw-in)

Menurut Sucipto, dkk. (2000: 36) "Lemparan ke dalam merupakan satu-satunya teknik dalam permainan sepakbola yang dimainkan dengan lengan dari luar lapangan permainan". Lemparan ke dalam dapat dilakukan dengan atau tanpa awalan.

a) Lemparan ke dalam tanpa awalan

Lemparan ke dalam tanpa awalan dapat dilakukan manakala sasaran jaraknya dekat. Analisis teknik lemparan ke dalam tanpa awalan adalah sebagai berikut:

(1) Posisi badan tegak, posisi kaki kangkang atau salah satu kaki ke depan dan lutut sedikit ditekuk. (2) Bola dipegang di atas kepala dengan jari-jari tangan dibuka seluas-luasnya, sehingga ujung jari telunjuk kiri dan kanan, ujung ibu jari kiri dan kanan bertemu di belakang bola. (3) Bola ditarik ke belakang kepala sambil melentingkan badan. (4) Waktu melemparkan bola kuatkan otot-otot perut, panggul, bahu, dan kedua tangan diayunkan ke depan dan dibantu dengan kedua lutut diluruskan serta badan dilecupkan ke depan. (5) Gerak lanjutan kedua kaki berdiri di atas ujung-ujung jari kaki dan dilanjutkan dengan gerakan lari atau berjalan ke depan. (6) Untuk lebih jelasnya, lihat gambar di bawah ini.



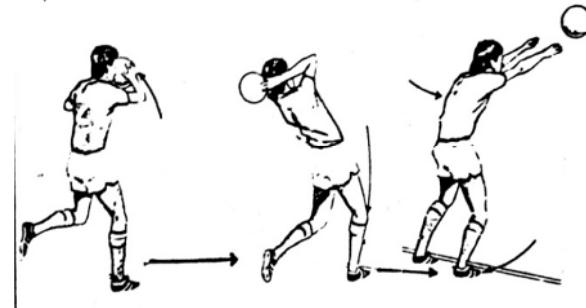
Gambar 13. Teknik Lemparan ke Dalam tanpa Awalan
(Sucipto, dkk. 2000: 37)

b) Lemparan ke dalam dengan awalan

Lemparan ke dalam dengan awalan dapat dilakukan manakala sasaran jaraknya jauh. Analisis teknik lemparan ke dalam dengan awalan adalah sebagai berikut:

(1) Posisi badan tegak menghadap sasaran, bola dipegang di depan dada dengan jari-jari tangan dibuka seluas-luasnya, sehingga ujung

jari telunjuk kiri dan kanan, ujung ibu jari kiri dan kanan bertemu di belakang bola. (2) Lari atau jalan untuk mendapatkan momentum, sebelum batas lemparan tarik bola ke belakang kepala, badan dilentingkan. (3) Waktu melemparkan bola kuatkan otot-otot perut, panggul, bahu, dan kedua tangan diayunkan ke depan dan dibantu dengan kedua lutut diluruskan dan badan dilecutkan ke depan. (4) Gerak lanjutan kedua kaki berdiri di atas ujung-ujung jari kaki dan dilanjutkan gerakan lari atau berjalan ke depan. (5) Untuk lebih jelasnya, lihat gambar di bawah ini.



Gambar 14.Teknik Lemparan ke Dalam dengan Awalan
(Sucipto, dkk. 2000: 38)

7) Gerak tipu dengan bola (*Feinting*)

Gerak tipu dilakukan oleh seorang yang menguasai bola dengan tujuan untuk melewati lawan, sehingga mampu melakukan operan bola ke teman dengan baik ataupun mencetak gol ke gawang lawan. Perlu diperhatikan bahwa di dalam melakukan gerak tipu, gerakan permulaan bertujuan untuk mengganggu atau menghilangkan keseimbangan lawan, tidak boleh dilakukan dengan sepenuhnya sehingga akan kehilangan

keseimbangan badan sendiri (Sukatamsi 2001:187-188). cara melakukan Gerak tipu adalah sebagai berikut :

a) gerak tipu dilakukan saat menguasai bola dan dihadang oleh pemain bertahan. b) Dapat dilakukan dengan menggerakkan tubuh, kaki, atau bola secepat mungkin ke arah yang berlawanan atau ke samping lawan.c) Untuk itu gerakan tubuh juga dapat digunakan untuk mengelabuhi lawan.d) Gerakan kedua kaki harus cepat bergerak dengan memindahkan tumpuan kaki. e) memainkan bola dengan cepat seringkali digunakan untuk membawa lawan salah arah sehingga tidak mampu merebut bola yang sedang dalam penguasaan. f) Pandangan mata yang terbuka dan selalu awas diperlukan saat akan melakukan gerak tipu ini. g) Menjaga stabilitas tubuh dalam keadaan rileks.h) Setelah berhasil melewati lawan bergerak cepat meninggalkan lawan dengan bola dalam penguasaan.



Gambar 15. Gerak tipu dengan bola (Feinting)
(www.google.com)

8) Menjaga Gawang

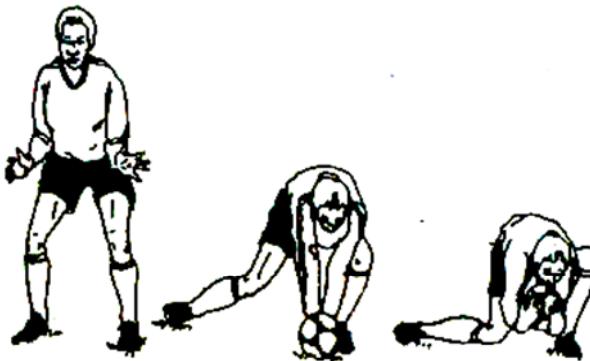
Menurut Sucipto, dkk. (2000: 38), menjaga gawang merupakan pertahanan yang paling akhir dalam permainan sepakbola. Teknik menjaga gawang meliputi: menangkap bola, melempar bola, menendang bola. Menangkap bola dapat dibedakan berdasarkan arah datangnya bola, ada yang datangnya bola masih dalam jangkauan penjaga gawang (tidak meloncat) dan ada yang diluar jangkauan penjaga gawang (harus dengan meloncat). Melempar bola dapat dibedakan berdasarkan jauh dekatnya sasaran. Menendang bola dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tendangan *volley* dan *half-volley*.

a) Menangkap bola sambil berdiri

Menurut Sucipto, dkk. (2000: 38), mengkap bola sambil berdiri dilakukan manakala datangnya bola masih dalam jangkauan penjaga gawang dalam posisi berdiri, baik dari arah vertikal maupun horisontal. Analisis teknik menangkap bola sambil berdiri adalah sebagai berikut:

- (1) Berdiri tegak, kaki dibuka selebar bahu dan berat badan berada pada ujung-ujung kaki.
- (2) Badan membungkuk sebatas pinggang dan kedua lutut sedikit ditekuk.

- (3) Kedua tangan menggantung di depan dada dengan telapak tangan menghadap ke datangnya bola dan jari-jari tangan rileks.
- (4) Jika bola datangnya bergulir di atas tanah, maka badan direndahkan dengan berlutut atau membungkukkan badan sehingga tangan ke bawah.
- (5) Telapak tangan ditengadahkan ke bola dan tinggi rendahnya gerakan badan disesuaikan dengan datangnya bola.
- (6) Setelah bola masuk ke telapak tangan, segera tarik dan dipeluk di depan dada untuk dilindungi.
- (7) Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini:



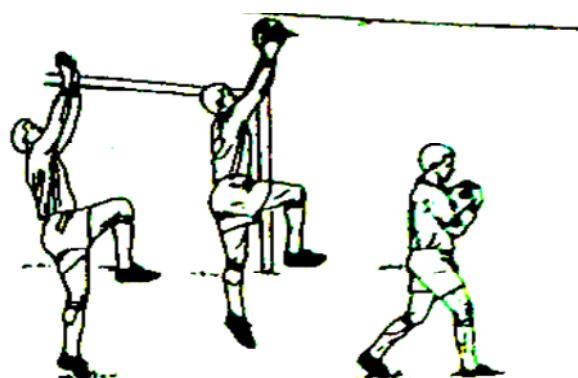
Gambar 16. Menangkap Bola Sambil Berdiri
(Sucipto, dkk. 2000: 39)

b) Menangkap bola sambil meloncat

Menurut Sucipto, dkk. (2000: 40), menangkap bola sambil meloncat dapat dilakukan manakala datangnya bola diluar jangkauan penjaga gawang dalam posisi berdiri, baik dari arah

vertikal maupun horisontal. Analisis teknik menangkap bola sambil meloncat adalah sebagai berikut:

- (1) Tangkapan bola diawali dengan loncatan sambil menjulurkan lengan dengan telapak tangan menghadap bola menyerupai mangkuk.(2) Loncat dapat dilakukan ke arah kiri, kanan, depan dan ke atas sesuai dengan arah bola.(3) Setelah bola masuk telapak tangan, segera tarik dan dipeluk ke dada.(4) Untuk bola atas mendarat dengan kedua kaki secara eksplosif dan untuk bola-bola ke samping, ke depan menjatuhkan diri dengan punggung dan pinggul terlebih dahulu mengenai tanah serta kedua lutut ditekuk untuk membantu melindungi bola.(5) Untuk bola-bola yang datangnya dari luar jangkauan kedua lengan, tetapi masih dalam jangkauan satu lengan, bola ditinju atau ditif untuk disalurkan keluar bidang gawang.(6) Mengeluarkan bola dari bidang gawang dilakukan dengan pangkal telapak tangan atau bisa juga dengan kepalan tangantinju.



Gambar 17. Menangkap Bola Sambil Meloncat
(Sucipto, dkk. 2000: 41)

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penguasaan Keterampilan Dasar Bermain Sepakbola

Setiap manusia pada umumnya dibekali kemampuan dasar berupa kemampuan gerak dasar dalam kehidupan sehari-hari kemampuan gerak sangat dibutuhkan baik untuk menyelesaikan pekerjaan yang dilakukan secara individu maupun kelompok. Untuk lebih menunjang setiap pekerjaan yang mempunyai karakteristik yang rumit kemampuan gerak harus di tingkatkan.

Menurut Rusli Lutan (1988: 95) keterampilan adalah sebagai satu perbuatan atau tugas dan lainnya sebagai sebuah indikator dan tingkat kemahiran. Dengan demikian, keterampilan adalah suatu perbuatan atau tindakan yang memerlukan aktivitas gerak yang harus dipelajari sebagai sebuah indicator tingkat kemahiran untuk mencapai tujuan yang efektif dan efisien. Bila keterampilan yang ada pada anak tersebut diasah maka akan menjadikan anak tersebut menjadi terampil dalam menjalannya.

Begitu juga dalam sepakbola, keterampilan dasar akan sangat berpengaruh terhadap kualitas permainan baik secara individu maupun kelompok. Dalam permainan sepakbola keterampilan dasar juga sangat penting. Seorang pemain sepakbola harus memiliki keterampilan dasar yang baik. Baik buruknya kemampuan dasar sepakbola seseorang dapat dilihat dari teknik-teknik dasar sepakbola yang dikuasainya.

Adapun Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sepakbola menurut Mohammad Sajoto dalam Fathan Nurcahyo, (2011: 3-8) antara lain:

a. Latihan

Keberhasilan atau prestasi akan dapat diraih apabila latihan dilakukan secara rutin, terprogram dan sesuai dengan prinsip-prinsip latihan. Jenis latihan yang sangat penting adalah latihan teknik, taktik, mental dan kematangan bertanding dalam pencapaian prestasi. Dengan mengetahui jenis-jenis latihan tersebut, pelatih dapat merancang program latihan sesuai target yang akan dicapai.

b. Keluarga

Khususnya dukungan dari orangtua, adanya sikap orangtua yang *over protective* (perlindungan yang berlebihan/terlalu mengekang aktivitas anak) terhadap anaknya ketika berkreativitas.

c. Pelatih

Metode melatih dan program latihan yang diberikan oleh pelatih akan berpengaruh terhadap kondisi fisik yang dimiliki setiap pemain, dan hendaknya pelatih juga harus memperhitungkan setiap kemampuan pemain yang dia miliki.

d. Pemain

Pemain adalah kunci dari segala rangkaian yang ada dalam permainan khususnya olahraga sepakbola. Hal ini pemain juga harus dituntut untuk bisa terus termotivasi, semangat dalam berlatih,

menjaga dan meningkatkan fisik serta teknik yang dimilikinya dengan menambah porsi latihan di luar jadwal latihan dan mengatur gaya hidup serta pola makan yang bergizi.

Keterampilan dasar seharusnya dapat perhatian pada tingkat awal, dan pengajaran berlangsung berkesinambungan. Istilah keterampilan dapat dinyatakan untuk menggambarkan tingkat keahlian seseorang dalam melaksanakan tugas.

Menurut Anum Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000: 57) keterampilan gerak adalah kemampuan untuk melakukan gerak yang efektif dan efisien. Keterampilan gerak merupakan perwujudan dari kualitas koordinasi dan kontrol tubuh dalam melakukan gerakan berulang-ulang dengan kesadaran fikir akan benar tidaknya gerakan yang dilakukan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan dasar adalah kemampuan yang menunjukkan tingkat kemahiran yang dimiliki seseorang dalam bermain sepakbola dan keberhasilan yang konsisten untuk mencapai suatu tujuan yang efektif dan efisien serta dapat dilakukan dengan baik tanpa menyusahkan diri sendiri dan tidak membuang-buang energi dalam tubuh yang ada. Karena semua tindakan yang dilakukan sudah dikuasai dengan sangat baik. Teknik ini akan sangat bermanfaat untuk pemain sepakbola apabila dikuasai dengan baik. Teknik dasar merupakan ketrampilan yang wajib dikuasai oleh setiap pemain.

C. Android

Android merupakan sistem operasi yang paling berkembang dalam dunia saat ini. Perkembangan android tidak terlepas dari berkembangnya pasar handphone dan tablet. Hal ini mengangkat pamor dari sistem operasi *android*.

Pada tahun 2003 Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris white bekerja sama membuat sitem operasi untuk perangkat *mobile*. Andi rubin berhasil membuat sistem operasi yang dijalankan pada sebuah *handphone* yang dikenal dengan *sidekick*. Kemudian andy rubin membawakan kuliah yang dihadiri oleh Larry Tage dan Sergei Brin yang merupakan pendiri *google*. Kedua orang ini tertarik dengan materi yang dibawakannya. Dan pada bulan Juli 2005 perusahaan yang didirikan oleh Rubin dibeli oleh *google*. Di tangan *google* perjalanan android di mulai, dimana pada tahun 2007 *google* mendaftarkan paten di bidang telepon seluler. Kemudian *google* mengembangkan sistem operasi yang akan digunakan untuk ponsel. Ponsel pertama yang menggunakan sistem operasi dari *google* berasal dari *HTC* dengan seri *HTC Dream* atau *T-Mobile G1* yang diluncurkan pada tahun 2008.

Menurut Teguh Arifianto (2011: 1) *android* merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux*. *Android* menyediakan *platform* yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasinya. Awalnya, *Google Inc.* Membeli *Android Inc.*, yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel/*smartphone*. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti

lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google*, *HTC*, *Intel*, *Motorola*, *Qualcomm*, *T-Mobile*, dan *Nvidia*.

Google merilis *Android* secara *open source* adalah untuk penetrasi pasar produk berbasis *Android* dan mempermudah pengguna dalam mengakses layanan *Google* dan *Android* yang digunakan sebagai media baru penayangan iklan yang dapat menambah pendapatan *Google*, yang sebagian pendapatan tersebut untuk pengembangan *OS* dan aplikasi *Android*. Model periklanan dalam *Android* menggunakan *AdMob (Advertising Mobile)* yang ditayangkan lebih interaktif di dalam suatu aplikasi. *Android* tidak hanya dalam lingkup sistem operasi, tetapi juga pada level pengembangan aplikasi menggunakan *SDK Android*. Keuntungan utama menggunakan *Android* yaitu *Android* menawarkan pendekatan terpadu untuk pengembangan aplikasi sehingga pengembang hanya perlu mengembangkan aplikasi untuk *Android* dan aplikasi tersebut dapat berjalan pada perangkat yang berbeda, asalkan perangkat yang didukung menggunakan *Android*.

Banyak vendor atau perusahaan *smartphone* di dunia yang memproduksi *Android*. Hal ini karena *Android* itu adalah sistem operasi yang *open source* sehingga bebas didistribusikan dan dipakai oleh *vendor* manapun. *Android* sebagai *platform* masa depan karena:

1. Lengkap (*Complete Platform*): Para desainer dapat melakukann pendekatan yang *komprehensif* pada saat mengembangkan *platform Android*. *Android* merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan *tools* dalam

membangun *software* dan memungkinkan untuk peluang pengembangan aplikasi;

2. Terbuka, (*Open Source Platform*): *Platform Android* disediakan melalui lisensi open source. Pengembang dapat dengan bebas untuk mengembangkan aplikasi *Android* sendiri menggunakan *Linux Kernel 2.6*;
3. Free, artinya *Android* adalah *platform* yang bebas untuk *develop*. Tidak ada lisensi atau biaya royalti untuk dikembangkan pada *platform Android*. Tidak ada biaya keanggotaan diperlukan. Tidak diperlukan biaya pengujian. Tidak ada kontrak yang diperlukan. *Android* dapat didistribusikan dan diperdagangkan dalam bentuk apapun.

D. Karakteristik Anak Usia 11-12 Tahun

Usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini dalam cabang olah raga sepakbola adalah umur 11–12 tahun. Hal ini merupakan masa pembinaan dimana stimulus seluruh aspek perkembangan berperan penting pada masa pertumbuhan ini. Karena masa usia dini merupakan masa yang penting perlu mendapat penanganan sebaik mungkin.

Pada usia anak-anak merupakan periode pertumbuhan dan perkembangan yang cepat terutama sistem saraf dan pertumbuhan otot. Menurut Piaget dalam C. Asri Budiningsih (2003:19) mengatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik. Artinya proses yang didasarkan atas mekanisme biologis yaitu perkembangan sistem saraf. Dengan

makin bertambahnya umur seseorang, maka makin komplekslah susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya.

Proses belajar yang dialami seorang anak pada tahap sensori motor tentu akan berbeda dengan proses belajar yang dialami oleh seorang anak pada tahap preoperasional, dan akan berbeda pula dengan mereka yang sudah berada pada tahap operasional konkret. Secara umum, semakin tinggi tahap perkembangan kognitif seseorang akan semakin teratur dan semakin abstrak cara berpikirnya. Pelatih seharusnya memahami tahap-tahap perkembangan kognitif para siswanya agar dalam merancang dan melaksanakan proses latihan sesuai dengan tahap-tahap tersebut.

Pemain muda yang berbakat pada kelompok umur ini, membutuhkan suatu klub sepakbola untuk menjadi anggota atau suatu diklat untuk meningkatkan skill individunya dan memperkenalkan padanya permainan sepakbola yang kompetitif. Pada umur antara 6-12 skill sepakbola yang benar dipelajari sambil bermain sepakbola/ bertanding/ game akan dibarengi dengan program metode dan rencana pendidikan sepakbola yang bertanggung jawab bentuk latihan yang disederhanakan dan kompetisi dijalankan sebagai alat untuk mengembangkan skill teknik dan pengertian dasar teknik. Prioritas harus diberikan kepada usaha-usaha yang langsung mendidik anak-anak serta merangsang skill dan kepribadian anak-anak setiap hari.

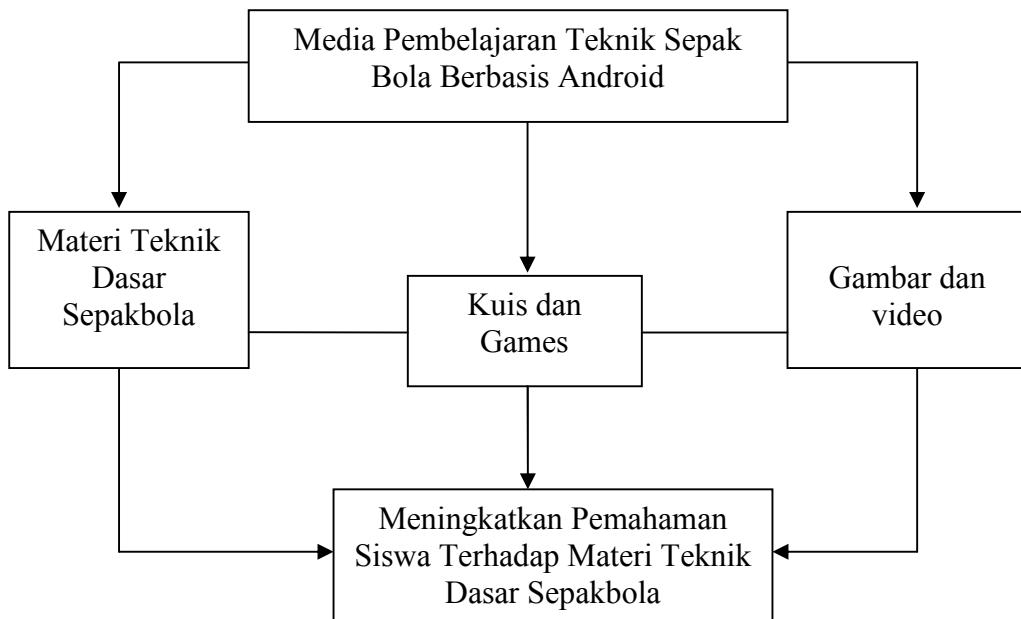
E. Penelitian yang Relevan

1. Skripsi oleh Cinthya Indrastyawati jurusan pendidikan biologi FMIPA UNY dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada

Materi Sistem Indera untuk meningkatkan Motivasi hasil belajar siswa kelas XI SMA N 2 Bantul”. Hasil penelitian ini berupa aplikasi yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk sistem indera oleh siswa SMA kelas XI yang menggunakan smartphone android sebagai penunjang pembelajaran di kelas.

2. Skripsi oleh Adib Febrianta jurusan pendidikan kepelatihan olahraga FIK UNY dengan judul “Penyusunan Video Tutorial Teknik Dasar Sepakbola Untuk Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penyusunan Video Tutorial Teknik Dasar Sepakbola Untuk Usia Dini, layak digunakan sebagai penunjang pemahaman siswa terhadap teknik-teknik dasar dalam cabang olahraga sepakbola

F. Kerangka Berfikir



Gambar 18. Bagan Kerangka Berfikir Penelitian

Pada usia 11-12 tahun ini anak harus sering diberikan pemahaman dan juga pelatihan mengenai teknik-teknik dasar dalam sepak bola. Teknik dasar merupakan pondasi yang sangat baik untuk seorang pemain sepakbola dalam mengembangkan bakatnya untuk menjadi pemain yang hebat. Dalam sebuah pembinaan anak tentu sudah diajarkan atau dilatih teknik-teknik dasar sepakbola, tetapi alangkah baiknya jika anak mempunyai media yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk berlatih secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuannya. Ketika anak sudah memahami bagaimana cara melakukannya, anak tersebut dapat berlatih secara mandiri.

Salah satu media yang dapat digunakan oleh siswa sebagai pedoman belajar dan berlatih adalah media pembelajaran berbasis *android*. Media ini terdapat beberapa menu diantaranya: menu profil, materi, kuis, dan games. Dari semua menu tersebut terdapat materi berupa tulisan dan gambar, tutorial video, dan soal-soal latihan. Harapannya dengan adanya media ini dapat membuat siswa tertarik untuk selalu belajar teknik dasar sepakbola. Sehingga pemahaman siswa meningkat dan dapat berlatih secara mandiri untuk menambah jam latihan siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan metode *research and development*. *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014: 297).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk aplikasi *android* tentang materi teknik dasar sepakbola untuk anak usia dini yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dan alat bantu dalam pemahaman materi secara mandiri yang sudah tervalidasi dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran oleh ahli bidangnya.

B. Definisi Operasional

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

1. Media pembelajaran

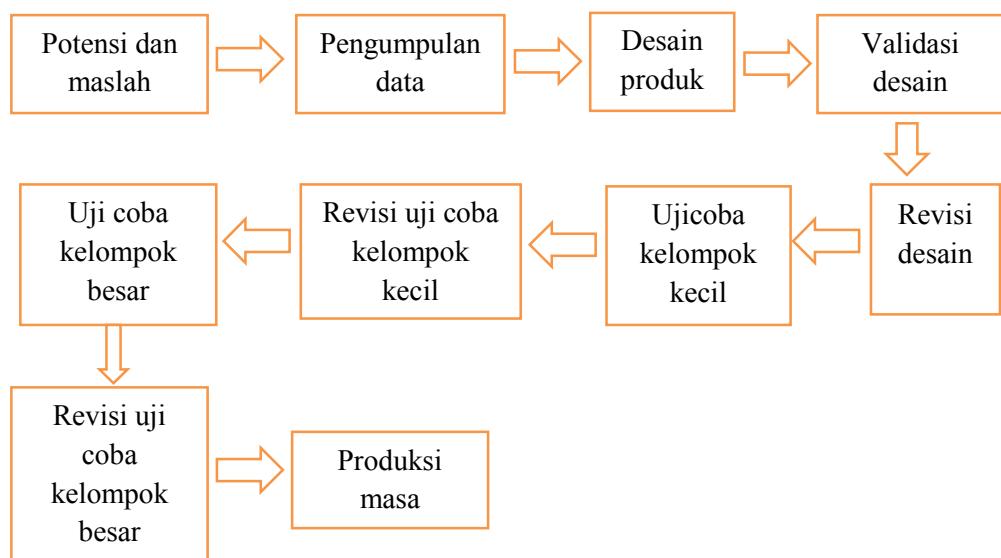
Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara isi atau materi. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis *android* untuk anak usia dini.

2. Media pembelajaran teknik dasar sepak bola 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.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran ini mengadaptasi langkah yang ditulis (Sugiyono, 2014: 298). Berikut ini gambar alur desain penelitian:



Gambar 19. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development*

1. Potensi dan masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila di gunakan akan memiliki nilai tambah (Sugiyono,

2014: 298). Dalam penelitian ini potensi masalah yang dapat diangkat adalah semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, masyarakat di tuntut untuk memanfaatkan teknologi untuk menunjang setiap kegiatan. Dalam hal ini, teknologi digunakan sebagai media untuk mempermudah siswa dalam belajar materi teknik dasar sepakbola. Penyampaian materi yang dilakukan pelatih kurang menarik, sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang diberikan, oleh sebab itu, diperlukan suatu inovasi yang menarik dan dapat mempermudah pemahaman siswa.

2. Pengumpulan Informasi

Dilihat dari potensi masalah diatas langkah berikutnya adalah mencari informasi yang ada di lapangan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis ke beberapa sekolah sepakbola yang berada di DIY pada saat proses latihan berlangsung. Masih banyak sekali anak-anak yang kurang mengerti mengenai teknik-teknik dasar dalam permainan sepakbola. Dengan demikian diharapkan produk yang dihasilkan benar-benar produk yang sesuai dengan kebutuhan.

3. Desain Produk

Produk media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan peneliti berupa aplikasi tentang teknik dasar sepakbola yang berisi materi, gambar, video, dan kuis. Media pembelajaran di kemas dengan menarik agar dapat membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya. Produk penelitian ini

akan menciptakan sebuah Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para siswa SSB untuk mempelajari teknik-teknik dasar dalam sepakbola.

4. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak (Sugiyono, 2014: 302). Produk dari penelitian akan di validasi oleh pakar atau tenaga ahli yang untuk menilai produk baru yang telah di rancang guna mengetahui kekuatan dan kelemahanya.

a.Ahli Materi

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran teknik dasar sepak bola berbasis android untuk anak usia 11-12 tahun yang akan mengvalidasi isi materi pada modul adalah dosen FIK UNY yaitu Bapak Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.. Validasi materi ini untuk menilai produk media dari aspek konkret, yaitu dari segi isi materi, keluasan materi, kesesuaian materi dan lain-lain. Serta digunakan untuk menentukan apakah materi yang digunakan pada media pembelajaran telah sesuai dengan kompetensi anak usia dini.

b.Ahli Media

Dalam penelitian pengembangan ini, ahli media yang dimaksudkan adalah dosen Teknologi Olahraga yaitu Bapak Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.,AIFO yang *expert* dalam hal pengembangan media pembelajaran. Validasi media ini akan menentukan apakah media yang telah dibuat sudah layak atau tidak untuk digunakan. Ahli media akan menilai produk

media pembelajaran dari aspek kemediaan. Aspek tersebut diantaranya desain, penggunaan, keamanan, dan lain-lain.

5. Revisi desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli, maka akan diketahui kelemahan produk. Selanjutnya dilakukan perbaikan untuk meminimalisir kelemahan produk.

6. Uji coba kelompok kecil

Uji coba produk dilakukan setelah produk mendapatkan penilaian oleh ahli materi dan media bahwa produk yang sedang dikembangkan sudah layak untuk diuji cobakan di lapangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan di SSO real madrid yang berjumlah 15 atlet. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran teknik dasar sepak bola berbasis android untuk anak usia 11-12 tahun.

7. Revisi produk

Apabila telah selesai pengujian produk pada sample yang terbatas maka akan diketahui kekurangannya jika produk akan digunakan pada jumlah populasi yang lebih besar. Maka, berikutnya dilakukan revisi produk supaya meningkatkan kelayakan dan kualitas media pembelajaran.

8. Uji kelompok besar

Pemakaian produk penelitian ini akan di uji cobakan pada siswa SSO *real madrid* yang berjumlah 30 siswa. Setelah diuji cobakan kepada siswa tersebut, maka kualitas media berupa media pembelajaran teknik dasar sepak

bola berbasis android untuk anak usia 11-12 tahun dapat diketahui penilaianya.

9. Revisi produk

Dari data yang telah diperoleh dari uji coba kelompok besar, maka akan dihasilkan data untuk merevisi media yang dikembangkan. Hasil dan data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar akan dijadikan bahan pijakan dalam melakukan revisi akhir produk dan merupakan hasil akhir dalam pengembangan media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis *android* untuk anak usia 11-12 tahun.

10. Produksi Masal

Produk akhir dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android untuk anak usia 11-12 tahun yang dapat digunakan siswa sebagai sumber belajar. Selanjutnya bila penelitian ini telah usai dan dinyatakan layak maka produk dapat di produksi masal.

D. Uji Coba Produk

Penelitian pengembangan ini, menggolongkan uji coba produk menjadi dua adalah sebagai berikut.

1. Validasi Ahli

a. Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksud adalah dosen/pakar sepakbola yang berperan untuk menentukan apakah media pembelajaran teknik dasar sepakbola ini sudah sesuai materi dan kebenaran.

b.Ahli Media

Ahli media pada penelitian ini adalah dosen/pakar yang biasa menangani dalam hal media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket dan ahli akan menilai kelayakan produk media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android untuk anak usia 11-12 tahun.

2. Subjek Uji Coba

Penelitian ini akan dilaksanakan di SSO *real madrid foundation*, sedangkan untuk subjek uji coba skala kecil adalah 15 siswa, dan subjek uji coba skala besar adalah 30 siswa.

Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2014:218) *simple random sampling* adalah teknik pengambilan *sample* atau subyek yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota *sample* atau subyek.

E. Metode Pengumpulan Data

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

Penelitian ini akan menggunakan 3 instrumen, yaitu :

1. Instrumen I

Instrumen pertama adalah lembar evaluasi ahli materi berupa angket penilaian ahli materi yang berkaitan dengan materi teknik-teknik dasar sepak bola. Hasil dari penilaian ahli materi ini akan dijadikan sebagai bahan revisi dalam pengembangan produk berbasis android.

2. Instrumen II

Instrumen kedua adalah ahli media berupa lembar evaluasi ahli media yang berisikan angket penilaian ahli media pembelajaran yang berkaitan dengan desain serta tampilan dalam produk yang dibuat. Instrumen ini digunakan sebagai bahan revisi media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan dari segi tampilan agar layak untuk digunakan.

3. Intrumen III

Instrumen ketiga adalah lembar evaluasi (angket) yang ditujukan kepada siswa untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan apabila digunakan dilapangan.

F. Langkah-langkah Pengembangan instrumen

Langkah-langkah pengembangan instrumen dalam pengembangan media pembelajaran untuk siswa SSO *real madrid foundation* adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan kisi-kisi instrumen.
2. Mengkonsultasikan kisi-kisi instrumen dengan ahli.
3. Menyusun dan melengkapi instrument yang telah mendapat *expert judgement*

Tabel 1. Kisi-kisi Intrumen Aplikasi *Android* oleh Ahli Media

NO	ASPEK	INDIKATOR	JUMLAH BUTIR
1	Tampilan	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	1
2		Keserasian komposisi warna	1
3		Kesesuaian penempatan tombol	1
4		Keserasian warna dan ukuran tombol pada aplikasi	1
5		Ketepatan ukuran gambar pada aplikasi	1
6		Kejelasan warna gambar pada aplikasi	1
7		Kesesuaian komposisi tata letak (judul, teks, gambar, dll)	1
8		Desain aplikasi (format, organisasi, backsound, komposisi warna, dan daya tarik)	1
9		Kesesuaian ilustrasi, grafis, gambar, foto, dan video dengan konsep pada aplikasi	1
TOTAL			9
10	Kebahasaan	Penggunaan bahasa Indonesia yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa baku Indonesia.	1
11		Penggunaan kalimat yang komunikatif dan interaktif	1
12		Penggunaan tanda baca yang tepat	1
13		Penggunaan kalimat yang tepat sehingga tidak menimbulkan makna ganda	1
14		Penggunaan istilah sepak bola yang tepat	1
15		Penggunaan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa SSB Usia 12 tahun	1
TOTAL			6
16	Pemrograman	Instalasi aplikasi ke smartphone mudah	1
17		Aplikasi dapat digunakan sesuai petunjuk	1
18		Penggunaan fungsi drag atau touch mudah	1
19		Aplikasi tidak mengalami loading, crash atau hang	1
20		Tombol pada aplikasi mudah untuk di tekan	1
TOTAL			5
21	Penggunaan	Aplikasi pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
22		Aplikasi media pembelajaran mampu menyajikan semua komponen dengan jelas	1
23		Gambar yang ditampilkan pada media memudahkan anda untuk memahami materi	1
24		Media pembelajaran lebih praktis untuk digunakan	1
25		Media pembelajaran dikemas lebih modern	1
TOTAL			5

Tabel 2. Kisi-kisi Intrumen Penilaian Aplikasi Android oleh Ahli Materi

NO	ASPEK	INDIKATOR	JUMLAH BUTIR
1	Kelayakan Isi	Karakteristik materi sesuai dengan bentuk media pembelajaran yang dikembangkan.	1
2		Kesesuaian materi dengan tingkat pengetahuan siswa usia 12 tahun	1
3		Sistematika penyajian materi pada media pembelajaran	1
4		Ketepatan memilih materi yang dicantumkan dalam media pembelajaran	1
5		Kesesuaian penjabaran materi dengan indikator pembelajaran.	1
6		Kemudahan pemahaman kata pada materi	1
7		Kemenarikan materi untuk dipelajari	1
8		Kemudahan memahami ilustrasi gambar	1
9		Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	1
10		Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa SSB	1
11		Kedalaman materi untuk siswa SSB	1
12		Kemudahan memahami isi video	1
13		Kesesuaian video dengan materi	1
TOTAL			13
1	Kebenaran Konsep	Passing : Definisi Passing Macam-macam passing Langkah-langkah melakukan teknik passing	1 1 1
2		Controling : Definisi Control Macam-macam Control Langkah-langkah melakukan teknik control	1 1 1
3		Heading : Definisi heading Prinsip-prinsip teknik heading	1 1
4		Dribbling : Definisi dribbling Prinsip-prinsip teknik dribbling	1 1
5		Teknik merampas bola : Definisi teknik merampas bola Macam-macam teknik merampas bola Langkah-langkah teknik merampas bola	1 1 1
6		Throw-in : Definisi throw-in Langkah-langkah melakukan teknik throw-in	1 1
7		Shooting : Definisi shooting Langkah-langkah melakukan teknik shooting	1 1
8		Goalkeeper : Definisi goalkeeper Macam-macam teknik menangkap bola Langkah-langkah teknik menangkap bola	1 1 1
TOTAL			20

Table 3.Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Android* Materi Teknik Dasar Sepakbola

NO	ASPEK	INDIKATOR	JUMLAH BUTIR
1	Kelayakan Isi	Media pembelajaran ini mampu menjelaskan sistem indera dengan baik	1
2		Fitur kompetensi membantu Anda untuk mengetahui Kompetensi Dasar dan Indikator pada materi teknik dasar sepak bola	1
3		Video yang terdapat pada media membantu Anda untuk memahami cara melakukan teknik dasar sepak bola	1
4		Gambar yang terdapat pada media membantu Anda untuk memahami cara melakukan teknik dasar sepak bola	1
5		Fitur Mini Quiz mudah dan menarik	1
TOTAL			5
6	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dipahami	1
7		Penggunaan istilah sepak bola yang tepat	1
TOTAL			2
8		Media pembelajaran ini mudah dioperasikan	1
9		Teks pada media mudah dibaca	1
10		Warna tulisan serasi dengan warna background	1
11		Media ini memudahkan Anda dalam belajar memahami teknik dasar sepak bola	1
12		Gambar dan video pada media ini sesuai dengan fungsinya	1
13		Gambar dan video pada media ini terlihat jelas	1
14		Letak dan fungsi tombol pada media ini sesuai	1
15		Secara umum tampilan pada media pembelajaran ini lebih menarik daripada media sejenis yang Anda ketahui	1
TOTAL			8

G. 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:

SH

Rumus: _____

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 persentase	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)

Pengukuran angket menggunakan skala sikap yaitu skala Likert. Menurut Sugiyono (2014:93) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang, atau sekelompok tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Ada terdapat 4

pilihan jawaban dalam tiap poin angket yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK). Setiap poin terdapat indikator yang menunjukkan apakah hasil dari pernyataan tersebut positif atau negatif. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu diberi skor. Rekap skor yang diberikan siswa terhadap pernyataan-pernyataan dalam Angket media pembelajaran teknik dasar sepakbola untuk usia dini dibuat dengan ketentuan pada tabel berikut:

Tabel 4. Penskoran Jawaban Angket Media Pembelajaran Teknik Dasar Sepakbola untuk Anak Usia 11-12 Tahun

Kriteria Jawaban	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Baik (SB)	4	1
Baik (B)	3	2
Kurang (K)	2	3
Sangat Kurang (SK)	1	4

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Studi Pendahuluan

Penelitian dilakukan dengan observasi, mencari buku sebagai referensi, mencari hasil relevan sebagai acuan peneliti, membuat rancangan untuk dibuat aplikasi dalam produk yang akan dikembangkan. Dari penelitian pendahuluan, ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Pemahaman anak tentang teknik-teknik dasar sepakbola masih sangat kurang.
- b. Media pembelajaran berbasis *Android* masih jarang digunakan dalam pelatihan atau pembinaan sepakbola.
- c. Ketergantungan anak usia dini untuk belajar dan berlatih teknik dasar sepakbola kepada pelatih di sekolah sepakbola (SSB)
- d. Beberapa pelatih masih kurang jelas atau kurang menarik dalam memberikan penjelasan, sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang diberikan, oleh sebab itu, diperlukan suatu inovasi yang menarik dan dapat mempermudah pemahaman siswa.

2. Validasi Ahli

Pengembangan media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis *andorid* ini divalidasi oleh para ahli dibidangnya, yaitu seorang ahli yang sudah menkuni dalam dunia sepakbola yang dalam penelitian ini dijadikan sebagai ahli materi dan ahli dosen teknologi yang ahli dalam bidang media pembelajaran dalam penelitian ini dijadikan sebagai ahli media.

Tinjauan ahli ini menghasilkan beberapa revisi sebagai berikut:

a. Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd.,M.Kes.,AIFO yang memiliki keahlian pada bidang media pembelajaran.

Masukan dari ahli media adalah sebaiknya produk aplikasi *andorid* ini dilengkapi dengan buku pedoman penggunaan, dimaksudkan agar siswa mengerti dalam menggunakan aplikasi ini.

Tabel 5. Data Hasil Penilaian Media pembelajaran Teknik Dasar Sepakbola Berbasis *Android* oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Tampilan	28	36	77	Baik/Layak
2	Kebahasaan	22	24	91	Baik/Layak
3	Pemograman	17	20	85	Baik/Layak
4	Penggunaan	17	20	85	Baik/Layak
Skor total		84	100	84	Baik/Layak

b. Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd. yang memiliki keahlian di bidang sepakbola. Ahli materi menyatakan bahwa harus bisa membedakan stopping dan controlling, definisi goalkeeper dan shotting kurang jelas.

Masukan dan saran dari ahli akan dijadikan sebagai evaluasi untuk memperbaiki aplikasi agar media dapat lebih disempurnakan. Presentasi yang didapatkan dari aspek kelayakan isi adalah 88% dan aspek kebenaran konsep adalah 95%. Presentase Skor total adalah 90% dan kategorinya adalah baik/layak.

Tabel 6. Data Hasil Penilaian Media pembelajaran Teknik Dasar Sepakbola Berbasis *Android* oleh Ahli Materi

Nº	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Kelayakan isi materi	46	52	88%	Baik/Layak
2	Kebenaran Konsep	20	21	95%	Baik/Layak
	Skor total	66	73	90%	Baik/Layak

Tahapan ini aplikasi mengalami revisi dua kali, yaitu dari ahli media dan ahli materi, setelah melakukan perbaikan-perbaikan pada produk, aplikasi android teknik dasar sepakbola dinyatakan layak dan diijinkan melanjutkan pada tahap uji coba di *SSO meal madrid foundation* Yogyakarta.

Kelayakan pada segi media dilihat dari beberapa unsur:

1) Segi Tampilan Aplikasi Android

- a) Kesesuaian jenis dan ukuran huruf
- b) Keserasian komposisi warna
- c) Kesesuaian penempatan tombol
- d) Keserasian warna dan ukuran tombol pada aplikasi
- e) Ketepatan ukuran gambar pada aplikasi
- f) Kejelasan warna gambar pada aplikasi
- g) Kesesuaian komposisi tata letak (judul, teks, gambar, dll)
- h) Desain aplikasi (format, backsound, komposisi warna, dan daya tarik)
- i) Kesesuaian gambar, foto, dan video dengan konsep pada aplikasi

- 2) Segi Kebahasaan Aplikasi *android***
- a) Penggunaan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah bahasa baku Indonesia
 - b) Penggunaan kalimat yang komunikatif dan interaktif
 - c) Penggunaan tanda baca yang tepat
 - d) Penggunaan kalimat yang tepat sehingga tidak menimbulkan makna ganda
 - e) Penggunaan istilah sepakbola yang tepat
 - f) Penggunaan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa SSB
- 3) Segi Pemograman Aplikasi *Android***
- a) Instalasi aplikasi ke *smartphone* mudah
 - b) Aplikasi dapat digunakan sesuai petunjuk
 - c) Penggunaan fungsi *drag* atau *touch* mudah
 - d) Aplikasi tidak mengalami *loading*, *crash* atau *hang*
 - e) Tombol pada aplikasi mudah untuk di tekan
- 4) Segi Penggunaan Aplikasi *Android***
- a) Aplikasi pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran
 - b) Aplikasi media pembelajaran mampu menyajikan semua komponen dengan jelas
 - c) Gambar yang ditampilkan pada media memudahkan untuk memahami materi
 - d) Media pembelajaran lebih praktis untuk digunakan

- e) Media pembelajaran ini dikemas lebih modern

Unsur-unsur penilaian tersebut diambil dari unsur-unsur penilaian media pada umumnya. Kemudian kelayakan pada segi materi dilihat dari beberapa aspek sebagai berikut:

1) Segi Kelayakan Isi Materi Teknik Dasar Sepakbola pada Aplikasi *Android*

- a) Karakteristik matei sesuai dengan bentuk media pembelajaran yang dikembangkan
- b) Kesesuaian materi dengan tingkat pengetahuan siswa usia dini (11-12 tahun)
- c) Sistematika penyajian materi pada media pembelajaran
- d) Ketepatan memilih materi yang dicantumkan dalam media pembelajaran
- e) Kesesuaian penjabaran materi dengan indikator pembelajaran
- f) Kemudahan pemahaman kata pada materi
- g) Kemenarikan materi untuk dipelajari
- h) Kemudahan memahami ilustrasi gambar
- i) Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi
- j) Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa SSB
- k) Kedalaman materi untuk siswa SSB
- l) Kemudahan memahami isi video
- m) Kesesuaian video dengan materi

2) Segi Kebenaran konsep

- a) Definisi *Passing*, Jenis-jenis passing, Langkah-langkah melakukan teknik *passing*
- b) Definisi *Control*, Jenis-jenis Control, Langkah-langkah melakukan teknik *control*
- c) Definisi *heading*, Prinsip-prinsip teknik *heading*
- d) Definisi *dribbling*, Prinsip-prinsip teknik *dribbling*
- e) Definisi teknik merampas bola, Macam-macam teknik merampas bola, Langkah-langkah teknik merampas bola
- f) Definisi *throw-in*, Langkah-langkah melakukan teknik *throw-in*
- g) Definisi *shooting*, Langkah-langkah melakukan teknik *shooting*
- h) Definisi *goalkeeper*, Macam-macam teknik menangkap bola, Langkah-langkah teknik menangkap bola

3. Revisi Produk

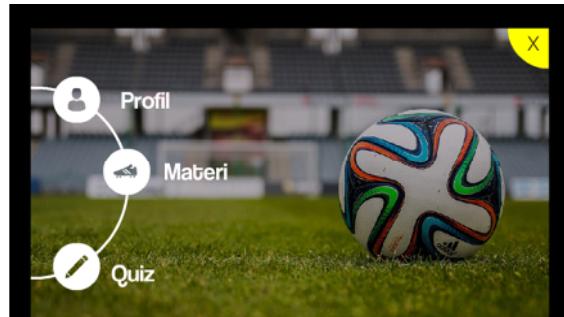
a. Revisi Produk Berdasarkan saran Ahli Media

Revisi dilakukan setelah produk yang berupa aplikasi *android* teknik dasar sepakbola, penilaian, saran dan kritikan terhadap kualitas media pada aplikasi yang dikembangkan, akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi. Pada tahap revisi ini, perbaikan yang dilakukan yaitu pada hal-hal sebagai berikut:

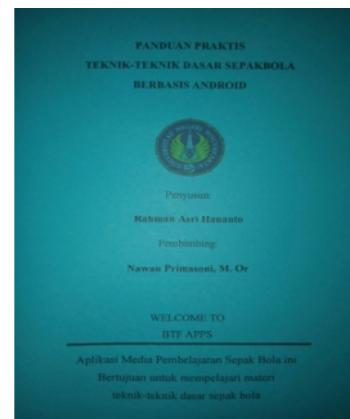
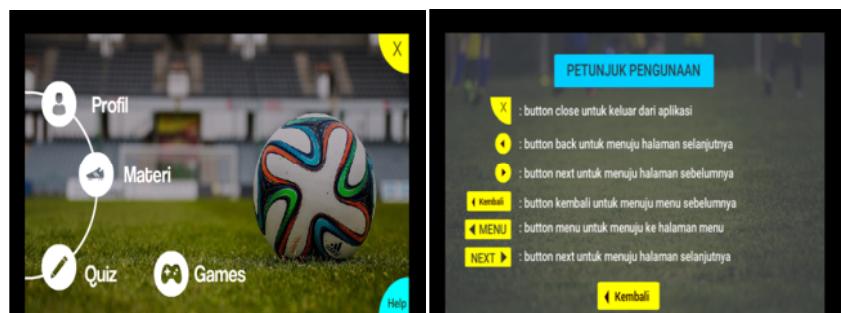
1) Menambahkan buku pedoman penggunaan pada aplikasi

Berdasarkan validasi ahli media pada produk awal, terdapat saran agar aplikasi ditambahkan buku pedoman penggunaan. Hal ini

dimaksudakan untuk para pengguna aplikasi tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini.



Sebelum Revisi



Setelah revisi

Gambar 20.Tampilan menu pada aplikasi dan buku pedoman aplikasi

2) Mengubah Backsound pada Video

Pada produk aplikasi teknik dasar sepakbola, pada video terdapat suara yang terpotong di bagian passing, oleh karena itu ahli

media memberikan saran untuk mengubah backsound video tersebut supaya aplikasi lebih menarik.

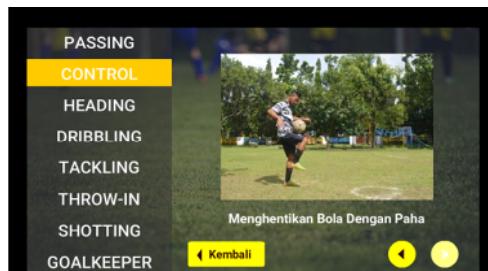
b. Revisi Produk Berdasarkan saran Ahli Materi

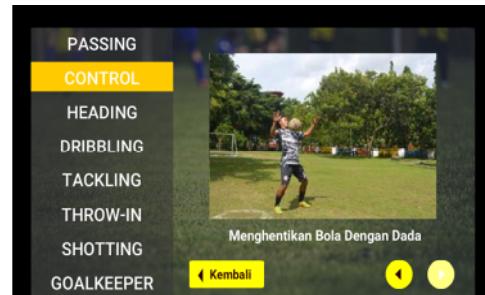
Revisi dilakukan setelah produk yang berupa aplikasi *android* teknik dasar sepakbola, penilaian, saran dan kritikan terhadap kualitas media pada aplikasi yang dikembangkan, akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi. Pada tahap revisi ini, perbaikan yang dilakukan yaitu pada hal-hal sebagai berikut:

1) Membedakan *Stopping* dan *Controlling*

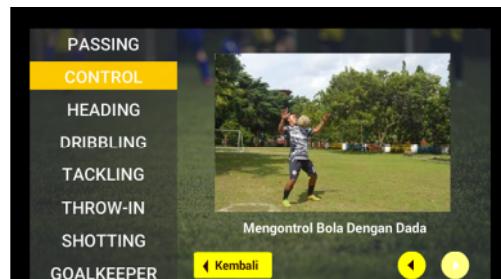
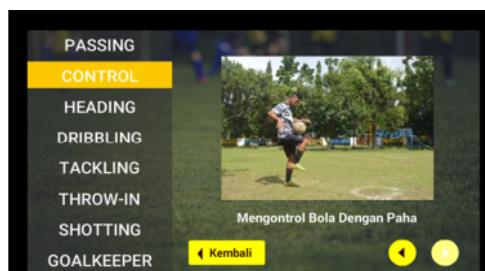
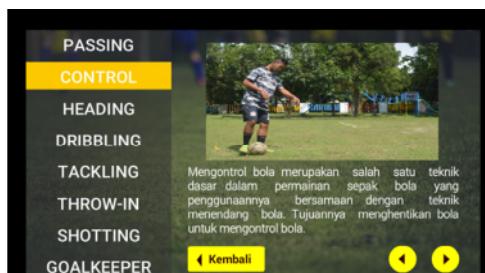
Berdasarkan validasi ahli materi pada produk awal, terdapat kritikan untuk dapat membedakan antara *stopping* dan *controlling*.

Pada aplikasi produk awal kata yang digunakan adalah menghentikan bola, dalam sepakbola menghentikan bola dan mengontrol bola sudah beda arti. Sehingga ahli materi memberikan saran untuk mengganti kata menghentikan dengan mengontrol.





Sebelum revisi



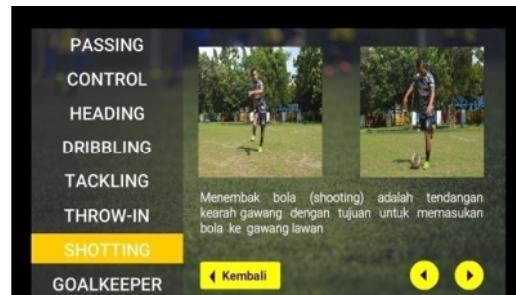
Setelah revisi

Gambar 21. Tampilan Teknik Dasar Kontrol Bola

2) Definisi *Goalkeeper* dan *Shooting* lebih diperjelas

Berdasarkan validasi ahli materi definisi *goalkeeper* dan *shooting* pada aplikasi masih kurang jelas sehingga peneliti harus

memperbaiki agar materi dalam produk ini lebih mudah dipahami oleh para siswa SSB.



Sebelum revisi



Setelah revisi

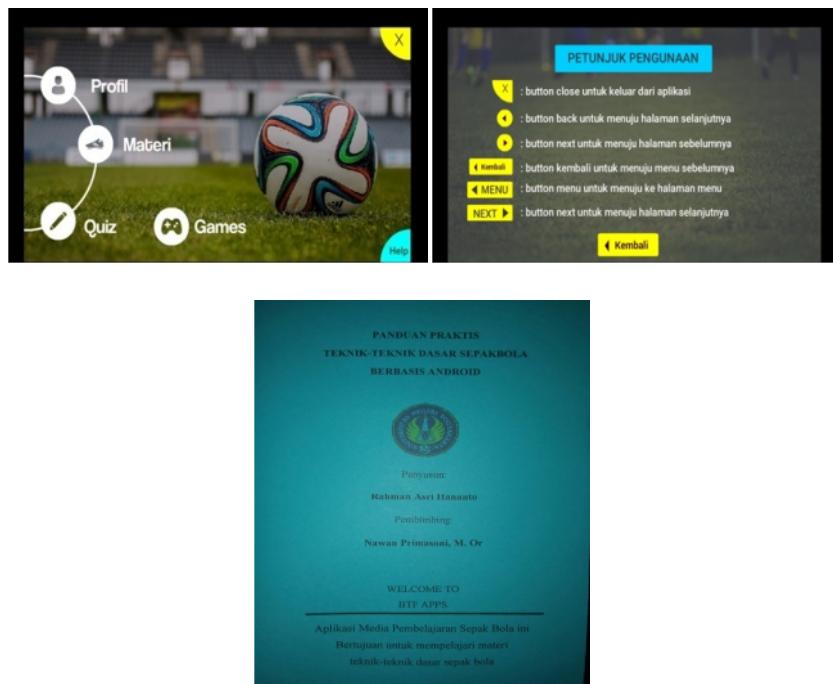
Gambar 22. Tampilan Teknik Dasar Shooting dan Goalkeeper

c. Hasil Produk Setelah Revisi

Hasil Keseluruhan revisi adalah sebagai berikut:

1) Aplikasi Teknik Dasar Sepakbola

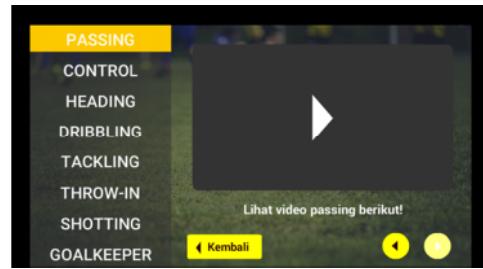
Hasil aplikasi pada revisi ahli media memberikan saran untuk membuat buku panduan untuk aplikasi dan aplikasi yang awalnya hanya terdapat profil, materi dan kuis, ditambahkan dengan pedoman penggunaan aplikasi. Dalam aplikasi ditambahkan tombol help yang apabila di sentuh akan muncul pedoman penggunaan aplikasi.



Gambar 23. Tampilan Pedoman Penggunaan Tombol Aplikasi dan buku pedoman penggunaan aplikasi

2) Mengubah Backsound pada Video

Pada produk aplikasi teknik dasar sepak bola, pada video terdapat suara yang terpotong, suara pada video dihilangkan dan diganti dengan musik.



Gambar 24. Tampilan Video pada Teknik Dasar *Passing*

3) Membedakan *Stopping* dan *Controlling*

Hasil Produk kata menghentikan diubah menjadi kata *kontrol*. Dalam sepak bola mengehntikan bola dan mengontrol bola berbeda dalam pelaksanaannya sehingga produk ini diubah dari menghentikan bola menjadi mengontrol bola.

Mengontrol bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang penggunaanya bersamaan dengan teknik mendang bola. Tujuannya menghentikan bola untuk mengontrol bola.

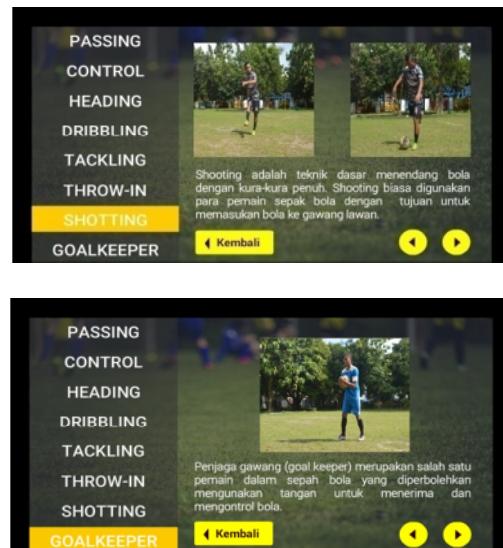
Mengontrol Bola Dengan Paha

Mengontrol Bola Dengan Dada

Gambar 25.Tampilan pada Teknik Dasar Kontrol Bola

4) Definisi *Goalkeeper* dan *Shooting* Lebih Diperjelas

Hasil Produk definisi *goalkeeper* dan *shooting* diubah dari produk awal.



Gambar 26.Tampilan pada Teknik *Shooting* dan *Goalkeeper*

4. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Kelompok Kecil

1) Kondisi Subyek Uji Coba

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 4 april 2017 kepada 15 siswa SSO *real madrid foundation* usia 11 tahun di Stadion UNY Yogyakarta.

Kondisi selama uji coba kelompok kecil secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Kondisi penjelasan materi peserta didik tampak antusias dan penasaran ketika diberikan penjelasan awal mengenai isi dalam

aplikasi. Karena aplikasi seperti ini merupakan hal baru bagi para siswa.

- b) Kondisi saat pengisian angket siswa memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, siswa mengisi dengan teliti. Dengan konsentrasi siswa mengisi angket.

2) Hasil angket Uji Coba Kelompok Kecil

- a) 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.

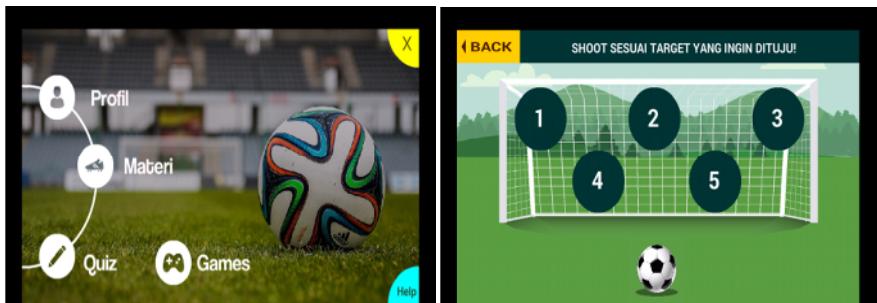
Tabel 7. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksmal	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

- b) Terdapat saran dan masukan dari responden mengenai aplikasi yang telah dibuat. Responden memberikan saran dan masukan agar aplikasi teknik dasar sepak bola ditambahkan dengan game.



Sebelum revisi



Setelah revisi

Gambar 27. Tampilan *Games* pada Aplikasi

b. Uji Coba Kelompok Besar

1) Kondisi Subjek Uji Coba

Uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 11 April 2017 kepada 30 siswa SSO *real madrid foundation* Yogyakarta. Kondisi selama uji coba kelompok besar secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Kondisi penjelasan aplikasi dan materi siswa tampak antusias, dan penasaran karena belum pernah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *android*.
- b) Kondisi saat pengisian angket siswa memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, siswa mengisi dengan teliti. Dengan penuh konsentrasi siswa mengisi angket.

2) Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar

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 8. Hasil Angket 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

Tabel 9. Rangkuman

Validasi Ahli Media	Validasi Ahli Materi	Uji Coba Kelompok Kecil	Uji Coba Kelompok Besar	Produk Akhir
1)Membuat buku panduan aplikasi 2) Mengubah backsound video pada aplikasi.	1)Mengubah kata menghentikan dengan mengontrol 2)Memperbaiki definisi shooting dan goalkeeper	Siswa (responden) memberikan saran agar menambahkan games dalam aplikasi.	Pada uji coba kelompok besar tidak ada revisi dan masukan dari siswa (responden)	1)Pada menu aplikasi terdapat profil, materi, kuis, games dan help. 2)buku panduan penggunaan

B. Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini , analisis data dilakukan secara cermat dan teliti dengan analisis data yang diperoleh ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan catatan dari ahli media , maka diputuskan untuk memperbaiki audio pada video dan membuat pedoman penggunaan aplikasi.
- 2) Berdasarkan catatan dari ahli materi, harus dapat membedakan antara *stopping* dan *controlling*, maka kata menghentikan bola diganti dengan kontrol. Definisi *shotting* dan *goalkeeper* lebih diperjelas, maka definisi *shotting* dan *goalkeeper* dilakukan perbaikan.
- 3) Setelah dilakukan revisi maka dilakukan uji coba kelompok kecil dengan 15 siswa.
- 4) Setelah uji coba kelompok kecil maka dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar dengan 30 siswa.
- 5) Berdasarkan tes uji kelompok kecil dan kelompok besar maka menunjukkan hasil tes dalam kategori baik atau layak.

Hasil data yang diperoleh diintegrasikan menurut kategori yang telah ditentukan. Kategori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu untuk presentase <40% dikategorikan tidak baik/tidak layak, 40%-55% dikategorikan kurang baik/kurang layak, 56%-75% dikategorikan cukup baik/cukup layak, dan 76%-100% dikategorikan baik/layak.

C. 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 shotting 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.

Setelah melalui uji coba produk (kelompok kecil dan kelompok besar) maka dapat dijabarkan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran teknik

dasar sepakbola berbasis *android* untuk anak usia 11-12 tahun. Kelebihan dan kekurangan aplikasi dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Kelebihan media

- a. Aplikasi dapat digunakan media pembelajaran siswa dengan tampilan yang menarik sehingga materi mudah dipahami.
- b. Menambah pengetahuan mengenai teknik-teknik dasar dalam cabang olahraga sepakbola.
- c. Menarik minat belajar siswa dengan menggunakan aplikasi dalam pembelajaran.

2. Kekurangan media

- a. Kekurangan dalam aplikasi ini adalah penginstalan aplikasi lewat bluetooth (belum bisa di *download* di *play store*) karena keterbatasan penulis.
- b. Video dalam aplikasi terpaksa dipersingkat agar kapasitas aplikasi tidak terlalu besar.

Kualitas media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android untuk anak usia 11-12 tahun ini termasuk dalam kriteria “Layak”. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis penilaian “Layak” dari kedua ahli baik itu ahli media dan ahli materi, serta dalam penilaian uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Siswa merasa senang dengan adanya produk ini karena mereka tertarik untuk belajar dan memperoleh pengetahuan mengenai teknik-teknik dasar dalam sepakbola.

Media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis *android* masih jarang digunakan, aplikasi dapat digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran. Aplikasi yang di desain dengan konsep menarik sehingga diharapkan siswa merasa tertarik dalam mempelajari dan dapat menambah pengetahuan siswa.

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.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

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.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut.

1. Membantu siswa untuk memahami teknik-teknik dasar dalam permainan sepakbola
2. Mendorong siswa dalam belajar dan berlatih sepakbola secara mandiri
3. Memberikan motivasi kepada siswa untuk berlatih teknik dasar sepakbola

4. Tampilan yang menarik pada aplikasi membuat siswa tertarik untuk belajar teknik-teknik dasar dalam cabang olahraga sepakbola

C. 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/etrainingmedia%20pembelajaran/2.Pengenalan_Media_Pembelajaran.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: RinekaCipta.
- Sukatamsi. (2001). *Teknik Dasar Bermain Sepakbola*. Solo: Tiga Serangkai
- Teguh Arifianto. (2011). *Membuat Interface Aplikasi Andriod Lebih Keren Dengan LWIT*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Yanuar Kiram. (1992). *Belajar Motorik*. Jakarta : Dirjendikti.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

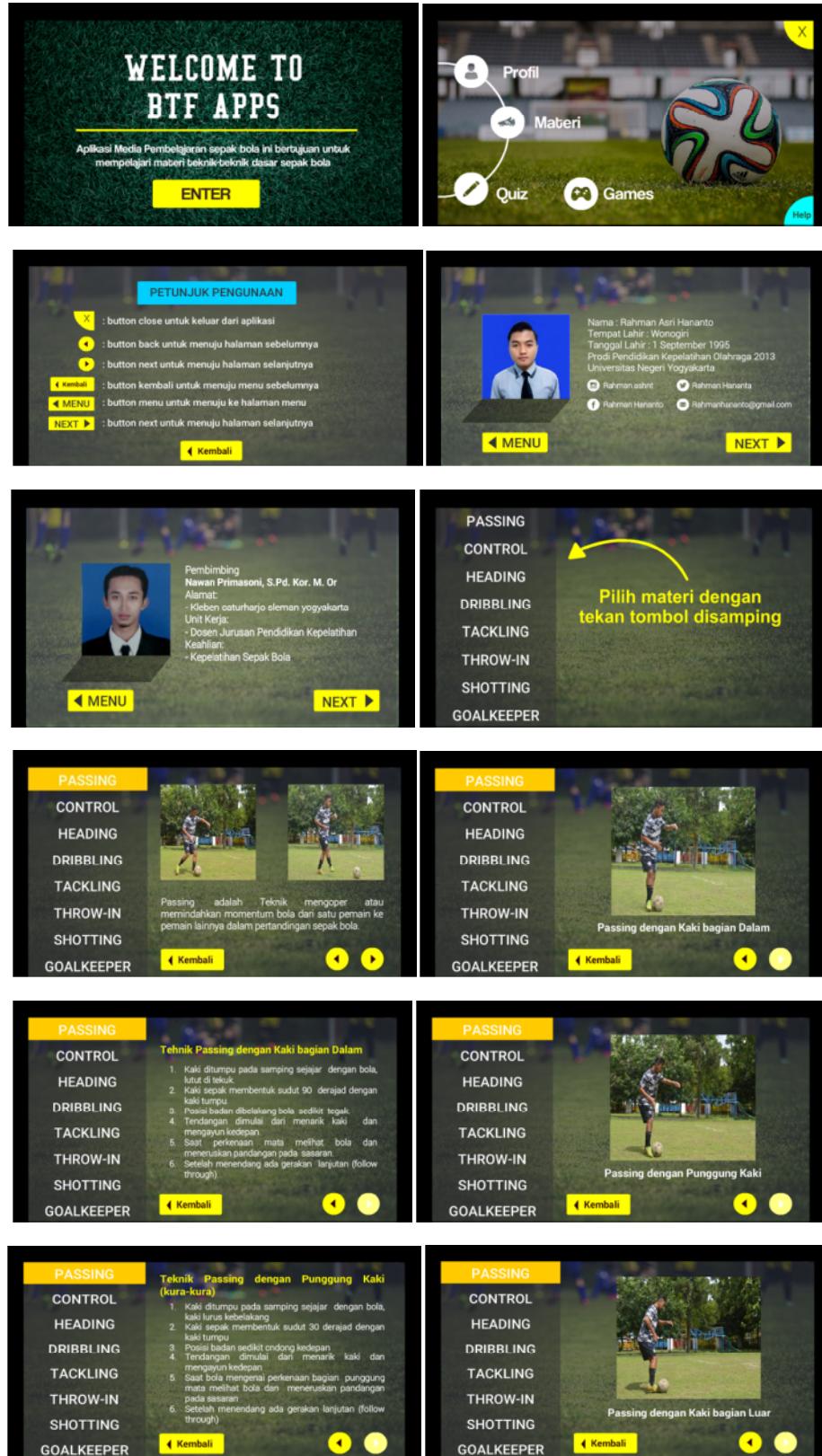
Dokumentasi

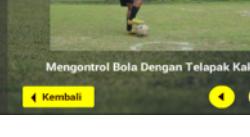
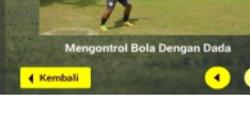
Lampiran 1 Dokumentasi



LAMPIRAN 2
Tampilan Aplikasi

Lampiran 2 Tampilan Aplikasi



<p>PASSING CONTROL HEADING DRIBBLING TACKLING THROW-IN SHOTTING GOALKEEPER</p> <p>Teknik Passing dengan Kaki bagian Luar</p> <ol style="list-style-type: none">Kaki diangkat pada samping sejajar dengan bola, kaki lurus kebelakang.Kaki sepak membentuk sudut 30 derajat dengan kaki lurusLangkah sedikit condong kedepanTendangan dimulai dari menerik kaki dan mengunci kedepanSaat bola masuk menggunakan perkenaan kaki bagian luar dengan mata telitik bola dan menerusk pandangan pada sasaranSetelah mendengung ada gerakan lanjutan (follow through) <p>Lihat video passing berikut!</p> <p>Kembali</p>	<p>PASSING CONTROL HEADING DRIBBLING TACKLING THROW-IN SHOTTING GOALKEEPER</p> <p>Cara mengontrol dengan kaki bagian dalam</p>  <p>Teknik Mengontrol Bola Dengan Kaki Bagian Luar</p> <p>Kembali</p>
<p>PASSING CONTROL HEADING DRIBBLING TACKLING THROW-IN SHOTTING GOALKEEPER</p> <p>Teknik Cara Mengontrol Dengan Kaki Bagian Dalam</p> <ol style="list-style-type: none">Langkah sikap tubuh menghadap ke arah datangnya bolaPergelangan kaki yang digunakan untuk mengontrol bola ditarik ke depanKaki lurus lurus sedikit ditukar dan kedua tangan bergerak secara relaks untuk keseimbanganBola dikontrol dengan perkenaan kaki bagian dalam dengan gerakan ke datangnya bolaBola disentuhkan pada kaki bagian dalam, kemudian kaki tarik ke belakang, selanjutnya bola dilepas <p>Kembali</p>	<p>PASSING CONTROL HEADING DRIBBLING TACKLING THROW-IN SHOTTING GOALKEEPER</p> <p>Teknik Mengontrol Bola Dengan Punggung Kaki</p>  <p>Teknik Mengontrol Bola Dengan Punggung Kaki</p> <p>Kembali</p>
<p>PASSING CONTROL HEADING DRIBBLING TACKLING THROW-IN SHOTTING GOALKEEPER</p> <p>Teknik Mengontrol Bola Dengan Punggung Kaki</p> <ol style="list-style-type: none">Langkah pertama sikap tubuh berdiri menghadap ke arah datangnya bola dan pandangan mata ke arah datangnya bolaKemudian kaki lurus ditekuk dan kaki yang digunakan untuk mengontrol bola ditekuk ke depan dengan pergelangan kaki ditekuk ke bawahPada waktu mengontrol bola, punggung kaki dikennen pada bola. Selanjutnya bola dilepaskan <p>Kembali</p>	<p>PASSING CONTROL HEADING DRIBBLING TACKLING THROW-IN SHOTTING GOALKEEPER</p> <p>Teknik Mengontrol Bola Dengan Telapak Kaki</p>  <p>Teknik Mengontrol Bola Dengan Telapak Kaki</p> <p>Kembali</p>
<p>PASSING CONTROL HEADING DRIBBLING TACKLING THROW-IN SHOTTING GOALKEEPER</p> <p>Teknik Mengontrol Bola Dengan Telapak Kaki Sebagai Berikut.</p> <ol style="list-style-type: none">Sikap tubuh berdiri dengan tubuh dibungkukkan ke depan sambil pandangan mata ke arah datangnya bolaJaga posisi bola datang langsung ditahan dengan telapak kaki menghadap ke arah depanPada waktu menahan bola kaki lurus dengan lutut sedikit ditekuk <p>Kembali</p>	<p>PASSING CONTROL HEADING DRIBBLING TACKLING THROW-IN SHOTTING GOALKEEPER</p> <p>Mengontrol Bola Dengan Paha</p>  <p>Mengontrol Bola Dengan Paha</p> <p>Kembali</p>
<p>PASSING CONTROL HEADING DRIBBLING TACKLING THROW-IN SHOTTING GOALKEEPER</p> <p>Mengontrol Bola Dengan Paha</p> <ol style="list-style-type: none">Posisi badan menghadap datangnya bolaKaki lurus berada pada garis datangnya bola dan posisi lurusPaha diangkat tegak lurus dengan badan ditekuk tegak lurus dengan pahaBola mengenai paha tepat pada tengah-tengah posisi antara lutut dan pangkal paha <p>Kembali</p>	<p>PASSING CONTROL HEADING DRIBBLING TACKLING THROW-IN SHOTTING GOALKEEPER</p> <p>Mengontrol Bola Dengan Dada</p>  <p>Mengontrol Bola Dengan Dada</p> <p>Kembali</p>

PASSING

CONTROL

HEADING

DRIBBLING

TACKLING

THROW-IN

SHOTTING

GOALKEEPER

Mengontrol Bola Dengan Dada

- Posisi badan menghadap datangnya bola.
- Kedua laki dibuka selebar bahu dengan kedua tangan di depan.
- Dada sedikit dibusungkan ke depan menghadap arah datangnya bola.
- Menahan bola pada dada tepat di tengah-tengah dada.

Lihat video control berikut!

PASSING

CONTROL

HEADING

DRIBBLING

TACKLING

THROW-IN

SHOTTING

GOALKEEPER

Prinsip-prinsip teknik menyundul bola :

- Pada waktu menyundul bola mata tetap terbuka dan tidak menutup selama menyundul bola.
- Posisi badan menghadap arah datangnya bola dan mengikuti kemana bola diarahkan dan selanjutnya dilanjut dengan gerak lanjutan untuk segera tari mencari posisi.

Lihat video heading berikut!

PASSING

CONTROL

HEADING

DRIBBLING

TACKLING

THROW-IN

SHOTTING

GOALKEEPER

Menggiring bola diantara dengan gerakan kaki menggunakan bagian kaki mendorong bola agar bergairah terus-menerus di atas tanah.

Lihat video control berikut!

PASSING

CONTROL

HEADING

DRIBBLING

TACKLING

THROW-IN

SHOTTING

GOALKEEPER

Prinsip-prinsip teknik menyundul bola :

- Bola digiring dengan kaki kanan atau kaki kiri mendekati bola ke depan, jadi bola didorong bukan diiringi.
- Merupakan teknik yang memerlukan persiapan.
- Bola yang digiring bola pandangan mata tidak boleh selalu pada bola saja, tetapi harus pula memperhatikan atau mengamati situasi sekitar dan lapangan atau posisi lawan maupun posisi kawan.
- Lawan yang sedang condong ke depan, perakan tangan besar seperti tangan condong ke depan, perakan tangan besar.

Lihat video heading berikut!

PASSING

CONTROL

HEADING

DRIBBLING

TACKLING

THROW-IN

SHOTTING

GOALKEEPER

Merampas bola sambil berdiri

Merampas bola adalah salah satu upaya untuk merobohkan lawan dari penguasaan lawan.

Lihat video control berikut!

PASSING

CONTROL

HEADING

DRIBBLING

TACKLING

THROW-IN

SHOTTING

GOALKEEPER

Merampas Bola Sambil Berdiri

- Memperpatah diri sedekat mungkin dengan lawan yang sedang menguasai bola.
- Memperhatikan kaki dan gerak lawan.
- Merampas bola dengan gerakan tangan yang menguasai bola dan kaki tumpu ditukar bagian kiri-kanan.
- Kaki yang digunakan untuk merampas bola diangkat sedikit ke belakang kemudian ayunkan ke depan dan berikan ketengah-tengah bola.
- Berdasarkan posisi lawan berdiri dengan kaki terdepan dan dengan menggunakan otot-otot kaki merobohkan bola dengan tekanan yang kuat.
- Apabila lawan berdiri dengan kaki rapet, maka cepat-cepat lari yang merampas bola merobohkan dan merobohkan bola sehingga bola bergairah di atas kaki kita kemudian bola diukur.

Lihat video control berikut!

PASSING

CONTROL

HEADING

DRIBBLING

TACKLING

THROW-IN

SHOTTING

GOALKEEPER

Merampas bola sambil meluncur

Merampas bola sambil meluncur

Lihat video control berikut!

PASSING
CONTROL
HEADING
DRIBBLING
TACKLING
THROW-IN
SHOTTING
GOALKEEPER

Lihat video tackling berikut!

PASSING
CONTROL
HEADING
DRIBBLING
TACKLING
THROW-IN
SHOTTING
GOALKEEPER

Lemparan ke dalam merupakan satu-satunya teknik dalam permainan sepak bola yang dimainkan dengan tangan dari luar lapangan permainan. Yang perlu di perhatikan dalam melempar yaitu: lemparan menggunakan kedua tangan, bola dilepas di atas kepala, kedua kakinya harus kontak dengan tanah dan saat melempar tidak boleh melakukan gerak tipu

PASSING
CONTROL
HEADING
DRIBBLING
TACKLING
THROW-IN
SHOTTING
GOALKEEPER

Lihat video throw-in berikut!

PASSING
CONTROL
HEADING
DRIBBLING
TACKLING
THROW-IN
SHOTTING
GOALKEEPER

Shooting adalah teknik dasar menendang bola dengan kunci-kunci penting. Shooting biasa digunakan para pemain sepak bola dengan tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan.

PASSING
CONTROL
HEADING
DRIBBLING
TACKLING
THROW-IN
SHOTTING
GOALKEEPER

Cara Melakukan Shooting :

1. Ada awalan sebelum tendangan.
2. Posisi pemain membentuk sudut kurang lebih 30 derajat disamping bola
3. Penempatan kaki tumpu sesaat setelah shooting dimulai dengan tangan segera dekam bolas
4. Sesaat akan menendang, kakinya akan mendarik ke belakang dan selanjutnya gerakan melengak ke depan
5. Perkenalkan bola adalah kakinya punjung bagian dalam jari-jari kakinya dan mengarah ke arah sasaran
6. Pendekatan mata sesaat impact melihat bola selanjutnya mengikuti arah sasaran
7. Setelah melengak tendangan masih ada diperlukan tendangan (follow through) agar diperhatikan tidak putus

PASSING
CONTROL
HEADING
DRIBBLING
TACKLING
THROW-IN
SHOTTING
GOALKEEPER

Lihat video shooting berikut!

PASSING
CONTROL
HEADING
DRIBBLING
TACKLING
THROW-IN
SHOTTING
GOALKEEPER

Penjaga gawang (goal keeper) merupakan salah satu pemain dalam sepak bola yang diperbolehkan menggunakan tangan untuk menerima dan mengontrol bola.

PASSING
CONTROL
HEADING
DRIBBLING
TACKLING
THROW-IN
SHOTTING
GOALKEEPER

Menangkap bola sambil berdiri

PASSING
CONTROL
HEADING
DRIBBLING
TACKLING
THROW-IN
SHOTTING
GOALKEEPER

Menangkap Bola Sambil Berdiri

1. Berdiri tegak, kakinya dibuka sebelah bahu dan berat badan berada pada ujung-ujung kakinya
2. Statis, membangun sebatas pinggang dan kedua lututnya tetap lurus
3. Kedua tangan mengantarkan di depan dengan telapak tangan menghadap ke datangnya bola dan jari-jari tangan relaks
4. Jika bola datangnya bergulir di atas tangannya, maka badan diredahkan dengan berlutut atau memungkinkan badan sehingga tangan ke bawah

PASSING
CONTROL
HEADING
DRIBBLING
TACKLING
THROW-IN
SHOTTING
GOALKEEPER

Menangkap Bola Sambil Meloncat

PASSING
CONTROL
HEADING
DRIBBLING
TACKLING
THROW-IN
SHOTTING
GOALKEEPER

Menangkap Bola Sambil Meloncat

1. Tangkap bola dilakukan dengan loncatan sambil menjulurkan lengannya dengan telapak tangan menghadap bola menyerupai mangkok
2. Loncat dapat dilakukan ke arah kiri, kanan, depan dan ke atas sendiri dengan arah bola
3. Setelah bola masuk ke telapak tangan, segera tarik dan dipulih ke dada
4. Untuk bola atas mendarat dengan kedua kakinya secara eksplisit dan untuk bolabola ke samping, ke depan menuju arah bola, maka tarik tangan ke arah pinggir sebelah dahulu, menginai tarah serta kedua lutut ditekuk untuk membantu melindungi bola

PASSING
CONTROL
HEADING
DRIBBLING
TACKLING
THROW-IN
SHOTTING

GOALKEEPER

Menangkap Bola Sambil Meloncat

5. Untuk bola-bola yang datangnya dari luar jangkauan kedua lengan, tetapi masih dalam jangkauan satu lengan, bola dituju atau ditiru untuk disalurkan keluar bidang gawang...

6. Menangkap bola dari bidang gawang dilakukan dengan pangkal telapak tangan atau bisa juga dengan kepalan tangannya...

Lihat video heading berikut!

◀ Kembali

98 detik lagi

1. Teknik dasar sepakbola yang gerakannya dilakukan dengan cara mendorong bola agar bergulir terus-menerus di atas tanah dinamakan teknik...

a. Teknik Dribbling
b. Teknik Passing
c. Teknik Shooting
d. Teknik Heading

82 detik lagi

2. Teknik dasar sepakbola yang gerakannya dilakukan dengan cara memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lainnya dalam pertandingan sepak bola dinamakan teknik...

a. Teknik Dribbling
b. Teknik Passing
c. Teknik Shooting
d. Teknik Heading

73 detik lagi

3. Teknik dasar sepakbola yang gerakannya dilakukan dengan cara meneruskan bola dengan mempergunakan kepala dinamakan teknik...

a. Teknik Dribbling
b. Teknik Passing
c. Teknik Shooting
d. Teknik Heading

66 detik lagi

4. Teknik dasar sepakbola yang gerakannya dilakukan dengan cara Menendang bola atau tendangan kearah gawang dengan tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dinamakan teknik....

a. Teknik Dribbling
b. Teknik Passing
c. Teknik Shooting
d. Teknik Heading

59 detik lagi

5. Semua pemain sepak bola tidak boleh memegang bola, kecuali....

a. Kiper
b. Gelandang
c. Penyerang
d. Back

48 detik lagi

6. Berikut ini yang *bukan* merupakan tujuan mengiring bola adalah....

a. Mendekati gawang
b. Melewati lawan
c. Menghambat permainan
d. Mencetak gol

37 detik lagi

7. Berikut ini cara untuk menghentikan bola yang menyusur ketanah menggunakan anggota badan ...

a. Tumit
b. Telapak kaki kanan dan kiri
c. Dada
d. Tungkal kaki

31 detik lagi

8. Yang tidak termasuk teknik dengan bola pola penyerangan dalam sepakbola adalah....

a. Wall pass
b. Lemparan kedalam
c. Teknik off side
d. Tendangan bebas

24 detik lagi

9. Tujuan utama gerak tipu dalam permainan sepak bola ...

a. Menunjukkan ketrampilannya
b. Menunjukkan kelenturan tubuhnya
c. Memperlihatkan penguasaan teknik
d. Mengcoh lawan

10 detik lagi

10. Keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh pemain bola untuk dikembangkan agar bisa melakukan tendangan mencetak gol adalah.....

a. Melambungkan bola
b. Melempar bola
c. Menangkap bola
d. Menendang bola

SCORE KAMU
90

BACK SHOOT SESUAI TARGET YANG INGIN DITUJU!

◀ Kembali

Geser lingkaran orange (SHOOTING) ke arah gambar yang sesuai!

Animasi berikut merupakan teknik?

Dalam sepak bola teknik pada gambar berikut merupakan teknik?

Animasi berikut ini yang merupakan teknik merebut bola dari lawan adalah....

Geser lingkaran orange (PASSING) ke arah gambar yang sesuai!

SELAMAT ANDA BENAR

LAMPIRAN 3

Lampiran 3.1	Kisi-Kisi Angket Penilaian Kualitas Media Pembelajaran
Lampiran 3.2	Angket Penilaian Ahli Media
Lampiran 3.3	Angket Penilaian Ahli Materi
Lampiran 3.4	Angket Tanggapan Siswa

Lampiran 3.1 Kisi-Kisi Angket Penilaian Kualitas Media Pembelajaran
KISI-KISI INSTRUMEN REVIEW AHLI MEDIA

NO	ASPEK	INDIKATOR	JUMLAH BUTIR
1	Tampilan	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	1
2		Keserasian komposisi warna	1
3		Kesesuaian penempatan tombol	1
4		Keserasian warna dan ukuran tombol pada aplikasi	1
5		Ketepatan ukuran gambar pada aplikasi	1
6		Kejelasan warna gambar pada aplikasi	1
7		Kesesuaian komposisi tata letak (judul, teks, gambar, dll)	1
8		Desain aplikasi (format, backsound, komposisi warna, dan daya tarik)	1
9		Kesesuaian gambar, foto, dan video dengan konsep pada aplikasi	1
TOTAL			9
10	Kebahasaan	Penggunaan bahasa Indonesia yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa baku Indonesia.	1
11		Penggunaan kalimat yang komunikatif dan interaktif	1
12		Penggunaan tanda baca yang tepat	1
13		Penggunaan kalimat yang tepat sehingga tidak menimbulkan makna ganda	1
14		Penggunaan istilah sepak bola yang tepat	1
15		Penggunaan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa SSB usia dini	1
TOTAL			6
16	Pemograman	Instalasi aplikasi ke smartphone mudah	1
17		Aplikasi dapat digunakan sesuai petunjuk	1
18		Penggunaan fungsi drag atau touch mudah	1
19		Aplikasi tidak mengalami loading, crash atau hang	1
20		Tombol pada aplikasi mudah untuk di tekan	1
TOTAL			5
21	Penggunaan	Aplikasi pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
22		Aplikasi media pembelajaran mampu menyajikan semua komponen dengan jelas	1
23		Gambar yang ditampilkan pada media memudahkan anda untuk memahami materi	1
24		Media pembelajaran lebih praktis untuk digunakan	1
25		Media pembelajaran ini dikemas lebih modern	1
TOTAL			5

KISI-KISI INSTRUMEN REVIEW AHLI MATERI

NO	ASPEK	INDIKATOR	JUMLAH BUTIR
1	Kelayakan Isi	Karakteristik materi sesuai dengan bentuk media pembelajaran yang dikembangkan.	1
2		Kesesuaian materi dengan tingkat pengetahuan siswa usia 12 tahun	1
3		Sistematika penyajian materi pada media pembelajaran	1
4		Ketepatan memilih materi yang dicantumkan dalam media pembelajaran	1
5		Kesesuaian penjabaran materi dengan indikator pembelajaran.	1
6		Kemudahan pemahaman kata pada materi	1
7		Kemenarikan materi untuk dipelajari	1
8		Kemudahan memahami ilustrasi gambar	1
9		Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	1
10		Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa SSB	1
11		Kedalaman materi untuk siswa SSB	1
12		Kemudahan memahami isi video	1
13		Kesesuaian video dengan materi	1
TOTAL			13
1	Kebenaran Konsep	Passing :	
		Definisi Passing	1
		Jenis-jenis passing	1
		Langkah-langkah melakukan teknik passing	1
2		Controling :	
		Definisi Control	1
		Jenis-jens Control	1
		Langkah-langkah melakukan teknik control	1
3		Heading :	
		Definisi heading	1
		Prinsip-prinsip teknik heading	1
4		Dribbling :	
		Definisi dribbling	1
		Prinsip-prinsip teknik dribbling	1
5		Teknik merampas bola :	
		Definisi teknik merampas bola	1
		Macam-macam teknik merampas bola	1
		Langkah-langkah teknik merampas bola	1
6		Throw-in :	
		Definisi throw-in	1
		Langkah-langkah melakukan teknik throw-in	1
7		Shooting :	
		Definisi shooting	1
		Langkah-langkah melakukan teknik shooting	1
8		Goalkeeper :	
		Definisi goalkeeper	1
		Macam-macam teknik menangkap bola	1
		Langkah-langkah teknik menangkap bola	1
TOTAL			20

KISI-KISI INSTRUMEN TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN ANDROID MATERI TEKNIK DASAR SEPAK BOLA

NO	ASPEK	INDIKATOR	JUMLAH BUTIR
1	Kelayakan Isi	Media pembelajaran ini mampu menjelaskan teknik dasar sepak bola dengan baik	1
2		Fitur kompetensi membantu Anda untuk mengetahui Kompetensi Dasar dan Indikator pada materi teknik dasar sepak bola	1
3		Video yang terdapat pada media membantu Anda untuk memahami cara melakukan teknik dasar sepak bola	1
4		Gambar yang terdapat pada media membantu Anda untuk memahami cara melakukan teknik dasar sepak bola	1
5		Fitur Mini Quiz mudah dan menarik	1
TOTAL			5
6	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dipahami	1
7		Penggunaan istilah sepak bola yang tepat	1
TOTAL			2
8		Media pembelajaran ini mudah dioperasikan	1
9		Teks pada media mudah dibaca	1
10		Warna tulisan serasi dengan warna background	1
11		Media ini memudahkan Anda dalam belajar memahami teknik dasar sepak bola	1
12		Gambar dan video pada media ini sesuai dengan fungsinya	1
13		Gambar dan video pada media ini terlihat jelas	1
14		Letak dan fungsi tombol pada media ini sesuai	1
15		Secara umum tampilan pada media pembelajaran ini lebih menarik daripada media sejenis yang Anda ketahui	1
TOTAL			8

Lampiran 3.2 Angket Penilaian Ahli Media

Angket Penilaian Ahli Media

LEMBAR REVIEW AHLI MEDIA

Materi : Teknik Dasar Sepak Bola

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar sepak Bola Berbasis Android Untuk Anak Usia 11-12 Tahun

Peneliti : Rahman Asri Hananto

Identitas Reviewer (Ahli Media)

Nama : Prof. Dr. SISWANTOYO, S.Pd., M.Kes., AIFO

NIP : 197203 199903 1 002

Instansi : FIK UMY

Tanggal : 16 Maret 2017

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar review ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap media pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola berbasis android yang dikembangkan guna perbaikan media pembelajaran tersebut.

2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom penilaian yang tersedia dengan mengacu kriteria penskoran pada rubric yang ada.

Keterangan:

SB = Sangat Baik

B = Baik

K = Kurang

SK = Sangat Kurang

3. Saran khusus untuk aspek penilaian yang kurang atau tidak sesuai dengan pengembangan media pembelajaran ini dapat dituliskan pada kolom komentar atau saran umum.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar review, peneliti mengucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
1	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	✓			
2	Keserasian komposisi warna	✓			
3	Kesesuaian penempatan tombol	✓			
4	Keserasian warna dan ukuran tombol pada aplikasi	✓			
5	Ketepatan ukuran gambar pada aplikasi	✓			
6	Kejelasan warna gambar pada aplikasi	✓			
7	Kesesuaian komposisi tata letak (judul, teks, gambar, dll)		✓		
8	Desain aplikasi (format, backsound, komposisi warna, dan daya tarik)			✓	
9	Kesesuaian gambar, foto, dan video dengan konsep pada aplikasi	✓			

B. Aspek Kebahasaan

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
10	Penggunaan bahasa Indonesia yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa baku Indonesia.	✓			
11	Penggunaan kalimat yang komunikatif dan interaktif	✓			
12	Penggunaan tanda baca yang tepat	✓			
13	Penggunaan kalimat yang tepat sehingga tidak menimbulkan makna ganda		✓		
14	Penggunaan istilah sepak bola yang tepat		✓		
15	Penggunaan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa SSB usia dini	✓			

C. Aspek Pemrograman

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
16	Instalasi aplikasi ke smartphone mudah		✓		
17	Aplikasi dapat digunakan sesuai petunjuk	✓			
18	Penggunaan fungsi drag atau touch mudah	✓			
19	Aplikasi tidak mengalami loading, crash atau hang		✓		
20	Tombol pada aplikasi mudah untuk di tekan		✓		

D. Aspek Penggunaan

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
21	Aplikasi pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
22	Aplikasi media pembelajaran mampu menyajikan semua komponen dengan jelas	✓			
23	Gambar yang ditampilkan pada media memudahkan anda untuk memahami materi		✓		
24	Media pembelajaran lebih praktis untuk digunakan		✓		
25	Media pembelajaran ini dikemas lebih modern		✓		

D. Komentar atau Saran Umum

Buat panduan operasional
boleh hard copy/Buku kecil
atau e book yg di integrasi
di dalam Aplikasi.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis android ini dinyatakan *)

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
 Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
 Tidak layak digunakan

Instrumen ini di modifikasi dari:

Azhar Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Depdiknas. (2008). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan.

Yogyakarta, 16 - 3 - 2017

Reviewer,



Prof. Dr. Siswantono, S.Pd., M.Kes., AIFO
NIP. 197203 199903 1 002

*) berikan tanda check (✓) sesuai pilihan Anda

Lampiran 3.3 Angket Penilaian Ahli Materi

Angket Penilaian Ahli Materi
LEMBAR REVIEW AHLI MATERI

Materi : Teknik Dasar Sepak Bola
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Berbasis Android untuk Anak Usia 11 - 12 tahun
Peneliti : Rahman Asri Hananto

Identitas Reviewer (Ahli Materi)

Nama : Nurhaedi Santoro
NIP : 19740317 200812 1 003
Instansi : FK UNG
Tanggal : 2 Maret 2017

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar review ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap materi teknik dasar sepak bola yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis android guna meningkatkan pemahaman anak terhadap materi sepak bola.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom penilaian yang tersedia dengan mengacu kriteria penskoran pada rubric yang ada.

Keterangan:

SB = Sangat Baik
B = Baik
K = Kurang
SK = Sangat Kurang

3. Saran khusus untuk aspek penilaian yang kurang atau tidak sesuai dengan pengembangan media pembelajaran ini dapat dituliskan pada kolom komentar atau saran umum.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar review, peneliti mengucapkan terima kasih.

A. Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		SB	B	K	SK
1	Karakteristik materi sesuai dengan bentuk media pembelajaran yang dikembangkan.	✓			
2	Kesesuaian materi dengan tingkat pengetahuan siswa usia 12 tahun		✓		
3	Sistematika penyajian materi pada media pembelajaran	✓			
4	Ketepatan memilih materi yang dicantumkan dalam media pembelajaran	✓			
5	Kesesuaian penjabaran materi dengan indikator pembelajaran.		✓		
6	Kemudahan pemahaman kata pada materi		✓		
7	Kemenarikan materi untuk dipelajari	✓			
8	Kemudahan memahami ilustrasi gambar	✓			
9	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	✓			
10	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa SSB		✓		
11	Kedalaman materi untuk siswa SSB		✓		
12	Kemudahan memahami isi video	✓			
13	Kesesuaian video dengan materi		✓		

B. Aspek Kebenaran Konsep

No	Konsep	Skor Penilaian	
		Benar	Salah
1	Passing :	✓	
	Definisi Passing	✓	
	Jenis-jenis passing	✓	
	Langkah-langkah melakukan teknik passing	✓	
2	Controling :		✓
	Definisi Control		✓
	Jenis-jens Control	✓	
	Langkah-langkah melakukan teknik control	✓	
3	Heading :	✗	
	Definisi heading	✓	
	Prinsip-prinsip teknik heading	✓	
4	Dribbling :		
	Definisi dribbling	✓	
	Prinsip-prinsip teknik dribbling	✓	
5	Teknik merampas bola :		
	Definisi teknik merampas bola	✓	
	Macam-macam teknik merampas bola	✓	
	Langkah-langkah teknik merampas bola	✓	
6	Throw-in :		
	Definisi throw-in	✓	
	Langkah-langkah melakukan teknik throw-in	✓	
7	Shooting :		

	Definisi shooting	✓	
	Langkah-langkah melakukan teknik shooting	✓	
8	Goalkeeper :		
	Definisi goalkeeper	✓	
	Macam-macam teknik menangkap bola	✓	
	Langkah-langkah teknik menangkap bola	✓	

C. Komentar atau Saran Umum

- 1. ... hanis bisa membendak ... Stopping for Controlling
 - 2. ... definisi ... goal keeper ... masih belum jelas
 - 3. ... apakah ... shooting ...
-
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis android ini dinyatakan *)

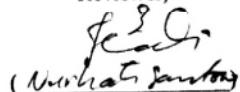
- () Layak untuk digunakan tanpa revisi
- (✓) Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- () Tidak layak digunakan

Instrumen ini di modifikasi dari:

Azhar Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
Depdiknas. (2008). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan.

Yogyakarta, 7 - 8 - 2017

Reviewer,


Nurhati Sariyati

*) berikan tanda check (✓) sesuai pilihan Anda

Lampiran 3.4 Angket Tanggapan Siswa

LEMBAR TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN ANDROID MATERI TEKNIK DASAR SEPAK BOLA

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat anda terhadap media pembelajaran teknik dasar sepak bola berbasis Android yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:

SB = Sangat Baik

B = Baik

K = Kurang

SK = Sangat Kurang

3. Komentar dan saran terhadap media pembelajaran ini dapat dituliskan pada kolom komentar atau saran umum.

A. Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
1	Media pembelajaran ini mampu menjelaskan teknik dasar sepak bola dengan baik	✓			
2	Fitur kompetensi membantu Anda untuk mengetahui Kompetensi Dasar dan Indikator pada materi teknik dasar sepak bola	✓			
3	Video yang terdapat pada media membantu Anda untuk memahami cara melakukan teknik dasar sepak bola		✓		
4	Gambar yang terdapat pada media membantu Anda untuk memahami cara melakukan teknik dasar sepak bola	✓	.		
5	Fitur Mini Quiz mudah dan menarik		✓		

B. Aspek Kebahasaan

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
6	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dipahami		✓		
7	Penggunaan istilah sepak bola yang tepat	✓			

C. Aspek Tampilan

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
8	Media pembelajaran ini mudah dioperasikan	✓			
9	Teks pada media mudah dibaca	✓			
10	Warna tulisan serasi dengan warna background	✓			
11	Media ini memudahkan Anda dalam belajar memahami teknik dasar sepak bola	✓			
12	Gambar dan video pada media ini sesuai dengan fungsinya		✓		
13	Gambar dan video pada media ini terlihat jelas		✓		
14	Letak dan fungsi tombol pada media ini sesuai	✓			
15	Secara umum tampilan pada media pembelajaran ini lebih menarik daripada media sejenis yang Anda ketahui		✓		

D. Komentar atau Saran Umum

Pengelas/fungsi sepak bola sangat baik. Dan saya bisa mudah memahami video.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, _____ 2017
Responden

Zain
(Zain)

**LEMBAR TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
ANDROID MATERI TEKNIK DASAR SEPAK BOLA**

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat anda terhadap media pembelajaran teknik dasar sepak bola berbasis Android yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:

SB = Sangat Baik

B = Baik

K = Kurang

SK = Sangat Kurang

3. Komentar dan saran terhadap media pembelajaran ini dapat dituliskan pada kolom komentar atau saran umum.

A. Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
1	Media pembelajaran ini mampu menjelaskan teknik dasar sepak bola dengan baik	✓			
2	Fitur kompetensi membantu Anda untuk mengetahui Kompetensi Dasar dan Indikator pada materi teknik dasar sepak bola	✓			
3	Video yang terdapat pada media membantu Anda untuk memahami cara melakukan teknik dasar sepak bola	✓			
4	Gambar yang terdapat pada media membantu Anda untuk memahami cara melakukan teknik dasar sepak bola		✓		
5	Fitur Mini Quiz mudah dan menarik	✓			

B. Aspek Kebahasaan

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
6	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dipahami	✓			
7	Penggunaan istilah sepak bola yang tepat	✓			

C. Aspek Tampilan

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
8	Media pembelajaran ini mudah dioperasikan	✓			
9	Teks pada media mudah dibaca	✓			
10	Warna tulisan serasi dengan warna background	✓			
11	Media ini memudahkan Anda dalam belajar memahami teknik dasar sepak bola	✓			
12	Gambar dan video pada media ini sesuai dengan fungsinya	✓			
13	Gambar dan video pada media ini terlihat jelas	✓			
14	Letak dan fungsi tombol pada media ini sesuai	✓			
15	Secara umum tampilan pada media pembelajaran ini lebih menarik daripada media sejenis yang Anda ketahui	✓			

D. Komentar atau Saran Umum

Semu...ini...sangat...baik...dan...ada...pembelajaran...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, _____ 2017
Responden


 _____

LAMPIRAN 4
Perbaikan Media Pembelajaran berdasarkan
Masukan Reviewer

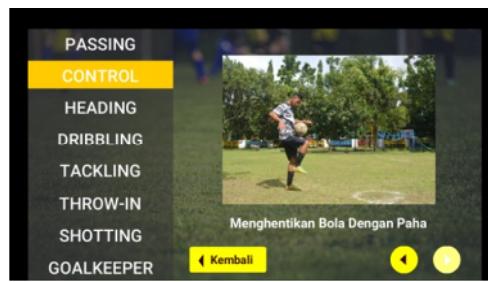
Lampiran 4. Perbaikan Aplikasi berdasarkan Masukan Reviewer



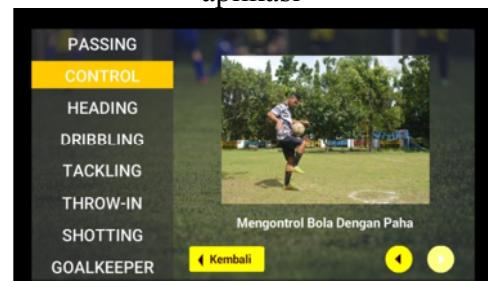
Belum terdapat petunjuk penggunaan aplikasi



Pada Menu ditambahkan tombol help di sebelah kanan bawah. Fungsinya adalah untuk memberikan petunjuk mengenai tombol yang terdapat pada aplikasi



Kata menghentikan mendapat revisi dari expert karena berbeda makna dengan mengontrol



Kata menghentikan diganti dengan mengontrol



Kata menghentikan mendapat revisi dari expert karena berbeda makna dengan mengontrol



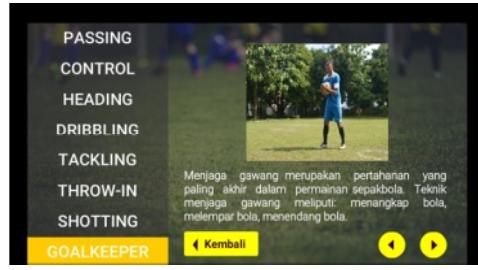
Kata menghentikan diganti dengan mengontrol



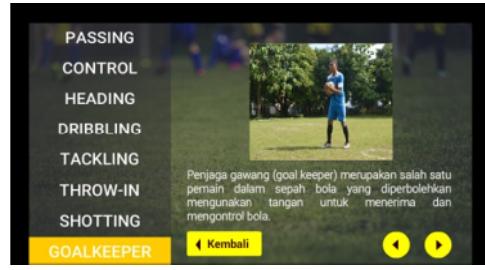
Definisi Shooting kurang lengkap



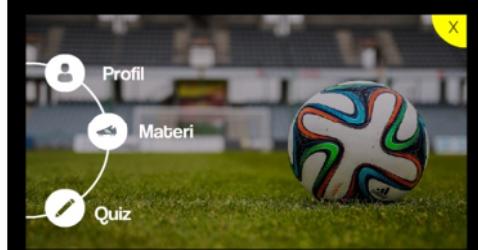
Perubahan pada definisi shooting



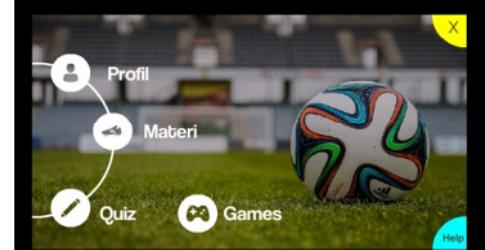
Definisi goalkeeper lebih diperjelas



Perubahan pada definisi goalkeeper



Aplikasi akan lebih menarik jika ditambahkan games



Aplikasi ditambahkan games

LAMMPIRAN 5

Lampiran 5.1	SK Pembimbing
Lampiran 5.2	Surat Validasi Ahli Media
Lampiran 5.3	Surat Validasi Ahli Materi
Lampiran 5.4	Surat Permohonan Izin Penelitian
Lampiran 5.5	Pemberian Ijin Penelitian
Lampiran 5.6	Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 5.1 SK Pembimbing



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
PROGRAM PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
Alamat : Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta 55281.

=====
Nomor : 084/PKL/X/2016
Lamp. : 1 Eksemplar proposal
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth :

Bapak Nawand Primasoni, M.Or
PKL FIK UNY
Di Yogyakarta

Disampaikan dengan hormat, bahwa dalam rangka penyelesaian tugas akhir,
dimohon kesediaan Bapak untuk membimbing mahasiswa di bawah ini :

Nama : Rahman Asri Hananto
NIM : 13602241087
Dan telah mengajukan proposal skripsi dengan judul/topik :

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SEPAK
BOLA BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK USIA DINI "

Demikian atas kesediaan dan perhatian dari Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 28 Oktober 2016
Kajur PKL,

Ch. Fajar Sriwahyuniati, M.Or
NIP 19711229 200003 2 001

Tembusan:
Mahasiswa yang bersangkutan
Arsip PKL

Lampiran 5.2 Surat Validasi Ahli Media

Lampiran 3. Surat Validasi Ahli Media

SURAT PERNYATAAN EXPERT JUDGEMENT

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd.,M.Kes.,AIFO

NIP : 197203 199903 1 002

Jabatan : Lektor Kepala

Bersedi menjadi expert judgement pada produk aplikasi android bagi peneliti:

Nama : Rahman Asri Hananto

NIM : 13602241087

Prodi/Jurusan : PKO/PKL

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola
Berbasis Android untuk Anak Usia 11-12 Tahun

Demikian surat ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 Maret 2017



Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd.,M.Kes.,AIFO
NIP. 197203 199903 1 002

Lampiran 5.3 Surat Validasi Ahli Materi

Lampiran 4. Surat Validasi Ahli Materi

SURAT PERNYATAAN EXPERT JUDGEMENT

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197403172008121003

Jabatan : Lektor 300

Bersedi menjadi expert judgement pada produk aplikasi android bagi peneliti:

Nama : Rahman Asri Hananto

NIM : 13602241087

Prodi/Jurusan : PKO/PKL

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola
Berbasis Android untuk Anak Usia 11-12 Tahun

Demikian surat ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 Maret 2017



Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197403172008121003

Lampiran 5.4 Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 130/UN.34.16 PP/2017.

21 Maret 2017.

Lamp. : 1Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada :

**Yth. Pengelola SSO Real Madrid Foundation
Universitas Negeri Yogyakarta.**

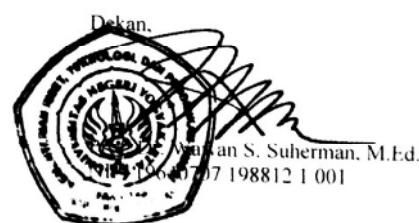
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Rahman Asri Hananto.
NIM : 13602241087.
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO).
Dosen Pembimbing : Nawan Primasoni S.Pd. KOR., M.Or.
NIP : 198405212008121001.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Maret s.d April 2017.
Tempat Objek : SSO Real Madrid UNY.
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sepakbola Berbasis Android untuk Anak Usia 11-12 Tahun.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



Tembusan :

1. Kaprodi PKO.
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 5.5 Pemberian Ijin Penelitian



Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
di tempat

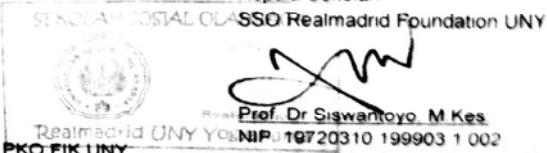
Salam Olahraga!
Sehubungan dengan surat permohonan nomor 901130/UN 34 16/PP/2017 tanggal 21 Maret 2017 tentang permohonan ijin penelitian dalam rangka penyusunan Tugas Akhir Skripsi untuk:

Nama : Rahman Asri Hananto
Program Studi : S-1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO)
Fakultas/ Universitas : Fakultas Ilmu Keolahragaan/ Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sepakbola Berbasis Android Untuk Anak Usia 11-12 Tahun

kami selaku manajemen dan pengelola SSO Realmadrid Foundation UNY bermaksud menyampaikan bahwa kami memberikan ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan penelitian di SSO Realmadrid Foundation UNY Selanjutnya kami memohon kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk berkoordinasi dengan manajemen dan pengelola SSO Realmadrid Foundation UNY dalam pelaksanaan kegiatan tersebut

Demikian surat ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 25 Maret 2017
Kepala Sekolah



Tembusan: 1. Kaprodi S-1 PKO FIK UNY
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran 5.6 Surat Keterangan Penelitian



Realmadrid

SEKOLAH SOSIAL OLAHRAGA
REAL MADRID FOUNDATION UNY
YOGYAKARTA

Sekretariat: Gd. Spormart FIK UNY, Jl. Colombo no. 1 Yogyakarta tele. (011) 234870884
Email: ssorealmadriduny@gmail.com website: www.realmadridfoundation.fik.uny.ac.id

SURAT KETERANGAN No : 0431/SSORM-FIK-UNY/V/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini saya

Nama : Prof. Dr Siswantoyo, M Kes AIFO
Jabatan : Kepala SSO Real Madrid Foundation UNY

menerangkan bahwa

Nama : Rahman Asri Hananto
Keterangan : Mahasiswa -1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga
FIK/UNY/NIM 13602241087

telah melaksanakan penelitian di Sekolah Sosial Olahraga (SSO) Real Madrid Foundation UNY untuk keperluan penulisan tugas akhir Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sepakbola Berbasis Android Untuk Anak Usia 11-12 Tahun".
Penelitian telah dilaksanakan pada bulan Maret s/d April 2017.

Demikian surat ini kami buat, untuk digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 15 Mei 2017

Kepala Sekolah
SSO Real Madrid Foundation UNY

Prof. Dr. Siswantoyo, M Kes AIFO
NIP. 19720310 199903 1 002

LAMPIRAN 6

Lampiran 6.1	Data Skor Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi
Lampiran 6.2	Data Skor Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil
Lampiran 6.3	Data Skor Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

Lampiran 6.1 Data Skor Penilaian Ahli Media dan Ahli MATERI

HASIL PENILAIAN AHLI MEDIA					
	ASPEK				JUMLAH
	Tampilan	Kebahasaan	Pemograman	Penggunaan	
28	22	17	17	84	
Skor Total	28	22	17	17	84
Skor Maksimal	36	24	20	20	100
Presentase	77%	91%	85%	85%	84%

HASIL PENILAIAN AHLI MATERI					
	ASPEK		JUMLAH		
	Kelayakan Isi	Kebenaran Konsep			
46	20	66			
Skor total	46	20	66		
Skor Maksimal	52	21	73		
Presentase	88%	95%	90%		

Lampiran 6.2 Data Skor Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

NO	NAMA	ASPEK			Jumlah
		Kelayakan Isi	Kebahasaan	Tampilan	
1	M. Levi	17	8	30	55
2	A. Resonansi	19	7	28	54
3	Demian	19	7	31	57
4	Nain	17	7	28	52
5	Sabian Maulana Musa A	16	7	28	51
6	Axel	17	7	26	50
7	Raka	15	6	24	45
8	Farel	18	7	28	53
9	Rama	17	7	24	48
10	Rizky Bagas D	17	7	27	51
11	Toti	19	8	28	55
12	Naufal Rafli A	20	8	32	60
13	Suryo Adli W	20	8	32	60
14	Ranu Serat Kalimasada	20	8	32	60
15	Devon	19	8	29	56
Skor yang Diperoleh		270	110	427	807
Skor Maksimal		300	120	480	900
Presentase		90%	91,00%	88%	89%

Lampiran 6.3 Data Skor Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

HASIL UJI COBA KELOMPOK BESAR					
NO	NAMA	ASPEK			Jumlah
		Kelayakan Isi	Kebahasaan	Tampilan	
1	Zaki zamani	20	8	32	60
2	Dafri	20	8	32	60
3	Ahmad Yusuf	17	8	29	54
4	Faiz	18	8	28	54
5	Azriel Akbar	19	6	29	54
6	Gusta	19	8	28	55
7	Farhan	19	7	30	56
8	Dimas	20	8	32	60
9	Nevara	20	8	32	60
10	i Made Arga p	17	7	25	49
11	M Rafi	17	8	26	51
12	Ferizal Mahendra	18	8	29	55
13	Bima Surya Atmaja	20	6	32	58
14	Yuki Ramadhan	20	8	32	60
15	Machel	18	8	32	58
16	Abelaziz Anas	20	8	32	60
17	M Aulia	18	8	29	55
18	Rangga	20	8	30	58
19	Akmal	20	8	32	60
20	Rico Putra	20	8	32	60
21	M Yasin R	17	6	28	51
22	Indra Djati	17	8	29	54
23	Zibran	18	7	27	52
24	Gage	20	6	30	56
25	Genggam Titah A	16	8	24	48
26	Daffa	16	6	24	46
27	M Vanis Ilyasa	20	8	25	53
28	Raga	19	8	32	59
29	Felix Okan A Y	18	8	29	55
30	Nur M Ikhsan	18	8	29	55
Skor yang Diperoleh		559	227	880	1666
Skor Maksimal		600	240	960	1800
Presentase		93,16%	94,58%	91,60%	92,50%