

**PENGEMBANGAN APLIKASI PEDOMAN TEKNIK DASAR PENJAGA GAWANG U
10 – 15 TAHUN BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan



Oleh :

Sudirahman

NIM 17602241055

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2021

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan judul

**Pengembangan Aplikasi Pedoman Teknik Dasar Penjaga Gawang U-10 – U 15 Berbasis
Android**

Disusun Oleh:

Sudirahman

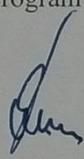
NIM 17602241055

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Akhir
Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta, 30-3-2021

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Dr. Endang Rini Sukamti, M.S

NIP. 19600407 198601 2 001

Disetujui,

Dosen Pembimbing,



Subagyo Irianto, M.Pd.

NIP. 19621010 198812 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sudirahman

NIM : 17602241055

Program Stusi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Judul TAS : Pengembangan Aplikasi Pedoman Teknik Dasar Penjaga Gawang U-10
- U 15 Berbasis Android

Menyatakan bahwa skripsi ini benr-benar karya saya sendiri *). Sepanjang pengetahuan saya tidak dapat karya atau pendapat yang tertulis atau di terbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata karya ilmiah yng telah lazim.

Yogyakarta, 30 - 3 - 2021

Yang menyatakan,



Sudirahman

NIM. 17602241055

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN APLIKASI PEDOMAN TEKNIK DASAR PENJAGA GAWANG U 10 – 15 TAHUN BERBASIS ANDROID

Disusun Oleh:

Sudirahman

17602241055

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi

Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri
Yogyakarta

Pada tanggal 8 April 2021

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Drs. Subagyo Irianto, M. Pd

Ketua Penguji/Pembimbing

Ratna Budiarti, S.Pd., M.Or.

Sekretaris

Nawan Primasoni, S.Pd., M.Or

Penguji

Tanda Tangan

20 - 4 - 2021 ,

20 - 4 - 2021

18 - 4 - 2021

Yogyakarta, 21 April 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta



NIP. 198208152005011002

MOTTO HIDUP

1. Waktu adalah esensi kehidupanmu. Umur adalah peluang yang diberikan kepadamu. Berharga atau tidaknya kehidupanmu bergantung pada bagaimana kamu memanfaatkan usiamu (Habib Umar Bin Hafidz)
2. Jika ingin mendapat keridhoan ALLAH SWT, maka berbaktilah kepada orang tua mu. Apabila kedua orang tua mu ridho, insyaallah allah pun ridho (Penulis)
3. Sesibuk apapun kita melakukan pekerjaan, maka jangan pernah engkau tinggalkan sholat 5 waktu. (Penulis)
4. Janganlah engkau mudah putus asa, karena ALLAH SWT tau kapan kamu siap untuk mendapatkanya. (Penulis)
5. Kun Anta, Jadilah diri sendiri, jangan mudah terpengaruh oleh orang lain, kuatkanlah prinsip mu. (Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah. Atas berkah Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan iman, tak lupa sholawat selalu dilimpahkan kepada baginda nabi Muhammd SAW beserta para keluarga dan sahabat. Atas izin Allah SWT telah memberikan kenikmatan dalam mengerjakan Tugas Akhir Skripsi ini. Sehingga dapat terselesaikan di waktu yang tepat. Karyai ini saya persembhkn kepada :

1. Kedua orang tua saya Bapak Sukirman dan Ibu Rodiyah yang selalu saya sayangi, yang selau mendoakan saya setiap waktu.
2. Guru majelis saya yang selalu memberikan dukungan serta doa kepada saya.
3. Kakak-kakak saya yang selalu mendoakan dan memberi dukungn baik secara moral mupun secara materil.
4. Keluarga, sahabat, serta orang terdekat yang selalu memberikan mendukunya kepada saya.
5. Untuk orang-orang yang terlibat dalam pengerajan skripsi ini saya ucapan terimakasih banyak karena telah membantu saya menyelesaikannya.
6. Teman-Teman PKO A 17

Pengembangan Aplikasi Pedoman Teknik Dasar Penjaga Gawang U-10 – 15 Tahun Berbasis Android

Oleh:

Sudirahman

NIM 17602241055

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun berbasis *android* untuk memberikan kemudahan bagi anak untuk berlatih secara mandiri ataupun pelatih dapat mempelajari teknik penjaga gawang yang baik dan benar.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* atau pengembangan. Ada beberapa tahap yang dilakukan dalam proses pengembangan media ini, yaitu : Pengumpulan informasi, menyusun perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli, uji coba skala kecil, uji coba skala besar, revisi produk akhir. Subjek uji coba skala kecil yang dilakukan pada 5 pelatih dan 5 penjaga gawang di SSO *real madrid foundation*. Dan uji coba skala besar dilakukan pada 10 pelatih dan 10 penjaga gawang di SSB Baturetno, SSB Gelora Muda dan SSB 89 Selindung. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pengembangan ini berupa angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pengembangan aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun berbasis *android* layak digunakan sebagai referensi belajar siswa dan media yang digunakan pelatih untuk melatih. Hal ini ditunjukkan dari hasil penilaian yang telah dilaksanakan oleh ahli materi, ahli media dan uji coba lapangan. Hasil khir yang didapatkan dari penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang tersebut dinyatakan “Layak” berdasarkan persentase yang di peroleh yaitu dari ahli materi 81%, ahli media 85%, hasil uji coba kelompok kecil 85% dan hasil uji coba kelompok besar 88%.

Kata kunci: Media pengembangan, teknik dasar, penjaga gawang, *android*

Application Development for Basic Technique Guidelines for Goalkeepers U-10 - U 15 Years Based on Android

By:

Sudirahman

NIM 17602241055

ABSTRACT

This study aims to develop an application media for basic technique guidelines for goalkeepers aged 10-15 years based on *android* to make it easy for children to practice independently or coach can learn good and correct goalkeeping techniques.

This research is a research *Research and Development* or development. There are several stages in the media development process, namely: information gathering, planning, initial product development, expert validation, small-scale trials, large-scale trials, final product revisions. The subjects of small-scale trials were conducted on 5 coaches and 5 goalkeepers at the SSO *Real Madrid Foundation*. And large-scale trials were carried out on 10 coaches and 10 goalkeepers at SSB Baturetno, SSB Gelora Muda and SSB 89 Selindung. The instrument used in this development data collection was in the form of a questionnaire. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis techniques.

The results showed that thebased application development media for basic technique guidelines for goalkeepers aged 10-15 years was *android* appropriate for use as a reference for student learning and the media used by trainers to train. This is shown from the results of the assessment that has been carried out by material experts, media experts and field trials. The final results obtained from the study indicate that the application of the goalkeeper's basic technique guidelines is declared "feasible" based on the percentage obtained, namely 81% from material experts, 85% media experts, 85% small group trial results and 88 %.

Keywords: development media, basic techniques, goalkeeper, *android*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagai persyaratan untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Apliksi Pedoman Teknik Dasar Penjaga Gawang U-10 – 15 Tahun Berbasis *Android*” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Drs. Subagyo Irianto, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Drs. Herwin, M. Pd., dan Nawan Primasoni, S. Pd. Kor. M. Or., selaku ahli mteri dan ahli media yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Ketua penguji, sekretaris, dan penguji yang sudah memberikan koreksi perbikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M. S. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan TAS ini.
5. Dr. Yudik Prasetyo, M. Kes. selaku plt Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugs Akhir Skripsi.

6. Pengurus, pelatih, dan siswa SSB yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

7. Teman- teman PKO 2017 selama saya kuliah telah menjadi teman baik, hingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan jariyah dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugs Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 30-3-2021

Penulis,



Sudirahman

NIM. 17602241055

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
SURAT PERNYATAAN	III
HALAMAN PENGESAHAN	IV
HALAMAN MOTTO	V
HALAMAN PERSEMBAHAN	VI
ABSTRAK	VII
KATA PENGANTAR	IX
DAFTAR ISI	XI
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. Pengembangan	9
2. Pengertian Media	11
3. Aplikasi Android	13
4. Hakikat Sepak bola	14

5. Pengertian Penjaga Gawang	18
6. Karakteristik Perkembangan Anak 10-15 Tahun	26
B. Penelitian Relevan	32
C. Kerangka Berpikir	32
D. Pertanyaan Penelitian	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	35
B. Definisi Operasional	35
C. Prosedur Pengembangan	36
1. Pengumpulan Informasi	36
2. Menyusun Perencanaan	37
3. Pengembangan Produk Awal	37
4. Validasi Ahli	37
5. Uji Coba Lapangan Skala Kecil	38
6. Uji Coba Lapanagn Skala Besar	38
7. Revisi Produk akhir	38
D. Uji Coba Produk	38
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	45
1. Studi Pendahuluan	45
2. Validasi Ahli	46
3. Uji Coba Produk	51
B. Analisis Data	53
C. Pembahasan	54

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	56
B. Impilkasi Penelitian	56
C. Saran	57
D. Keterbtasan Penelitian	57

DAFTAR PUSTAKA 58

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	40
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	41
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen siswa dan Pelatih	43
Tabel 4. Kategori Persentase Kelayakan	44
Tabel 5. Data Hasil Penilaian Aplikasi oleh Ahli Materi	49
Tabel 6. Data Hasil Penilaian Apliksi oleh Ahli Media	51
Tabel 7. Data hasil uji coba skala kecil	52
Tabel 8. Data Hasil Uji Coba Skala Besar.....	53

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Kerangka Berfikir	33
Gambar 2. Tampilan Layar Awal dan Materi Penjaga Gawang	48
Gambar 3. Tampilan Sub Teknik	49
Gambar 4. Menu Materi Penjaga Gawang	50

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	62
Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian	66
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Ahli	69
Lampiran 4. Instrumen Penelitian	70
Lampiran 5. Angket Penilaian Ahli Materi	75
Lampiran 5. 1 Angket Penilaian Ahli Media	78
Lampiran 5. 2 Angket Penilaian Responden	81
Lampiran 6. Data Skor Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media	86
Lampiran 6. 1 Data Skor Penilaian Uji Coba Skala Kecil dan Besar	87
Lampiran 7. Tampilan Aplikasi	88
Lampiran 8. Dokumentasi	97

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan waktu ilmu pengetahuan teknologi sangat berpengaruh pada kehidupan manusia saat ini. Banyak sekali bukti yang bisa kita lihat saat ini dan berbagai alat teknologi canggih pun banyak diciptakan untuk membantu manusia beraktivitas. Dalam olahraga teknologi pun sangat di perlukan untuk membantu pelatih dalam mencapai prestasi tertinggi atletnya. Teknologi pun sudah banyak di manfaatkan dalam bidang olahraga khususnya sepak bola, di era sekarang IPTEK sangat berperan penting bagi atlet, pelatih, manajer dll.

Dalam bidang olahraga ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mendukung perkembangan olahraga di Indonesia seperti yang disebutkan dalam UU no 3 tahun 2005 pasal 20 ayat 3 yang berbunyi” Olahraga prestasi dilaksanakan melalui proses pembinaan dan pengembangan secara terencana, berjenjang dan berkelanjutan dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan”. Jadi bisa disimpulkan bahwa IPTEK sangat berperan penting dalam proses pembinaan olahraga di Indonesia untuk meningkatkan prestasi atlet menuju prestasi puncaknya. Seperti yang di tulis oleh Harsono (2015: 130). Bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi puncak antara lain : (1). Faktor yang ada hubungannya dengan organisasi pertandingan, yang meliputi kondisi alam, suhu udara yang ekstrim, Asrama, makan dan transportasi yang kurang nyaman. (2) Faktor yang berhubungan dengan keadaan atlet yang meliputi: gaya dan kebiasaan hidup yang bertentangan dengan etik dan moral olahraga, ketidakpuasan sosial dengan keluarga, pelatih, pekerjaan dan sekolahnya yang refleksinya akan bisa

negatif dalam latihan maupun pertandingan, serta kecemasan bertanding; takut cidera, kalah dll. (3)Faktor yang berhubungan dengan latihan dan pelatih yang meliputi ; Program latihan yang tidak di desain dengan baik dan latihan yang berat tanpa memperhatikan *recovery* yang cukup.

Dalam permainan sepak bola banyak sekali aspek yang harus diperhatikan seperti teknik, taktik, mental serta kondisi fisik. Aspek-aspe tersebut harus dikuasai oleh setiap pemain secara mendalam. Sepak bola modern saat ini sangat banyak diperlihatkan oleh tim-tim eropa, tujuan dari sepak bola modern tersebut adalah bagaimana caranya memasukkan gol ke gawang lawan sebanyaknya dengan menggunakan tektik kerjasama tim yan bagus, oleh karena itu penguasaan teknik, taktik, mental dan kondisi fisik ssangat penting. Teknik adalah kemahiran pemain untuk melaksanakan gerakan secara baik dan benar dalam proses latihan maupun pertandingan sehingga seorang pemain yang bagus harus dituntut untuk menguasai teknik dasar yang baik. Permainan sepak bola pun tidak luput dari taaktik, taktik merupakan siasat yang akan direncanakan dan dilaksanakan dalam suatu pertandingan, oleh karena itu untuk membuat taktik yang baik harus memerlukan kerjasama tim yang kompak, tangguh dan kuat, artinya dalam bermain sepak bola memerlukan pemain-pemain yang dapat menguasai teknik yang bagus guna menunjang taktik yang baik.

Teknik adalah kemampuan yang wajib dikuasai oleh setiap pemain dalam seoak bola, sehingga bisa bermain dengan baik setiap pemain perlu meningkatkan dan mengembangkan kemampuan teknik tersebut. Teknink bermian sepak bola ada 2 macam yaitu teknik dengan bola dan tanpa bola. Ada beberapa macam teknik dalam bermain sepak bola terdiri atas; (1) Teknik dasar tanpa bola antara lain lari sprint,

kelincahan gerakan feinting tanpa bola, meloncat atau melompat dan gerakan khusus lainnya. (2) teknik dengan bola meliputi menendang bola, menyundul bola, mengontrol bola, menangkap bola, dan menggiring bola, serta gerakan khusus untuk penjaga gawang. Teknik penjaga gawang sangatlah penting, Penjaga gawang harus menguasai seluruh teknik dasar sepak bola karena seorang penjaga gawang diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badannya ataupun menangkap bola tetapi hanya di dalam area penalti timnya. Seorang penjaga gawang harus bermain secara maksimal di setiap pertandingan, karena tanpa seorang penjaga gawang handal, gawang yang dijaga akan kemasukan gol oleh lawan sehingga menyebabkan tim kalah. Seperti yang katakan oleh Blatter (2012; 5) Penjaga gawang adalah posisi paling penting dalam sepak bola yang membutuhkan pandangan khusus dan program yang sangat baik. Untuk menjadi seorang penjaga gawang yang handal, sangat penting juga bahwa penjaga gawang harus mempelajari teknik dan nilai pribadi seperti kepercayaan diri, karakter dan ketegasan yang semuanya perlu diajarkan sejak usia dini . Oleh karena itu kiper sangat harus bisa menguasai teknik dan kebutuhan penjaga gawang, karena kiper adalah seseorang yang sangat menentukan kemenangan sebuah tim.

Keberhasilan penjaga gawang bisa dilihat dari kemampuan yang sangat baik trampil dan terkoordinasi saat melakukan penyelamatan terhadap gawangnya dengan efektif dan efisien sehingga tidak mengakibatkan cedera pada dirinya ketika melakukan lompatan dan jatuh. Seorang kiper harus mempunyai kebutuhan yang lebih dari pemain lainnya karena itu kiper dituntut untuk memiliki keterampilan yang kompleks. Selain menyelamatkan gawang dari serangan lawan penjaga gawang harus berani mengambil keputusan saat mengintersave bola dari lawan dan juga sebagai

pembangun serangan awal sebuah tim yang dimulai dari penjaga gawang apalagi seperti sepak bola modern seperti ini.

Di Indonesia sepak bola merupakan permainan yang sangat diminati oleh anak-anak. Banyaknya pembinaan sepak bola yang didirikan oleh lembaga maupun swasta, ini merupakan hal yang baik untuk perkembangan sepak bola Indonesia, sehingga dengan adanya pembinaan ini bisa menciptakan pemain dari usia muda, tetapi yang menjadi sumber masalahnya adalah pemahaman anak tentang materi dasar sepak bola khususnya penjaga gawang masih minim. Anak pun hanya bergantung pada latihan di SSB untuk meningkatkan kemampuannya. Rendahnya pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi membuat siswa tergantung kepada pelatihnya di SSB, bahkan ketika latihan waktu yang digunakan pelatih untuk berdiskusi kepada siswa sangatlah sedikit. Kurangnya refrensi atau media belajar membuat anak sulit dalam mengembangkan bakatnya secara individu atau mandiri. Bahkan latihan di sajika pelatih terhadap anak didiknya seperti *passing*, *dribbling*, *control* adalah latihan yang pada umumnya di berikan kepada seluruh pemain, tetapi bukan khusus untuk penjaga gawang, berdasarkan penelitian Anita (2020; 8) salah satu faktor yang menyebabkan anak merasa bosan/ jemu dalam belajar adalah metode latihan/ pembelajaran kurang bervariasi sehingga tidak disukai oleh peserta didik, media latihan/ pembelajaran yg kurang mendukung dan masih banyak halaman. Hal ini akan menjadi jemu kalau latihan yang disajikan seperti itu, untuk sekarang belum ada alat teknologi yang disajikan khusus untuk penjaga gawang.

Pada era modern seperti sekarang apa apa sudah menggunakan teknologi maka dari itu harus diciptakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan sebagai sumber belajar

untuk meningkatkan teknik dan keterampilan seorang penjaga gawang. Media yang digunakan yaitu aplikasi sebagai sumber belajar khususnya bagi penjaga gawang. Materi yang disajikan di aplikasi *android* ini dapat menjadi solusi dalam pembinaan penjaga gawang pada usia muda apalagi terhadap pemula. Aplikasi ini terdapat materi tentang teknik dasar penjaga gawang, video, gambar, serta kuis untuk menambah pengetahuan dan wawasan anak. Sehingga aplikasi bisa digunakan untuk refreski belajar siswa secara mandiri dan memudahkan siswa untuk mengetahui teknik-teknik dasar penjaga gawang. Media aplikasi ini bisa diakses melalui *android* secara *offline* maupun *online*. Dengan tampilan yang sangat menarik akan membuat siswa lebih tertarik memakai media ini dan tidak membuat siswa jemu. Berdasarkan hasil penelitian oleh Anita dkk (2020; 1) mengatakan bahwasanya pembelajaran dengan menggunakan model aplikasi dapat meningkatkan dan menambah semangat belajar anak dan dengan aplikasi dapat menghilangkan rasa jemu ketika belajar. Apabila siswa senang dengan aplikasi ini, sehingga siswa akan sangat mudah memahami materi yang ada didalam media tersebut, dan tentunya para siswa kebanyakan saat ini sudah mempunyai *smartphone* walaupun itu masih punya orang tuanya. Berdasarkan hasil penelitian Maknuni (2020: 103) Media *android* sangat berpengaruh terhadap pembelajaran pada masa pandemi ini dan merupakan media yang sangat tepat untuk belajar jarak jauh ataupun belajar mandiri, berikut salah satu adalah manfaat dalam menggunakan *android* yaitu sebagai alat mencari informasi dan alat untuk menambah wawasan, tentu dengan menggunakan *android* ini sangat memudahkan siswa dalam proses belajar secara mandiri apalagi pada masa pandemi *covid 19*.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mencoba membangunkan media baru di Indonesia yaitu aplikasi pengembangan teknik penjaga gawang di era modern berbasis android untuk pelatih maupun pemain, agar pelatih dan pemain bisa belajar atau memahami bagaimana cara melakukan teknik penjaga gawanag dengan baik, dengan teknologi yang ada bisa di bawa kemana saja yaitu menggunakan *android*. Dengan adanya media ini diharapkan membangkitkan minat serta motivasi terhadap anak. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan media aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun berbasis *android*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasikan antara lain :

1. Tingkat Pemahaman dan pengetahuan anak tentang teknik dasar penjaaga gawang masih sangat minim
2. Ketergantungan anak dalam latihan teknik dasar penjaga gawang kepada pelatih di sekolah sepak bola
3. Media pembelajaran berbasis *android* masih sangat jarang di gunakan dalam latihan untuk meningkatkan teknik dasar penjaga gawang.
4. Sebagian pelatih masih kurang menarik dalam menyampaikan penjelasan terkait teknik dasar penjaga gawang, menyebabkan anak sulit dalam menerima terkait yang disampaikan seorang pelatih, oleh karena itu, harus ada inovasi untuk mempermudah anak dalam belajar.
- 5.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas agar permasalahan lebih spesifik, terfokus dan tidak menjadi luas, perlu ada batasan-batasan sehingga ruang lingkup lebih jelas, dan terbatasnya kemampuan, tenaga, biaya, dan waktu penelitian, dalam penelitian ini peneliti hanyap memfokuskan pada Pengembangan Media Aplikasi Pedoman Teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun Berbasis *Android*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas. Rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut : Bagaimana cara mengembangkan Media aplikasi pengembangan teknik dasar penjaga gawang U10-U15 berbasis android?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. mengembangkan media aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang usisa 10-15 tahun berbasis *android*.
2. Untuk memberikan kemudahan bagi anak ataupun pelatih dalam mempelajari teknik penjaga gawang yang baik.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitiham ini adalah :

1. Manfaat Teori
 - a. Dapat menambah wawasan bagi pelatih maupun atlet tentang sepak bola khususnya teknik penjaga gawang.
2. Manfaat Praktisi

- a. Untuk pelatih sebagai media penunjang untuk proses melatih khususnya pada teknik dasar penjaga gawang.
- b. Untuk pemain/siswa agar dapat mempermudah memahami teknik dasar penjaga gawang.
- c. Untuk Sekolah Sepak bola, diharapkan dapat memberikan informasi mengenai teknik dasar penjaga gawang dan membuat siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam berlatih.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi yang di hasilkan oleh produk ini adalah :

- a. Produk yang dikembangkan ini berupa aplikasi berbasis android yang bisa digunakan dimanapun dan kapan pun dengan menggunakan *smartphone*, yang sangat mudah didapatkan di *google play store* dan di *download* menggunakan akses internet.
- b. Aplikasi ini berisi teknik penjaga gawang dan berfungsi sebagai sumber belajar pelatih dan siswa dalam teknik dasar penajaga gawang
- c. Apliksi ini dirancang dengan menggunakan *softwere Smart Apps Creator 3(Education Version)* dan untuk desain *layout* menggunakan *softwere Adobe Photoshop CS6, Filmora* untuk mengedit video.
- d. Produk aplikasi yang dikembangkan dalam mode *offline* ataupun *online* dan dilengkapi dengan video dan gambar, serta penjelasan sehingga membuat siswa lebih tertarik dan berminat dalam belajar

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan

A. Hakikat Pengembangan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong munculnya pengembangandaot meningkatkan dan memudahkan pekerjaan. Rancangan-rancangan di dalam lingup dunia pendidikan terus- menerus dikembngkan untuk memperoleh nilai kualitas yang lebih baik. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia tentng pengembngan Nomor 18 Tahun 2002 pengembangan adalah aktivitas ilmu pengethuan dan teknologi yang tujuanya memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi yang baru.

Penelitian dan pengembanganmerupakan penelitian yang masih baru didalam dunia pendidikan. Penelitian (R&D) atau pengembangan merupakan cara baru untuk mengembangkan sebuah product baru. Borg & Gall (2007: 569), Bahwa :

"What is research and development?. It is a process used to develop and validate education product". Jadi penelitian pengembangan ini merupakan sebuuh proses atau metode yng digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk. Selanjutnya dinyatakan By *"Product" we mean not only such things as textbook, instructionla film, and computer software, but also methods, such as the method of*

teaching, and program, such as a drug education program or a staff development program. Jadi yang dimaksudkan produk disini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan perangkat lunak komputer, kan tetapi metode yang seperti mengajar, dan program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yg munum minum keras daan program pengembangan staff.

Sugiyono (2015: 30) menyebutkan bahwa jenis penelitian pengembangan bisa dikatakan sebagai suatu cara ilmiah untuk merancang, memproduksi, meneliti dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Menurut penjelasan tersebut, bahwasanya penelitian pengembangan di bagi beberapa tahapan antara lain (Perancangan, Produksi, penelitian, dan Pengujian). Selanjutnya, Sukmadinata (2009: 74) menyatakan bahwa *research and development (R&D)* merupakan suatu cara yang sangat baik untuk memperbaiki praktek.

Menurut pendapat di atas dapat dikatakan bahwa pengembangan merupakan suatu penelitian yang dilakukan secara terencana melewati langkah-langkah khusus untuk memperbaiki atau menyempurnakan agar mendapatkan produk baru yang bisa membuat mutu dan kualitas meningkat. Pengembangan yang inovatif bisa mengatasi berbagai permasalahan yang ada dan diharapkan bisa membuat suatu media/model.

Syarif Hidayat (2010:2), Mengatakan: “Kalau kita ingin membuat atau menemukan suatu teori, maka perlu melukukan penelitian, utnuk mengetahui apakah sesuatu itu baik atau buruik, maka perlu melakukan evluasi dan kalau ingin memproduksi atau memperbaiki sesuatu perlu melakukan penelitian pengembangan”.

Bersaarkan pendapat tersebut tersebut dapat disimpulkan bahwa suatu penelitian pengembangan di bidang kepelatihan/pendidikan adalah suatu jenis bidang yang dengan

tujuan agar menghasilkan produk-aproduk untuk kepentingan pendidikan ataupun pelatihan yang dimulai dengan menganalisis kebutuhan dandilanjutkan dengan pengembangan produk, kemudian produk di evaluasi/validasi oleh ahli dan diakhiri dengan revisi produk.

2. Pengertian Media

Bahwasanya kemajuan teknologi di bidang komputer ataupun *android* pada zaman sekarang, sebenarnya harus bisa di gunakan sebaik baiknya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan sangat di yakinkan banyak mendapatkan suatu keuntungan. Suatu pembelajaran yang banyak melibatkan media atau multimedia lebih membuat para siswa berperan aktif karena dengan multimedia siswa akan lebih tertarik untuk belajar langsung dengan media. Sajian media dapat dijadikan media untuk pembelajaran materi yang releffan dan efektif. Dengan menggunakan suatu mediadalam pembelajaran dipat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan dapat mempengaruhi cara kerja otak dalam memproses, menyimpan, dan mengambil suatu informasi yang di sajikan.

Menurut Arif S. Sadiman (2003: 6) media adalah semua bentuk alat/sesuatu yang bisa menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sagaar dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian dan minat serta perhatian anak sebagaimana mestinya sehingga proses belajar terjadi.

Dari Teori diatas bahwasanya media suatu alat yg bisa digunakan untuk mendukung aktivitas dan menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga menyebabkan proses belajar, karena pada media terdapat sesuatu yang meneruskan

pesan antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan sehingga media juga dapat disebut sebagai suatu bentuk yang digunakan untuk penyajian informasi.

a. Media Pembelajaran

Media dibutuhkan dalam proses melacak komunikasi ataupun pembelajaran, pemanfaatan media adalah suatu hal yang tak terpisahkan dalam suatu pembelajaran. Media harus dimanfaatkan guna untuk upaya menciptakan pengalaman belajar yang kreatif dan sistematis untuk siswa. Sudarsono (2004: 6) Pernyataan penting media dalam dunia pendidikan yaitu salahsatunya memberikan pengalaman yang konkret ke[pada siswa dan sebagai sarana alat komunikasi dan interaksi antar siswa dengan media. Beberapa manfaat media dalam pembelajaran antara lain penyampaian pembelajaran lebih baik, pembelajaran lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, efisien waktu, kualitas belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat digunakan dimanapun dan kapan pun.

1) Media Visual terdiri dari foto, buku, majalah, koran, gambar, klip, grafik, bagan, diagram, peta dan globe.

2) Media audio seperti radio, piringan hitam, telepon, tape recorder.

3) Media Audio-visual ada dua macam yaitu media audio-visual diam dan gerak. Media audio-visul diam antara lain adalah televisi diam, slide dan suara, buku dan suara.

Sedangkan untuk audio-visual gerak anrata lain adalah video CD, televisi gambar dan suara.

3. Aplikasi Android

Apliksi adalah sebuah perangkat lunak yang berbentuk software yang berisi kesatuan perintah atau program yang dibuat untuk melaksanakan sebuah pekerjaan yang diinginkan. Selain itu aplikasi juga mempunyai fungsi sebagai pelayan kebutuhan beberapa aktivitas yang dilakukan oleh manusia seperti sistem untuk software jual beli, permainan atau game online, pelayanan masyarakat dan hampir semua proses yang dilakukan oleh manusia dapat dibantu dengan menggunakan aplikasi. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri. Pada awalnya dikembangkan oleh *Android Inc*, sebuah perusahaan pendatang baru yang membuat perangkat lunak untuk ponsel yang kemudian dibeli oleh Google Inc. Untuk pengembangannya, dibentuklah Open Handset Alliance (OHA), konsorsium dari 34 perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia (Nazrudin, 2011).

Menurut Hermawan (2011: 1). Android adalah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi miiddleware, android tidak memberi pembeda antara aplikasi inti terhadap pihak ke 3 yang disediakan untuk menarik akses hardware ataupun data ponsel dari sistem sendiri. .

Berikut ada beberapa pengertian lin dri android, yitu :

- a) Android merupakan platform terbuka bagi para programer untuk membuat aplikasi
- b) Aplikasi merupakan sebuah sistem operasi yang dibeli oleh Google INC dari android INC.
- c) Aplikasi merupakan bukan bahasa pemrograman, akan tetapi hanya bisa menyediakan lingkungan hidup atau DVM (davik virtual machine) yang telah dioptimalkan untuk alat dengan sebuah sistem memori yang kecil

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa android merupakan sebuah sistem operasi yang dikembangkan oleh Linux atau android INC guna menjalankan sebuah perangkat smartphone sehingga bisa digunakan dengan tampilan dan performa yang baik. Adapun Aplikasi Teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun nantinya akan dijalankan di android.

4. Hakikat Sepak bola

- a. Permainan Sepak bola

Sepak bola di Indonesia sangat populer walaupun sebenarnya sepak bola tidak berasal dari Indonesia tetapi pada kenyataannya sepak bola sangat digemari oleh seluruh kalangan masyarakat dari mulai anak-anak sampai orang tua, laki-laki ataupun perempuan, sepak bola tidak memandang perbedaan. Perkembangan sepak bola harapannya bisa meningkatkan minat masyarakat kepada olahraga sepak bola. Sepak bola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim terdiri dari 11 pemain termasuk penjaga gawang, yang biasanya disebut dengan kesebelasan. Masing-masing tim berusaha memasukkan/mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha mempertahankan gawangnya sendiri, agar tidak kebobolan oleh tim lawan.

Luxbacher (2009: 2) sepak bola merupakan olahraga yang paling terkenal di dunia yang perminnya terdiri dari 2 tim yang seetiap tim terdiri dari 11 pemain termasuk penjaga gawang, sepakbol dimainkan pada lapangan yang lebih besar dari olahraga lainnya, dan masing-masing tim mempertahankan sebuah gawangnya dari serangan lawan dan mencoba menjebol ke gawang lawan. . Russel (2009: 1), menyebutkan bahwa sepak bola adalah suatu permainan yang dimainkan dengan kaki dan dimainkan oleh dua kelompok tim dimana yang saling berusaha memasukkan bola ke gawang lawan dengan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangannya. tangan hanya boleh digunakan oleh penjaga gawang di area kotak penalti dan boleh dilakukan pemain lain hanya untuk melakukn lemparan ke bola ke dalam, Bagi tim yang lebih banyak memasukkan bola akan keluar menjadi juara. (Irianto, 2011: 45). Sepak bola merupakan permainan dengan cara menyepak bola dan di perebutkan oleh antar pemain yang tujuannya memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri sehingga tidak kemasukan oleh tim lawan.

Dari penjelasan diatas bahwasanya sepak bola adalah permainan beregu dan masing-masing regu memiliki 11 pemain termasuk penjaga gawang yang dimainkan dengan seluruh anggota badan kecuali tangan, tangan hanya boleh digunakan oleh seorang penjaga gawang di area kotak penalti. Oleh karena itu sepak bola tidak hanya mengandalkan kemampuan individu akan tetapi kerjasama dan kekompakan sebuah tim sangatlah penting.

b. Teknik Dasar Sepak bola

Teknik dasar sepak bola merupakan suatu keterampilan individu yang mana setiap pemain harus melaakukan pergerakan tersebut dengan baik tanpa bola ataupun dengan bola.

Dengan mempunyai teknik dasar yang baik maka pemain akan mudah menguasai dan mengontrol bola, oleh karena itu pemain akan bisa membantu timnya sebagai pemenang dalam suatu pertandingan. Teknik dasar permainan sepakbol bisa diajarkan kepada anak-anak hal ini dilakukan karena mereka dengan daya ingat dan daya tangkap yang masih baik dan masa belajar masih sangat panjang. Menurut Agustina (2019: 28) Dalam sepak bola ada beberapa macam teknik dasar yang harus dikuasai antara lain:

- 1) Menendang (*Kicking*) Merupakan teknik dasar yang paling sering dilakukan dalam setiap pertandingan sepak bola kegunaan menendang yaitu untuk *passing*, *sweeping* membebaskan pertahanan dari serangan lawan dan untuk mencetak gol(*shooting*)
- 2) Menghentikan (*stopping*) Merupakan salah satu gerakan dasar sepakbola kegunaan dari stopping adalah untuk menghentikan/mengontrol bola termasuk didalamnya mengatur tempo permainan mengalihkan lalu permaianan serta memudahkan untuk mengumpam.
- 3) Menggiring (*Dribbling*) Merupakan penguasaan bola dengan kaki atau Mengiring bola kegunanya antara lain untuk mendekati kejarak sasaran dan untuk melewati lawan,. Untuk melakukan teknik ini bisa menggunakan kaki bagian dalam, punggung kakai maupun luar kaki.
- 4) Menyundul (*heading*) Merupakan salah satu teknik dasar sepakbola dan digunakan untuk memberi umpan, memasukan gol dan menghalau serangan lawan yang melakukakn serangan dari umpan lambung
- 5) Merampas bola (*tackle*) merebut bola guna menahan pemain yang sedang membawa bola untuk menuju pemain bertahan, menggagalkan serangan lawan dan menggagalkan serangan lawan.

- 6) Lemparan kedalam (*Throw-in*) Tujuan lemparan ke dalam adalah untuk menghidupkan atau memulai kembali permainan setelah bola yang dimainkan keluar meninggalkan lapangan melalui garis samping lapangan.
- 7) Menjaga gawang (*goal keeping*) Menjaga gawang merupakan salah satu pemain yang boleh menggunakan tangannya dalam bermain tetapi hanya boleh digunakan di dalam area penalti, berikut beberapa teknik menjaga gawang menangkap bola, menepis/ meninju bola, melempar bola, menendang bola.

Herwin (2004: 21), Dalam permainan sepakbola ada dua macam teknik yaitu teknik dasar dengan bola dan tanpa bola. Muhajir (2006: 4) bahwa teknik dasar dalam permainan sepak bola dibagi menjadi 2 yaitu sebagai berikut:

- 1) Teknik tanpa bola adalah teknik dasar yang dituntut untuk pemain untuk menguasai teknik badan tersebut, antara lain berlari dan melompat
- 2) Teknik dengan bola merupakan teknik dasar dalam sepak bola yang cara melakukannya dengan bola, berikut adalah teknik dasar dengan bola: a) teknik menendang bola, b) teknik menghentikan bola, c) teknik menggiring bola . Keterampilan Teknik dasar sepak bola adalah sebagai kemampuan mendasar yang harus di kuasai oleh pemain dalam permainan sepak bola secara efektif dan efisien baik itu gerakan tanpa bola ataupun gerakan dengan bola. Irianto (2016: 10)

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwasanya teknik dasar dalam sepak bola itu ada 2 jenis yaitu teknik dengan bola dan teknik tanpa bola dimana kedua jenis teknik tersebut harus dikuasai oleh setiap pemain bola, sehingga memudahkan setiap pemain dalam permainan taupun pertandingan. Dan teknik dasar dengan bola antara lain, menendang meliputi passing dan shooting, menggiring

bola, menahan bola/ menghentikan bola, merampas bola/ tackle, menyundul bola dan lemparan ke dalam, sedangkan teknik tanpa bola antara lain berlari dan melompat serta gerak tipu badan.

5. Pengertian Penjaga gawang

a. Hakikat Penjaga gawang

Penjaga gawang adalah salah satu pemain yang sangat penting dalam sebuah tim sepak bola. Semua tim sepak bola yang sukses selain memiliki tim pertahanan yang kokoh, pasti memiliki seorang penjaga gawang yang sangat handal. Tugas utama seorang penjaga gawang adalah melindungi gawang, tapi sebagai pengatur pertahanan.

Miller (2004 :2)

Menurut Blatter (dalam Priambodo & Faruk, 2018: 2) “penjaga gawang adalah posisi yang penting dalam sepak bola yang membutuhkan perhatian khusus dan program yang berdedikasi. Untuk menjadi penjaga gawang yang sukses, sangat penting bahwa seorang penjaga gawang harus belajar tentang teknik dan juga nilai pribadi seperti kepercayaan diri, karakter dan ketegasan yang semuanya perlu dilatih sejak dini”.

Penjaga gawang yang sudah mahir atau menguasai teknik dasar penjaga gawang akan menunjukkan kemampuan yang sangat baik dan terkoordinasi dengan baik saat melakukantangkapan serta jtuhan dalam permainan. Seperti inilah penjaga gawang itu membutuhkan waktu latihan yang sangat lama dan khusus Savelbergh (2002: 279).

Penjaga gawang harus memiliki beberapa keterampilan yang berbeda dari pemain lainnya. Tidak hanya menyelamatkan bola dari tembakannya yang tepat sasaran ke gawangnya, penjaga gawang juga harus tepat dalam mengambil keputusan untuk memutus ancaman dalam situasi yang berbahaya, dan juga penjaga gwang harus

berperan penting dalam memulai serangan timnya (Gelade, 2014). Menurut Mielke (2007: 103) seorang penjaga gawang harus memiliki sejumlah keterampilan dan bertindak sebagai lini pertahanan terakhir bagi timnya. Apabila seorang penjaga gawang sudah berhasil dilewati maka akan sangat mudah pemain lawan untuk mencetak gol. Satu penyelamatan yang cantik bisa mengubah situasi permainan, dan bisa membuat pemain lain menjadi lebih tenang dan rileks dan mereka akan berusaha lagi sehingga tidak terjadi kecolongan yang serupa. Penjaga gawang bukan hanya berperan sebagai dasar pertahanan suatu tim, akan tetapi juga harus terlibat dalam permainan serangan tim ketika memulai serangan, dengan pengembalian keputusan yang tepat melalui lemparan atau tendangan yang jauh dan akurat (FIFA, 2012: 8).

Aktivitas penjaga gawang adalah aktivitas di lapangan. Hal utama yang harus dimiliki penjaga gawang adalah aspek bertahan dan aspek Menyerang. Kualitas penjaga gawang ditentukan oleh kualitas teknis penjaga gawang yang berhubungan dengan aspek taktik individual maupun kelompok (FIFA, 2012: 34). Penjaga gawang yang hebat adalah penjaga gawang yang mempunyai teknik dasar yang bagus dan dengan didukung oleh keterampilan berkomunikasi dengan baik dan mengetahui cara untuk berkonsentrasi atau fokus terhadap situasi yang dialami. Seorang penjaga gawang dituntut untuk mengambil keputusan dengan cepat dan efektif di selama pertandingan berlangsung. Dan penjaga gawang harus mampu menguasai teknik dasar penjaga gawang dan teknik teknik khusus lainnya untuk menghalau lawan mencetak gol, termasuk menonjol bola dan dengan teknik jatuh untuk menggagalkan (diving save). . Melakukan operan balik dengan menggunakan tendangan atau lemparan bola kepada rekan satu timnya. Seorang penjaga gawang harus berusaha untuk

mempertahankan gawangnya dari serangan lawan sehingga tidak terjadi gol dan apabila penjaga gawang berhasil menjaga gawangnya tanpa kemasukan maka kemungkinan tim itu menang (Herwin, 2004: 49).

Miller (2004: 2) Unsur yang harus dimiliki oleh penjaga gawang yang baik, sebagai berikut:

- a) Pandai mengambil keputusan artinya seorang penjaga gawang harus berpikir cepat setiap kali ada serangan ke gawangnya dan harus berpikir cepat ketika memberi operan ke rekan tim
- b) Berani artinya seorang penjaga gawang mau tidak mau akan harus melakukan tabrakan(benturan) ataupun lompatan di dalam area penalti yang penuh dengan kaki, siku dan sepatu para pemain.
- c) Berkepala dingin artinya jika seorang penjaga gawang melakukan kesalahan atau menghadapi situasi yang sangat menegangkan , seorang penjaga gawang harus tetap tenang dan tetap memusatkan perhatian pada permainan.
- d) Ketangkasan artinya seorang penjaga gawang akan sering melompat, jatuh, dan bangun pada saat anda berusaha menggagalkan tembakan yang diarahkan ke gawang.
- e) Komunikasi yang baik artinya barisan pertahanan akan membutuhkan instruksi yang jelas pada saat menghadapi tendangan bebas terpadu.
- f) Koordinasi yang baik artinya kadang-kadang seorang penjaga gawang harus berubah arah secepatnya untuk melakukan aksi penyelamatan gawang secara refleks

- g) Jeli berposisi artinya seorang penjaga gawang harus pandai mengubah posisi di depan gawang agar para penyerang tim lawan semakin sulit melepaskan tembakan dikarenakan ruangan tembakan sangat sempit.

Luxbacher (2009: 125) “Kiper memberikan garis pertahanan yang terakhir bagi tim dan harus menguasai serangkaian keterampilan yang seluruhnya berbeda dengan keterampilan yang digunakan oleh pemain lapangan”. Kiper merupakan satu-satunya spesialist sejati dalam sebuah tim sepak bola yang mana tugas diberikan kepada kiper yaitu menjag gawang dengan berukuran tinggi 8 kakai dan lebar 24 kaki.

Apabila seorang kiper bermain sangat bagus kemungkinan timnya akan menang, dan apabila seorang kiper bermain dengan penampilan yang jelek maka akan menyebabkan tim yang dibelanya kemungkinan akan kalah karena peran seorang penjaga gawang dalam sebuah tim sangatlah penting dan tanggung jawab yang di pikul oleh seorang kiper sangat besar. Tenang (2007: 133) seorang kiper harus pandai dan cermat dalam; (1) memprediksi arah bola, (2) posisi yang tepat, (3) menangkap bola, (4) berkomunikasi, (5) meraih bola lambung, (6) mengoper bola dengan menendang dan melempar untuk memulai serangan.

b. Macam tangkapan penjaga gawang

Luxbacher (2009: 126-135) Ada beberapa jenis tangkapan yang harus dilakukan oleh penjaga gawang sebagai berikut:

1) Menangkap bola di atas permukaan lapangan

Dalam melakoni suatu pertandingan atau permainan yang rutin Nyatanya banyak penyelamatan yang dilakukan oleh kiper mungkin tidak sama ketika kiper melakukan

latihan dengan timnya, karena situasi tersebut berbeda, dan terkadang sama, dikarenakan terkadang dalam pertandingan bisa saja seorang penjaga gawang tidak mendapatkan ancaman yang berarti seperti pada saat latihan, dan kemungkinan bisa saja jika timnya tertekan maka seorang kiper harus siap untuk menyelamatkan gawangnya dengan cara apapun. Kebanyakan bola yang dihadapi seorang kiper melibatkan bola yang menggelinding diatas permukaan lapangan, berikut adalah teknik yang digunakan jika bola menggelinding/ menyusuri tanah: (Luxbacher, 2009: 126).

a) Bola yang menggelinding langsung ke arah gawang

Dalam situasi bola bawah seperti ini gunakan teknik tangkapan bola bawah yaitu menyelamatkan bola dengan berdiri (*standing save*). Dari posisi siap dengan cepat berada di antara gawang fokus pada bola yang akan datang, juga kaki gar tetap lurus dengan direntangkan sedikit dengan sedikit membungkuk pada pinggang ketika bola datang, lalu ulurkan tangan anda ke bawah arah bola dengan telpak menghadap ke depan dan sedikit dilekukkan , kedua tangan harus sejajar atau seimbang satu sama lain agar bola yang ditngkap tidak lepas, dan ujung jari harus hampir menyentuh permukaan tanah dan jangan tangkap bola dengan telapak tangan biarkan bola menggelinding hingga ke pergelangan tangan dan lengan bawah lalu ambil posisi tegak siring dengan memegang bola yang dikepit di dada (Luxbacher, 2009: 126).

b) Tembakan rendah langsung ke kiper

Teknik ini biasanya dilakukan ketika situasi bola yang sangat cepat dan kuat. Hal harus diperhatikan khusus apabila permainan berlangsung pada saat lapangan basah, pada situasi seperti ini lah yang membuat laju bola menjadi lebih cepat, pada saat situasi seperti inilah kiper harus menggunakan teknik menerima bola yang biasanya disebut

forward vault atau dengan istilah penyelamatan dengan salah satu kaki di tekukkan untuk mengantisipasi bola lepas, dari posisi siap condongkan tubuh ke depan pada pinggang leukkan salah satu lutut dan bungkukan badan pada saat datangnya bola ulurkan lengan ke arah datangnya bola dengan telapak tangan menghadap ke atas dan posisi tangan seperti menyekop, pada saat bola tiba dan berhasil ditangkap, jatuhkan badan anda ke depan dengan keadaan bola sudah dikepit antara dada dan lengan bawah(Luxbacher, 2009: 126).

c) Bola bergulir ke samping penjaga gawang

Luxbacher (2009: 129) Pada situasi bola seperti ini mungkin tidak mempunyai waktu lagi untuk melakukan standing save, bisanya jenis tembaakan ini disebut tweener, dimana bola tidak terlalu jauh dari area tubuh penjaga gawang namun tidak mengarah langsung ke penjaga gawang, untuk melakukan teknik tangkapan dalam situasi seperti ini, persiapn dengan bergerak ke arah bol yang menuju ke gawang anda, dan kemudian lakukan tangkapan seperti teknik sebelumnya hanya saja yang membedkan yaitu dengan bergeser terlebih dahulu ke arah bola meluncur, dan untuk gerak lanjutnya bisa dengan menjatuhkan badan kedepan ataupun langsung berdiri tegak dengan bola dikepit didada.

d) Penyelamatan dengan jatuh

Terkadang kiper harus menyelamatkan gaawangnya dengan cara apapun salah satunya menjatuhkan badanya atau terjun sepenuhnya untuk menyelamatkan bola tersebut, gerakan ini dimulai dari posisi siap dengan penglihtan fokus kepada arah bola yang akan meluncur. Dimana seorang penjaga gawang harus mengatur gerakan kakinya utnuk membungkuk ke titik dimana akan memintas/ memotong bola,

kemudian ambil satu langkah ke arah bola yang meluncur dan terjun/ atau menjatuhkan diri dengan kaki dekat dengan bola. Kemudian ulurkan tangan kerah bola dan gunakan tangkapan pada bola dengan prinsip W, dengan jari dibelakang bola dengan siku ditekuk ke samping bagian bawah pergelangan tangan menekan bagian atas bola lalu ditekan ke permukaan lapangan, atau menepis bola dengan salah satu tangan dan dengan jari terbuka apabila bola tersebut sulit untuk dijangkau atau terlalu cepat Luxbacher (2009: 135)

2) Menangkap bola sedang dan atas

Kiper harus mampu mengtasi atau menerima bola dari arah mana pun, termasuk bola dengan ketinggian sedang dan atas, berikut adalah cara menngkap bola dengan ketinggian sedang dan atas :

a) Bola dengan ketinggian sedang

Bola dengan ketinggian sedang yaitu tinggi bola dari mulai atas pergelangan kaki sampai kepala, untuk menerima bola yang meluncur dengan ketinggian di atas pergelangan kaki atau setinggi lutut gunakan teknik menyendok, yaitu tempatkan tubuh di belakang bola dengan kaki tidak di tekukkan, dan saat bola tiba condongkan badan ke arah depan pada pinggang ulurkan tangan ke bawah dengan telapak tangan menghadap ke depan, kemudian terima bola dengan pergelangan tangan dan lengan bawah kemudian amankan ke dada anda (Luxbacher, 2009: 130).

b) Bola dengan ketinggian dada atau kepala

Tangkapan bola dengan ketinggian dada atau kepala, yaitu luruskan bahu dengan bola yang akan datang, kemudian letakkan tangan kira-kira pada ketinggian dada atau sejajar dengan dada atau kepala tergantung situasi bola yang meluncur. Ketika bola

tiba tangkap bola dengan menggunakan prinsip huruf W dengan jari terbuka atau direnggukan dan dua ibu jari hampir bersentuhan, ulurkan tangan kerah bola dengan lengan agak sedikit ditekukkan. Ikuti prinsip tangan mata kepala pada saat menerima bola dengan ketinggian dada atau kepala (Luxbacher, 2009: 132).

c) Bola ketinggian sedang yang meluncur ke samping

Jika sudah melihat kemana arah terbanya bola, cepat melangkah ke samping untuk mengurangi jarak jangkauan dan tetap terfokus pada bola dalam posisi siaga. Sesaat sebelum akan menjangkau bola cepat-cepat alihkan berat badan ke kaki terdekat dengan arah datangnya bola. Bertumpulah pada kaki ini, lalu mulai meloncat. Upayakan sekuat mungkin memanfaatkan *power* kaki, pada saat meloncat ke udara tetap arahkan pandangan pada bola, dan terbanglah ke depan sedikit untuk menyongsong tembakan tersebut. Gunakanlah teknik menangkap bola dengan posisi jari membentuk huruf W guna meredam tembakan tersebut, cengkramlah bola tersebut dengan erat supaya tidak lepas dari genggaman pada saat mendarat, dan apabila ingin menepis bola tersebut posisi telapak tangan dan jari terbuka (Miller, 2004: 10)

3) Tangkapan Bola atas

Ketika menerima tangkapan bola tinggi taiming ataau pengambilan keputusan sangat diperlukan untuk mengantisipasi bola ini serta keseimbangan tubuh, dan pada situasi ini mungkin menjadi masalah tersulit bagi semua penjaga gawang usia dini ataupun pemula, cara melakukan tangkapan bola atas ini berdirilah menghadap bola dan pada saat bola mulai mendekati area gawang, bahu tetap lurus bergeraklah ke rah bola dan lakukan lompatan dengan satu kaki guna menghasilkan gaya dorong yang kuat,

kemudian berusahalah untuk menangkap bola pada titik tertinggi mungkin dengan cara mengulurkan kedua tangan keatas kepala, dan gunakan prinsip tangkapan bola yaitu huruf W, untuk melakukan teknik ini kiper harus melakukanya dengan benar dan lompatan yang benar, saat bola menuju ke arah gawang gunakan atau dorong kaki terjauh dari gawang keatas dengan lutut di tekukkan, kaki yang paling dekat dengan gawang tetap lurus dan menahan keseimbangan, dorong tangan dan kaki dalam satu gerakan dalam satu gerakan keatas kemudian bolanya amankn didada danturunlah dengan kakai menahan keseimbangan (Luxbacher, 2009: 133)

4) Jatuhnya bola atas

Jatuhnya bola atas ketika bola yang datang kesamping atas penjaga gawang, tak jarang dalam situasi ini penjaga gawang biasanya menepis bola tersebut karena terlalu jauh antara bola dengan badan, dan ada pula penjaga gawang menangkap bola tersebut dengan kedua tangan. Untuk melakukan teknik jatuh dengan menepis bola penjaga gawang menggunakan satu tangan dengan tangan yang berlawanan ke arah bola, misalnya ketika bola mendarah ke sudut kiri, berarti penjaga gawang harus menggunkan tangan kanannya untuk menepis bola. Hal ini dilakukan karena jarak jangkauan tangan yang berlawanan lebih jauh di bandingkan tangan yang searah dengan datangnya bola.

6. Karakteristik perkembangan anak 10-15 tahun

Aktivitas fisik baik untuk anak-anak dari segala usia. Partisipasi dalam olahraga yang terorganisir dapat menjadi cara yang menyenangkan bagi anak-anak untuk meningkatkan aktivitas fisiknya. Namun, kegiatan olahraga harus sesuai dengan perkembangan anak. Kesiapan olahraga berarti perkembangan motorik anak sesuai

dengan kebutuhan anak tersebut. Penguasaan keterampilan motorik kasar, seperti melempar, berlari, dan melompat, merupakan proses bawaan, terlepas dari jenis kelamin atau tahapan kematangan fisik. Setiap keterampilan dasar terdiri dari serangkaian tahap perkembangan yang dilalui semua anak dengan kecepatan berbeda. Pada usia prasekolah, sebagian besar anak telah memperoleh beberapa dari keterampilan ini pada saat mereka mencapai usia enam tahun kombinsi yang memadai dari keterampilan dasar dicapai untuk memungkinkan mereka untuk memulai berpartisipasi dalam olahraga terorganisasi. Memprediksi kesiapan olahraga melibatkan evaluasi perkembangan kognitif, sosial dan motorik seorang anak untuk menentukan kemampuannya untuk memenuhi tuntutan olahraga. Pemilihan kegiatan olahraga yang sesuai untuk anak-anak dapat dipandu oleh pemahaman tentang karakter perkembangan dan batas kelompok usia tertentu. Anak usia 10 sampai 15 tahun, Selama masa kanak-kanak akhir dan remaja awal, anak perempuan untuk sementara lebih tinggi dan berat dari pada anak laki-laki karena masa pubertas. Kekuatan mulai menyimpang tetapi perbedaannya kecil. Anak laki-laki dan perempuan mampu bersaing secara merata. Keterampilan transisi meningkat dan kebanyakan anak mampu menguasai keterampilan motorik kompleks. Rentang perhatian meningkat tetapi mungkin tetap selektif. Anak-anak siap untuk mempelajari strategi dan kombinasi permainaan yang lebih kompleks. Pelatih harus mendorong pengembangan keterampilan dengan penekanan yang meningkatkan pada strategi dan taktik. Kegiatan yang sesuai termasuk sepak bola tingkat pemula. Aktivitas fisik pada anak-anak akhir/atau periode umur 10-11 tahun yaitu pada tahap ini ada transisi dalam aktivitasnya yang diberikan kepada anak dalam pelajaran pendidikan olahraga. Pada

masa-masa ini sering juga disebut sebagai masa bermain, dan salah satu ciri-cirinya pada masa ini adalah anak memiliki dorongan untuk masuk dalam kemompok sebaya, dengan kata lain pada masa ini anak-anak mulai mengenal atau membentuk sebuah geng karena anak-anak mulai merasa nyaman pada lingkungan dimana dia berada. Pada pendidikan gerak, pada periode ini aktivitas olahraga dan kesegaran jasmani meliputi; 1. Aktivitas dengan melibatkan otot-otot besar, 2. Aktivitas dengan merubah arah dan tempo lari, 3. Pengembangan koordinasi lempar, lompat, skill cabang olahraga, 4. Pengembangan skill dengan sepak bola dengan menggunakan peraturan yang sederhana dan permainan bola kecil. Izzati (2008; 5) Perkembangan anak usia anak-anak akhir ini meliputi perkembangan fisik antara lain pertumbuhan fisik lebih tinggi, berat dan kuat dalam hal ini peran gizi sangatlah penting, perubahan pada sistem tulang otot dan keterampilan gerak yaitu berlari, memanjat, melompat, berenang, bersepeda, dan main sepatu roda. Kegiatan fisik yang sangat dibutuhkan dalam periode ini yaitu melatih otot koordinasi dan keseimbangan atau kestabilan dan energi yang tertumpuk perlu penyaluran, dan pada periode anak-anak akhir ini pertumbuhan fisik ini cenderung lebih stabil atau tenang, anak pun menjadi lebih tinggi, berat dan lebih ikut serta belajar sebagai keterampilan. Dan perubahan yang sangat nampak terlihat pada sistem tulang, otot dan keterampilan. Pertumbuhan fisik juga sangat menonjol dibandingkan tahun-tahun sebelumnya yang hampir sama sekali tidak nampak. Pada tahap ini juga terjadi perkembangan bicara sehingga anak berbicara lebih selektif dan bertambahnya kosa kata dalam berbicara yang berasal dari berbagai sumber. Perkembangan kemampuan kognitif pada masa ini yang mencakup pada kemampuan intelektual anak, mulai dari kemampuan mengingat sampai dengan

memecahkan sebuah masalah. Dengan adanya perhatian pada kehidupan anak yang konkret tersebut membawa kecenderungan untuk membantu sebuah pekerjaan yang praktis. Pada masa ini anak mulai peka atau sensitif untuk menerima rangsangan. Menurut piaget dalam izzaty (2018; 6) dimana anak mulai timbul pengertian tentang jumlah, panjang, luas dan besar. Anak dapat berfikir dari banyak arah atau dimensi pada satu objek, mengalami kemajuan dalam mengembangkan konsep. Pengalaman langsung sangat membantu dalam berfikir. Oleh karena ini Piaget menamakan tahap ini sebagai tahap konkret. Perkembangan emosional pada anak usia 10-12 tahun ntara lain memiliki ciri-ciri, adanya kecenderungan untuk menjadi sempurna dengan standar yang terkadang tidak nyata, mencoba tidak bergantung pada orang tuanya melainkan pada sahabatnya, berkurangnya rasa kekhawatiran akan kemampuan perkembangan motorik kasar berawal dengan koordinasi tubuh, duduk, merangkak, berdiri, dan diakhiri dengan berjalan. Kemampuan perkembangan gerak motorik kasar ini ditentukan oleh perkembangan kekuatan otot, tulang, dan koordinasi otot untuk menjaga keseimbangan tubuh. Perkembangan motorik kasar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan fisik, tetapi juga kesiapan psikis anak untuk melakukannya seperti memanjat, dan berlari. Kemampuan motorik kasar sangat berpengaruh pada perkembangan anak. Bila mengalami keterlambatan pada kemampuan motorik, maka anak akan mengalami keterlambatan perkembangan dan pertumbuhan anak.

Pada usia anak besar keinginan untuk melakukan aktifitas fisik berkembang pesat, hal ini memberikan kemungkinan untuk meningkatkan kualitas kemampuan fisik dan geraknya menjadi lebih besar dan anak mulai mengikuti berbagai macam aktivitas olahraga yang biasa dilakukan orang dewasa. Melihat pertumbuhan dan

perkembangan anak besar ini, identifikasi bakat olahraga sepertinya mulai dapat dilakukan pada periode ini. Dalam aktivitas olahraga, performa fisik merupakan syarat mutlak untuk penampilan yang optimal. Performa fisik ditunjang oleh karakteristik dan kapasitas kerja fisik yang baik sehingga penampilan secara umum meningkat. Masing-masing cabang olahraga memiliki ciri gerak yang berbeda-beda, hal ini berkorelasi dengan karakteristik fisik yang diperlukan untuk cabang-cabang tersebut. basket, voli, bulu tangkis dan banyak lagi olahraga lain yang berhubungan dengan ketinggian memerlukan karakteristik fisik yang tinggi dengan lengan dan tungkai panjang, sedangkan gulat dan senam memerlukan orang yang karakteristik fisiknya pendek.

Pada remaja awal 12 sampi 15 tahun, pertumbuhan selama masa remaja awal sangat luar biasa. Peningkatan massa otot, kekuatan otot dan daya tahan kardiopulmoner berada pada puncaknya. Meskipun anak perempuan dan laki-laki terus menumpuk massa lemak dan massa bebas lemak selama masa remaja, anak perempuan cenderung menumpuk massa lemak pada tingkat yang lebih tinggi dengan permulaan pubertas. Kedua jenis kelamin terus meningkatkan kakuatan otot mereka, tetapi peningkatan ini lebih dramatis pada anak laki-laki. Namun masa remaj ditandai dengan penurunan sementara koordinasi dan keseimbangan kehilangan kelenturan. Awal pubertas bervariasi antara individu dan dapat mempengaruhi kinerja olahraga. Anak laki-laki yang matang lebih awal lebih tinggi, lebih kuat dan memiliki massa otot yang kuat. (Purcell, 2005: 343). Perekembangan seksual pada usia 12-15 tahun atau remaja awal.Tanda-tanda perkembangan seksual pada anak laki-laki diantaranya reproduksi sperma mulai berproduksi, sedangkan pada anak perempuan bila rahimnya

sudah bisa di buahi karena ia sudah mendapatkan menstruasi pertamanya. Pada saat seorang anak memasuki masa pubertas yang ditandai dengan menstruasi pada anak perempuan dan suara membesar pada remaja laki-laki, secara biologis dia mengalami perubahan yang sangat besar, pubertas menjdiakn seorang anak tiba-tiba memiliki kemampuan untuk ber-reproduksi. Menurut Fahrurrazi (2019; 575) Cara berfikir kausalitas juga mengalami perubahan, pada awal remaja ini remaja sudah mulai berfikir kritis sehingga ia akan melawan bila orang tua, guru, lingkungan, masih menganggapnya sebagai anak kecil, mereka tidak terima jika terus menerus dilarang melakukan sesuatu hal oleh yang lebih tua tanpa diberi penjelasan yang logis. Menurut Piaget dalam fahrurrazi (2019; 576) Perkembangan kognitif remaja awal pada usia 12-15 tahun merupakan periode tertinggi dalam tahap pertumbuhan operasi formal. Pada periode ini idealnya para remaja sudah berfikir sendiri dalam usaha memecahkan sebuah masalah-masalah yang kompleks dan abstrak. Kemampuan berpikir dalam remaja berkembang sedemikin rupa sehingga mereka dengan mudah dapat membayangkan banyak alterntif pemecahan sebuah masalah beserta kemungkinan akibat dan hasilnya. Kapasitas berpikir secara logis dn abstrak mereka berkembang sendiri sehingga mereka mampu berpikir multi-dimensi seperti ilmuwan. Pada masa remaja awal atau usia 12-15 tahun emosi pada remaja masih labil, karena erat hubungannya dengan keadan hormon, mereka belum bisa mengontrol emosi dengan baik. Dalam satu waktu mereka kan kelihatan sangat senang sekali tetapi mereka tiba-tiba langsung bisa menjadi sedih atau marah. Perekembangan mora pada awal remaja ini menurut Turiel dalam fahrurrazi (2019; 578) Remaja tidak lagi menerima hasil pemikiran yang kaku, sederhana, dan absolut yang diberikan pada merek selama ini tanpa bantahan, Secara

kritis, remaja akan lebih banyak melakukan pengamatan keluar dan membndingkan dengan hal-hal yang selama ini yang diajarkan dan ditanmkan kepadanya.

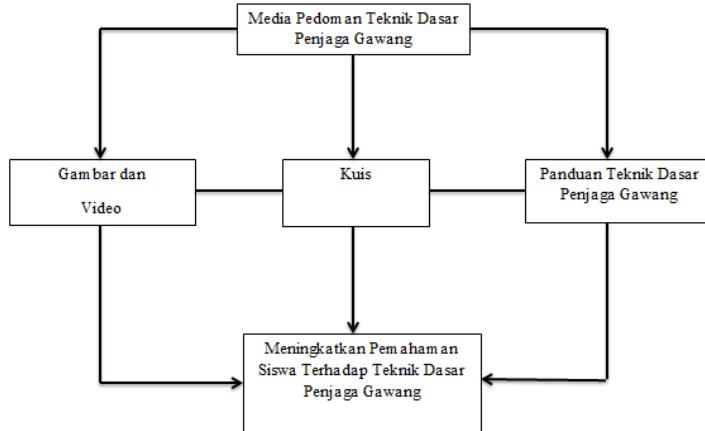
B. Penelitian Relevan

1. Skripsi oleh Rahman Asri Hananto tahun 2017 Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga FIK UNY dengan judul “Pengembangan media pembelajaran teknik dasar sepak bola berbasis android untuk anak usia 11-12 tahun. Hasil penelitian ini berupa aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis android sebagai penunjang pembelajaran siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran teknik dasar sepak bola berbasis android ini layak digunakan sebagai sumber belajar siswa.
2. Skripsi oleh Adib Febrianta jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga FIK UNY yang berjudul “ Penyusunan Video Tutorial Teknik Dasar Sepak bola Untuk Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukan bahwa penyusunan video tutorial teknik dasar sepkbola usia dini, layak digunakan sebagai penunjang pemahaman siswa terhadap teknik dasar dalam olahraga sepak bola.

C. Kerangka Berpikir

Pada usia 10-15 tahun anak harus sering diberikan pemahaman tentang teknik dasar penjaga gawang dalam sepak bola. Teknik dasar merupakan pondasi/dasar yang sangat penting dalam sepak bola terkhusus pada penjaga gawang. Dalam sebuah pembinaan anak tentu sudah di ajarkan tentang teknik penjaga gawang di SSB nya, namun alangkah lebih baiknya anak mempunyai media refrensi latihan tersendiri yang dapat di gunakan sebagai pedoman latihan sendiri untuk meningkatkan pengetahuan

dan kemampuannya. Dan ketika anak telah mengerti bagaimana cara melakukanya, maka anak tersebut bisa berlatih secara individu atau mandiri.



Gambar 1. Kerangka Berfikir Peneliti

Salah satu media yang dapat di gunakan oleh anak untuk belajar dan berlatih adalah media berbasis *android*. Media ini terdapat beberapa fitur seperti menu profil, materi dan kuis untuk menambah wawasan pengetahuan anak. Dari fitur tersebut terdapat gambar dan video teknik dasar penjaga gawang beserta penjelasanya dan ada contoh soal tentang latihan tersebut. Harapannya dengan adanya media tersebut dapat membuat anak-anak lebih tertarik dalam belajar untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mereka tentang teknik dasar penjaga gawang. Sehingga pemahaman anak meningkat dan bisa latihan mandiri untuk menambah jam latihan bagi anak.

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas dapat di rumuskan hipotesis yaitu:

1. Bagaimana langkah- langkah pengembangan aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun berbasis android?

2. Apakah produk langkah pengembangan aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun layak digunakan?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau RnD bertujuan menciptakan sebuah aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang U-10 – U 12 berbasis sistem android, yang sehingga bisa di akses oleh seluruh pelaku sepak bola dari pelatih maupun pemain khususnya penjaga gawang. Aplikasi ini terdapat bentuk materi berbasis android untuk melatih teknik dasar penjaga gawang dalam permainan sepak bola.

B. Definisi Operasional

1. Pengembangan Media

Pengembangan media adalah suatu cara yang dilakukan agar untuk membuat pembelajaran lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran mak dari itu peneliti harus mempersiapkan dan merencanakan secara detail dalam mengembangkan membuat dan memvalidasi media ini. Media ini digunakan sebagai alat bantu untuk melatih teknik dasar penjaga gawang

2. Aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang U-10 – U-15

Media aplikasi ini bisa diakses atau di gunakan memalui smartphone berbasis android. Di dalam aplikasi ini terdapat cara atau tentang teknik dasar penjaga gawang yang benar. Dengan aplikasi ini, sehingga bisa membantu memberikan informasi dengan mudah dan akurat, cepat serta lengkap dan ditambah dengan bantuan gambar dan video agar lebih mudah untuk memahami. Kelebihan

yang dimiliki oleh aplikasi ini adalah lebih *fleksibel* (Bisa digunakan dimana saja dan kapan saja) dan digunakan dengan mode *offline*.

C. Prosedur pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun berbasis android. Model penelitian yang digunakan dalam pengembangana ini adalah jenis pengembangan borg, and gall ada sepuluh kegiatan/tahapan, yaitu: 1. Penelitian dan pengumpulan informasi. 2. Perencanaan penelitian. 3. Pengembangan produk awal. Pengembangan bahan pembelajaran dan instrumen evaluasi. 4. Uji coba lapangan persiapan. 5. Revisi hasil uji coba lapangan persiapan. 6. Uji lapangan utama 7. Revisi hasil uji lapangan utama. 8. Uji lapangan operasional. 9. Revisi produk akhir. 10. Desiminasi

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan langkah-langkah Borg & Gall dalam maksum (2018: 98) yang disederhanakan. Dari 10 langkah yang ada kemudian disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan peneliti. Kemudian penelitian dan prosedur yang di kembangkan oleh peneliti menjadi 7 kegiatan atau tahapan pengembangan.

1. Pengumpulan Informasi

Proses pengumpulan informasi diawali dengan studi pendahuluan yaitu studi pustaka (kajian literatur) dan penelitian relevan. Penelitian dan pengembangan adalah kegiatan yang awalnya ada potensi masalah yang membutuhkan solusi. Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan di beberapa SSB yaitu DIY dan BABEL di temukanlah suatu permasalahan. Dalam penelitian ini permasalahan yang di angkat adalah belum adanya teknologi/ aplikasi yang digunakan sebagai media

untuk mempermudah siswa dalam belajar memhami materi teknik dasar penjaga gawang. Penyampaian materi yang disampaikan oleh pelatih kurang menarik atau pun terlalu cepat sehingga siswa sulit untuk memahami materi terkait yang di sampaikan. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu trobosan yang menarik dan dapat mempermudah pemahaman anak.

2. Menyusun perencanaan

Setelah mendapatkan data dari hasil observasi, selanjutnya peneliti melakukan perencanaan dengan membuat desain kasar pengembangan media aplikasi teknik dasar penjaga gawang berbasis android untuk usia 10-15 tahun.

3. Pengembangan Produk awal

Konsultasi dilakukan dengan pembimbing untuk proses pembuatan media aplikasi. Setelah mendapatkan informasi dan masukan dari pembimbing, peneliti mengumpulkan dan merancang bahan bahan untuk dijadikan proses pembuatan aplikasi. Setelah produksi selesai kemudian lakukan validasi oleh ahli media dan serta ahli materi. Peneliti selanjutnya melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi.

4. Validasi Ahli

Pengembangan Aplikasi berbasis *android* ini di validasi oleh dosen yang ahli di bidangnya, yaitu validasi ahli materi dan ahli media. Validator diminta untuk menilai produk awal yang sudah di desain apakah layak untuk di gunakan atau tidak. Kemudian hasil masukan dari validasi tersebut dijadikan acuan untuk revisi produk awal Aplikasi Pedoman Teknik Dasar Penjaga Gawang 10-15 Tahun Berbasis *Android*.

5. Uji coba lapangan skala kecil

kemudian di uji cobakan pada kelompok kecil menggunakan uji coba kepada Penjaga gawang usia 10-15 tahun dan pelatih juga dibagikan angket untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai bahan revisi tahap selanjutnya.

6. Uji coba lapangan skala besar

Aplikasi yang telah di buat berdasarkan uji coba kemudian diuji cobakan pada kelompok besar. Sama seperti ujicoba kelompok kecil, penjga gawang dan pelatih di diberikan ngket untuk mengisi guna mendapatkan data yang digunakan sebagai bahan revisi media selanjutnya.

7. Revisi Produk Akhir

Hasil dari perolehan uji coba produk dijadikan sebgai bahan untuk merevisi/ memperbaiki produk dan hasil akhir dari pengembangan aplikasipedoman teknik dasar penjga gwang tersebut tersebut

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas produk yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dihasilkan dalam penelitian ini. Dengan ujicoba ini kualitas produk yg dihasilkan benar-benar telah terui secara empirik.

1. Desain uji coba

Dalam pengembangan ini dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media untuk dinilai serta diberi masukan/komentar, sehingga diketahui layak tidaknya

produk yang dikembangkan. Adapun uji validitas yaitu dengan menyerahkan draf awal kepada para ahli tanpa mereka bertemu satu sama lain.

2. Subyek Uji Coba

Subjek uji coba merupakan sasaran dalam pemakaian produk, dimana subjek dalam pengembangan ini ialah pelatih sepak bola dan penjaga gawang sepak bola kelompok usia 10-15 tahun. . Uji coba skala kecil, dan skala besar dilakukan dengan melakukan revisi dalam proses evaluasi produk aplikasi pedoman latihan teknik dasar penjaga gawang untuk atlet U 10- U 15 tahun. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap pelatih berjumlah 5 orang dan atlet berjumlah 5 orang di SSB RMF UNY, sedangkan untuk uji coba skala besar dilakukan terhadap pelatih berjumlah 10 orang dan atlet berjumlah 10 orang yaitu di SSB 89 Selindung, SSB Baturetno dan SSB Gelora Muda.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Menurut Maksum (2018: 71) *Purposive Sampling* adalah sebuah teknik pengambilan sampel yang ciri atau karakteristiknya yang sudah ditetapkan atau di ketahui lebih dulu berdasarkan ciri atau sifat dari populasi tersebut

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen angket/kuisisioner. Menurut Sugiyono (2014 : 142), angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk di jawab. Angket dapat berupa pertanyaan/pernyataan ternuka ataupun tertutup. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 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 penilaian ahli media pembelajaran yang berkaitan dengan tampilan dan produk yang dibuat. Instrumen ini digunakan untuk bahan revisi media berbasis android agar layak digunakan.

3. Instrumen III

Instrumen ketiga adalah lembar evaluasi atau angket yang ditujukan kepada siswa ataupun pelatih untuk mengetahui layak atau tidaknya media aplikasi pembelajaran berbasis android yang akan dikembangkan

a. Penilaian ahli materi

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen untuk 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		Kesesuaian keserasian <i>icon</i> , 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, <i>background</i> , komposisi warna, dan daya tarik)	1
9		Kesesuaian gambar, video, dengan konsep pada aplikasi	1

TOTAL			9
10	Kebahasaan	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah bahasa baku Indonesia	1
11		Penggunaan tanda baca yang tepat	1
12		Penggunaan bahasa/istilah sepak bola yang tepat	1
13		Penggunaan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa SSB	1
TOTAL			4
14	Pemrograman	Instalasi aplikasi ke <i>smartphone</i> sangat mudah	1
15		Aplikasi dapat digunakan sesuai petunjuk	1
16		Penggunaan fungsi drag atau <i>touch</i> sangat mudah	1
17		Aplikasi tidak mengalami loading/ngelag	1
18		Tombol pada aplikasi mudah di tekan	1
			5
19	Pengguna	Aplikasi pada media sesuai dengan pembelajaran	1
20		Aplikasi pada media pembelajaran mampu menyajikan semua komponen dengan jelas	1
21		Gambar dan video pda aplikasi memudahkan anda untuk memahami materi	1
22		Media pembelajaran lebih praktis di gunakan	1
23		Media pembelajaran ini dikemas dengan modern	1
TOTAL			5

b. Penilaian ahli materi

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen 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 anak	1
3		Ketepatan memilih materi yang dicantumkan pada media aplikasi	1
4		Kesesuaian penyampaian materi pada	1

		aplikasi	
5		Kemudahan pemahaman kata pada materi	1
6		Kemudahan memahami ilustrasi gambar dan video pada amateri	1
7		Kemenarikan materi untuk di pelajari	1
8		Kesesuaian isi video dengan materi	1
9		Kmampuan mendorong rasa ingin tau anak SSB	1
TOTAL			9
10	Kebenaran Konsep	Definisi penjaga gawang	1
11		Tangkapan Bola Bawah :	
		Langkah-langkah melakukan teknik tangkapan bola bawah	1
12		Jatuh Bola Bawah :	
		Langkah-langkah melakukan teknik jatuh bola bawah	1
13		Tangkapan Bola Sedang :	
		Langkah-langkah melakukan teknik tangkapan bola sedang	1
14		Jatuh Bola Sedang :	
		Langkah-langkah melakukan teknik	1
15		Tangkapan Bola Atas	
		Langkah-langkah melakukan teknik tangkapan bola atas	1
16		Jatuh Bola Atas	
		Langkah-langkah melakukan jatuh bola atas	1
TOTAL			7

c. Penilaian instrumen tanggapan siswa

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen siswa dan Pelatih

No	Aspek	Indikator	Jumlah Buir
1	Kelayakan Isi	Media ini mampu menjelaskan teknik dasar penjaga gawang dengan baik	1
2		Fitur kompetensi membantu anda untuk mengetahui kompetensi dasar dan indikator pada materi teknik dasar penjaga gawang	1
3		Video yang terdapat pada media dapat membantu anda untuk memahami cara melakukan teknik dasar penjaga gawang	1
4		Gambar yang terdapat pada media dapat membantu anda untuk memahami cara melakukan teknik dasar penjaga gawang	1
5		Fitur kuis mudah dan menarik	1
TOTAL			5
7	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah di pahami	1
8		Penggunaan istilah sepak bola yang tepat	1
TOTAL			2
9	Tampilan	Media pembelajaran teknik dasar penjaga gawang ini mudah di operasikan	1
10		Teks pada media mudah di baca	1
11		Warna tulisan serasi dengan latar belakang	1
12		Media ini memudahkan anda dalam belajar teknik dasar penjaga gawang	1
13		Gambar dan video ini sesuai dengan fungsinya	1
14		Gambar dan video pada media ini terlihat jelas	1
15		Letak dan fungsi tombol pada media ini sesuai	1
16		Secara umum tampilan pada media pembelajaran ini lebih menarik dari pada media sejenis yang anda ketahui	1
TOTAL			8

F. Teknik Analisis Data

Setelah Data Dari Hasil Juji Coba Telah Terkumpul, Maka Dilakukan Pengolahan Data analysis data. Teknik analisa data merupakan cara untuk mengetahui hasil Penelitian Yang Dilakukan. Teknik Analisa data hasil penilaian

kelayakan aplikasi teknik dasar penjaga gawang U-10 – 15 tahun berbasis sistem operasi mobile android. Selanjutnya aplikasi teknik dasar penjaga gawang U-10 – 15 tahun berbasis sistem operasi mobile *android* kelayakan dalam penelitian berbasis Pengembangan ini digolongkan dalam empat kategori kelayakan dengan menggunakan Skala sebagai berikut.

Tabel 4. Kategori Persentase Kelayakan

No	Skor dalam presentasi	Ketagori Kelayakan
1	<40%	Tidak layak
2	40% - 55%	Kurang layak
3	56% - 75%	Cukup layak
4	76% - 100%	Layak

Secara matematis dapat dinyatakan dengan persamaan,

Menurut (Sugiyono 2010: 95) Presentase tingkat nilai :

$\frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari peneliti}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}}$

$\times 100\% =$

$\sum \text{skor ideal seluruh item}$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Studi Pendahuluan

Penelitian ini dilakukan dengan cara observasi kelapangan dengan cara melihat langsung proses latihan dan melakukan wawancara/ tanya jawab di SSB RMF UNY, SSB Baturetno, SSB Gelora Muda, SSB 89 Selindung, dimana tanya jawab ini dilakukan ke beberapa pelatih dan penjaga gawang usia tersebut yaitu:

1. Putra Wely sebagai pelatih kiper SSB 89 Selindung
2. Ramadhani siswa SSB 89 Selindung
3. Sambudi Kepala Sekolah sekaligus Pelatih SSB Baturetno
4. Aleotha Datirta Kiper SSB Baturetno
5. Gilar Tri A pelatih SSB Gelora Muda
6. Dendi pelatih kiper SSB RMF UNY
7. Kaysar kiper SSB RMF UNY

Informasi yang di peroleh dari hasil tanya jawab/ wawancara yang dilakukan secara tatap muka,Kemudian mencari buku sebagai sumber refensi, dan acuan penelitian yang di peroleh dari pencarian hasil relevan. Merancang draf untuk pembuatan aplikasi yang dikembangkan. Ditemukan beberapa hal dari penelitian pendahuluan, sebagai berikut :

1. Tingkat Pemahaman dan pengetahuan anak tentang teknik dasar penjaga gawang masih sangat minim.

2. Ketergantungan anak dalam berlatih teknik dasar penjaga gawang kepada pelatih di sekolah sepak bola.
3. Media pembelajaran berbasis android masih sangat jarang di gunakan dalam latihan untuk meningkatkan teknik dasar penjaga gawang
4. Sebagian pelatih masih kurang menarik dalam menyampaikan penjelasan terkait teknik dasar penjaga gawang, sehingga anak sulit dalam menerima terkait yang disampaikan seorang pelatih, oleh karena itu, harus ada inovasi untuk mempermudah anak dalam belajar.

2. Validasi Ahli

Pengembangan Aplikasi berbasis *android* ini di validasi oleh dosen yang ahli di bidangnya, yaitu validasi ahli materi dan ahli media. Validator diminta untuk menilai produk awal yang sudah di desain apakah layak untuk di gunakan atau tidak. Kemudian hasil masukan dari validasi tersebut dijadikan acuan untuk revisi produk awal Aplikasi Pedoman Teknik Dasar Penjaga Gawang 10-15 Tahun Berbasis *Android*. Tinjauan ahli ini menghasilkan beberapa revisi sebagai berikut :

a. Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Drs. Herwin, M. Pd. yang memiliki keahlian di bidang sepak bola. berikut adalah hasil dan revisi aplikasi sesuai dengan perbaikan :

- 1) Tata bahasa dan tata tulis

Berdasarkan validasi dari ahli materi terdapat beberapa revisi dan saran agar tata bahasa dan tata tulis pada beberapa tampilan di perbaiki, hal tersebut agar para pengguna aplikasi tidak salah memaknai kata atau kalimat pada aplikasi.

Sebelum Revisi

The image shows two screenshots of a mobile application. The top screenshot is the welcome screen with the title "Selamat Datang di Apk GK Fondation" and the logo of the Goalkeeper Foundation. The bottom screenshot is a detailed article titled "Penjaga Gawang" (Goalkeeper) which discusses the role and responsibilities of a goalkeeper in football. It includes a "START" button at the bottom right.

Penjaga Gawang

Penjaga gawang adalah salah satu pemain yang sangat penting dalam sebuah tim sepakbola. Semua tim sepakbola yang sukses selain memiliki tim pertahanan yang kokoh, pasti memiliki seorang penjaga gawang yang handal. Tugas utama seorang penjaga gawang adalah melindungi gawang, tapi dia juga mengatur pertahanan. Penjaga gawang dalam sepakbola membutuhkan sejumlah keterampilan yang berbeda. Selain menyerahkannya dari tembakan tepat sasaran lawan, penjaga gawang juga bertanggungjawab antara lain memutus ancaman dalam situasi yang berbahaya, membagikan bola terhadap pemain lain untuk melakukan serangan, dan berkomunikasi dengan pemain belakangnya.

Home Next

Sesudah Revisi

The image shows two screenshots of the same mobile application after revision. The top screenshot is the welcome screen with the title "Selamat Datang di Apk GK Foundation" and the logo of the Goalkeeper Foundation. The bottom screenshot is the same detailed article about goalkeepers, but the visual design has been updated with a cleaner layout and modern fonts. It includes a "START" button at the bottom right.

Penjaga Gawang

Penjaga gawang adalah salah satu pemain yang sangat penting dalam sebuah tim sepakbola. Semua tim sepakbola yang sukses selain memiliki tim pertahanan yang kokoh, pasti memiliki seorang penjaga gawang yang handal. Tugas utama seorang penjaga gawang adalah melindungi gawang, tapi dia juga mengatur pertahanan. Penjaga gawang dalam sepakbola membutuhkan sejumlah keterampilan yang berbeda. Selain menyerahkannya dari tembakan tepat sasaran lawan, penjaga gawang juga bertanggungjawab antara lain memutus ancaman dalam situasi yang berbahaya, membagikan bola terhadap pemain lain untuk melakukan serangan, dan berkomunikasi dengan pemain belakangnya.

Home Next



Gambar 2. Tampilan Layar awal dan Materi Penjaga Gawang

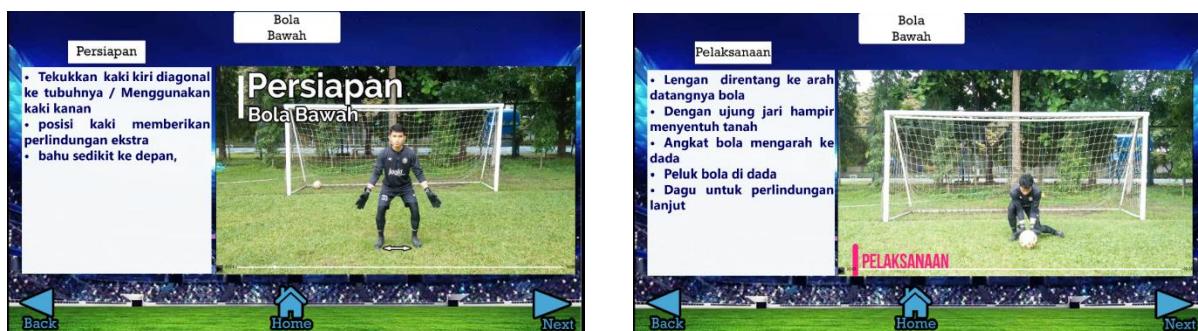
2) Penambahan setiap Sub teknik

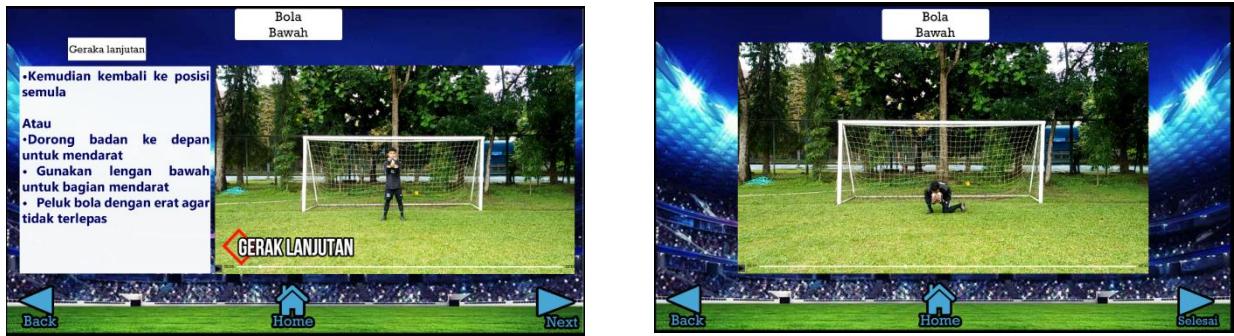
Penambahan setiap sub teknik dari mulai persiapan, pelaksanaan, gerak lanjutan dan video full teknik, hal ini bertujuan agar pengguna aplikasi dapat mengetahui dari mulai persiapan untuk melakukan teknik sampai dengan gerak lanjutannya. Sehingga video pada aplikasi dapat dengan mudah di pahami oleh pengguna.

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi





Gambar 3. Tampilan Sub Teknik

a. Data hasil revisi ahli materi

Data hasil revisi dari ahli materi dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Persentase yang dapat dari ahli materi dari aspek kelayakan isi materi adalah 77%, dan dari aspek kebenaran isi materi adalah 100%. Persentase skor total adalah 81% dengan ketagori baik/layak.

Tabel 5. Data Hasil Penilaian Aplikasi oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase %	Ketagori
1	Kelayakan isi Materi	28	36	77	Baik/Layak
2	Kebenaran Konsep	7	7	100	Baik/Layak
	Skor Total	35	43	81	Baik/Layak

b. Data Validasi Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Nawani Primasoni, S. Pd. KOR., M. Or. yang memiliki keahlian di bidang teknologi. Proses validasi ini mendapat saran dan revisi dari ahli media sehingga layak digunakan sesuai dengan perbaikan, berikut adalah hasil dan revisi aplikasi sesuai dengan perbaikan :

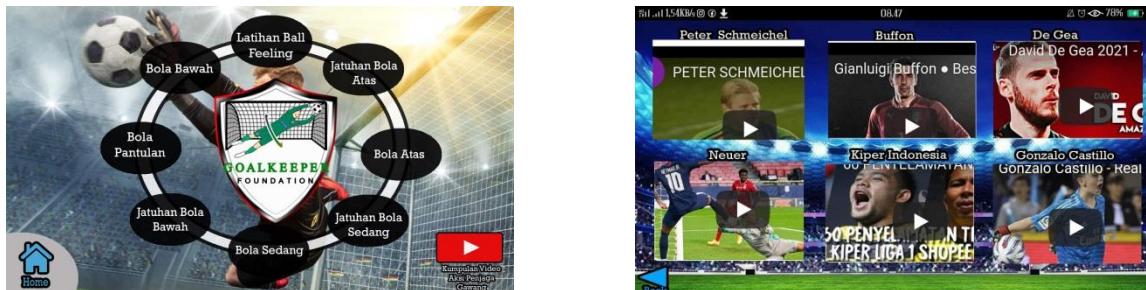
1. Penambahan Vidio Penyelamatan Penjaga Gawang

Penambahan vidio ini di buat agar pengguna lebih tertarik lagi dengan aplikasi, dengan banyaknya fitur-fitur yang menarik sehingga pengguna dapat menikmati aplikasi sebagaimana fungsinya.

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



Gambar 4. Menu materi penjaga gawang

a) Data hasil validasi ahli media

Data hasil revisi dari ahli media dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki produk yang di kembangkan. Persentase yang di dapat dari ahli media dari aspek tampilan adalah 86%, dari aspek kebahasaan 81%, aspek pemrograman 90%, dan aspek penggunaan 85%. Persentase skor total adalah 85% dengan ketagori baik/layak.

Tabel 6. Data Hasil Penilaian Apliksi oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase %	Ketagori
1	Tampilan	31	36	86	Baik/Layak
2	Kebahasaan	13	16	81	Baik/Layak
3	Pemrograman	18	20	90	Baik/Layak
4	Pengguna	17	20	85	Baik/Layak
	Skor Total	79	92	85	Baik/Layak

3. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Skala Kecil

1) Kondisi Subyek Uji Coba

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2021 kepada 5 penjaga gawang SSO Real Madrid UNY usia 10-15 Tahun dan 5 pelatih SSO Real Madrid di lapangan terpadu Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Tahap pertama yang dilakukan sebelum pengisian angket yaitu menjelaskan tujuan dari penelitian ini, dan menjelaskan materi terkait penelitian yang dilakukan. Kondisi saat pengisian angket siswa dan pelatih memperhatikan penjelasan tentang tata cara pengisian angket, pelatih dan siswa mengisi dengan teliti.

2) Hasil angket uji coba skala kecil

Hasil uji angket pelatih dan siswa mengenai media pembelajaran pedoman teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun berbasis *android*. Persentase yang di dapat dari penilaian kelompok kecil dari aspek kelayakan ini 87%, aspek kebahasaan 81%, tampilan 85%. dan jumlah total adalah 85% dikategorikan baik/layak.

Tabel 7. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase %	Ketagori
1	Kelakayakan Isi	174	200	87	Baik/Layak
2	Aspek Kebahasaan	65	80	80	Baik/Layak
3	Aspek Tampilan	272	320	85	Baik/Layak
	Skor Total	511	600	85	Baik/Layak

b. Uji Coba Skala Besar

1. Kondisi Subyek uji coba skala besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 19-25 Maret 2021 di SSB Gelora Muda, SSB Baturetno dan SSB 89 Selindung kepada 10 penjaga gawang usia 10-15 Tahun dan 10 pelatih Tahap pertama yang dilakukan sebelum pengisian angket yaitu menjelaskan tujuan dari penelitian ini, dan menjelaskan materi terkait penelitian yang dilakukan. Kondisi saat pengisian angket siswa dan pelatih memperhatikan penjelasan tentang tata cara pengisian angket, pelatih dan siswa mengisi dengan teliti.

2. Hasil angket uji coba skala besar

Hasil uji angket pelatih dan siswa mengenai media pembelajaran pedoman teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun berbasis *android*. Persentase yang di dapat dari penilaian kelompok kecil dari aspek kelayakan ini 87%, aspek kebahasaan 80%, tampilan 88%. dan jumlah total adalah 88% dikategorikan baik/layak.

Tabel 8. Data Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Percentase %	Ketagori
1	Kelakayakan Isi	350	400	87	Baik/Layak
2	Aspek Kebahasaan	141	160	88	Baik/Layak
3	Aspek Tampilan	565	640	88	Baik/Layak
Skor Total		1056	1200	88	Baik/Layak

B. Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data yang menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan catatan ahli materi, untuk memperbaiki tata bahasa dan tulisan dan memperbaiki dari setiap teknik untuk dibuat sub teknik.
2. Berdasarkan catatan ahli media, disarankan untuk menambahkan contoh dari penyelamatan penjaga gawang ketika bermain.
3. Dilakukan uji coba skala kecil kepada 5 pelatih dan 5 siswa.
4. Setelah itu, dilanjutkan dengan uji coba skala besar kepada 10 pelatih dan 10 siswa.
5. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil dan skala besar diperoleh hasil dengan kategori baik/ layak.

Hasil yang didapat kemudian diintegrasikan menurut kategori yang sudah ditentukan, Kategori yang digunakan dalam penelitian ini dibagi beberapa bagian, yaitu persentase <40% dikategorikan tidak layak, 40%-55% dikategorikan kurang layak, 56%-75% dikategorikan cukup layak, dan 76%-100% dikategorikan layak.

C. Pembahasan

Pada awal pengembangan media pembelajaran teknik dasar penjaga gawang berbasis *android* ini dirancang dan di produksi menjadi sebuah produk awal berupa aplikasi sebagai media pembelajaran untuk siswa usia 10-15 tahun. Proses pengembangan media melewati prosedur penelitian dan pengembangan seperti studi pendahuluan sampai dengan produk akhir. Sesudah produk awal dibuat, maka perlu evaluasi dari para ahli validasi dan uji coba. Tahap evaluasi dilakukan pada ahli materi dan ahli media. Untuk tahap penelitian dilakukan dengan uji coba skala kecil yaitu pada 5 pelatih dan 5 penjaga gawang usia 10-15 tahun di SSB RMF UNY dan skala besar pada 10 pelatih dan 10 penjaga gawang di SSB, Baturetno, SSB 89 Selindung dan SSB Gelora Muda.

Setelah melakukan ujicoba (skala kecil dan skala besar) dapat diperoleh kelebihan dan kekurangan media pedoman teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun berbasis *android*. Berikut kelebihan dan kekurangan aplikasi:

1. Kelebihan aplikasi

- a) Aplikasi ini dapat digunakan siswa sebagai media pembelajaran, dengan tampilan yang menarik membuat materi lebih mudah dipahami dan dapat digunakan sebagai referensi pelatih untuk memahami teknik dasar penjaga gawang.
- b) Menambah pengetahuan tentang teknik dasar penjaga gawang.
- c) Menarik siswa untuk belajar teknik dasar penjaga gawang dengan menggunakan aplikasi ini.
- d) Aplikasi bisa diakses secara *offline*

2. Kekurangan Aplikasi

- a) Penginstalan aplikasi lewat *bluetooth* dan di download melalui link (belum bisa di *download* di *play store*) karena keterbatasan penulis
- b) Video dalam aplikasi di persingkat agar ukuran aplikasi tidak terlalu besar.

Ketagori media pedoman teknik dasar penjag gawng usia 10-15 tahun dalam kriteria “Layak”. Hasil tersebut dibuktikan dari hasil penilaian dari ahli materi dan media serta hasil uji coba skala kecil dan skala besar. Siswa dan pelatih sangat senang dengan adanya aplikasi ini karena belum ada aplikasi yang menyajikan untuk belajar penjaga gawang dan memperoleh pengetahuan tentang penjaga gawang. Dari hasil uji coba pada media aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun berbasis android dapat di simpulkan sebagai berikut:

- 1) Siswa sangat tertarik dalam mempelajari teknik dasar penjaga gawang dengan menggunakan aplikasi, mengamati gambar serta video dan kuis di dalam aplikaasi
- 2) Menurut pelatih aplikasi ini sangat tepat di buat, sehingga memperudah siswa untuk memahami materi terkait teknik dasar penjaga gawang.
- 3) Ketergantungan siswa dengan *smartphone* sangatlah tinggi. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan para siswa menggunakan *smartphon* mereka semaksimal mungkin sehingga bermanfaat untuk siswa.

Pemnfaatan media aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun berbasis android masih ada hambatan, penginstalan aplikasi belum bisa di *download* di *play store* karena keterbatasan penulis. Kedepanya media pembelajaran pedoman teknik dasar penajaga gwang usia 10-15 tahun ini diharapkan dapat di sempurnakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun berbasis *android*, terdapat kesimpulan yaitu dari keseluruhan komponen media aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun berbasis *android* berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media dan responden dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut dikategorikan layak, yang dimana ditinjau dari kelayakan isi, kebahasaan dan tampilan. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan persentase 81% (kategori layak). Sedangkan dari penilaian ahli media mendapatkan persentase 85% (kategori layak). Pada uji coba skala kecil mendapatkan persentase 85% (kategori layak), dan pada uji coba skala besar mendapatkan persentase 88% (kategori layak).

B. Implikasi Penelitian

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

- 1) Membantu pelatih dalam melatih teknik dasar penjaga gawang dalam permainan sepak bola
- 2) Membantu siswa untuk memahami teknik dasar penjaga gawang.
- 3) Membantu siswa dalam berlatih teknik dasar penjaga gawang secara mandiri
- 4) Tampilan aplikasi yang menarik membuat siswa lebih tertarik dan semangat dalam belajar teknik dasar penjaga gawang

C. Saran

Berikut saran yang dapat peneliti ajukan untuk memanfaatan aplikasi hasil dari penelitian ini, antar alain:

1) Saran Pemanfaatan

- a. Bagi sisw media aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun berbasis *android* dapat di jadikan sebagai media pembelajaran untuk menambah pemahaman dan menjelaskan secara detail teknik dasar penjaga gawang kepada siswa secara efektif.
- b. Bagi pelatih aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun berbasis *android* dapat dimanfaatkan sebaagai alat untuk membantu proses latihan teknik dasar penjaga gawang sehingga laatihan lebih menarik.

2) Saran Pengembangan produk dan penelitian lanjut

- a. Dibutuhkan waktu yang lebih lama untuk proses pengembangan sehingga bisa meningkatkan kualitas produk
- b. Aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang usia 10-15 tahun berbasis *android* ini perlu dikembangkan lagi sehingga menjadi lebih baik. Yaitu dengan cara menambahkan model latihan.

D. Keterbatasa Penelitian

- a. Keterbatasan penggunaan *softwere smart app creator* sehingga aplikasi di buat sedemikian rupa. Oleh karena itu peneliti harus mempelajari *softwere* yang penting lainnya, agar aplikasi bisa lebih baik lagi.
- b. Keterbatasan kemampuan peneliti sehingga aplikasi tersebut belum bisa di download melalui *Play Store*

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. S. (2019). *Buku Jago Sepak Bola*. Pamulang: Cemerlang
- Anita, D. Dkk (2020). *Strategi Mengurangi Kejemuhan Anak Dalam PembelajaranJarak Jauh (PJJ) melalui Aplikasi ICANDO pada Siswa Kelas I SDN Pondok Pinang 08 Pagi*. Seminar Nasional: Journal. LPPM UMJ
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Blatter, S. (2012). *Goalkeeping*, Altstattent : FIFA
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (2007). *Education research (4thed.).* New York: Longman Inc.
- Centhini S, & Russel T. (2009). *Buku pintar sepak bola*. Jakarta: Penerbit Inovasi.
- FIFA. (2012). *Goalkeeping*, Altstattent : FIFA (Online)<http://www.ksi.is/media/fraedsla/Goalkeeping-bok.pdf> Diakses tanggal 22 April 2020 jam 22.09.
- Gelade, G. (2014). *Evaluating the ability of goalkeepers in English Premier League football*. Journal of Quantitative Analysis in Sports. Vol 1 Issues2.
- Harsono. (2015). *Periodisasi Program Latihan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hermawan (2011). *Sistem Operasi Android*. Jakarta: Erlangga
- Herwin. (2004). *Keterampilan sepak bola dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hidayat, Syarif. (2010). *Penelitian dan Pengembangan*. Diakses dari www.klik-m.com/artikel/ 108-penelitian-pengembangan. pada tanggal 24 April 2020 Jam 13.20 WIB.
- Irianto, S. (2011). Standardisasi Kecakapan Bermain Sepak bola Untuk Siswa Sekolah Sepak bola (Ssb) Ku 14-15 Tahun Se-Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 7(7), 44-50.
- Irianto, S. (2016). *Metode Melatih Fisik Atlet Sepak Bola*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press
- Luxbacher, J. A. (2009). *Sepak bola*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Majid, Abdul. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Maknuni, Jauharil. (2020). *Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19*. IDEAL Journal. Volume 02, No. 02.
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: UNESA University Press
- Mielke, D. (2007). *Dasar-dasar sepak bola*. Jakarta: PT. Intan Sejati.
- Nasution, I. E & Suharjana. (2015). *Pengembangan Model Latihan Sepak Bola Berbasis Kelincahan dengan Pendekatan Bermain*. Jurnal Keolahragaan. Volume 3 (2), pp. 179.
- Nazruddin. (2011). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika Bandung: Bandung.
- Permana, Widya, F. (2013). *Perkembangan Pada Anak Usia 7 s/d 12 Tahun Ditinjau dari Jenis Kelamin*. . Jurnal ilmu keolahragaan Indonesia, Volume 3, No. 1.
- Poerwadarminta. (2005). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Priambodo, D. S & Faruk, M. (2018). *Statistik penjaga gawang memainkan bola dengan kaki (passing) dan tangan dalam pertandingan sepak bola*. Ejournal Universitas Negeri Surabaya, Vol 1 No 1.
- Purcell, L. (2005). Sport readiness in children and youth. [Versi elektronik]. Peadiatr child health, 6, 343-344.
- Sadiman Arief Sanjaya (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo. Persada.
- Savelsbergh, G. J. P. (2002). *Visual search, anticipation and expertise in soccer goalkeepers*. Journal of Sports Sciences, Vol 20, pp. 279-287.
- Sheikh-Miller, Jonathan (2004). *Teknik Menjaga Gawang*. Penerjemah: Tim GMS, PT Gapuramitra Sejati
- Sucipto. (2000). *Sepak bola*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudarsono, S & Siregar, E (2004). *Media Pembelajaran Sebagai Pilihan dalam Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.

Tenang, J. D. (2007). *Mahir bermain futsal*. Bandung: IKAPI.

Yudanto. (2005). Pengembangan gerak dasar lari dan lompat melalui pendekatan bermain di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 3, No. 1.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin penelitian dari Fakultas

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Email : iumas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

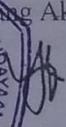
Nomor : 530/UN34.16/PT.01.04/2021 16 Maret 2021
Lampiran : 1 bendel proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SSO RMF UNY

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Sudirahman
NIM : 17602241055
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aplikasi Pedoman Teknik Dasar Penjaga Gawang U-10 – U 15 Berbasis Android
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Waktu Penelitian : 16 - 22 Maret 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerjasama

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815 200501 4 002

Tembusan:
1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
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 : 530/UN34.16/PT.01.04/2021

16 Maret 2021

Lampiran : 1 benda proposal

Hal : Izin Penelitian

Vth. Kepala SSB & Selidung

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Sudirahman

NIM : 17602241055

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - SI

Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aplikasi Pedoman Teknik Dasar Penjaga Gawang U-10 – U 15 Berbasis Android

Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)

Waktu Penelitian : 16 ~ 30 Maret 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Atas izin dan bantuannya diucapkan terimakasih.



Tembusan:

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Dipindai dengan CamScanner



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

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

Nomor : 530/UN34.16/PT.01.04/2021

16 Maret 2021

Lampiran : 1 bendel proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SSB Baturetno
di Tampak

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Sudirahman

NIM : 17602241055

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

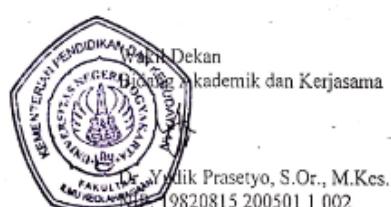
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - SI

Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aplikasi Pedoman Teknik Dasar Penjaga Gawang U-10 –
U 15 Berbasis Android

Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)

Waktu Penelitian : 16 - 30 Maret 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Tembusan:

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513692, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Email : jumas_fk@uny.ac.id Website : fk.uny.ac.id

Nomor : 530/UN34.16/PT.01.04/2021
Lampiran : 1 bendel proposal
Hal : Izin Penelitian

16 Maret 2021

Yth. Kepala SSB Galora Muda

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Sudirahman
NIM : 17602241055
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aplikasi Pedoman Teknik Dasar Penjaga Gawang U-10 – U 15 Berbasis Android
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Waktu Penelitian : 16 - 30 Maret 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Tembusan:
1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian

**SEKOLAH SEPAKBOLA 89 SELINDUNG
PROVINSI KEP. BANGKA-BELITUNG**
Alamat : Jln Villa Putih Selindung Baru, Pangkalpinang Email:ssb89selindung@gmail.com
Tlp.081995675395



Nomor : 98 / SSB89 / II/ 2021 Pangkalpinang, 23 Maret 2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.

Wakil Dekan, Bidang Akademik dan Kerjasama
Universitas Negeri Yogyakarta

Di

T e m p a t

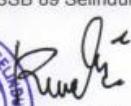
Sehubungan dengan surat dengan nomor 530/UN34.16/PT.01.04/2021 Tanggal 16 Maret 2021 hal permohonan izin mengadakan penelitian untuk tugas akhir skripsi, dengan ini Sekolah Sepakbola 89 Selindung Provinsi Bangka Belitung dapat memberikan izin melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi untuk mahasiswa atas nama :

Nama : Sudirahman
NIM : 17602241055
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga –S1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Untuk melakukan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi dengan judul "Pengembangan Aplikasi Pedoman Teknik Dasar Penjaga Gawang U10 – U15 Berbasis Android" di Sekolah Sepakbola 89 Selindung.

Atas perhatian saudara, saya ucapkan terima kasih.

Kepala SSB 89 Selindung



Rumi Hesar, S.Pd





SSB GELORA MUDA

Jalan Kaliurang Km 9,3 Tambakan Sinduharjo Ngaglik Sleman
Telp 085743684542 Yogyakarta 55581 email: isna.indayani98@gmail.com
Ig: ssbgelora.muda Fb: ssb gelora

Nomor : 15/GELORA/III/2021
Perihal : Balasan Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.:

Wakil Dekan Bidang Akademik
Universitas Negeri Yogyakarta
Di tempat

Dengan hormat,
Menanggapi surat saudara no 530/UN34.16/PT.01.04/2021 tanggal 16 Maret 2021 perihal
permohonan ijin penelitian pada mahasiswa:

Nama : Sudirman
NIM : 17602241055
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Program Studi: Pendidikan Kepelatihan Olahraga -SI
Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Pedoman Teknik Dasar Penjaga Gawang U-10 - U15
Berbasis Android

Dengan ini diberitahukan pada penelitiannya bahwa Kami tidak keberatan dengan permohonan yang
dimaksud.

Demikian surat balasan dari kami, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 23 Maret 2021

Ketua SSB Gelora



Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Ahli

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Herwin, M.Pd.

NIP : 19650202 199312 1 001

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrumen penelitian berupa lembar penilaian unjuk kerja yang akan digunakan untuk penelitian berjudul "Pengembangan Aplikasi Pedoman Teknik dasar Penjaga Gawang usia 10-15 Tahun Berbasis Android" yang dibuat oleh:

Nama : Sudirahman

NIM : 17602241055

Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi

Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi saran

Tidak layak

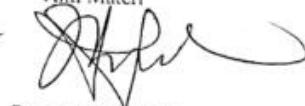
Dengan ini menyatakan instrumen unjuk kerja tersebut (✓)

Catatan bila perlu:

Demikian surat keterangan ini dibuat dan untuk keperluan semestinya.

Yogyakarta, 14 Februari 2021

Ahli Materi



Drs. Herwin, M.Pd.

NIP. 19650202 199312 1 001

Dipindai dengan GeoScanner

NIP. 19840521 200812 1 001

Dipindai dengan GeoScanner

Lampiran 4. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN AHLI MTERI			
No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Kelayakan Isi	Karakteristik materi sesuai dengan bentuk media pembelajaran yang dikembangkan	1
2		Kesesuaian materi dengan tingkat pengetahuan anak	1
3		Ketepatan memilih materi yang dicantumkan pada media aplikasi	1
4		Kesesuaian penyampian materi pada aplikasi	1
5		Kemudahan pemahaman kata pada materi	1
6		Kemudahan memahami ilustrasi gambar dan video pada amateri	1
7		Kemenarikan materi untuk di pelajari	1
8		Kesesuaian isi video dengan materi	1
9		Kmampuan mendorong rasa ingin tau anak SSB	1
TOTAL			9
10	Kebenaran Konsep	Definisi penjaga gawang	1
11		Tangkapan Bola Bawah :	
		Langkah-langkah melakukan teknik tangkapan bola bawah	1
12		Jatuhan Bola Bawah :	
		Langkah-langkah melakukan teknik jatuhan bola bawah	1
13		Tangkapan Bola Sedang :	
		Langkah-langkah melakukan teknik tangkapan bola sedang	1
14		Jatuhan Bola Sedang :	
		Langkah-langkah melakukan teknik	1

15	Tangkapan Bola Atas	
	Langkah-langkah melakukan teknik tangkapan bola atas	1
16	Jatuhkan Bola Atas	
	Langkah-langkah melakukan jatuhkan bola atas	1
TOTAL		7

INSTRUMEN 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		Kesesuaian keserasian <i>icon</i> , 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, <i>background</i> , komposisi warna, dan daya tarik)	1
9		Kesesuaian gambar, video, dengan konsep pada aplikasi	1
TOTAL			9
10	Kebahasaan	Penggunaan bahasa indonesia sesuai dengan kaidah bahasa baku indonesia	1
11		Penggunaan tanda baca yang tepat	1
12		Penggunaan bahasa/istilah sepakbola yang tepat	1
13		Penggunaan kalimat yang mudah di pahami oleh siswa SSB	1
TOTAL			4
14	Pemrograman	Instalasi aplikasi ke <i>smartphone</i> sangat mudah	1
15		Aplikasi dapat digunakan sesuai petunjuk	1
16		Penggunaan fungsi drag atau <i>touch</i> sangat mudah	1
17		Aplikasi tidak mengalami loading/ngelag	1
18		Tombol pada aplikasi mudah di tekan	1
5			5
19	Pengguna	Aplikasi pada media sesuai dengan pembelajaran	1
20		Aplikasi pada media pembelajaran mampu menyajikan semua komponen dengan jelas	1
21		Gambar dan video pada aplikasi memudahkan anda untuk memahami	1

		materi	
22		Media pembelajaran lebih praktis di gunakan	1
23		Media pembelajaran ini dikemas dengan modern	1
TOTAL			5

INSTRUMEN TANGGAPAN

No	Aspek	Indikator	Jumlah Buir
1	Kelayakan Isi	Media ini mampu menjelaskan teknik dasar penjaga gawang dengan baik	1
2		Fitur kompetensi membantu anda untuk mengetahui kompetensi dasar dan indikator pada materi teknik dasar penjaga gawang	1
3		Video yang terdapat pada media dapat membantu anda untuk memahami cara melakukan teknik dasar penjaga gawang	1
4		Gambar yang terdapat pada media dapat membantu anda untuk memahami cara melakukan teknik dasar penjaga gawang	1
5		Fitur kuis mudah dan menarik	1
TOTAL			5
7	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah di pahami	1
8		Penggunaan istilah sepak bola yang tepat	1
TOTAL			2
9	Tampilan	Media pembelajaran teknik dasar penjaga gawang ini mudah di operasikan	1
10		Teks pada media mudah di baca	1
11		Warna tulisan serasi dengan latar belakang	1
12		Media ini memudahkan anda dalam belajar teknik dasar penjaga gawang	1
13		Gambar dan video ini sesuai dengan fungsinya	1
14		Gambar dan video pada media ini terlihat jelas	1
15		Letak dan fungsi tombol pada media ini sesuai	1
16		Secara umum tampilan pada media pembelajaran ini lebih menarik dari pada media sejenis yang anda ketahui	1
TOTAL			8

Lampiran 5. Angket Penilaian Ahli Materi

Instrumen Pengumpulan Data Untuk Ahli Materi				
Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan yang anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.				
Keterangan:				
SK	: Sangat Kurang			
K	: Kurang			
B	: Baik			
SB	: Sangat Baik			
A. Kelayakan Isi				
No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian		
		SB (4)	B (3)	K (2)
SK (1)				
1	Karakteristik materi sesuai dengan bentuk media pembelajaran yang dikembangkan	✓		
2	Kesesuaian materi dengan tingkat pengetahuan anak	✓		
3	Ketepatan memilih materi yang dicantumkan pada media aplikasi	✓		
4	Kesesuaian penyampaian materi pada aplikasi	✓		
5	Kemudahan pemahaman kata pada materi	✓		
6	Kemudahan memahami ilustrasi gambar dan video pada materi	✓		
7	Kemenarikan materi untuk di pelajari	✓		
8	Kesesuaian isi video dengan materi		✓	
9	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu anak SSB	✓		
B. Kebenaran Konsep				
No	Konsep	Skor Penilaian		
		Benar	Salah	
10	Definisi penjaga gawang	✓		
11	Tangkapan Bola Bawah :			
	Langkah-langkah melakukan teknik tangkapan bola bawah			

	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Pelaksanaan • Gerak lanjutan 	✓	
12	Jatuhan Bola Bawah : Langkah-langkah melakukan teknik jatuhan bola bawah <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Pelaksanaan • Gerak lanjutan 	✓	
13	Tangkapan Bola Sedang : Langkah-langkah melakukan teknik tangkapan bola sedang <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Pelaksanaan • Gerak lanjutan 	✓	
14	Jatuhan Bola Sedang : Langkah-langkah melakukan teknik jatuhan bola sedang <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Pelaksanaan • Gerak lanjutan 	✓	
15	Tangkapan Bola Atas Langkah-langkah melakukan teknik tangkapan bola atas <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Pelaksanaan • Gerak lanjutan 	✓	
16	Jatuhan Bola Atas Langkah-langkah melakukan jatuhan bola atas <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Pelaksanaan • Gerak lanjutan 	✓	

Komentar dan Saran:

- Tata selera dan tata tulis
- Setiap sub teknik dibuat tiga teknik
dilegalisir foto dan video

Lampiran 5. 1 Penilaian Ahli Media

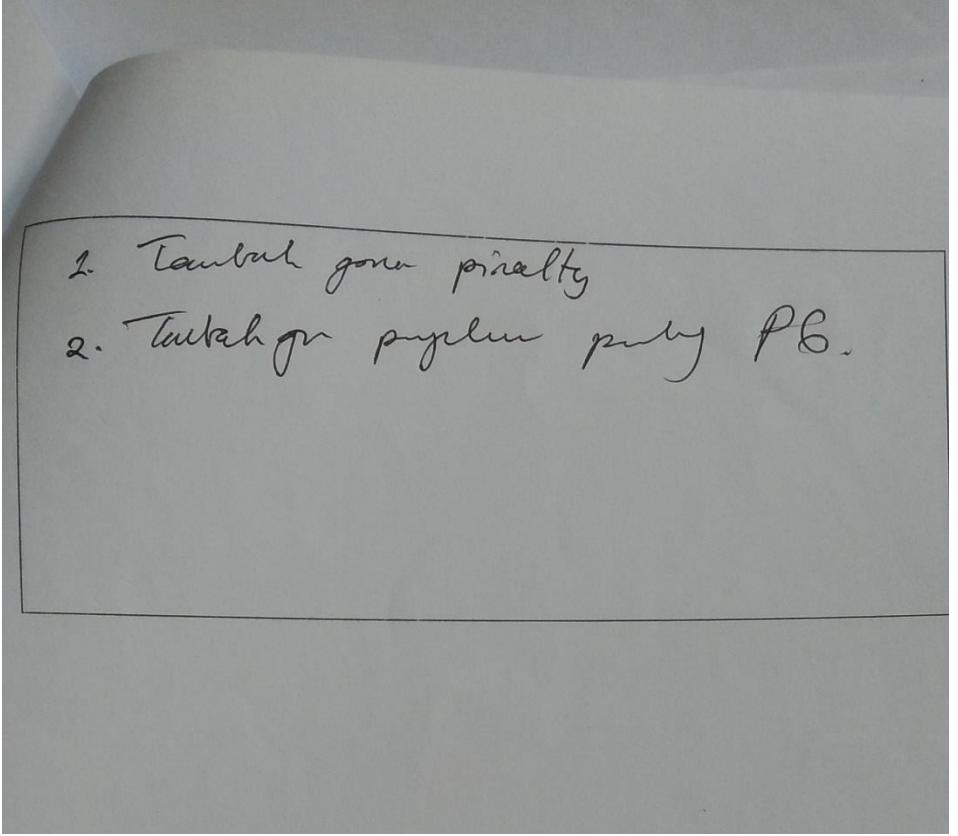
Instrumen Pengumpulan Data Untuk Ahli Media				
Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan yang anda anggap sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan.				
Keterangan:				
SK	: Sangat Kurang			
K	: Kurang			
B	: Baik			
SB	: Sangat Baik			
A. Aspek Tampilan				
No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian		
		SB (4)	B (3)	K (2)
(1)				
1	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	✓		
2	Keserasian komposisi warna	✓		
3	Kesesuaian penempatan tombol	✓		
4	Kesesuaian keserasian <i>icon</i> , 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	Kesesuaian desain aplikasi (format, komposisi warna, dan daya tarik)	✓		
9	Kesesuaian gambar, video, dengan konsep pada aplikasi	✓		
B. Aspek Kebahasaan				
No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian		
		SB (4)	B (3)	K (2)
(1)				
10	Penggunaan bahasa indonesia sesuai dengan kaidah bahasa baku indonesia	✓		

11	Penggunaan tanda baca yang tepat	✓		
12	Penggunaan bahasa/istilah sepakbola yang tepat	✓		
13	Penggunaan kalimat yang mudah di pahami oleh siswa SSB	✓		

C. Pemrograman		Skor Penilaian			
No	Aspek yang dinilai	SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
14	Instalasi aplikasi ke <i>smartphone</i> sangat mudah	✓			
15	Aplikasi dapat digunakan sesuai petunjuk	✓			
16	Penggunaan fungsi drag atau <i>touch</i> sangat mudah	✓			
17	Aplikasi tidak mengalami loading/ngelag		✓		
18	Tombol pada aplikasi mudah di tekan	✓			

D. Penggunaan		Skor Penilaian			
No	Aspek yang dinilai	SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
19	Aplikasi pada media sesuai dengan pembelajaran	✓			
20	Aplikasi pada media pembelajaran mampu menyajikan semua komponen dengan jelas		✓		
21	Gambar dan video pada aplikasi memudahkan anda untuk memahami materi	✓			
22	Media pembelajaran lebih praktis di gunakan		✓		
23	Media pembelajaran ini dikemas dengan modern		✓		

Komentar dan Saran:

- 
- The image shows an open notebook with two handwritten notes in a rectangular box on the left page. The notes are as follows:
1. Tambuh gone penalty
 2. Tambuh gr pyllm pby PC.

Lampiran 5. 3 Penilaian Responden

Lembar tanggapan Pelatih terhadap media aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang					
Petunjuk Pengisian Angket					
<p>1. Lembar ini dimaksud untuk mengetahui pendapat anda terhadap media pembelajaran aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang berbasis android yang di kembangkan.</p> <p>2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan yang anda anggap sesuai dengan media tersebut, sesuai dengan kriteria berikut,</p>					
Keterangan:					
SK	: Sangat Kurang				
K	: Kurang				
B	: Baik				
SB	: Sangat Baik				
3. Komentar dan saran pada media tersebut dapat di tuliskan pada kolom akhir.					
Nama : Gilar Tri Anggoro Klub Melatih : SSB Gelora Muda					
D. Aspek Kelayakan Isi					
No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
1	Media ini mampu menjelaskan teknik dasar penjaga gawang dengan baik	✓			
2	Fitur kompetensi membantu anda untuk mengetahui kompetensi dasar dn indikator pada materi teknik dasar penjaga gawang	✓			
3	Video yang terdapat pada media dapat membantu anda untuk memahami cara melakukan teknik dasar penjaga gawang	✓			
4	Gambar yang terdapat pada media dapat membantu anda untuk memahami cara melakukan teknik dasar penjaga gawang	✓			
5	Fitur kuis mudah dan menarik	✓			
E. Aspek Kebahasaan					
No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
6	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah di pahami	✓			
7	Penggunaan istilah sepakbola yang tepat	✓			

F. Aspek Tampilan

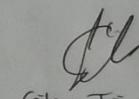
No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
8	Media pembelajaran teknik dasar penjaga gawang ini mudah di operasikan	✓			
9	Teks pada media mudah dibaca	✓			
10	Warna tulisan serasi dengan latar belakang	✓			
11	Media ini memudahkan anda dalam belajar teknik dasar penjaga gawang	✓			
12	Gambar dan video 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 dari pada media sejenis yang anda ketahui	✓			

Komentar dan Saran

Lanjutkan mantap, semoga bisa dikembangkan lagi

Yogyakarta, 19 Maret... 2021

Responden



Gilar Tri Anugoro

Lembar tanggapan siswa terhadap media aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang

Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar ini dimaksud untuk mengetahui pendapat anda terhadap media pembelajaran aplikasi pedoman teknik dasar penjaga gawang berbasis android yang di kembangkan.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan yang anda anggap sesuai dengan media tersebut, sesuai dengan kriteria berikut,

Keterangan:

SK : Sangat Kurang

K : Kurang

B : Baik

SB : Sangat Baik

3. Komentar dan saran pada media tersebut dapat di tuliskan pada kolom akhir.

Nama : Hendrawan dwicky.A

TTL : 31 - 8 - 2007

Klub : ~~Bola~~ Batu retno

A. Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
1	Media ini mampu menjelaskan teknik dasar penjaga gawang dengan baik	✓			
2	Fitur kompetensi membantu anda untuk mengetahui kompetensi dasar dn indikator pada materi teknik dasar penjaga gawang	✓			
3	Video yang terdapat pada media dapat membantu anda untuk memahami cara melakukan teknik dasar penjaga gawang	✓			
4	Gambar yang terdapat pada media dapat membantu anda untuk memahami cara melakukan teknik dasar penjaga gawang		✓		
5	Fitur kuis 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 di pahami	✓			
7	Penggunaan istilah sepakbola yang tepat	✓			

C. Aspek Tampilan

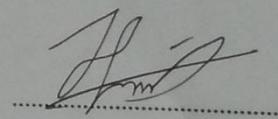
No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
8	Media pembelajaran teknik dasar penjaga gawang ini mudah di operasikan	✓			
9	Teks pada media mudah di baca	✓			
10	Warna tulisan serasi dengan latar belakang	✓			
11	Media ini memudahkan anda dalam belajar teknik dasar penjaga gawang			✓	
12	Gambar dan video 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 dari pada media sejenis yang anda ketahui		✓		

Komentar dan Saran

Aplikasinya bagus dan Sangat Mudah Memahami Vidio
Pada aplikasinya

Yogyakarta, 23-3-2021

Responden



Lampiran 6. Data skor Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase %	Ketagori
1	Kelayakan isi Materi	28	36	77	Baik/Layak
2	Kebenaran Konsep	7	7	100	Baik/Layak
Skor Total		35	43	81	Baik/Layak

Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase %	Ketagori
1	Tampilan	31	36	86	Baik/Layak
2	Kebahasaan	13	16	81	Baik/Layak
3	Pemrograman	18	20	90	Baik/Layak
4	Pengguna	17	20	85	Baik/Layak
Skor Total		79	92	85	Baik/Layak

Lampiran 6. 1 Data Skor Penilaian Uji Coba Skala Kecil dan Skala Besar

Hasil Uji Coba Skala Keccil

No	NAMA	ASPEK			Jumlah
		Kelayakan isi	Kebahasaan	Tampilan	
1	Damar Fauzan	20	8	32	60
2	Shauma	18	6	28	52
3	Kevin	17	7	30	54
4	M. Khoirul Izam	16	7	28	51
5	Pramalshiwara	16	7	30	53
6	Dimas	16	6	23	45
7	Aji Fajar Setiawan	16	6	25	47
8	Fahri Rayhan ACF	15	5	21	41
9	Ruli S	20	6	27	53
10	Akmal Dwi Fiqhi S	20	7	28	55
Skor yang di peroleh		174	65	272	511
Skor Maksiml		200	80	320	600
Persentase		87%	81%	85%	85%

Hasil Uji Coba Skala Besar

No	NAMA	Aspek			Jumlah
		Kelayakan isi	Kebahasaan	Tampilan	
1	Gilar tri Anggoro	20	8	32	60
2	Bagas Satria Wahyudi	19	7	30	56
3	Harlan Deka Fadillah	16	6	24	46
4	Fathan Alghazali J	15	7	25	47
5	Raihan Bagus	19	6	27	52
6	Hendrawan Dwiky	19	8	29	56
7	Damar sujiwo Putra	15	8	27	50
8	Aleotha Datirta	15	8	28	51
9	Haryono	15	6	24	45
10	Syafril Harahap	18	8	31	57
11	Gilang	18	8	28	54
12	Tatar Ramadhani	20	7	29	56
13	Danang	20	8	32	60
14	Opick	18	6	27	51
15	Akbar Ramadhan	16	6	26	48
16	Raihan Ada zani	15	8	28	51
17	Hendri sujono	17	6	28	51
18	Alvian Budiansyah	19	8	30	57
19	Hairil Sanjaya	17	6	30	53
20	Ramadhani	19	6	30	55
Skor yang di peroleh		350	141	565	1056
Skor Maksimal		400	160	640	1200
Persentase		87%	88%	88%	88%

Lampiran 7. Tampilan Aplikasi

Selamat Datang di Apk GK Foundation

Aplikasi Goalkeeper foundation ini di rancang khusus untuk kebutuhan penjaga gawang usia 10-15 tahun atau untuk pemula, dan diharapkan bisa menjadi media pembelajaran yang bermanfaat untuk para penjaga gawang.

Penjaga Gawang Materi Teknik Dasar Kuis Profil Bantuan

Nama : Sudirahman
Tempat Lahir : Pangkalpinang
Tanggal Lahir : 01 Agustus 1999
Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga 2017
Universitas Negeri Yogyakarta

@sudirahmanalfair06

Perlengkapan Penjaga Gawang

- Sarung tangan
- Baju kiper
- Sepatu
- Deker/Pelindung tulang kering
- Kaos Kaki
- Topi Untuk menangkal sinar matahari



Bola Feeling

Penjelasan

Ball Felling adalah perasaan terhadap bola merupakan bagian dari teknik dasar sepakbola, ball felling tidak hanya menggunakan kaki, paha dan kepala, tetapi juga bisa di latih pada tangan, khususnya untuk penjaga gawang. Tujuan dari ball feeling adalah agar pemain dapat menyentuh dengan bola, sehingga memudahkan pemain dalam melakukan teknik dasar sepakbola. Macamnya teknik dasar sepakbola yang membutuhkan penjaga gawang dalam yang mempunyai kemampuan ball felling baik akan mudah untuk menguasai atau melakukan teknik teknik dasar.

Bola
Feeling

Home

Persiapan

Bola
Bawah

Tekukkan kaki kiri diagonal ke tubuhnya / Menggunakan kaki kanan
posisi kaki memberikan perlindungan ekstra
bahu sedikit ke depan,

Persiapan
Bola
Bawah

Home

Pelaksanaan

Bola
Bawah

- Lengan direnggang ke arah datangnya bola
- Dengan ujung jari hampir menyentuh tanah
- Angkat bola mengarah ke dada
- Peluk bola di dada
- Dagu untuk perlindungan lanjut

PELAKSANAAN

Home

Gerakan lanjutan

Bola
Bawah

Kemudian kembali ke posisi semula

Atau

- Dorong badan ke depan untuk mendarat
- Gunakan lengan bawah untuk bagian mendarat
- Peluk bola dengan erat agar tidak terlepas

GERAK LANJUTAN

Home

Bola
Bawah

Home

Persiapan

Bola
Membantul

- Posisi badan sedikit di condongkan ke depan
- Kaki di buka selebar bahu (agar memberikan stabilitas)
- Pandangan tertuju kepada bola
- Posisi tangan di tengah tubuh, dengan lengan di tekuk disiku/di lengkapkan ke bawah
- Bergeser ke arah datangnya bola

PERSIAPAN

Home

Bola Memantul

Pelaksanaan

- Ulurkan tangan ke arah bola dengan posisi menyekop
- Badan sedikit di condongkan ke arah datanya bola,
- Tempatkan bola pada lengan bawah

PELAKSANAAN

Back Home Next

Bola Memantul

Gerak Lanjut

- Dorong badan ke depan untuk mendarat
- Gunakan lengan bawah untuk bagian mendarat
- Peluk bola dengan erat agar tidak terlepas

GERAK LANJUT

Back Home Next

Bola Memantul

Back Home Selesai

Jatuhkan Bola Bawah

Persiapan

- Penjaga gawang menekuk kakinya, dengan kaki kiri memulai gerakan, atau menggunakan bagian bola, ini tergantung arah bola yang bergulir
- Berat badan bergeser ke arah bola yang akan meluncur, yang digunakan penjaga gawang untuk mendorong ke samping

PERSIAPAN

Back Home Next

Jatuhkan Bola Bawah

Pelaksanaan

- Bergerak sedikit menyerang ke depan untuk memotong bola
- se secara bersamaan menggerakkan lengannya ke arah bola,
- dan menjatuhkan tubuhnya ke arah meluncurnya bola
- Julurkan ke dua tangan ke arah bola
- Apabila ingin menepis bola tersebut gunakan satu tangan dengan jari dan telapak tangan

PELAKSANAAN

Back Home Next

Jatuhkan Bola Bawah

Gerak Lanjut

- Jika melakukan tipisan dorong bola ke arah samping gawang
- Penjaga gawang memegang bola dengan tangan terentang, menggunakan tanah sebagai "tangan ketiga"

GERAK LANJUT

Back Home Next

Jatuhkan Bola Bawah

Back Home Selesai

Bola Sedang

Persiapan

- Posisi badan sedikit di condongkan ke depan
- Kaki di buka selebar bahu (agar memberikan stabilitas)
- Pandangan tertuju kepada bola
- Letakkan tangan anda kira-kira pada ketinggian dada/ulurkan ke bawah
- Telapak tangan menghadap kedepan
- Jari direnggangkan serta mengarah pada bola

PERSIAPAN

Back Home Next

Bola Sedang

Pelaksanaan

- Ulurkan tangan ke arah bola siku sedikit ditekukkan
- Tempatkan tangan anda pada posisi yang biasa disebut posisi W

Atau

- Ulurkan tangan ke arah bola dengan posisi menyekop
- Tempatkan bola pada lengkap bawah

PELAKSANAAN

Back Home Next

Bola Sedang

Gerak Lanjutan

- Tarik tangan anda untuk mengurangi benturan
- Peluk bola di dada

Gerak Lanjutan

Back Home Next

Bola Sedang

Back Home Selesai

Jatuhnya Bola Sedang

Persiapan

- Lihat arah bola yang meluncur
- Melangkah ke arah bola untuk mengurangi jarak jangkauan
- Alihkan berat badan ke kaki terdekat dengan arah datangnya bola

Persiapan

Back Home Next

Jatuhnya Bola Sedang

Pelaksanaan

- Mulailah meloncat dengan kaki terdekat dengan bola
- Pada saat meloncat ke udara tetap arahkan pandangan pada bola
- Ulurkan tangan ke arah bola, dan gunakan teknik huruf W
- Jika ingin menepis bola tersebut, ulurkan salah satu tangan ke bola bisa dengan tangan terbuka ataupun tinju

PELAKSANAAN

Back Home Next

Jatuhnya Bola Sedang

Gerak Lanjutan

- Cengkramlah bola tersebut dengan erat
- Bola yang digenggam di tangan adalah yang pertama menyentuh tanah / gunakan tangan yang menepis bola untuk menahan jatuhnya saat mendarat
- Dengan siku di tekukkan
- Usahakan pada saat jatuh ke tanah, yang jatuh adalah tubuh bagian samping

GERAK LANJUTAN

Back Home Next

Jatuhnya Bola Atas

Persiapan

- Pandangan mengarah padah bola
- Berdirilah dengan posisi tubuh menghadap ke arah bola
- Kemudian bergeraklah ke arah bola

PERSIAPAN

Back Home Next

Bola Atas

Persiapan

- Pandangan mengarah padah bola
- Berdirilah dengan posisi tubuh menghadap ke arah bola
- Kemudian bergeraklah ke arah bola

PERSIAPAN

Back Home Next

Pelaksanaan

Bola Atas

- Lakukan lompatan dengan satu kaki atau
- Ulurkan tangan di atas kepala
- Tangkap bola dengan menggunakan teknik huruf W
- Angkat kaki yang paling dekat dengan lawan, untuk melindungi bagian bawah tubuh pada saat benturan

PELAKSANAAN

Back **Home** **Next**

Gerak Lanjutan

Bola Atas

- Tarik bola ke arah dada agar tidak terlepas
- Mendaratlah dengan kaki diluruskan

Back **Home** **Next**

Bola Atas

Back **Home** **Selesai**

Persiapan

Jatuhkan Bola Atas

- Pandangan mengarah padah bola
- Berdirilah dengan posisi tubuh menghadap ke arah bola
- Kemudian bergeraklah ke arah bola
- Sesuaikan langkah terakhir untuk mengoptimalkan lompatan

PERSIAPAN

Back **Home** **Next**

Pelaksanaan

Jatuhkan Bola Atas

- Salah satu lengan di julurkan kearah bola
- Dorong bola melewati mistar gawang atau dorong jauh ke samping
- Atau jika ingin menangkap bola tersebut
- Julurkan kedua tangan pada bola, usahakan tangkap bola pada titi tertinggi

PELAKSANAAN

Back **Home** **Next**

Cerak lanjutan

Jatuhkan Bola Atas

- Lengaan yang terulur bergerak menuju tanah
- Menelek salah satu siku untuk menahan jatuh

GERAK LANJUTAN

Back **Home** **Next**

Jatuhkan Bola Atas

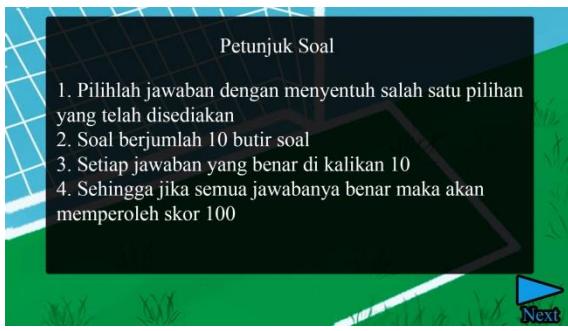
Back **Home** **Selesai**

KUIS

Soal 1

Soal 2

Home



A screenshot of a soccer-themed quiz question. The background features a green soccer field with several soccer balls scattered around. A question box in the center contains the text: "Ketika menangkap bola, posisi tangan yang benar adalah....." followed by four options: a. Membentuk huruf W, b. Membentuk huruf V, c. Mengelapkan Jari, and d. Membentuk huruf U. The number "1" is in the top left corner of the screen.

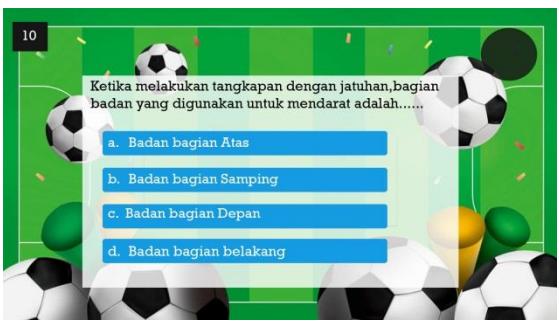
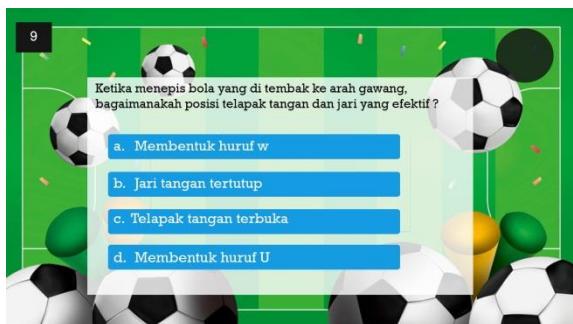
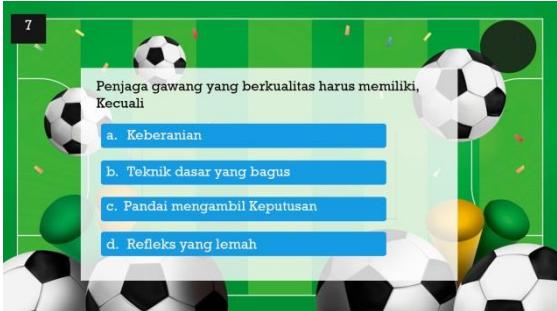
A screenshot of a soccer-themed quiz question. The background features a green soccer field with several soccer balls. A question box in the center contains the text: "Tugas Utama dari seorang Penjaga gawang adalah....." followed by four options: a. Memimpin Pertandingan, b. Mencatat hasil pertandingan, c. Mencetak gol, and d. Menjaga gawang tim agar tidak kebobolan. The number "2" is in the top left corner of the screen.

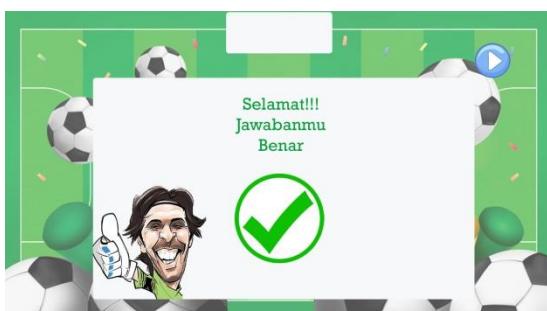
A screenshot of a soccer-themed quiz question. The background features a green soccer field with several soccer balls. A question box in the center contains the text: "Pemain yang boleh menggunakan seluruh anggota tubuhnya adalah...." followed by four options: a. Penyerang, b. Bek, c. Gelandang, and d. Kiper. The number "3" is in the top left corner of the screen.

A screenshot of a soccer-themed quiz question. The background features a green soccer field with several soccer balls. A question box in the center contains the text: "Operan bola yang boleh di tangkap penjaga gawang di dalam kotak penalti adalah operan....." followed by four options: a. Lemparan ke dalam, b. Dengan Tumit, c. Dengan kaki, and d. Dari Sundulan kepala. The number "4" is in the top left corner of the screen.

A screenshot of a soccer-themed quiz question. The background features a green soccer field with several soccer balls. A question box in the center contains the text: "Tangkapan Bola yang melambung di atas kepala disebut....." followed by four options: a. Tangkapan bola atas, b. Tangkapan bola bawah, c. Tangkapan bola mendatar, and d. Tangkapan bola ketinggian sedang. The number "5" is in the top left corner of the screen.

A screenshot of a soccer-themed quiz question. The background features a green soccer field with several soccer balls. A question box in the center contains the text: "Tangkapan bola yang menyusuri tanah disebut....." followed by four options: a. Tangkapan bola bawah, b. Tangkapan bola atas, c. Tangkapan bola mendatar, and d. Tangkapan bola ketinggian sedang. The number "6" is in the top left corner of the screen.





**Selamat Atas skor
yang anda peroleh**



Lampiran 8. Dokumentasi

