

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA LATIHAN TEKNIK DASAR SEPAK  
BOLA MELALUI BUKU KOMIK**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



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

Disusun oleh:

Tegar Arif Wibowo

NIM 20602244014

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN & KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2025**

# **PENGEMBANGAN MODEL MEDIA LATIHAN TEKNIK DASAR SEPAK BOLA MELALUI BUKU KOMIK**

Oleh:

Tegar Arif Wibowo  
NIM. 20602244014

## **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk media komik teknik dasar sepak bola yang layak digunakan untuk atlet usia 11 tahun yang dapat mempermudah dalam cara belajar dan berlatih gerakan teknik dasar sepak bola.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) menggunakan prosedur pengembangan Sugiyono dengan 8 langkah, meliputi: (1) Potensi masalah, (2) Mengumpulkan bahan, (3) Desain produk, (4) Pembuatan produk, (5) Validasi ahli materi dan media, (6) Revisi produk, (7) Uji coba produk, (8) Produk akhir. Uji coba produk kelompok kecil dilakukan pada pelatih dan atlet *Real Madrid Foundation* UNY sebanyak 12 subjek. Uji coba produk kelompok besar dilakukan di SSB Maguwoharjo Putra dan Maguwoharjo *Football Park* sebanyak 34 subjek. Teknis analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dengan mencari rerata.

Hasil penelitian menunjukkan media teknik dasar sepak bola yang dikembangkan telah layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli materi 3,3 (Baik) dan validasi ahli media 4,6 (sangat baik). Hasil uji coba kelompok kecil pelatih 4,8 (sangat baik) dan atlet 4,5 (sangat baik) sedangkan hasil uji coba kelompok besar pelatih 4,4 (sangat baik) dan atlet 4,6 (sangat baik). Media komik teknik dasar sepak bola mampu menarik minat dan motivasi atlet pemula mempelajari teknik dasar sepak bola dan menambah variasi media latihan.

Kata Kunci: Media Latihan, Teknik Dasar Sepak Bola, Media komik

# ***DEVELOPMENT OF A LEARNING MEDIA MODEL FOR BASIC SOCCER TECHNIQUES THROUGH COMIC BOOKS***

By:

Tegar Arif Wibowo  
ID 20602244014

## ***ABSTRACT***

*The objective of this research is to produce a comic media product of football basic techniques that is suitable to use by athletes that can facilitate the way of learning and practicing football basic technique movements.*

*This research was a research and development using Sugiyono's development procedure with 8 steps: (1) Potential problems, (2) Collecting materials, (3) Product design, (4) Product creation, (5) Validation of material and media experts, (6) Product revision, (7) Product trial, and (8) Final product. Small group product trials were conducted at Real Madrid Foundation UNY with coaches and athletes totaling 12 subjects. Large group product trials were conducted at SSB Maguwoharjo Putra and Maguwoharjo Football Park totaling 34 subjects. The data analysis techniques used descriptive statistical analysis by finding the average score.*

*The research findings reveal that the football basic technique media developed is suitable to use in learning. The results of the validation of material experts are at 3.3 (Good) and the validation of media experts is at 4.6 (very good). The results of the small group trial of coaches are at 4.8 (very good) and athletes are at 4.5 (very good) while the results of the large group trial of coaches are at 4.4 (very good) and athletes are at 4.6 (very good). Comic media of football basic techniques can attract the interest and motivation of beginner athletes to learn football basic techniques and enrich the varieties in the training media.*

***Keywords:*** Training Media, Basic Football Techniques, Comic Media

#### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di ini:

Nama : Tegar Arif Wibowo

NIM : 20602244014

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Judul Skripsi : Pengembangan Model Media Latihan Teknik Dasar Sepak Bola  
Melalui Buku Komik

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang saya tulis atau terbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 31 Desember 2024

Penulis,



Tegar Arif Wibowo  
NIM. 20602244014



**LEMBAR PERSETUJUAN**

**MEDIA LATIHAN TEKNIK DASAR SEPAK BOLA MELALUI BUKU  
KOMIK**

**Tegar Arif Wibowo**  
**NIM. 20602244014**

Telah di setujui untuk di pertahankan di depan tim penguji tugas akhir Fakultas  
Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 31 Desember 2024



Koordinator Program Studi

Dr. Fauzi, M.Si  
NIP. 196312281990011002

Dosen Pembimbing

Drs. Herwin, M.Pd.  
NIP. 196502021993121001

## LEMBAR PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MODEL MEDIA LATIHAN TEKNIK DASAR SEPAK BOLA MELALUI BUKU KOMIK


Tegar Arif Wibowo  
NIM. 20602244014

Telah di pertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Fakultas Ilmu  
Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 9 Januari 2025.

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Herwin, M.Pd. (Ketua Tim Penguji)		15/1-2025
Dr. Subagyo Irianto, M.Pd (Sekertaris Tim Penguji)		15/1-2025
Dr. Ch. Fajar Sriwahyuniati, M.Or (Penguji Utama)		16/1-2025

Yogyakarta, 16 Januari 2025,  
Fakultas Ilmu Keolahrgaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

  
Dr. Fedi Ardianto Hermawan, S.Pd., M.Or.  
NIP. 197702182008011002

## **MOTTO**

“Kamu tidak harus menyelamatkan dunia untuk jadi pahlawan, mendorong orang lain dalam kerja kerasnya merupakan tindakan seorang pahlawan”

-Katsuki Bakugo-

“Tak ada artinya usaha seseorang jika tidak percaya pada dirinya sendiri”

-Maito guy-

“Tak semua yang kita lakukan harus sempurna akan tetapi yang terpenting adalah hal yang kita lakukan layak untuk kita banggakan”

-Tegar Arif Wibowo-

“Hidupmu akan berakhir bahagia! Jika belum bahagia, hidupmu belum berakhir”

-Teguh Arif Wibowo-

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam, atas berkah dan karunianya dalam mengerjakan Tugas Akhir Skripsi ini sehingga dapat diselesaikan sesuai waktunya, karya ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak ibu tercinta Bapak Wagimin dan Ibu Siti Amaroh yang selalu memberikan kasih sayang, perhatian, doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan izin Allah SWT.
2. Kakak tercinta Rini Rahmawati dan Dwi Nur Hidayah yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
3. Saudara kembar tercinta Teguh Arif Wibowo yang berperan besar dalam pembuatan komik serta memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
4. Keluarga bani Rasyid yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas doa dan dukungannya.
5. Pembimbing skripsi Bapak Drs. Herwin, M.Pd., yang telah membimbing dengan memberikan masukan-masukan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
6. Sahabat penulis Agoy, Fahmi, Gibran, Azam, Azkiya, Zyantivani, Vardan, Ivan, Ali, Panca, Rahmat, Mulham yang selalu memberikan dukungan dan dan selalu menjadi pendengar keluh kesah selama di perantauan.
7. Teman-teman PKO A 2020 yang telah berjuang bersama-sama dan saling memberi dukungan.

8. Teman Penulis Adinda Putri Afiliani yang telah memberikan motivasi dalam menyusun tugas akhir skripsi ini.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan Syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala berkat, Rahmat, dan karunia-Nya, penulis dengan penuh dedikasi dan semangat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan yang berjudul “Pengembangan Model Media Latihan Teknik Dasar Sepak Bola Melalui Buku Komik” dapat terselesaikan dengan baik dan tersusun harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan Kerjasama dengan pihak lain. Berkenan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

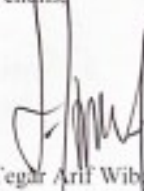
1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Dr. Fauzi, M.Si., selaku Ketua Departemen Pendidikan Kepelatihan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan ijin penelitian sehingga Tugas Akhir Skripsi dapat diselesaikan.
4. Bapak Drs. Herwin, M.Pd., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan semangat, dorongan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Pengurus, Pelatih, dan pemain Real Madrid Foundation UNY, SSB Maguwoharjo Putra, Maguwoharjo Football Park yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan penulis satu persatu atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga setiap bantuan, dukungan, dan usaha yang diberikan oleh semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini menjadi amalan yang diterima di sisi Allah SWT. Semoga segala jerih payah dan dedikasi yang tertuang dalam Tugas Akhir Skripsi ini dapat memberikan manfaat yang luas bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan informasi terkait. Semoga ilmu yang terkandung di dalamnya dapat menjadi sumber inspirasi dan pengetahuan yang berharga.

Yogyakarta, 31 Desember 2024

Penulis,



Tegar Arif Wibowo  
NIM. 20602244014

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan masalah.....	6
E. Tujuan penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Spesifikasi Produk.....	7
H. Pentingnya Pengembangan .....	8
I. Asumsi pengembangan .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Teori.....	10
1. Media Latihan .....	10
a. Pengertian Media .....	10
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	11
c. Manfaat Media Pembelajaran .....	15
d. Fungsi media pembelajaran.....	16
e. Kriteria pemilihan media pembelajaran .....	17
2. Media Komik.....	22
a. Pengertian Komik.....	22
b. Jenis-Jenis Komik .....	23
c. Kelebihan Komik .....	24
d. Gaya menggambar dalam komik .....	25
e. Unsur-unsur dalam pembuatan komik .....	26
3. Hakikat Sepak Bola.....	28



a. Pengertian Sepak Bola .....	28
b. Teknik Dasar Sepak Bola.....	29
B. Kajian Penelitian Yang Relevan .....	33
C. Kerangka Berpikir .....	35
D. Pertanyaan Penelitian .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Model Pengembangan .....	38
B. Prosedur Pengembangan .....	39
C. Desain Uji Coba Produk.....	43
1. Desain Uji Coba .....	43
2. Subyek Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar .....	43
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	44
4. Teknik Analisis data.....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
A. Hasil Penelitian .....	52
1. Tahap Perencanaan.....	52
2. Pengembangan Produk Awal .....	53
3. Validasi Produk .....	54
a. Uji/Validasi Ahli Materi .....	54
b. Uji/Validasi Ahli Media.....	57
4. Revisi Produk .....	61
a. Revisi Produk Berdasarkan Ahli Materi .....	61
b. Revisi produk berdasarkan ahli media .....	66
B. Uji Coba Produk.....	79
1. Uji coba Kelompok Kecil.....	79
2. Uji Coba Kelompok Besar .....	82
C. Pembahasan Produk Akhir .....	85
1. Hasil Analisis Data.....	85
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>89</b>
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>91</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>94</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Sepak Bola untuk Ahli Materi .....	46
Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Sepak Bola untuk Ahli Media.....	47
Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Sepak Bola untuk Pelatih dan Siswa/Athlet .....	48
Tabel 4. Skala Penskoran .....	49
Tabel 5. Konversi Data Kuantitatif menjadi Kualitatif.....	50
Tabel 6. Hasil Observasi Media Buku Sepakbola Toko Buku Sleman .....	52
Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I.....	55
Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II .....	56
Tabel 9. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I .....	58
Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II.....	60
Tabel 12. Grafik Hasil Validasi Ahli Media .....	61
Tabel 13. Hasil Respon Pelatih Pada Uji Coba Kelompok Kecil .....	80
Tabel 14. Hasil Respon Atlet/Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	81
Tabel 15. Hasil Respon Pelatih Pada Uji Coba Kelompok Besar.....	82
Tabel 16. Hasil Respon Atlet/Siswa Pada Uji Coba Kelompok Besar .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	36
Gambar 2. Langkah-Langkah Penggunaan Metode R&D .....	39
Gambar 3. Langkah Peneliti Model Latihan Teknik Dasar Sepak bola Media Komik.....	40
Gambar 4. Revisi Teknik <i>Passing</i> 1.....	62
Gambar 6. Revisi Teknik <i>Passing</i> 3.....	63
Gambar 5. Revisi Teknik <i>Passing</i> 2.....	63
Gambar 8. Revisi Teknik <i>Shooting</i> 2 .....	64
Gambar 7. Revisi Teknik <i>Shooting</i> 1 .....	64
Gambar 9. Revisi Teknik <i>Shooting</i> 3 .....	65
Gambar 10. Revisi Teknik <i>Control</i> 1 .....	65
Gambar 11. Revisi Teknik <i>Control</i> 2 .....	66
Gambar 12. Revisi <i>Cover</i> .....	67
Gambar 14. Penambahan Halaman 2 .....	68
Gambar 13. Penambahan Halaman 1 .....	68
Gambar 15. Revisi <i>Cover</i> Bagian 1.....	69
Gambar 16. Revisi <i>Cover</i> Bagian 2.....	69
Gambar 18. Revisi <i>Cover</i> Bagian 4.....	70
Gambar 17. Revisi <i>Cover</i> Bagian 3.....	70
Gambar 23. Revisi <i>Cover</i> Bagian 9.....	73
Gambar 24. Revisi <i>Cover</i> Bagian 10.....	73
Gambar 25. Revisi <i>Cover</i> Bagian 11.....	74
Gambar 26. Revisi <i>Cover</i> Bagian 12.....	74
Gambar 27. Revisi Penomoran 1 .....	75
Gambar 28. Revisi Penomoran 2 .....	75
Gambar 30. Revisi Penomoran 4 .....	76
Gambar 29. Revisi Penomoran 3 .....	76
Gambar 32. Revisi Penomoran 6 .....	77
Gambar 31. Revisi Penomoran 5 .....	77
Gambar 34. Revisi Penomoran 8 .....	78
Gambar 33. Revisi Penomoran 7 .....	78
Gambar 35. Penambahan Biodata .....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing Proposal TAS .....	95
Lampiran 2. Lembar Konsultasi.....	96
Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi .....	99
Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi.....	100
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi 1.....	102
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi 2.....	106
Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	110
Lampiran 8. Surat Pernyataan Validasi Ahli Media .....	111
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media 1 .....	113
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media 2 .....	118
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian.....	123
Lampiran 12. Angket Respon Pelatih .....	126
Lampiran 13. Angket Respon Atlet .....	129
Lampiran 14. Dokumentasi Foto Pembagian Buku Komik Teknik Dasar Sepak Bola.....	132
Lampiran 15. Dokumentasi Foto Pengisian Angket .....	133

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Sepak bola adalah permainan yang di mainkan 11 (sebelas) dengan lawan 11 (sebelas) yang langsung dipimpin oleh wasit yang mempunyai asisten 1 dan asisten 2, dan memiliki satu orang wasit cadangan atau pengganti. Permainan berlangsung pada suatu lapangan sepak bola berukuran Panjang 100 sampai 110m dan lebar 64 sampai 75m dalam permainan terjadi kontak langsung antar pemain satu kesebelasan dengan pemain kesebelasan lain. (Emral, 2018).

Untuk menciptakan suatu permainan yang bagus dalam permainan sepak bola membutuhkan penguasaan teknik dasar sepak bola, teknik dasar permainan sepak bola antara lain yaitu : *passing* (teknik mengoper bola), *Control* ( teknik menghentikan bola), *dribbling* (teknik menggiring bola), *shooting* (teknik menendang atau menembak bola dengan keras ke arah gawang), *heading* (teknik menyundul bola), *Intercepting* (teknik merebut bola), *Sliding tackle* (teknik menyapu bola), *throw in* (teknik lemparan ke dalam), *goal keeping* (teknik menangkap bola), dan *juggling* (teknik menimang bola untuk melatih control bola) (indiarto, 2019).

Seseorang yang ingin meraih prestasi diharuskan melaksanakan latihan secara terus-menerus. Diawali dari usia dini, para atlet pemula yang baru belajar wajib memahami dan menguasai teknik dasar sepak bola dengan baik dan benar, karena Pemberian teknik dasar sepak bola adalah suatu bagian atau pondasi utama bagi seorang atlet untuk bermain sepak bola. Karena adanya teknik dasar sepak bola yang baik dari para pemain, cenderung akan menghasilkan permainan yang baik.

Teknik yang baik akan membuat pemain bermain sesuai dengan intruksi atau perintah dari pelatih. Seiring berjalannya waktu, Sebagian atlet pemula masih saja mengalami kebingungan perihal metode pelaksanaan teknik dasar sepak bola. Ini dikarenakan kapasitas murid/atlet yang mengikuti kegiatan klub yang berlebihan menyebabkan kesulitan bagi para pelatih dalam mengajarkan teknik dasar sepak bola secara efektif dan optimal.

Pelatih yang berada di klub seringkali belum dapat memahami perhatian yang optimal kepada para atlet pemula karena banyaknya jumlah atlet didalam setiap pertemuan. Hal ini terjadi karena pelatih ketika akan mengajarkan teknik dasar, namun waktu yang tersedia sangatlah terbatas mengingat banyaknya atlet di setiap sesi latihan yang harus di perhatikan secara bersamaan. Dengan situasi seperti ini, sangat sulit untuk melaksanakan latihan hanya pada jam latihan saja. Oleh karena itu peneliti ingin memberikan Solusi pada metode pembelajaran teknik dasar sepak bola yang lebih efektif dan menarik juga mampu dikuasai oleh pola pikir atlet pemula.

Hasil observasi peneliti ke 5 toko buku yang ada di daerah Sleman, dari 5 toko buku yang di datangi belum ada yang menjual buku tentang komik yang membahas sepak bola bahkan khususnya buku tentang teknik dasar sepak bola. Dengan tidak ada buku komik yang membahas tentang teknik dasar sepak bola akibatnya kebanyakan atlet pemula sangat susah untuk belajar teknik dasar sepak bola melalui media pembelajaran buku. Selain susahnya buku tentang teknik dasar sepak bola diketahui bahwa para atlet pemula juga malas dalam mencari tau dalam segi bacaan maupun hal tentang teknik dasar sepak bola. Padahal dengan mereka

mencari tahu akan membantu mereka mendapatkan wawasan mereka tentang olahraga sepak bola.

Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran pada pendidikan 4.0 adalah penggunaan media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran dimaksudkan agar belajar lebih efektif, efisien, banyak, luas, cepat, dan bermakna bagi orang yang belajar khususnya siswa (Musfiqon, 2012: 178-179). Menurut Oemar Hamalik (2006), pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis bagi siswa. Penerapan media pembelajaran yang tepat akan memicu suasana yang lebih menyenangkan. Beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi antara lain media visual, media audio, media audio visual (Syaiiful Bahri Djamarah dan S. Aswan Zain, 2010).

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2003) dalam Herka Maya Jatmika (2005), media visual dalam konsep pembelajaran dapat berupa gambar, model, benda atau alat-alat lain yang memberikan peserta didik pengalaman visual yang nyata. Dalam penggunaannya media visual bertujuan untuk mengenalkan, membentuk, dan memperjelas pemahaman materi yang bersifat abstrak kepada peserta didik, mengembangkan fungsi afektif, dan mendorong kegiatan peserta didik lebih lanjut. Akan tetapi media visual memiliki kekurangan pada visual yang terbatas, hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita dan biaya produksi yang cukup mahal sehingga media visual jarang digunakan di dalam pembelajaran. Menurut Sardiman dalam Sanaky (Purwanti, Ngatman and Hidayah,

2020) media grafis termasuk media visual yang penyaluran pesannya mengutamakan indra penglihatan dan pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam bentuk simbol-simbol visual. Media pembelajaran grafis adalah media visual yang mengandalkan indra visual baik dari segi penangkapan atau penyampaian gagasan (huruf, kata, kalimat, paragraf, angka, simbol, atau gambar) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu bahan grafis yang memiliki fungsi sebagai alat bantu pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu komik.

Komik merupakan media visual suatu bentuk komunikasi yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak berbentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita untuk menghibur pembaca (Nana Sudjana, 2011:64). Komik atau cerita bergambar masih dipandang sebelah mata terutama di kalangan pendidikan ini karena masih di anggap sebagai sarana hiburan. Walaupun komik secara luas sebagai hiburan, tetapi jika di tinjau dari aspek fungsi perekayasaan komik menjadi sebuah pembelajaran, akan tampak bahwa ternyata sesuatu yang serius rumit bisa di buat secara lebih gampang dan menyenangkan. (waluyanto, 2010).

Komik memiliki kelebihan tersendiri antara lain tidak memerlukan perangkat lain untuk mengoprasikannya sehingga dapat di bawa dan di baca dimana saja. Untuk target pengguna komik menurut kegunaanya sebagai media pembelajaran atau sumber belajar adalah anak sekolah usia 6-25 Tahun (M. S. Gumelar, 2011). Sampai saat ini belum ada model latihan teknik dasar sepak bola melalui buku komik, peneliti berinisiatif menggunakan media komik sebagai sarana pembelajaran dan menyampaikan materi mengenai teknik dasar sepak bola. Melalui



media tersebut pelatih dapat mengkomunikasikan teknik dasar sepak bola secara visual karena komik berpotensi sebagai sarana yang informatif sehingga materi yang disampaikan dengan lebih mudah dan menarik. Selain itu, media komik memiliki nilai rekreatif dan juga edukatif bagi pembacanya. Oleh karena itu media komik sangat potensial digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul **“PENGEMBANGAN MODEL MEDIA LATIHAN TEKNIK DASAR SEPAK BOLA MELALUI BUKU KOMIK”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, penulis ingin menyampaikan masalah yang dapat dijadikan bahan penelitian sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman bagi atlet pemula tentang cara melakukan *passing*, *dribble*, *control*, dan *shooting* yang baik dan benar dalam permainan sepak bola.
2. Media belajar dan latihan teknik dasar sepak bola untuk atlet pemula yang monoton sehingga atlet mengalami kejenuhan.
3. Pelatih Belum maksimal memberikan perhatian kepada para atlet pemula dikarenakan banyaknya atlet disetiap pertemuan dan waktu yang terbatas pada proses latihan.
4. Para atlet muda kesulitan dalam mempelajari cara melakukan teknik dasar sepak bola karena pembelajaran yang hanya bersifat narasi melalui buku.
5. Kurangnya referensi pembelajaran teknik dasar sepak bola yang menarik serta mudah dipahami.
6. Belum adanya model latihan teknik dasar sepak bola melalui buku komik.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun Batasan masalah pada penelitian ini lebih berfokus pada pengembangan model latihan teknik dasar *passing, control, shooting, dribble, dan heading* pada sepak bola melalui media komik.

### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah diatas diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan model latihan teknik dasar melalui buku komik ?
2. Bagaimana kelayakan model media komik teknik dasar sepak bola dilihat dari ahli materi dan ahli media ?
3. Bagaimana hasil uji coba media komik teknik dasar sepak bola dari hasil uji coba pelatih dan atlet muda ?

### **E. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media komik teknik dasar sepak bola yang layak sesuai penilaian ahli materi dan ahli media.
2. Mengembangkan media komik teknik dasar sepak bola yang layak sesuai penilaian pelatih
3. Mengembangkan media komik teknik dasar sepak bola yang layak sebagai bahan latihan atlet.

## **F. Manfaat Penelitian**

Dengan Adanya penelitian mengenai model media komik teknik dasar sepak bola adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi pelatih sebagai alat untuk menyampaikan materi Latihan tentang tektik dasar sepak bola bagi atlet pemula yang baru belajar sepak bola sehingga dapat menambah wawasan bagi para atlet pemula tentang cara melakukan teknik dasar sepak bola.
2. Bagi atlet pemula yang sudah membaca memahami teknik dasar permainan sepak bola dan juga dapat meningkatkan motivasi untuk belajar teknik dasar sepak bola.
3. Bagi masyarakat dapat menambah minat membaca bagi anak-anak, remaja maupun kalangan dewasa.

## **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Komik teknik dasar sepak bola sesuai dengan materi yang mudah di mengerti dan di pahami oleh pembaca.
2. Komik teknik dasar sepak bola yang memuat gambar menarik dan juga berwarna
3. Komik teknik dasar sepak bola mampu membuat atlet yang ingin belajar dapat memahami dengan cepat cara melakukan teknik dasar sepak bola.
4. Komik teknik dasar sepak bola dicetak dalam bentuk buku yang berukuran A5 (14,8 x 21,0 cm)

5. Komik teknik dasar sepak bola berbahan kertas *art paper*
6. Komik Teknik dasar sepak bola terdiri dari 6 bagian yaitu bagian prolog, bagian teknik dasar *passing*, bagian teknik dasar *shooting*, bagian teknik dasar *dribbling*, bagian teknik dasar *control*, bagian teknik dasar *heading*.

#### **H. Pentingnya Pengembangan**

Terciptanya Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Sepak bola akan memberikan kemudahan bagi atlet pemula yang ingin mempelajari lebih lanjut cara melakukan teknik dasar seperti *passing*, *dribbling*, *shooting*, dan juga *control* sehingga akan menjadikan lebih mudah bagi para atlet pemula dalam memahami gerakan-gerakan teknik dasar sepak bola dengan gambar yang menarik dan jelas serta dapat meningkatkan minat baca pada kalangan anak-anak, remaja, hingga dewasa. Serta dapat membantu berpikir kritis dan memotivasi pembaca untuk mempelajari lebih lanjut tentang olahraga sepak bola.

#### **I. Asumsi pengembangan**

Asumsi pengembangan yang di gunakan dalam penelitian dan model media teknik dasar sepak bola adalah :

1. Media komik teknik dasar sepak bola dapat dijadikan sumber belajar bagi para atlet pemula yang ingin belajar, sehingga memudahkan para atlet pemula belajar teknik dasar sepak bola
2. Media komik dapat menarik ketertarikan atlet muda dalam mempelajari teknik dasar sepak bola karena adanya gambar yang menarik, Bahasa yang mudah di

pahami, dan juga jalan cerita yang membuat atlet ingin tahu tentang dunia sepak bola.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Latihan**

###### **a. Pengertian Media**

Kata media berasal dari Bahasa latin medium yang berarti penataran. Media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber dan penerima informasi. Kustandi & Sutjipto (2016:8) dalam setiawan (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Munadi (2013:5) media sudah tidak asing dalam kegiatan pembelajaran, namun penafsiran setiap orang berbeda-beda. Beberapa orang mengartikan media sebagai alat informasi dan komunikasi, sarana, prasarana, fasilitas, penunjang, penghubung, penyalur dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa media latihan atau pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu atau perantara dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Sedangkan untuk media latihan atau pembelajaran dalam penelitian ini adalah alat yang digunakan untuk proses latihan teknik dasar sepak bola. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan adalah media komik teknik dasar sepak bola.

#### b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Banyak ahli yang mengelompokan jenis media pembelajaran. media pembelajaran tersebut dikelompokan berdasarkan sudut pandang masing-masing ahli. Menurut sudjana & Rivai (2019) media pembelajaran dikelompokan menjadi empat, pertama, media grafis atau media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun komik, dan lain-lain. Kedua, media tiga dimensi dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Arsyad (2019) mengelompokan berdasarkan bentuk fisik dan non-fisik media pembelajaran dalam empat kelompok.

##### 1) Media pembelajaran hasil teknologi cetak

Teknologi cetak merupakan sebuah materi visual grafis statis hasil dari proses pencetakan mekanis atau fotografi. Contoh dari kelompok media teknologi cetak adalah teks, grafis, foto, representasi fotografi dan reproduksi.

##### 2) Media pembelajaran hasil teknologi audio visual

Teknologi audio-visual digunakan untuk menciptakan pesan-pesan audio dan visual yang dihasilkan melalui mesin-mesin mekanis dan elektronik. Media audio-visual digunakan melalui pemandangan dan

pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

3) Media hasil teknologi berbasis komputer

Komputer memiliki peran positif bagi peserta didik, yaitu sebagai tutor maupun perpustakaan informasi dan memberikan umpan balik kepada siswa. Hasil dan cara penyampaian dari teknologi komputer merupakan sumber-sumber berbasis *mikroprosesor*.

4) Media pembelajaran gabungan teknologi cetak dengan komputer

Hasil dari teknologi gabungan adalah merupakan beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer. Seperti jumlah *random access* memory yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan *peripheral* (alat tambahan seperti *videodisc player*), perangkat keras untuk gabungan dalam satu jaringan, dan *system audio*.

Berdasarkan beberapa teori di atas, jenis media pembelajaran dapat berupa media dua dimensi, tiga dimensi, dan media lingkungan sekitar. Media pembelajaran juga dapat berupa media visual, auditif, kombinasi di antara keduanya, dan berupa media teknologi komputer. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran visual dengan jenis media grafis atau media dua dimensi.

Media grafis atau dua dimensi termasuk dalam jenis media pembelajaran visual. Pesan yang diterima melalui media grafis menggunakan saluran penglihatan (visual). Sanaky (2013: 81-101) mengelompokan media visual sebagai berikut:



- 1) Gambar/foto, merupakan media yang memvisualkan apa adanya secara detail. Sebagai media, gambar/foto harus memenuhi beberapa syarat, yaitu autentik, sederhana, relative, gambar/foto harus mengandung unsur gerak atau perbuatan, dan gambar/foto tersebut baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Sketsa, adalah gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok tanpa dalil. Dalam menggunakan sketsa, seorang pengajar dapat menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk gambar sederhana untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- 3) Diagram atau skema, adalah gambar sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik terutama dengan garis-garis dan simbol-simbol yang menggunakan struktur dari objek secara garis besar, menunjukan hubungan yang ada antara komponennya atau sifat-sifat dari proses yang disajikan.
- 4) Bagan atau chart, merupakan gambaran situasi atau suatu proses yang dibuat dengan “garis gambar” dan “tulisan”. Media ini berfungsi menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan melalui lisan tulisan atau lisan secara verbal. Bagan atau chart mampu memberikan ringkasan dan butir-butir penting dari suatu presentasi.
- 5) Grafik (*graphs*), merupakan gambaran tentang situasi atau proses perkembangan dengan menggunakan deretan angka, garis-garis, dan kata-kata yang berisikan dan mengandung suatu pengertian. Media

grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar untuk melengkapinya seringkali digunakan simbol-simbol verbal. Tujuan penggunaan media ini yaitu untuk memperlihatkan perbandingan informasi kualitatif dengan cepat dan sederhana.

- 6) Poster, merupakan media yang digunakan menyampaikan kesan-kesan tertentu serta mampu untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Poster adalah gambar dengan ukuran besar dan memberi tekanan pada satu atau dua ide pokok yang divisualisasikan secara sederhana dan jelas.
- 7) Kartun, merupakan salah satu media grafis yang mengandung gambar *interpretative* yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara tepat dan ringkas atau suatu pesan sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan atau menuangkan ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara tepat.
- 8) Komik, merupakan bentuk kartun dimana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dan dirancang untuk menghibur pembacanya.

Dalam penelitian ini, jenis media pembelajaran visual yang dikembangkan adalah media komik. Media komik termasuk ke dalam media grafis atau media dua dimensi.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik dalam Arsyad (2019) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi rangsangan terhadap kegiatan pembelajaran dan membawa pengaruh psikologis yang baik bagi siswa.

Pribadi (2019:22) menyebutkan bahwa media bermanfaat baik bagi individu maupun kelompok yaitu sebagai berikut:

#### 1) Memperoleh informasi dan pengetahuan

Media pembelajaran memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu.

#### 2) Mendukung aktivitas pembelajaran

Media dapat mendukung aktivitas pembelajaran yaitu dengan mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan pada individu maupun kelompok.

#### 3) Sarana persuasi dan motivasi

Media pembelajaran dapat mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi sehingga dapat menggugah emosi, menghayati nilai dan menanamkan sikap positif.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar, menghayati nilai-nilai dan menanamkan sikap positif.

#### d. Fungsi media pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz (Putri, 2021:2-3) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu

##### 1) Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan fungsi inti, yakni menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi materi yang berkaitan dengan maksud visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

##### 2) Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari Tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar dan lambing visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

##### 3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

##### 4) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

e. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran harus dilihat pada efektivitas dan efisiensi penggunaan media tersebut ketika digunakan. Untuk itu, dalam pemilihan media pembelajaran, ada banyak hal yang dipertimbangkan, diantaranya:

- 1) Ketetapanya dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih atas dasar pertimbangan tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan dari suatu proses pembelajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan Pelajaran, artinya media yang digunakan benar-benar diperlukan dan mampu untuk menjelaskan fakta, prinsip, konsep, maupun generalisasi sehingga lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Keterampilan guru dalam menggunakannya, artinya apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- 4) Tersedia waktu untuk menggunakannya, artinya alokasi waktu yang ada memungkinkan untuk menggunakan suatu media tertentu sehingga penggunaan media bukan justru mengganggu proses pembelajaran.
- 5) Sesuai dengan taraf berfikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga untuk makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Sejalan dengan pendapat sudjana & Rivai, Arsyad (2019: 75-76) menjelaskan kriteria-kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Sesuai dengan tujuan yang dicapai media dipilih berdasarkan tujuan intruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung isi Pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan lama
- 4) Guru terampil menggunakannya
- 5) Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu efektif jika digunakan untuk kelompok kecil atau perseorangan.
- 6) Mutu teknis yaitu pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Sanaky (2013: 7) juga menjelaskan pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan: (1) tujuan pembelajaran, (2) materi pembelajaran, (3) metode pembelajaran, dan (4) kondisi pembelajaran.

Media komik teknik dasar sepak bola yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk ke dalam media visual cetak. Dalam mengembangkan media visual menurut Smaldino (2012: 78) harus memperhatikan kriteria sebagai berikut:

### 1) Pengaturan

Unsur pengaturan merupakan gagasan dalam menentukan sebuah pola dasar mengenai bagaimana audiens (yakni siswa) akan mengikuti alur yang disajikan disepanjang tampilan media tersebut. Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam unsur pengaturan ini yaitu perantara konten, bentuk penyusunan konten, aturan sepertiga (letak bagian-bagian), kedekatan, pengarah, kontras sosok latar (latar belakang gambar atau teks), dan konsistensi.

### 2) Keseimbangan

Unsur keseimbangan merupakan sebuah perasaan kesamarataan psikologis. Suatu media visual dikatakan seimbang ketika “berat” unsur-unsur dalam sebuah tampilan secara merata tersebar pada tiap sisi dari sebuah sumbu, baik secara vertical atau horizontal atau keduanya.

### 3) Warna

Skema warna yang dipilih untuk sebuah visual, hendaknya memperlihatkan keharmonisan warna tersebut, secara umum, anak-anak lebih menyukai warna panas (terutama merah, merah muda, kuning, dan jingga). Anak-anak juga lebih menyukai warna-warna yang cemerlang.

### 4) Kemudahan dibaca (*legibility*)

Media visual yang baik hendaknya mempertimbangkan aspek legabilitas sehingga seluruh pemirsa (yaitu siswa) dapat melihat kata-kata dan gambar. Unsur kemudahan untuk dibaca dapat di tingkatkan dengan

menambah ukuran, jenis font, dan kontras diataranya benda-benda yang ada pada sebuah visual.

#### 5) Menarik

Media pembelajaran (visual) dapat memberikan sebuah efek atau kesan apabila menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa. Terdapat beberapa teknik untuk menghasilkan daya Tarik, yaitu, gaya, kejutan, tekstur, dan interaksi. Penataan yang unik dan pemilihan warna yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa dapat menambah kesan menarik dari suatu media visual.

Lebih lanjut dalam mengembangkan media ini, Arsyad (2019: 85) menjelaskan kriteria pemilihan media visual cetak yang baik yaitu sebagai berikut:

- 1) Konsisten, artinya penulisan format halaman, huruf dan jarak spasi harus konsisten
- 2) Organisasi, hal ini berarti teks harus disusun sedemikian rupa sehingga informasi mudah diperoleh oleh siswa.
- 3) Daya Tarik, setiap bagian baru diupayakan untuk di perkenalkan dengan cara yang berbeda agar motivasi siswa untuk terus membaca.
- 4) Ukuran huruf, untuk pemilihan ukuran huruf harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, harus menghindari penggunaan huruf kapital untuk keseluruhan teks.



Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti menetapkan kriteria pemilihan media pembelajaran komik yang dikembangkan untuk dinilai oleh ahli materi, ahli media dan uji respon guru dan siswa. Terdapat dua aspek yang dinilai yaitu aspek materi dan aspek media.

Aspek materi didapat dari indicator yang dijabarkan dari beberapa ahli yaitu Sudjana & Rivai (2019), Arsyad (2019), Sanaky (2013), dan Smaldino (2012) yaitu:

- 1) Kelayakan materi, yang meliputi kesesuaian dengan materi yang akan disampaikan, indicator, dan tujuan pembelajaran
- 2) Kejelasan dan keakuratan materi yang disajikan dalam komik.
- 3) Kebermanfaatan media pembelajaran, yaitu media pembelajaran dapat mendukung pembelajaran dan benar-benar diperlukan serta mampu menjelaskan fakta dan konsep secara runtun dan jelas.
- 4) Kebahasaan komik, yaitu kesesuaian dengan keadaan siswa, yang meliputi kesesuaian cerita, penggunaan Bahasa dalam komik, serta alur cerita sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.
- 5) Media mempertimbangkan tujuan dan isi
- 6) Media disusun secara sistematis dengan alur cerita yang jelas,

Selanjutnya, untuk aspek media visual dijabarkan oleh Sudjana & Rivai (2019), Arsyad (2019), Sanaky (2013), Smaldino (2012) yaitu:

- 1) Visual, yang meliputi desain produk dan pemilihan warna dari tampilan komik yang dikembangkan.

- 2) Kesesuaian dengan karakteristik siswa, yang meliputi kemudahan siswa dalam memahami komik.
- 3) Daya Tarik visual, yaitu kemenarikan komik yang dikembangkan bagi siswa.
- 4) Penggunaan teks pada komik, yang meliputi gaya teks, ukuran teks, dan warna teks sesuai dengan karakteristik siswa.
- 5) Media disusun secara sistematis dengan alur cerita yang jelas.

## **2. Media Komik**

### **a. Pengertian Komik**

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (1990:57) dalam Hasan Sastra Negara (2014) komik “merupakan cerita serial sebagai perpaduan karya seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk melalui suatu rangkaian gambar-gambar yang tersusun dalam bingkai-bingkai sehingga membentuk suatu jalinan cerita dalam urutan erat.”

Menurut McCloud (2007) komik merupakan aliran pilihan yang berkesinambungan, terdiri dari pencitraan, alur cerita, dialog, komposisi, dan gestur. Sejalan dengan McCloud, Ranang & Asmoro (2010) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk seni dengan menggunakan gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk membentuk suatu aliran jalinan cerita. Secara umum komik merupakan cerita bergambar yang ada gelembung-gelembung atau balon udara (Arsyad, 2019).

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa komik terdiri dari teks dan gambar yang membentuk jalinan cerita yang berkesinambungan. Komik dapat dijadikan sebagai media latihan atau pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah, peneliti ingin mengembangkan komik cerita maupun desainnya yang dibuat khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan maupun materi agar dapat diterima dengan baik oleh pembaca.

#### b. Jenis-Jenis Komik

Menurut Bonneff (dalam Maharsi, 2010: 15) komik dibedakan menjadi 2 kategori berdasarkan bentuknya yaitu komik bersambung (*comic strips*) dan buku komik (*comic book*). Namun dalam perkembangan selanjutnya, terdapat beberapa jenis komik yang lainnya, jenis-jenis komik diantaranya:

- 1) Komik strips (*comic strips*) komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar atau majalah.
- 2) Buku komik (*comic book*) komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya. Kemasan comic book ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin.
- 3) Novel grafis (*graphic novel*), komik yang memiliki tema-tema yang lebih serius dan Panjang ceritanya hampir sama dengan novel bagi pembaca dewasa bukan anak-anak.
- 4) Komik kompilasi, merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda.

- 5) Komik online (*web comic*) komik yang menggunakan media internet dalam publikasinya. Komik ini muncul seiring munculnya *cyberspace* di dunia teknologi komunikasi.

Menurut Gumelar (2011) medium komik dapat berupa buku, batu, kayu, tanah, kanvas, dan bahan-bahan tradisional lainnya. Dalam sebuah pembelajaran biasanya medium komik yang digunakan adalah buku. buku komik atau *comic book* adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya (Maharsi, 2010).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa komik dikategorikan berdasarkan sudut pandang bentuk yang dilihat dari bentuk fisik komik yang disajikan. Dalam penelitian ini, jenis komik yang dikembangkan adalah buku komik (*comic book*)

#### c. Kelebihan Komik

Komik sebagai media visual tentunya memiliki kelebihan apabila diterapkan sebagai media dalam pembelajaran. Penggunaan komik tentunya juga sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam bentuk buku menurut Arsyad (2019 :40) adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa dapat belajar bergerak maju sesuai dengan kecepatan masing-masing. Hal tersebut karena materi Pelajaran yang dirancang dengan media komik mampu memenuhi kebutuhan siswa.
- 2) Siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis.
- 3) Media komik menambah daya Tarik serta memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.

- 4) Siswa akan berpartisipasi dan berinteraksi secara aktif karena harus memberi respon.
- 5) Materi yang ada di media komik, dapat direproduksi dengan ekonomis dan di distribusikan dengan mudah,

Berdasarkan pendapat diatas, dapat di katakan bahwa Penggunaan komik dalam proses pembelajaran menciptakan minat siswa yang mana ini akan membuat proses pembelajaran menjadi efektif serta akan dapat meningkatkan minat baca serta belajar siswa.

d. Gaya menggambar dalam komik

Gaya menggambar dalam komik dibagi menjadi dua, yakni gambar realistis dan kartun. Gaya realistis adalah gambar yang mendekati objek aslinya, sedangkan gaya gambar kartun merupakan abstraksi dari objek lainnya (McCloud, 2007).

Gumelar (2011: 10-23) menjelaskan terdapat empat gaya menggambar dalam menggambar komik yaitu:

1) *Cartoon style* (gaya kartun)

Gaya ini biasanya dipakai untuk cerita-cerita lucu, cerita untuk anak-anak, atau fantasi nak-anak.

2) *Semi cartoon style* (gaya semi realistis)

Gaya gambar gabungan realistis dan kartun. Contohnya karikatur.

### 3) *Realism style* (gaya semi realistik)

Gaya realistik cenderung mempunyai gaya menggambar yang mengarah pada anatomi, postur tubuh, wajah dan ras manusia yang dibuat semirip mungkin. Gaya ini biasanya untuk cerita drama, petualangan fantasi, Sejarah, atau cerita-cerita orang dewasa.

### 4) *Fine art style*

Gaya gambar yang sesuai dengan apa yang dipikirkan artist-nya, hasil karya dari gaya ini cenderung dekoratif atau abstrak.

Gaya menggambar yang dipilih dalam pengembangan komik ini adalah gaya kartun, karena dapat lebih mudah dipahami oleh pembaca.

#### e. Unsur-unsur dalam pembuatan komik

McCloud (2007: 10) membagi unsur-unsur pembentukan komik dalam lima dasar, yaitu :

#### 1) Pemilihan momen

Pemilihan momen adalah fase dimana komikus menentukan urutan kejadian yang terdapat dalam komik. Hal ini yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih momen adalah bisa atau tidak momen yang dipilih tersebut untuk bercerita dengan jelas. McCloud (2007) menjabarkan momen ke dalam 6 transisi, yaitu: momen ke momen, Tindakan ke tindakan, subjek ke subjek, lokasi ke lokasi, aspek ke aspek, dan *non sequiter* (tidak ada hubungan momen).

## 2) Pemilihan panel/bingkai

Panel atau bingkai adalah “pembatas” yang memisahkan antar kejadian yang ada dalam komik. Panel memiliki peranan penting dalam pengaturan waktu. Dalam satu panel bisa saja menunjukkan ilusi waktu yang berjalan. Panel pada umumnya berbentuk persegi atau persegi Panjang, namun tidak berarti bahwa panel tidak bisa berbentuk yang lain.

## 3) Pemilihan citra

Pemilihan citra berhubungan dengan gaya gambar yang digunakan untuk menyampaikan cerita dalam komik.

## 4) Pemilihan kata

Komik adalah Paduan beberapa gambar dna seringkali dibarengi dengan teks pendukung untuk menjelaskan gambar atau memperkuat narasi. Pembaca menggabungkan aktivitas “membaca” dan “melihat gambar” sebagai satu kesatuan dan menciptakan pengalaman membaca komik. Untuk menambahkan kata-kata dalam komik, alat yang digunakan yakni balon kata dan efek suara.

## 5) Pemilihan alur

Alur berfungsi untuk memandu pembaca melewati antar panel-panel komik dan menciptakan pengalaman membaca yang intuitif. Alur diciptakan melalui pemilihan panel, arah baca, dan pengaturan isi elemen dalam panel.

### 3. Hakikat Sepak Bola

#### a. Pengertian Sepak Bola

Menurut Dwiki (2023) Permainan sepak bola adalah permainan yang dimainkan dua kesebelasan yang satu timnya terdiri dari sepuluh pemain dan satu penjaga gawang. Kedua kesebelasan itu berusaha mencetak gol sebanyak-banyak nya ke gawang lawan dan berusaha menjaga daerah pertahanan nya sendiri agar tidak kemasukan bola dari lawannya, sesuai dari FIFA *Law Of the Game*. Organisasi sepak bola dunia adalah FIFA (*Federation of Football Association*) yang ada di negara Swiss. Dalam sejarahnya, sepak bola memiliki perjalanan yang sangat Panjang untuk sampai kepada konsep permainan yang modern seperti sekarang ini (Nugraha, 2012).

Menurut Sucipto (2000:7) sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelah pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukuman.

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sepak bola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh 11 (sebelas) pemain yang bertujuan mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan.



## b. Teknik Dasar Sepak Bola

Teknik dasar menjadi hal yang penting dalam sepak bola, itu karena teknik dasar sepak bola adalah kemampuan yang menjadi pondasi seseorang dapat bermain sepak bola. Menurut Saputra, Muzaffar, Alpaizin & Wibowo (2019), teknik dasar adalah semua kegiatan yang mendasar permainan sehingga dengan modal demikian seseorang sudah dapat bermain sepak bola. Adapun beberapa teknik dasar sepak bola yaitu: *Passing, Dribbling, Control, Shooting, Heading*.

Seorang pemain sepak bola jika ingin mendapatkan sebuah prestasi harus didukung oleh penguasaan teknik dasar sepak bola yang baik. Sebagai tolak ukur untuk meningkatkan prestasi maksimal pada cabang olahraga yang ditekuni, seseorang pemain sepak bola harus memperhatikan

### 1) *Passing* (mengoper)

Dalam sepak bola, *passing* merupakan salah satu teknik dasar yang sangat kompleks atau penting yang sering dilakukan dalam permainan sepak bola. Pada dasarnya teknik dasar *passing* digunakan untuk mengoperkan bola kepada teman atau menghubungkan bola ke pemain satu ke pemain lain dalam usaha untuk membangun serangan kemudian mencetak gol. Karena dalam tujuan utama permainan sepak bola yaitu memenangkan pertandingan dan mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan. Untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar *passing*, latihan sangat berpengaruh dalam penguasaan kualitas *passing* atlet. (Nugroho priyo Utomo & Pungki Irianto, 2021).

Menurut pendapat Joseph A. Luxbacher (2012), *passing* memiliki pengertian mengoperkan bola kepada teman. *Passing* atau operan memiliki pengertian operan kepada teman atau bola yang di operkan kepada satu pemain ke pemain lain dalam satu tim. *Passing* menjadi penyusunan serangan dalam sepak bola dan menciptakan gol, juga dipergunakan menghidupkan bola dikarenakan kesalahan serta untuk pembersihan dengan menyapu bola-bola berbahaya dalam daerah atau Ketika usaha menahan serangan lawan dan berada didaerah pertahanan sendiri (Yudi, 2019).

## 2) *Dribbling* (menggiring bola)

*Dribling* berarti teknik yang memungkinkan pemain untuk bergerak dengan bola dalam arah tertentu yang tidak dapat diambil oleh lawan (Herman & Engler 2011:28). *Dribbling* adalah keterampilan dasar dalam sepak bola, pemain melakukan pergerakan lari serta melakukan dorongan pada bola dengan kaki yang mengakibatkan perpindahan bola dari tempat satu ke tempat lainnya atau membuka daerah pertahanan lawan, pandangan tidak selalu menghadap kearah bola, akan tetapi pergerakan akan selalu mengawasi pemain lawan (Ardiana & Arwandi, 2018).

Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia, *dribbling* artinya membawa bola lari dengan kaki. Ketika membawa bola, menggunakan kaki bagian dalam maupun luar agar bergerak ditanah. Menggiring dilaksanakan ketika dalam keadaan cepat serta berguna intinya dalam

keadaan leluasa dalam penjagaan. Berdiri ketika mengarahkan gerakan bola dan pandangan selalu muka. Lengan harus santai, sehingga melakukan dengan membuka pergelangan kaki ke luar, sehingga bola menyentuh kaki. Doronglah bola beban tubuh harus kaki bukan kawanan (Atiq,2017).

### 3) *Control*

Menurut Emral (2016:129) dalam Rengga Saputra & Maidarman (2019) mengontrol bola dalam permainan sepak bola merupakan usaha untuk menghentikan atau mengambil bola untuk selanjutnya di kuasai sepenuhnya. Dengan demikian bola akan dapat di mainkan selanjutnya baik dalam Menyusun serangan begitu juga dalam membangun serangan dengan baik.

Menurut Sucipto, dkk (2000: 22-27), stoping atau menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam sepak bola yang penggunaanya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuannya menghentikan bola, yang termasuk dalamnya untuk mengatur tempo dari permainan, mengalihkan laju permainan dan memudahkan untuk *passing*.

Dari uraian diatas bisa di simpulkan bahwa teknik mengontrol bola merupakan teknik dalam sepak bola yang tujuan utamanya untuk mengatur tempo permainan yang di gunakan untuk membangun serangan dengan baik.

#### 4) *Shooting* (menembak)

Menurut Dipiarsa, Yunus & Andiana (2020), Pengertian *shooting* adalah gerakan dimana posisi tubuh normal rileks dengan sebelah kaki berada di depan kaki yang lain, pada saat akan dikenakan pada bola segerakan tangan dibuka lebar dan juga lengan yang satunya berada dibelakang dalam keadaan terjulur. Lutut kaki sedikit ditekuk kedua lengan merupakan yang selalu lurus keadaannya. Pada saat bola mengarah sebelum perkenaan tangan dan bola terlebih dahulu merubah sikap badan yaitu berjongkok sedikit dari posisi semula. *Shooting* dalam permainan sepak bola dilakukan pada saat permainan dan menembak pada saat memasukan bola ke arah gawang. Bola yang ditendang harus tepat pada arah sasaran. Dewasa ini, *shooting* dapat dimanfaatkan sebagai awal serangan terhadap lawan. *Shooting* dilakukan dengan baik apabila pertama tata bola dengan tangan dipermukaan tanah/rumput, mundur beberapa langkah, salah satu kaki tumpu berada di belakang dan satu kaki ayun untuk menendang bola, kemudian tendang sesuai dengan arah sasaran yang diinginkan.

#### 5) *Heading*

Menurut Sucipto dkk (2000) Dalam Marsuki (2018) mengemukakan;” Menyundul bola pada hakekatnya memainkan bola dengan kepala. Tujuan menyundul bola dalam permainan sepak bola adalah untuk mengumpan, mencetak gol, dan untuk mematahkan serangan lawan/ membuang bola. Ditinjau dari posisi tubuhnya,

menyundul bola dapat dilakukan sambil berdiri, melompat, dan sambil meloncat. Banyak gol tercipta dalam permainan sepak bola dari hasil sundulan kepala.”

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Kajian penelitian yang relevan yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bangga Setiyanto (2016), penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Latihan Buku Saku Pengenalan Teknik Dasar Tennis Lapangan Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah layak digunakan. Ahli Media melakukan peninjauan dari kelayakan aspek tampilan buku saku mendapat persentase 90,9%, aspek kegunaan 95%, sehingga rerata persentase yang diperoleh yaitu 92,19%. Dengan persentase tersebut termasuk dalam kategori layak. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu tentang teknik dasar olahraga. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terdapat pada materi berupa olahraga sepak bola.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Deni Afrizal Rahman (2018), penelitian yang berjudul “Model Media Komik Teknik Dasar Futsal”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan menurut ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan skor layak 80% menunjukkan bahwa materi tersebut masuk dalam kategori baik. Ahli media memberikan skor kelayakan 90% menunjukkan bahwa media

tersebut masuk kategori sangat baik. Hasil observasi uji coba pada atlet serta pelatih menunjukkan hasil yang sangat baik untuk di gunakan sebagai media pembelajaran. penelitian ini mempunyai kesamaan yaitu tentang teknik dasar olahraga. Perbedaan terletak pada materi yang dikembangkan. Komik yang akan di kembangkan peneliti yaitu materi teknik dasar sepak bola yang menekankan pada tata cara melakukan teknik dasar sepak bola.

3. Penelitian yang di lakukan oleh Randi Revo Firdian (2022), penelitian yang berjudul “Model media komik teknik dasar bola voli”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan menurut ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan skor 95% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Ahli media memberikan skor 76% termasuk kategori yang baik. Hasil ujicoba pada siswa menunjukkan hasil yang sangat layak untuk digunakan Sebagai media pembelajaran. Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu mengembangkan komik dan menguji kelayakan komik tersebut. Perbedaanya terletak pada materi yang dikembangkan. Komik yang akan di kembangkan peneliti mengambil materi tentang teknik dasar sepak bola.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Suwarti, dkk (2020), penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk menentukan pesan dalam dogeng pada siswa sekolah dasar”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media komik efektif digunakan untuk mgajarkan siswa dalam pembelajaran menentukan pesan dalam dogeng, persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama mengembangkan media

komik. Sedangkan perbedaanya terletak pada materi yang digunakan dalam pengembangan dan model pengembangan apabila siwarti menggunakan pengembangan ADDIE sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan sugiyono.

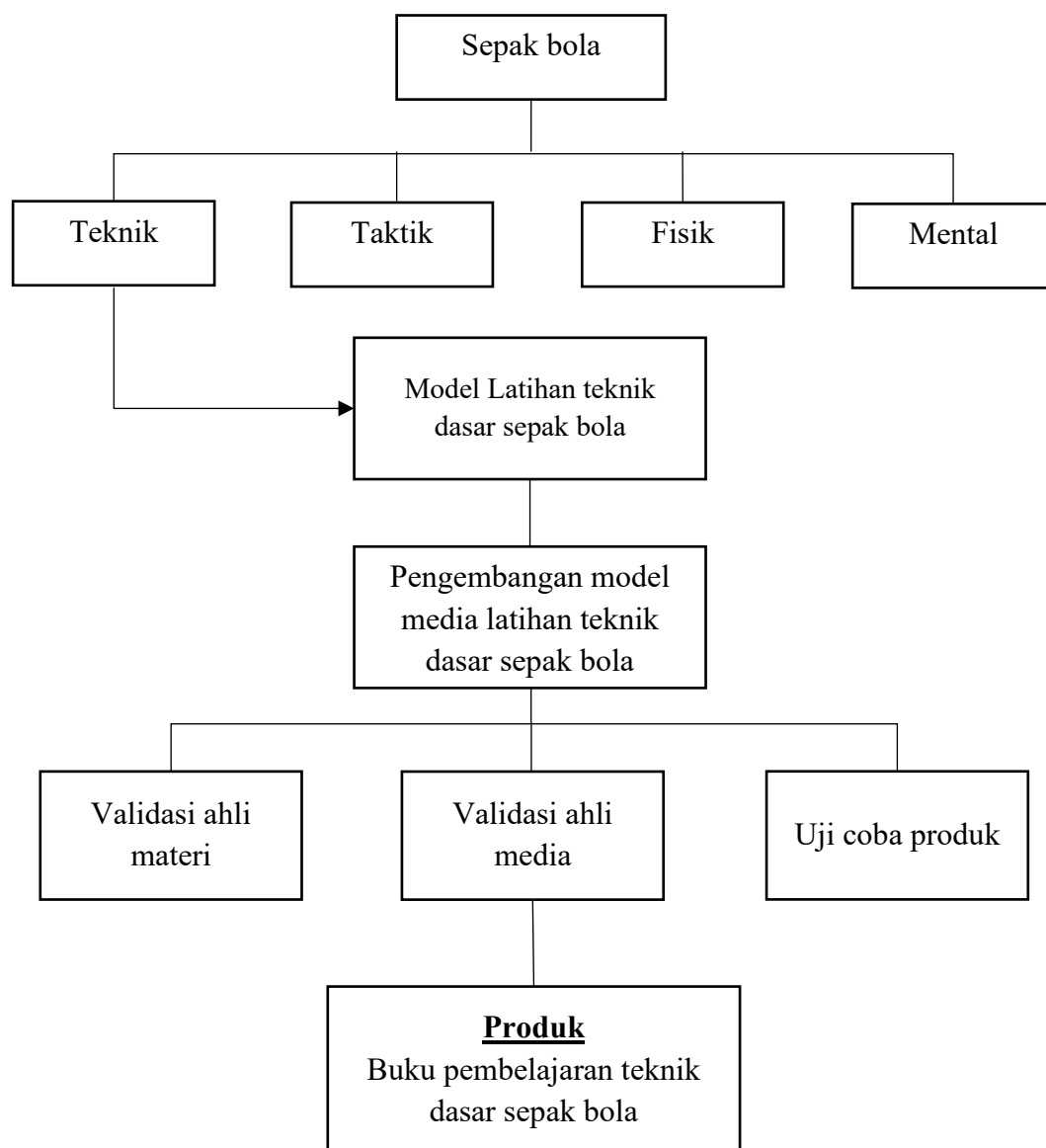
### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan dari kajian teori timbul pemikiran bahwasanya teknik dasar sepak bola harus di kedepankan dalam permainan sepak bola. karena untuk dapat bermain sepak bola dengan baik pemain di haruskan mempunyai keterampilan atau teknik dasar sepak bola yang baik. Maka dari itu dalam proses latihan sepak bola pelatih harus senantiasa memperhatikan serta memberikan arahan bagaimana cara melakukan teknik dasar sepak bola. Akan tetapi bentuk latihan yang di berikan di setiap pertemuan atau sesi latihan hampir sama sehingga membuat sesi latihan menjadi kurang bervariasi.

Untuk meningkatkan kualitas latihan, pelatih perlu inovasi media latihan teknik dasar yang baru dan menarik bagi atlet pemula serta dapat mempermudah penyampaian materi latihan. Salah satu media yang bisa di gunakan yaitu media komik. Komik sendiri belum banyak di manfaatkan sebagai media pembelajaran, dengan adanya gambar-gambar yang di susun dengan warna-warna yang menarik serta teks yang singkat, padat, jelas, komik bisa menjadi salah satu media alternatif yang dapat membantu atlet dalam memahami materi latihan yang di berikan secara cepat.

Dalam penelitian ini, media yang di kembangkan peneliti adalah media komik. Media komik sebagai media yang dapat meningkatkan minat baca para atlet. Selain minat baca, para atlet dapat melakukan latihan mandiri. Dengan adanya media komik di harapkan mampu mingkatkan kualitas serta inovasi dalam latihan. Dari pemaparan di atas, maka dibuatlah kerangka berpikir sebagai berikut:

Gambar 1. Kerangka Berfikir





#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berfikir yang telah di kemukakan, maka kaitannya dengan penelitian ini dapat di rumuskan pertanyaan, sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik teknik dasar sepak bola dari hasil ahli materi dan media?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik teknik dasar sepak bola dilihat dari hasil atlet pemula dan pelatih ?

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Model Pengembangan**

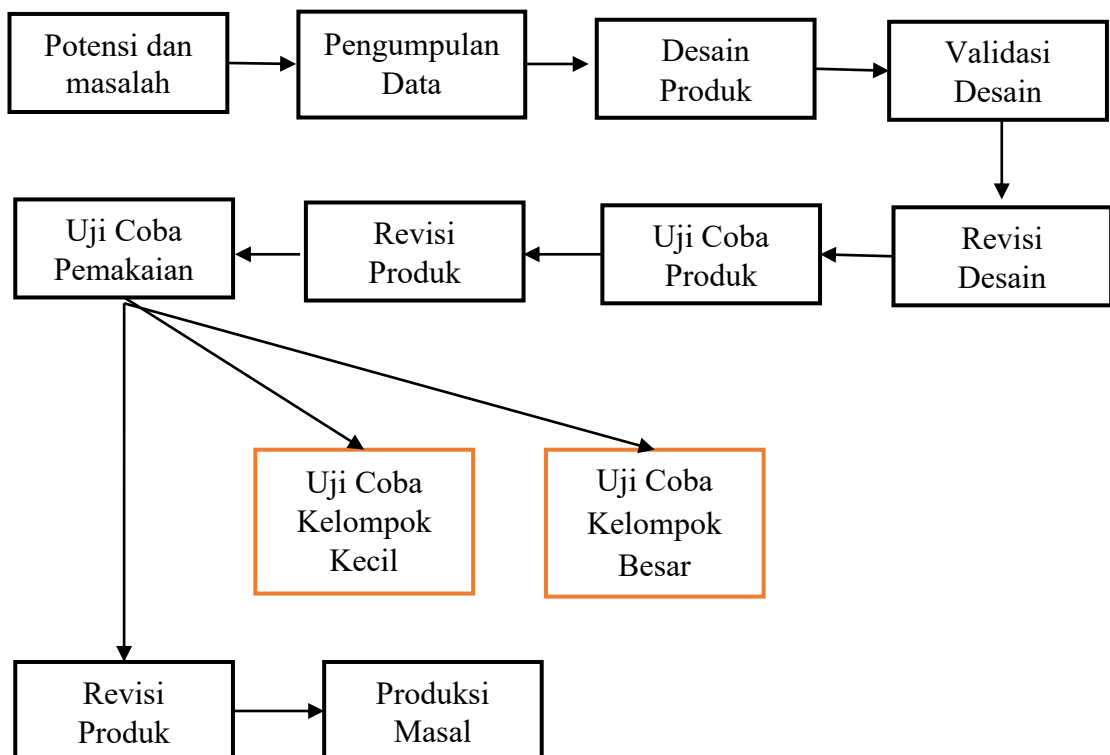
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2015:407) *research and Development* (R&D) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produknya melalui penelitian. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah pengembangan produk atau penyempurnaan produk yang telah ada dan dapat di pertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2013:164).

Pada penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk yang berupa komik yang disusun dengan cerita yang menarik dan mudah dipahami serta dapat membantu memahami materi teknik dasar sepak bola serta memberikan kemudahan dalam mendapatkan sumber media pembelajaran teknik dasar sepak bola. Sehingga dapat meningkatkan minat membaca dan rasa ingin tahu. Peneliti akan melakukan validasi terhadap komik tersebut guna untuk mengetahui kelayakan dari produk komik pengembangan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Validasi produk komik dilakukan oleh ahli materi, ahli media, pelatih dan kemudian di uji coba kepada atlet.

## B. Prosedur Pengembangan

Prosedur yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran mengadaptasi dari Sugiyono. Langkah-langkah pengembangan Menurut sugiyono (2015:409) adalah sebagai berikut: (1) Potensi dan masalah (2) Pengumpulan bahan (3) Desain produk (4) validasi Desain (5) revisi Desain (6) Uji Coba Produk (7) Revisi Produk (8) Uji Pemakaian (9) Revisi Produk (10) Produksi masal.

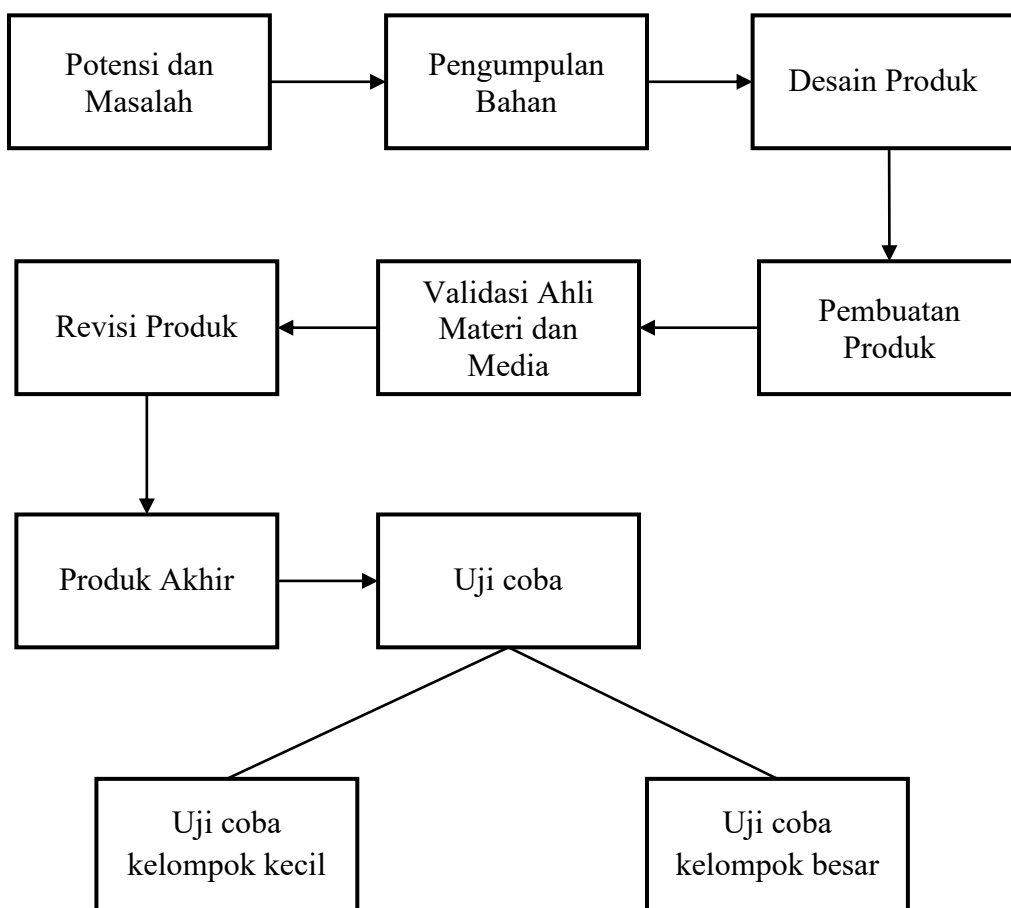
Gambar 2. Langkah-Langkah Penggunaan Metode R&D



(Sumber: Sugiono, 2015:409)

Langkah-langkah penelitian ini dapat di sesuaikan dengan kebutuhan peneliti memungkinkan membatasi penelitian dalam skala yang lebih kecil, termasuk membatasi Langkah-langkah penelitian. Pada penelitian pengembangan model latihan teknik dasar melalui media komik ini menggunakan prosedur penelitian yang di kemukakan Sugiyono. Akan tetapi karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, Langkah-langkah dalam penelitian ini dirubah seperlunya dibatasi menjadi 8 tahapan dengan bagan sebagai berikut:

Gambar 3. Langkah Peneliti Model Latihan Teknik Dasar Sepak bola Media Komik



Berdasarkan model atau Langkah-langkah penelitian pengembangan yang digambarkan diatas maka dapat dijelaskan ke dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah

Pada tahap ini, peneliti mencari dari berbagai macam refrensi melalui berbagai macam narasumber salah satu diantaranya adalah buku teknik dasar sepak bola melalui internet dan berbagai macam media komik. Tujuan dari tahap ini adalah agar pengetahuan materi tentang teknik dasar sepak bola di dapatkan dapat menambah informasi yang dibutuhkan. Dengan adanya informasi yang banyak mampu mengetahui potensi masalah yang ada dan yang terjadi juga. Setelah mendapat informasi yang lebih selanjutnya akan dianalisis oleh peneliti sehingga hasilnya dapat merencanakan pengembangan yang akan dilakukan.

2. Pengumpulan Bahan

Peneliti melakukan pengumpulan bahan dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan cara mencari observasi di berbagai toko buku. Peneliti juga akan melakukan dengan mengumpulkan referensi dari buku-buku.

3. Desain produk

Peneliti merancang produk ini yang pertama adalah membuat naskah komik atau alur jalan cerita komik. Setelah itu baru menggambarkan tokoh-tokoh yang akan berperan dalam cerita komik tersebut. Proses pembuatan ini di sesuaikan bagi berbagai macam kalangan umur agar menarik dan juga mudah di pahami. Dalam proses pengerjaan nya di kerjakan dengan aplikasi pembuatan gambar

salah satu nya dengan *Sketchbook Pro* (aplikasi komputer untuk membuat gambar karya seni), dan lain-lain.

#### 4. Pembuatan Produk

Tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah membuat produk komik. Komik akan dicetak menjadi buku yang nantinya akan diakses melalui internet.

#### 5. Validasi produk

Setelah pembuatan komik selesai maka selanjutnya adalah tahap validasi dari ahli materi dan juga ahli media. Dimana para ahli materi dan ahli media akan menguji atau memberi nilai dari produk komik tersebut apakah materi tentang teknik dasar sepak bola sudah tepat atau belum serta dari ahli media menilai dari gambar, cover, ukuran gambar, dan font sudah bagus maupun belum bagus.

#### 6. Revisi produk

Revisi dilakukan ketika dalam produk yang dikembangkan ditemukan kekurangan maupun kelemahan yang dinilai kelayakan oleh ahli materi dan ahli media sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih baik

#### 7. Produk akhir

Produk akhir dihasilkan setelah melalui beberapa tahap revisi dan dinyatakan layak pada saat validasi ahli tahap kedua.

#### 8. Uji coba produk

Pada tahap uji coba produk akan dilakukan setelah produk mendapatkan penilaian kelayakan dari ahli materi dan ahli media bahwa produk ini sudah siap di ujicoba dilapangan. Dalam uji coba produk dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tujuan di lakukan uji coba ini

adalah agar data yang di dapatkan sebagai dasar menetapkan kualitas produk media komik teknik dasar sepak bola di hasilkan. Data dari uji coba ini di gunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan media komik yang merupakan produk akhir. Dengan dilakukan uji coba ini maka komik yang di hasilkan sudah teruji dan sudah layak di gunakan sebagai sumber belajar.

### **C. Desain Uji Coba Produk**

Penelitian pengembangan ini menggolongkan subyek uji coba menjadi beberapa bagian:

#### **1. Desain Uji Coba**

Penelitian pengembangan desain uji coba sangat diperlukan untuk mengetahui kualitas produk komik yang telah dikembangkan oleh peneliti. Produk komik tersebut diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian produk selanjutnya akan direvisi oleh peneliti.

#### **2. Subyek Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar**

Menurut Sugiyono (2015: 30), snowball sampling adalah teknik pengambilan sumber data dari yang sedikit, lama-lama menjadi besar. Hal ini dilakukan karena jumlah data yang sedikit belum memberikan data yang lengkap, maka mencari orang lain lagi yang dapat digunakan sebagai sumber data. Dengan demikian jumlah sampel menjadi besar.

Subyek uji coba kelompok besar dalam penelitian ini adalah SSB Maguwoharjo Putra. Uji coba tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah uji coba kelompok kecil dengan subyek berjumlah 12 orang yang terdiri 2 pelatih dan 10 atlet yang diambil di klub SSO *Real Madrid*

*Foundation* UNY. Pada tahap kedua uji coba kelompok besar dengan subjek berjumlah 34 orang yang diambil di klub SSB Maguwoharjo Putra dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 15 peserta dan di klub *Akademi Maguwoharjo Football Park* dengan jumlah subjek penelitian 15 peserta.

### **3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### **a. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian merupakan Langkah untuk memperoleh data. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

##### **1) Validasi ahli materi dan ahli media**

Validasi ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang di peroleh dari ahli media dan ahli materi. Validator akan menilai sesuai dengan pedoman lembar validasi. Peneliti akan memberikan arahan mengenai pengisian lembar validasi yang di sediakan oleh peneliti secara lisan dan tertulis. Hasil dari validasi tersebut akan digunakan untuk mengetahui tahapan yang harus dilakukan selanjutnya. Ketika hasil validasi menunjukan kekurangan dalam produk tersebut maka harus di lakukan tahap revisi yang sesuai dengan saran ahli media dan ahli materi.

##### **2) Metode kuisisioner (angket)**

Menurut Sugiono (2015:199) Menjelaskan Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab. Angket/kuisisioner yang diberikan berfungsi sebagai alat ukur



untuk mengetahui produk pengembangan media komik layak atau tidak dijadikan sebagai media pembelajaran.

Pada penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data untuk keperluan uji validasi ahli materi, ahli media, uji respon pelatih dan atlet.

### 3) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperkuat hasil penelitian yang dilakukan. Dokumentasi ini didapat langsung di tempat penelitian berupa foto-foto saat penelitian di tempat yang sudah ditentukan.

#### b. Instrumen penelitian

Data yang terkumpul akan akurat dan sesuai dengan kenyataan jika instrumen yang digunakan peneliti benar, tepat dan valid. Terdapat berbagai macam instrument maka diperlukan pemilihan terhadap instrument yang ada dan diseleksi sesuai dengan R&D. Data merupakan keterengana-keterangan tentang suatu hal, dapat berupa sesuatu yang di ketahui atau yang di anggap atau anggapan, atau suatu fakta yang di gambarkan lewat angka, symbol, kode dan lain-lain. Instrumen penilaian yang digunakan dijabarkan dalam kisi-kisi sebagai berikut:

#### 1) Validasi ahli Materi dan Media

Validasi dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk menunjukan Tingkat kevalidan materi media komik yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrument ahli materi dan ahli meda dalam pengembangan media komik adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Sepak Bola untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Tujuan Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	1	2
		Kesesuaian tujuan dengan materi	2	
2.	Materi Pembelajaran	Kejelasan penyampaian materi	3, 4, 5, 6, 9	6
		Alur pembelajaran	7	
3.	Metode Pembelajaran	Ketepatan pemilihan metode	10, 11	2
4.	Sumber Pembelajaran	Manfaat	12, 13	2
<b>Total</b>				13

(Sumber: Anggita, 2023)

Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Sepak Bola untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Ukuran Bahan	Ukuran bahan	1	2
		Kesesuaian Ukuran margin dan kertas pada bahan ajar	2	
2	Rekayasa Produk	Penggunaan media efektif dan efisien	3, 4	3
		<i>Usable</i> (mudah digunakan)	5	
3	Desain Pembelajaran	Penyajian tujuan pembelajaran	6	5
		Penyajian isi media dengan tujuan pembelajaran	7	
		Ketepatan penggunaan strategi pembelajran dalam buku komik	8	
		Motivasi belajar	9	
		Konstekstual dan aktual	10	
4	Komunikasi visual	Komunikatif	11	8
		Kreatif	12	
		Penyajian gambar menarik	13	
		Kualitas visual	14, 15, 16, 17, 18	
TOTAL				18

(Sumber: Anggita, 2023)

## 2) Instrumen ujicoba respon pelatih dan atlet

Ujicoba respon pelatih dan atlet dilakukan setelah uji coba ahli materi dan ahli media. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon dan kepuasan pelatih terhadap media yang dikembangkan serta respon atlet selaku subjek penelitian dan pengguna media. Angket respon disusun berdasarkan pendapat Levie dan Lentz dalam Arsyad (2019) mengenai fungsi media pembelajaran. Adapun kisi-kisi uji respon pelatih dan siswa dalam pengembangan media komik adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Pengembangan Media Komik Teknik Dasar Sepak Bola untuk Pelatih dan Siswa/Atlet

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Materi	Kemudahan memahami materi	1	1
		Kemenarikan penyajian materi	2	1
		kontekstual	3	1
		Kemudahan membaca kalimat dalam komik	4	1
		Kemudahan memahami cerita	5, 6	2
		Kebermanfaatan materi	7	1
2.	Media	Bentuk dan ukuran ringkas	8	1
		Kemenarikan komik	10, 11	2
		Kejelasan penggunaan huruf	12	1
		Kemudahan dalam penggunaan	13	1
		Kebermanfaatan media	14,15	2
TOTAL				15

(Sumber: Anggita, 2023)

#### 4. Teknik Analisis data

Teknik analisis data penelitian yang pakai adalah Teknik analisis statistic deskriptif dengan mencari rerata. Data yang dianalisis meliputi hasil kelayakan dari ahli materi, media dan hasil dari respon siswa sebagai subjek penelitian. Penskoran angket menggunakan skala likert digunakan untuk mengembangkan instrument yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk, dan produk yang telah dikembangkan atau di ciptakan (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, menggunakan skala likert dengan 5 pilihan jawaban, yaitu tidak baik, kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik. Sebagai berikut:

Tabel 4. Skala Penskoran

<b>Presentase</b>	<b>Skor</b>
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

(Sumber: Widoyoko, 2017)

- a. Menghitung skor rata-rata total setiap komponen dengan rumus sebagai berikut:

$$xi = \frac{\sum x}{n}$$

$xi$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor seluruh aspek

$n$  = Jumlah aspek yang dinilai

- b. Mengubah skor rata-rata setiap komponen menjadi bentuk kualitatif

Mengkonversikan skor menjadi bentuk kualitatif merupakan analisis akhir setelah hasil uji kelayakan telah di dapat, kategorisasi hasil konversi berdasarkan pendoman dari Widoyoko (Widoyoko, 2017: 238). Langkah konversi yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Konversi Data Kuantitatif menjadi Kualitatif

No	Rumus	Perhitungan	Kategori
1.	$X > \bar{x}i + 1,8 \times sbi$	$X > 3,4$	Sangat Baik
2.	$\bar{x}i + 0,6 \times sbi < X \leq \bar{x}i + 1,8 \times sbi$	$2,8 < X \leq 3,4$	Baik
3.	$\bar{x}i + 0,6 \times sbi < X \leq \bar{x}i + 0,6 \times sbi$	$2,2 < X \leq 2,8$	Cukup Baik
4.	$\bar{x}i + 1,8 \times sbi < X \leq \bar{x}i + 0,6 \times sbi$	$X \leq 2,2$	Kurang Baik
5.	$X > \bar{x}i - 1,8 \times sbi$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang Baik

(sumber: Widoyoko, 2017: 238)

Keterangan:

$\bar{x}i$  (rata-rata ideal) =  $1/2$  (skor maksimal – skor minimal)

$sbi$  (simpangan baku ideal) =  $1/6$  (skor maksimal – skor minimal)

$X$  = Skor empiris (skor yang dicapai)

Sesuai dengan perhitungan diatas, maka didapatkan pedoman untuk mengetahui kategori kelayakan media yang telah dikembangkan pada setiap aspek. Media Komik Teknik Dasar Sepak Bola yang dikembangkan dikatakan layak apabila hasil dari uji kelayakan ahli media, ahli materi dan siswa memperoleh nilai minimal 3,4 dalam kategori “baik” dan “sangat baik” pada setiap aspek.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil pengembangan produk awal pada penelitian dan pengembangan ini berupa komik edukatif teknik dasar sepak bola sebagai media pembelajaran. Penelitian ini berdasarkan tujuh tahap pengembangan model Sugiyono. Hal tersebut dijabarkan sebagai berikut :

##### **1. Tahap Perencanaan**

Hasil Observasi dari 5 toko buku yang ada di Sleman, dari 5 toko buku tersebut belum ada yang membahas tentang media komik teknik dasar sepak bola. Toko-toko tersebut lebih banyak menjual buku tentang Sejarah sepak bola, profil para pemain, dan buku-buku tentang sepak bola dari pandangan supporter sepak bola.

Tabel 6. Hasil Observasi Media Buku Sepakbola Toko Buku Sleman

No	Nama Toko Buku	Keterangan
1.	Toko buku togamas	Tidak ada
2.	Gramedia Jogja Pakuwon Mall	Tidak ada
3.	Mizan store yogyakarta	Tidak ada
4.	Toko buku sosial agency	Tidak ada
5.	Periplus pakuwon mall	Tidak ada

Perencanaan dalam penelitian ini, penelitian mencari buku sebagai refrensi dan penelitian yang relevan sebagai sumber penelitian. Dari hasil observasi, ditentukan beberapa hal sebagai berikut :



- a. Hasil observasi menyatakan bahwa kurangnya referensi mengenai teknik dasar sepak bola.
- b. hasil observasi menyatakan bahwa atlet pemula merasa bingung dengan pemahaman teknik dasar sepak bola hanya dengan media tulis.
- c. Perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu dalam memahami teknik dasar sepak bola yang menarik

Selain itu, Langkah cukup penting dalam perencanaan adalah membuat instrument penelitian. Instrument penilaian pada media komik edukatif teknik dasar sepak bola ini meliputi, 1) Instrument Validasi ahli materi, 2) Instrumen validasi ahli media, 3) instrument uji respon pelatih, 4) instrument uji respon siswa.

## **2. Pengembangan Produk Awal**

Tahap pengembangan bentuk produk awal dilakukan setelah tahap perencanaan. Tahap ini berupa tahap mendesain komik teknik dasar sepak bola yang akan di kembangkan. Program yang digunakan dalam mendesain produk ini adalah program photoshop CC 2020, sedangkan untuk program yang digunakan untuk mendesain produk comic book adalah snectbook pro. Adapun tahap dalam pengembangan media komik teknik dasar sepak bola ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan alur cerita yang akan di kembangkan dalam komik teknik dasar sepak bola.
- b. Mengumpulkan bahan-bahan materi yang akan di gunakan didalam cerita komik bail dari segi gambar perkenaan kaki dengan bola, penelitian tentang teknik dasar sepak bola, maupun mencari di internet, dan lain-lain.
- c. Pembuatan script, yang berfungsi untuk memberikan uraian tertulis serta situasi yang ingin digambarkan.

Setelah semua tahap pengembangan awal, berikut adalah pembuatan komik secara menyeluruh dimulai dari halaman 1-94 serta pembuatan sampul depan dan sampul belakang.

### **3. Validasi Produk**

Tahap validasi produk ini divalidasi oleh ahli di bidangnya, yaitu terdiri dari ahli materi dan juga ahli media. Proses validasi dilaksanakan melalui beberapa tahap hingga produk komik dapat dikatakan layak baik segi materi maupun media sebelum nanti dapat diuji cobakan di lapangan. Validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or dosen Sepak bola Program studi Pendidikan kepelatihan olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan UNY. Validasi media dilakukan oleh bapak Dr. Raden Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn., dosen Desain grafis di program studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa, Seni dan Budaya UNY.

#### **a. Uji/Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi merupakan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi yang termuat dalam komik teknik dasar sepak bola. Validasi materi

komik teknik dasar sepak bola melalui 2 tahap validasi materi sampai materi dinyatakan layak di ujicobakan di lapangan.

#### 1) Validasi materi tahap 1

Validasi materi dilakukan pada 1 November 2024. Hasil validasi tahap pertama di sajikan dalam table berikut :

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian	Rata-rata	Kriteria
Tujuan pembelajaran	1	1	1	Sangat kurang baik
	2	1		
Materi Pembelajaran	3	2	2,4	Cukup baik
	4	2		
	5	2		
	6	2		
	7	3		
	8	3		
	9	3		
Metode pembelajaran	10	2	2	Kurang baik
	11	2		
Sumber pembelajaran	12	2	2	Kurang baik
	13	2		
Jumlah skor		27		
Jumlah rata-rata seluruh skor			2,0	Kurang baik

Hasil Validasi materi pertama oleh ahli materi untuk media komik teknik dasar sepakbola ini mendapatkan validitas dan kualitas yang “kurang baik” dengan skor rata-rata 2,0. Komentar dan saran yang di berikan oleh ahli materi pada validasi pertama, yaitu:

- a) Gambar teknik dasar dalam komik harus sesuai dengan materi teknik dasar yang sebenarnya seperti perkenaan kaki dengan bola.
- b) Posisi teknik perlu ada tanda khusus

Pada tahap validasi pertama diperoleh hasil dengan kesimpulan “layak di ujicobakan dengan revisi sesuai saran”. Setelah itu, dilakukan perbaikan pada komik sesuai saran yang di berikan oleh ahli materi.

## 2) Validasi Materi tahap II

Berdasarkan komentar/ saran ahli dari materi tahap kedua, materi diperbaiki dan dilakukan validasi materi tahap kedua pada tanggal 7 November 2024. Hasil dari validasi tahap kedua disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

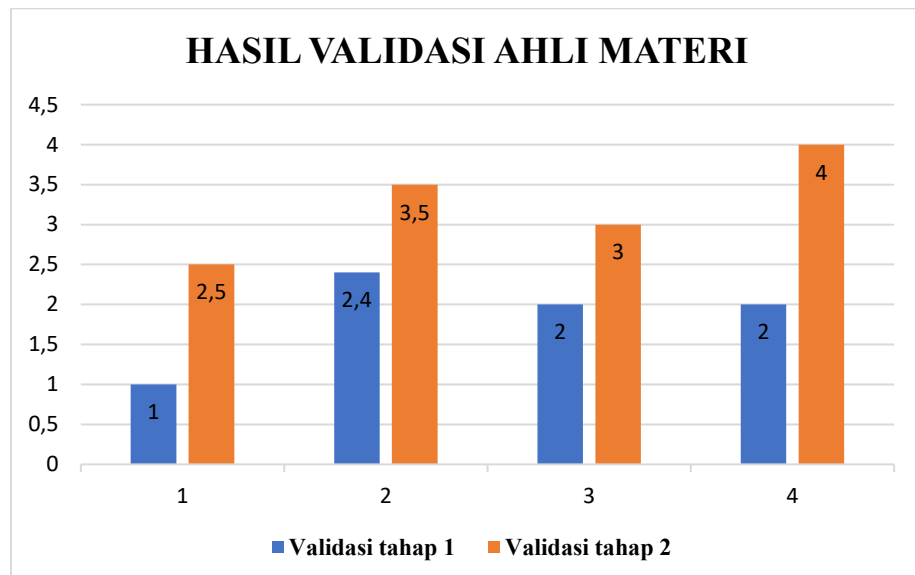
Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian	Rata-rata	Kriteria
Tujuan pembelajaran	1	2	2,5	Cukup baik
	2	3		
Materi Pembelajaran	3	3	3,6	Sangat baik
	4	4		
	5	3		
	6	4		
	7	3		
	8	4		
	9	4		
Metode pembelajaran	10	3	3	Baik
	11	3		
Sumber pembelajaran	12	4	4	Sangat baik
	13	4		
Jumlah skor		44		
Jumlah rata-rata seluruh skor			3,3	Baik

Hasil validasi materi tahap kedua adalah 44 dengan rata-rata 3,3. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif. Pada uji coba kedua ini, media yang dikembangkan tidak mendapat komentar, saran apapun dari ahli materi. Ahli materi menyimpulkan bahwa materi

dinyatakan “Layak di ujicobakan tanpa revisi”. Dengan hasil tersebut, tahap selanjutnya dilakukan uji ahli media.

Uji validasi materi telah dilakukan sebanyak dua kali sehingga memperoleh hasil yang berbeda dan terus meningkat yang ditujukan dengan adanya peningkatan skor yang diperoleh yaitu 2,0 menjadi 3,3 atau ada peningkatan sebesar 1,3. Berikut ringkasan dalam bentuk diagram hasil validasi materi.

Tabel 9. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi



#### b. Uji/Validasi Ahli Media

Validasi ahli media merupakan penilaian yang dilakukan oleh ahli media komik teknik dasar sepak bola. Ahli media/validator merupakan dosen yang mengetahui tentang media pembelajaran di program studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa, Seni dan Budaya UNY yakni, Bapak Drs. Raden Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn. Media pembelajaran

komik teknik dasar sepak bola melalui dua tahap validasi media sampai dinyatakan layak untuk diujicobakan.

1) Uji/Validasi ahli media tahap I

Validasi pertama dilakukan pada 1 November 2024. Hasil validasi tahap pertama disajikan dalam table berikut:

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian	Rata-rata	Kriteria
Ukuran bahan ajar	1	5	5	Sangat baik
	2	5		
Rekayasa produk	3	4	4	Sangat baik
	4	4		
	5	4		
Desain Pembelajaran	6	3	4,2	Sangat baik
	7	4		
	8	4		
	9	5		
	10	5		
Komunikasi visual	11	3	4,3	Sangat baik
	12	4		
	13	5		
	14	5		
	15	5		
	16	4		
	17	5		
	18	4		
Jumlah skor		83	4,6	Sangat baik
Jumlah rata-rata seluruh skor				

Hasil Validasi materi pertama oleh ahli media untuk media komik teknik dasar sepak bola ini mendapatkan validitas dan kualitas yang “Sangat Baik” dengan skor rata-rata. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media pada validasi pertama, yaitu:

- a) Gambar pada cover buku di ubah agar lebih menarik.

- b) Judul pada cover buku komik di perbesar dan di letakan pada bagian atas ilustrasi tokoh.
- c) Setiap halaman bab di letakan pada halaman ganjil.
- d) Tambahan halaman untuk tujuan komik, pentujuk penggunaan komik, serta pengantar sebelum masuk ke cerita komik.
- e) Pada setiap objek bola di kasih tanda arah datang bola untuk menambahkan kesan nyata dalam gambar.
- f) Kontraskan objek utama dengan background supaya objek utama tidak menimbulkan kesamaan dengan background gambar.
- g) Pada objek utama pada bab ditambahkan outline agar objek utama tampil dominan.
- h) Tambahkan biodata/profil penulis di halaman akhir komik.

Pada tahap validasi pertama diperoleh hasil dengan kesimpulan “layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran”. Setelah itu, dilakukan perbaikan pada komik sesuai saran yang di berikan oleh ahli media.

## 2) Validasi Media Tahap II

Berdasarkan komentar/ saran dari ahli media tahap kedua, materi perbaikan diperbaiki dan dilakukan validasi media tahap kedua pada tanggal 7 November 2024. Hasil dari validasi tahap kedua disajikan dalam table berikut:

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian	Rata-rata	Kriteria
Ukuran bahan ajar	1	5	4,5	Sangat baik
	2	4		
Rekayasa produk	3	5	5	Sangat baik
	4	5		
	5	5		
Desain Pembelajaran	6	4	4,4	Sangat baik
	7	4		
	8	4		
	9	5		
	10	5		
Komunikasi visual	11	5	4,6	Sangat baik
	12	5		
	13	4		
	14	4		
	15	4		
	16	5		
	17	5		
	18	5		
Jumlah skor		83	4,6	Sangat baik
Jumlah rata-rata seluruh skor				

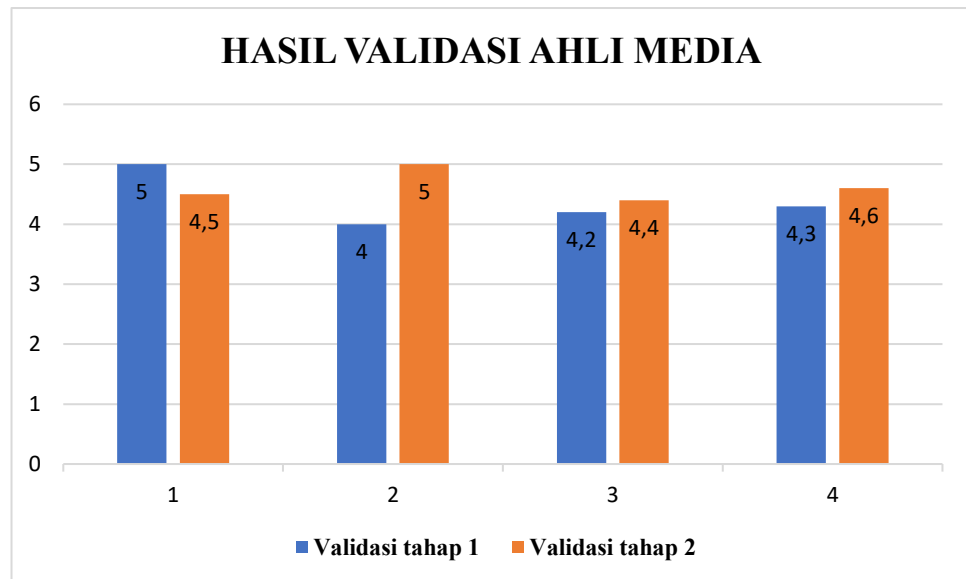
Hasil validasi media tahap kedua adalah 83 dengan rata-rata 4,6.

Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, media yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil tersebut, Ahli media menyimpulkan bahwa media dinyatakan “Layak di ujicobakan tanpa revisi”.

Uji validasi media telah dilakukan sebanyak dua kali sehingga memperoleh hasil yang sama yaitu 4,6. Berikut ringkasan dalam bentuk diagram hasil validasi media.



Tabel 12. Grafik Hasil Validasi Ahli Media



#### 4. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran yang telah diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Revisi dilakukan sebanyak satu kali yaitu saran yang diberikan dari ahli materi dan ahli media.

##### a. Revisi Produk Berdasarkan Ahli Materi

Hasil presentase skor validasi pertama adalah 27 dengan rata-rata 2,0 dikategorikan “kurang baik”. Menurut ahli materi pada tahap validasi ini model media komik teknik dasar sepak bola mengalami revisi pada :

- 1) Pada bagian 2 *passing*, gambar teknik dasar *passing* harus sesuai dengan teknik *passing* secara nyata dari Gerakan awal hingga perkenaan bola dengan kaki.
- 2) Pada bagian 3 *shooting*, gambar teknik dasar *shooting* harus sesuai dengan teknik *shooting* secara nyata dari Gerakan awal hingga perkenaan bola dengan kaki.

- 3) Pada bagian 4 *control*, gambar teknik dasar *control* harus sesuai dengan teknik *Control* secara nyata dari Gerakan awal hingga perkenaan bola dengan kaki.

Untuk memberikan penjelasan yang lebih lengkap dan mendetail mengenai hal ini, dapat dilihat pada gambar revisi yang disajikan sebagai berikut:

- 1) Bagian 2 *passing*, gambar teknik dasar *passing* harus sesuai dengan teknik *passing* secara nyata dari Gerakan awal, narasi hingga perkenaan bola dengan kaki.

Gambar 4. Revisi Teknik *Passing* 1



The diagram illustrates the sequence of a passing game (Passean) in football, showing the flow from possession to passing and back to possession.

**Sequence of Events:**

- 1. POSSESI BOLA** (Possession of the ball)
- 2. PASSEAN** (Passing)
- 3. POSSESI BOLA** (Possession of the ball)
- 4. PASSEAN** (Passing)
- 5. POSSESI BOLA** (Possession of the ball)

**Key Concepts:**

- POSSESI BOLA** (Possession of the ball)
- PASSEAN** (Passing)
- POSSESI BOLA** (Possession of the ball)
- PASSEAN** (Passing)
- POSSESI BOLA** (Possession of the ball)

**Flowchart Description:**

The flowchart shows the sequence of a passing game (Passean) in football. It starts with a player in possession of the ball (Possepsi Bola). The player then passes the ball to a teammate (Passean). The teammate then has possession of the ball (Possepsi Bola). This cycle repeats, showing the flow of the game. The diagram is divided into five main sections, each representing a different stage of the game. The first section shows a player in possession of the ball. The second section shows the player passing the ball to a teammate. The third section shows the teammate in possession of the ball. The fourth section shows the teammate passing the ball back to the first player. The fifth section shows the first player in possession of the ball again. The diagram uses arrows to indicate the flow of the game and text boxes to describe the actions.

**Sebelum Revisi**

1. POSISI KAKI YANG AKAN DIUNCAKAN AGAR MELINDAI DARI BOLA. TERNYAT LUNGK KAKI SEDIKIT MENGGAYAT KEKANG.

2. POSISI KAKI YANG AKAN DIUNCAKAN AGAR MELINDAI DARI BOLA. TERNYAT LUNGK KAKI SEDIKIT MENGGAYAT KEKANG.

3. POSISI KAKI YANG AKAN DIUNCAKAN AGAR MELINDAI DARI BOLA. TERNYAT LUNGK KAKI SEDIKIT MENGGAYAT KEKANG.

4. POSISI KAKI YANG AKAN DIUNCAKAN AGAR MELINDAI DARI BOLA. TERNYAT LUNGK KAKI SEDIKIT MENGGAYAT KEKANG.

5. POSISI KAKI YANG AKAN DIUNCAKAN AGAR MELINDAI DARI BOLA. TERNYAT LUNGK KAKI SEDIKIT MENGGAYAT KEKANG.

**Sesudah Revisi**

1. POSISI KAKI YANG AKAN DIUNCAKAN AGAR MELINDAI DARI BOLA. TERNYAT LUNGK KAKI SEDIKIT MENGGAYAT KEKANG.

2. POSISI KAKI YANG AKAN DIUNCAKAN AGAR MELINDAI DARI BOLA. TERNYAT LUNGK KAKI SEDIKIT MENGGAYAT KEKANG.

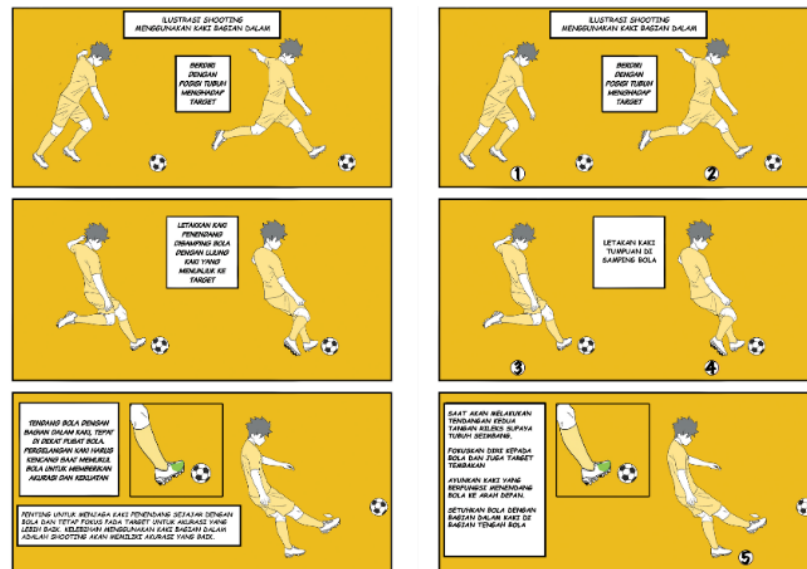
3. POSISI KAKI YANG AKAN DIUNCAKAN AGAR MELINDAI DARI BOLA. TERNYAT LUNGK KAKI SEDIKIT MENGGAYAT KEKANG.

4. POSISI KAKI YANG AKAN DIUNCAKAN AGAR MELINDAI DARI BOLA. TERNYAT LUNGK KAKI SEDIKIT MENGGAYAT KEKANG.

5. POSISI KAKI YANG AKAN DIUNCAKAN AGAR MELINDAI DARI BOLA. TERNYAT LUNGK KAKI SEDIKIT MENGGAYAT KEKANG.

- 2) Bagian 3 *shooting*, gambar teknik dasar *Shooting* harus sesuai dengan teknik *shooting* secara nyata dari Gerakan awal, narasi hingga perkenaan bola dengan kaki.

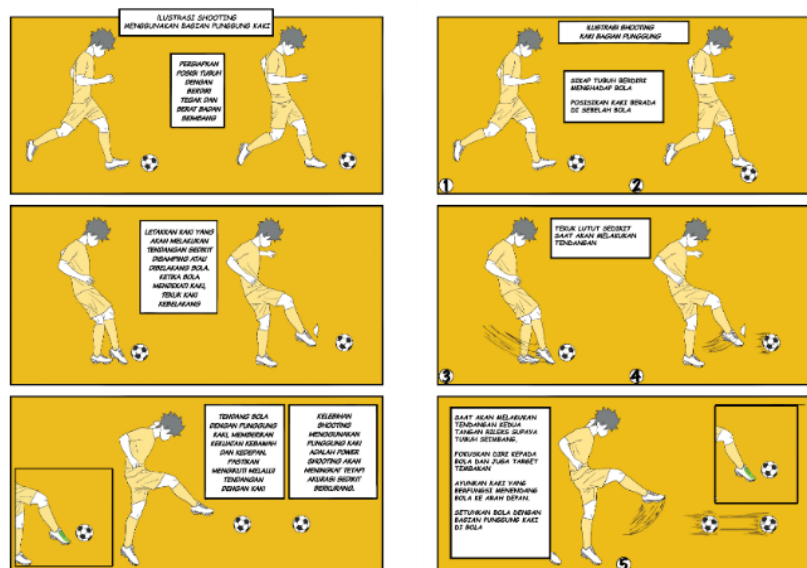
Gambar 8. Revisi Teknik *Shooting* 1



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

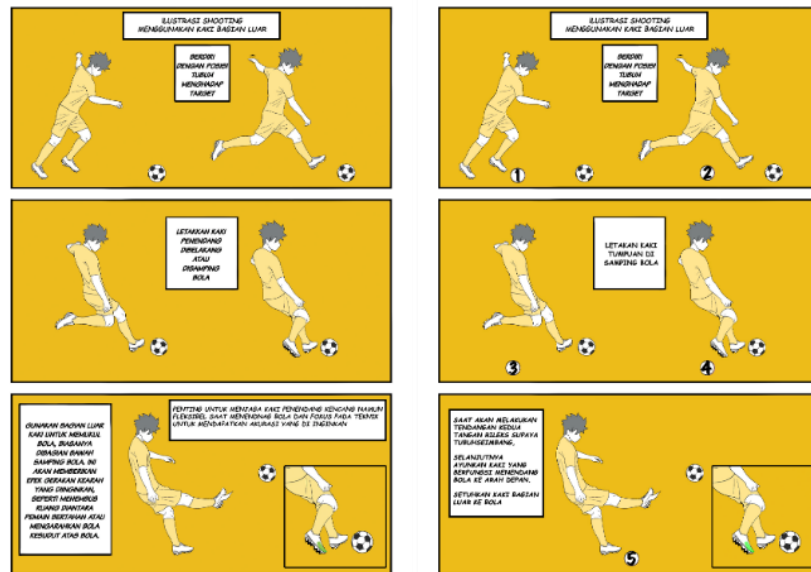
Gambar 7. Revisi Teknik *Shooting* 2



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

Gambar 9. Revisi Teknik *Shooting* 3



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

- 3) Bagian 3 *control*, gambar teknik dasar *control* harus sesuai dengan teknik *control* secara nyata dari Gerakan awal, narasi hingga perkenaan bola dengan kaki.

Gambar 10. Revisi Teknik *Control* 1



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

Gambar 11. Revisi Teknik *Control 2*



b. Revisi produk berdasarkan ahli media

Hasil presentase rata-rata skor validasi pertama mendapatkan , menurut ahli media pada tahap validasi ini, model media komik teknik dasar sepak bola mengalami revisi pada:

- 1) Pada bagian cover, judul komik diperbesar dan judul buku diletakan diatas ilustrasi utama serta di tambahkan background lapangan agar warna menarik.
- 2) Penambahan halaman di bagian depan yang terdiri dari tujuan komik, tata cara penggunaan, dan pengantar.
- 3) Setiap cover bagian, objek tokoh utama diberikan outline agar lebih jelas serta di letakan pada halaman ganjil

- 4) Memberikan penomoran pada setiap bagian gerakan teknik dasar sepak bola
- 5) Tambahkan biodata penulis di bagian halaman buku.

Untuk memberikan penjelasan yang lebih lengkap dan mendetail mengenai hal ini, dapat dilihat pada gambar revisi yang disajikan sebagai berikut:

- 1) Pada bagian cover, judul komik diperbesar dan judul buku diletakan diatas ilustrasi utama serta di tambahkan background lapangan agar warna menarik.

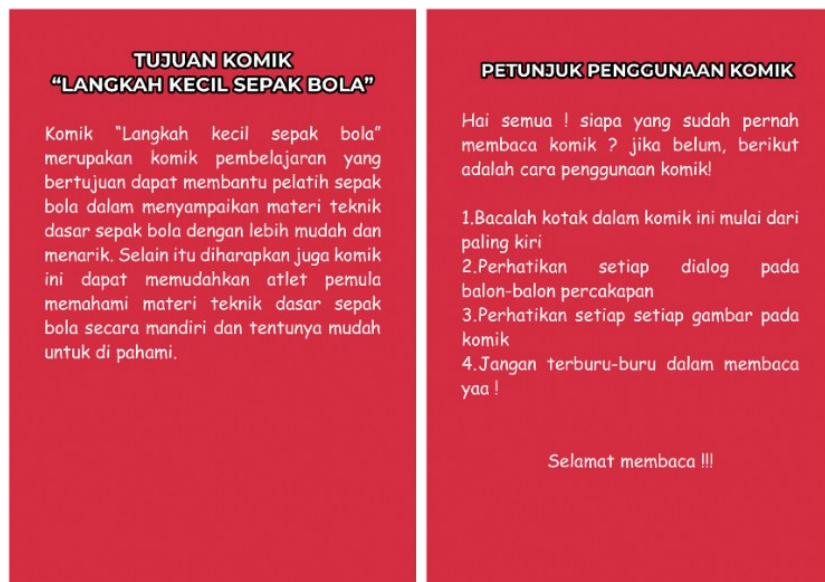
Gambar 12. Revisi Cover





- 2) Penambahan halaman di bagian depan yang terdiri dari tujuan komik, tata cara penggunaan, dan pengantar.

Gambar 14. Penambahan Halaman 1



Gambar 13. Penambahan Halaman 2





- 3) Setiap cover bagian, objek tokoh utama diberikan outline agar lebih jelas serta di letakan pada halaman ganjil

Gambar 15. Revisi Cover Bagian 1



Gambar 16. Revisi Cover Bagian 2



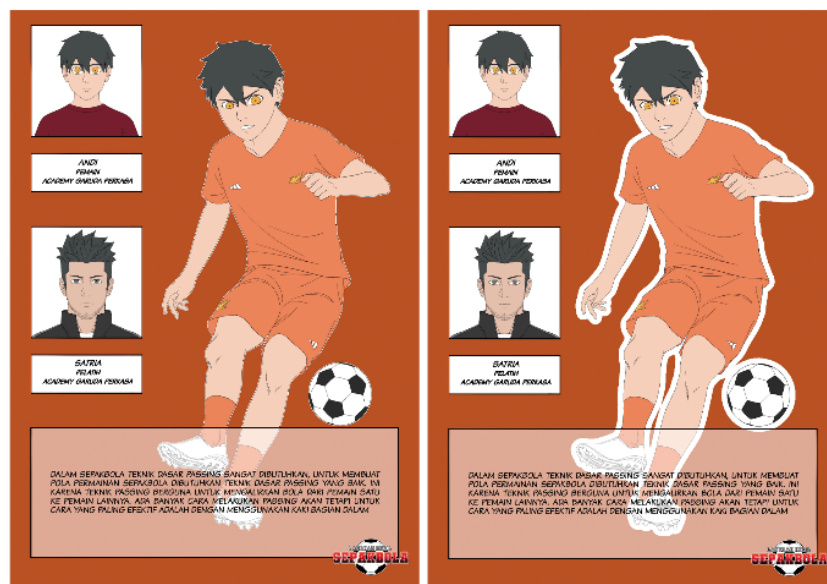
Gambar 18. Revisi Cover Bagian 3



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

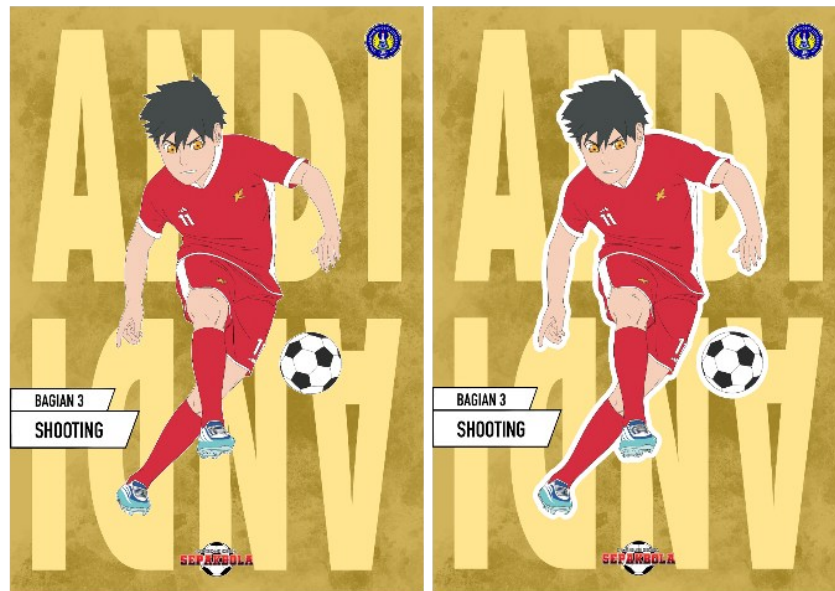
Gambar 17. Revisi Cover Bagian 4



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

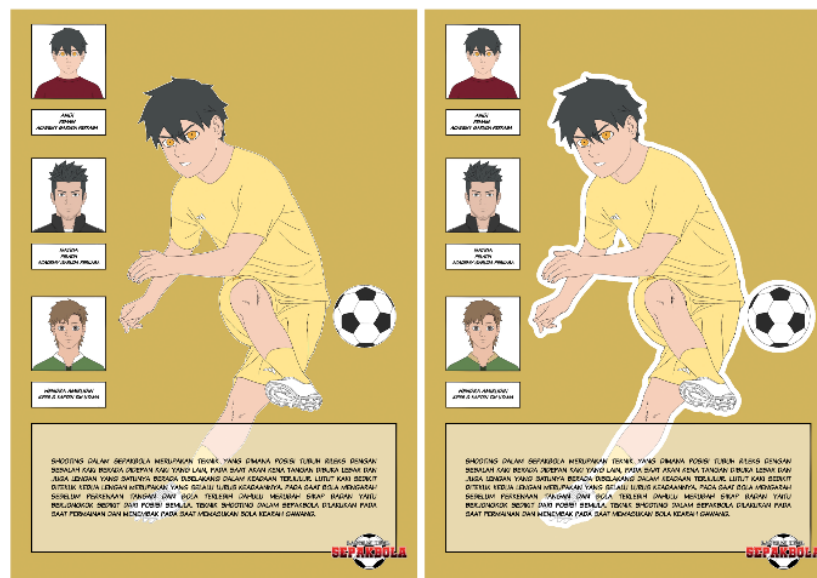
Gambar 19. Revisi Cover Bagian 5



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

Gambar 20. Revisi Cover Bagian 6



Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

Gambar 21. Revisi Cover Bagian 7



Gambar 22. Revisi Cover Bagian 8





Gambar 19. Revisi Cover Bagian 9



Gambar 20. Revisi Cover Bagian 10



Gambar 21. Revisi *Cover* Bagian 11

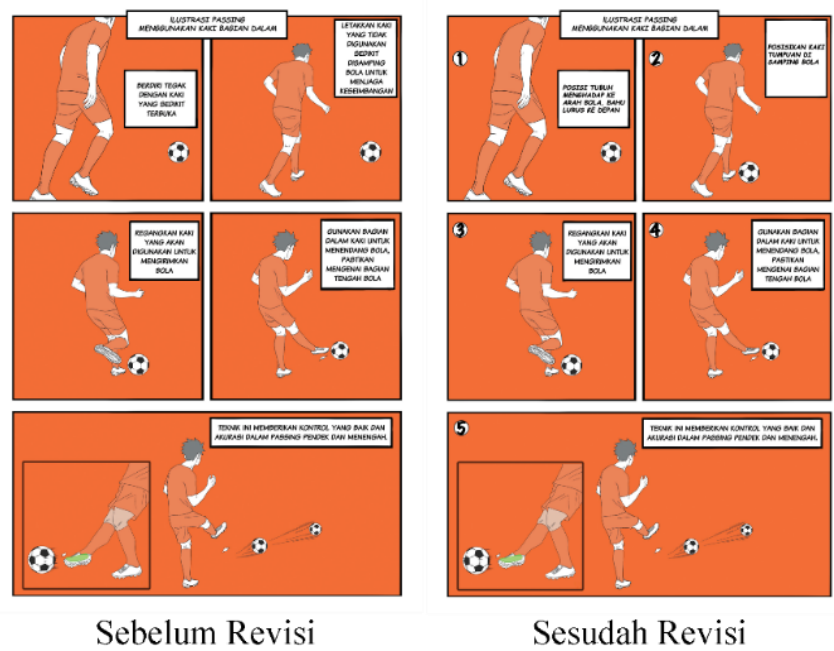


Gambar 22. Revisi *Cover* Bagian 12

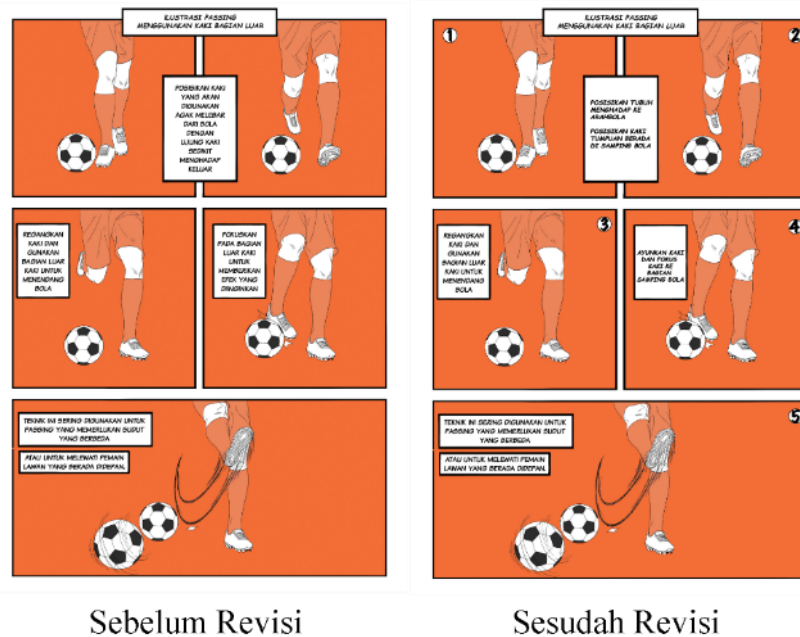


- 4) Memberikan penomoran pada setiap bagian gerakan teknik dasar sepak bola

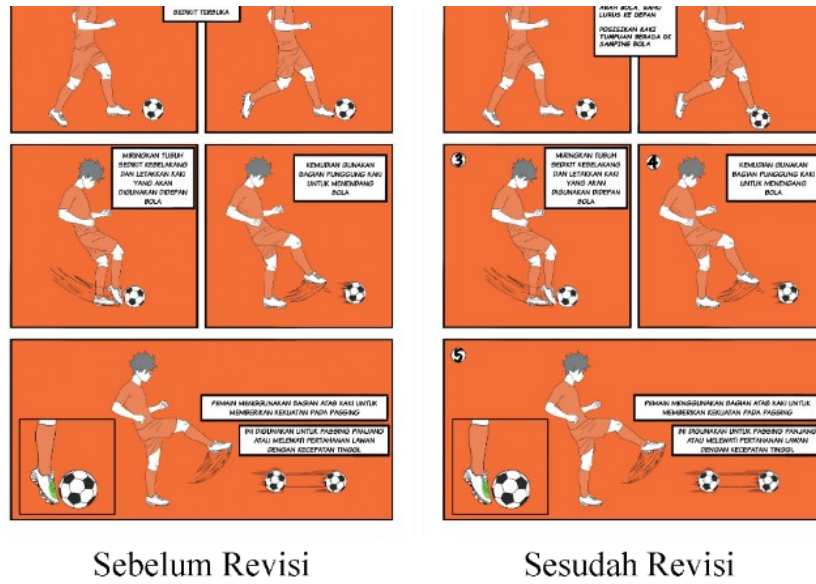
Gambar 23. Revisi Penomoran 1



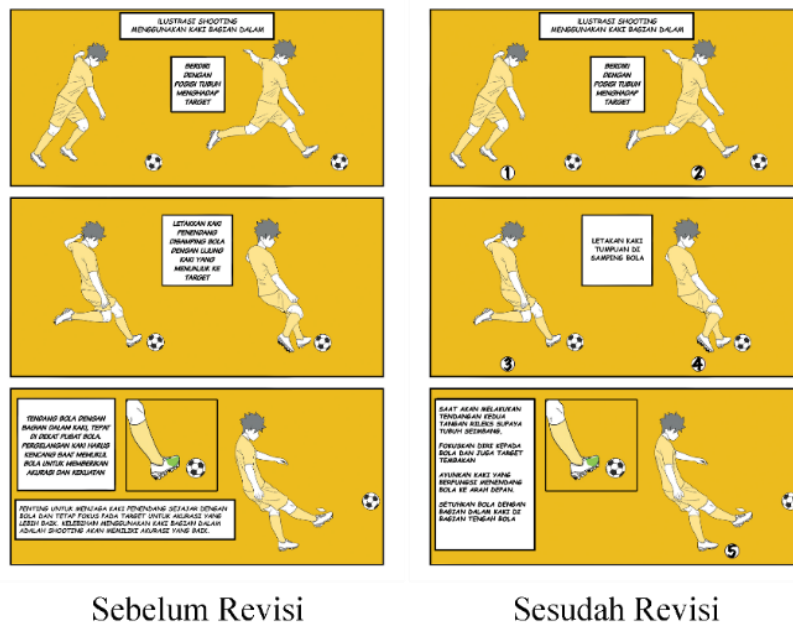
Gambar 24. Revisi Penomoran 2



Gambar 26. Revisi Penomoran 3

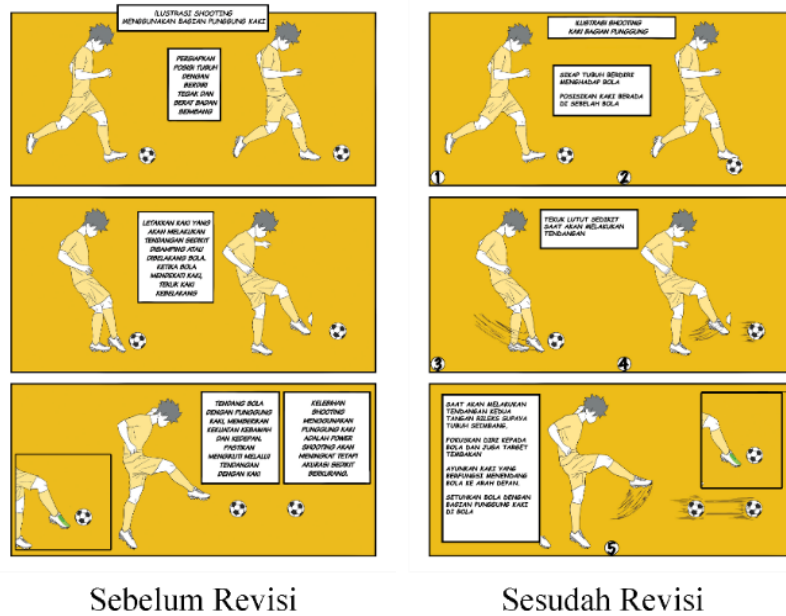


Gambar 25. Revisi Penomoran 4

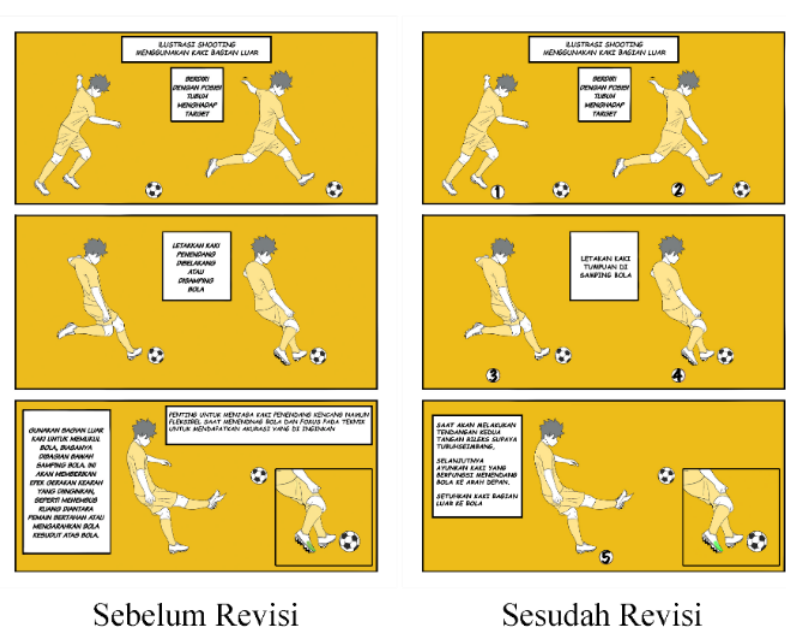




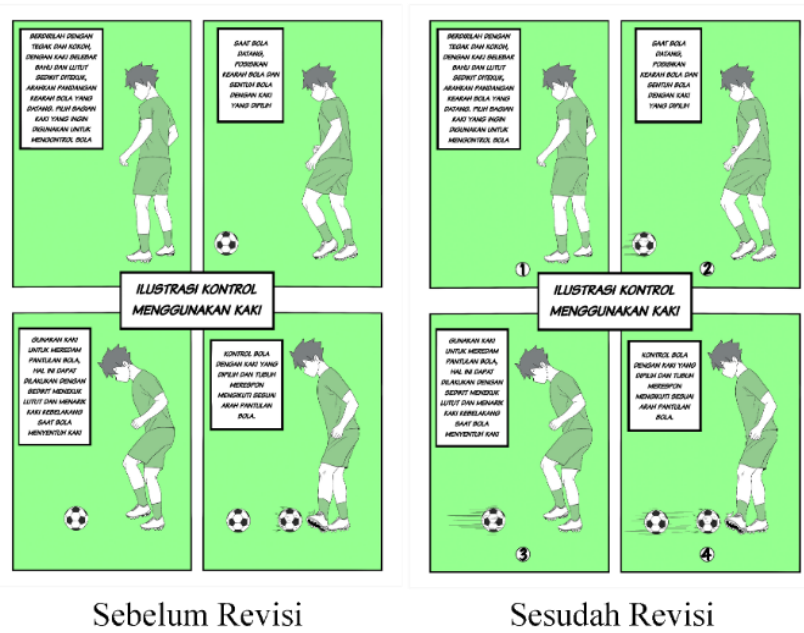
Gambar 28. Revisi Penomoran 5



Gambar 27. Revisi Penomoran 6



Gambar 30. Revisi Penomoran 7



Gambar 29. Revisi Penomoran 8



- 5) Penambahkan biodata penulis di bagian halaman buku.

Gambar 31. Penambahan Biodata



## B. Uji Coba Produk

### 1. Uji coba Kelompok Kecil

Uji coba dilakukan kepada 2 pelatih dan 10 atlet kelompok Umur 10 tahun tim *Real Madrid Foundation* UNY. Pengambilan data dilaksanakan di lapangan terpadu FIKK UNY pada tanggal 28 November dan 1 desember 2024. Tujuan dari Uji Coba kelompok kecil adalah untuk memperoleh respon awal dari pelatih dan atlet terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil Respon pelatih pada uji coba kelompok kecil disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 13. Hasil Respon Pelatih Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Jumlah skor	Rata-rata	Kategori
1.	Materi	66	4,7	Sangat baik
2.	Media	78	4,9	Sangat baik
Jumlah skor		144		
Rerata skor total			4,8	Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas, uji respon pelatih pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 144 dari 150 dengan rata-rata 4,8. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, media latihan teknik dasar sepak bola melalui buku komik termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Pada uji coba kelompok kecil, pelatih juga memberikan komentar atau saran untuk media latihan komik teknik dasar sepak bola. Komentar atau saran yang diberikan oleh pelatih dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Media yang di pakai dalam pembelajaran sudah bagus
- 2) Dapat memberi motivasi kepada siswa untuk mempelajari materi teknik dasar sepak bola

Respon oleh siswa dilakukan oleh 10 atlet/siswa kelompok umur 11 tahun. Uji respon dilakukan di lapangan terpadu FIKK UNY. Uji coba di awali dengan memberikan apersepsi, dilanjutkan dengan demonstrasi untuk menjelaskan penggunaan media komik, setelah itu komik dibagikan kepada atlet/siswa diminta membawa pulang untuk dibaca secara mandiri dirumah. Pada latihan

selanjutnya atlet diminta mengisi angket penilaian dengan cara individu untuk mendapatkan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil respon atlet/siswa pada uji coba kelompok kecil disajikan dalam table berikut:

Tabel 14. Hasil Respon Atlet/Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Jumlah skor	Rata-rata	Kategori
1.	Materi	321	4,5	Sangat baik
2.	Media	362	4,5	Sangat baik
Jumlah skor		683		
Rerata skor total			4,5	Sangat baik

Berdasarkan pada tabel diatas, respon siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 683 dari 750 dengan rata-rata 4,5. Berdasarkan hasil tersebut, apabila dikonversikan dari data kuantitatif ke data kualitatif menurut pedoman termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Pada uji coba kelompok kecil, pelatih juga memberikan komentar atau saran untuk media latihan komik teknik dasar sepak bola. Komentar atau saran yang diberikan oleh pelatih dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Komiknya menarik dan bagus
- 2) Cerita dalam komik menarik
- 3) Gambar dalam komik bagus

Hasil respon dari pelatih dan respon dari atlet/siswa, serta saran dan komentar yang didapatkan, dapat di simpulkan bahwa komik teknik dasar sepak bola sudah sangat baik dan dapat diuji cobakan ke tahap berikutnya.

## 2. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan setelah uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 12- 22 Desember 2024 . Data yang dikumpulkan dari uji coba kelompok besar adalah respon pelatih dan respon siswa. Subjek dari tahap ini adalah 4 pelatih kelompok umur 11 tahun dan atlet dari dua Sekolah Sepak Bola yakni SSB Maguwoharjo Putra dan Maguwoharjo Football Park.

Data respon guru dibutuhkan untuk mengetahui respon guru terhadap media latihan teknik dasar sepak bola melalui buku komik. Hasil Respon pelatih pada uji coba kelompok besar disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 15. Hasil Respon Pelatih Pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek	Jumlah skor	Rata-rata	Kategori
1.	Materi	120	4,3	Sangat baik
2.	Media	145	4,5	Sangat baik
Jumlah skor		265		
Rerata skor total			4,4	Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas, uji respon pelatih pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 265 dari 300 dengan rata-rata 4,4. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, media latihan teknik dasar sepak bola melalui buku komik termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Pada uji coba kelompok besar, pelatih juga memberikan komentar atau saran untuk media latihan komik teknik dasar sepak bola. Komentar atau saran yang diberikan oleh pelatih dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Desain pada komik sudah bagus, ilustrasi menarik minat siswa.
- 2) Media sudah sangat unik dan menarik karena dibuat dalam bentuk komik.

Hal tersebut dapat meningkatkan minat baca siswa terhadap materi teknik dasar sepak bola.

- 3) Membantu dalam menjelaskan teknik dasar kepada siswa.

Respon oleh siswa dilakukan oleh 30 atlet pemula yang terdiri dari 15 atlet SSB Maguwoharjo Putra dan 15 atlet Maguwoharjo Football Park. Respon oleh siswa dilakukan di lapangan sepak bola sembego dan lapangan sepak bola maguwoharjo *football park*. Uji coba diawali dengan memberikan apersepsi, dilanjutkan dengan demonstrasi untuk menjelaskan penggunaan media komik, setelah itu komik dibagikan kepada atlet/siswa diminta membawa pulang untuk dibaca secara mandiri di rumah. Pada latihan selanjutnya atlet diminta mengisi angket penilaian dengan cara individu untuk mendapatkan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil respon atlet/siswa pada uji coba kelompok besar disajikan dalam table berikut:

Tabel 16. Hasil Respon Atlet/Siswa Pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek	Jumlah skor	Rata-rata	Kategori
1.	Materi	949	4,5	Sangat baik
2.	Media	1098	4,6	Sangat baik
Jumlah skor		2.038		
Rerata skor total			4,6	Sangat baik

Berdasarkan pada tabel diatas, respon siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 2.038 dari 2.250 dengan rata-rata 4,6. Berdasarkan hasil tersebut, apabila dikonversikan dari data kuantitatif ke data kualitatif menurut pedoman termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Selain memberikan respon secara kuantitatif siswa juga memberikan komentar/saran secara kualitatif. Komentar dan saran dari siswa dalam uji coba kelompok besar adalah sebagai berikut:

- 1) Materi dalam komik mudah dipahami karena berupa gambar
- 2) Gambar dalam komik bagus
- 3) Kata-kata dalam komik mudah di pahami

Hasil respon dari pelatih dan respon dari atlet/siswa, serta saran dan komentar yang didapatkan, dapat di simpulkan bahwa komik teknik dasar sepak bola sudah sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.



### **C. Pembahasan Produk Akhir**

Hasil pengembangan media komik teknik dasar sepak bola akan dibahas di bab pada sub bab ini. Bab ini menjelaskan mengenai hasil analisis data kelayakan dan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Berikut hasil analisis data yang diperoleh dalam proses penelitian pengembangan media pembelajaran ini.

#### **1. Hasil Analisis Data**

Hasil validasi dan penilaian yang dilakukan oleh peneliti didapatkan dari validasi ahli materi, validasi ahli media dan uji coba kelompok besar dan kelompok kecil. Dari validasi dan penilaian yang dilakukan, peneliti memperoleh komentar, kritik, dan saran serta arahan yang bersifat membangun sehingga peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dan layak digunakan.

##### **a. Hasil Validasi Materi**

Kelayakan materi media komik teknik dasar sepak bola ini dilihat dari penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi yang dilakukan. Penilaian oleh dosen ahli materi didasarkan pada empat aspek yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan sumber pembelajaran. Kelima aspek tersebut dikembangkan menjadi 13 butir pertanyaan. Validasi materi pada pengembangan ini melalui dua tahap.

Validasi pertama memperoleh skor 27 dari 65 dengan rata-rata 2,0 masuk dalam kategori "kurang baik" maka dilakukan revisi terhadap produk. Setelah tahap revisi validasi materi tahap satu selesai, selanjutnya tahap validasi materi tahap dua memperoleh skor 44 dari 65 dengan rata-rata 3,3 masuk dalam kategori "Baik".

Media pembelajaran yang telah di validasi dan memperoleh saran dari dosen ahli materi meskipun sudah dikategorikan baik. Peneliti tetap harus memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran yang telah diberikan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi materi media komik teknik dasar sepak bola ini dilakukan oleh ahli agar dapat diketahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian oleh dosen ahli materi didasarkan pada empat aspek yaitu ukuran bahan ajar, rekayasa produk, desain pembelajaran, komunikasi visual. Validasi materi pada pengembangan ini melalui dua tahap. Validasi pertama memperoleh skor 83 dari 90 dengan rata-rata 4,6 masuk dalam kategori "sangat baik". Untuk tahap pertama dinyatakan layak untuk di uji cobakan akan tetapi ada saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan maka dilakukan revisi sebelum di uji cobakan dan dilakukan validasi tahap kedua. Pada tahap kedua memperoleh skor sama yaitu 83 dari 90 dengan rata-rata 4,6. Media dinyatakan layak untuk di uji cobakan.

c. Hasil Respon pelatih

Hasil respon pelatih di peroleh dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil memperoleh skor 144 dari 150 dengan rata-rata 4,8 dan pada uji coba kelompok besar memperoleh skor 265 dari 300 dengan rata-rata 4,4. Skor tersebut masuk dalam kategori "sangat baik". Hasil tersebut di peroleh berdasarkan pada dua aspek yaitu aspek materi dan aspek media.

d. Hasil Respon atlet

Hasil respon pelatih di peroleh dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil memperoleh skor 683 dari 750 dengan nilai rata-rata 4,5 dan pada uji coba kelompok besar memperoleh nilai 2.038 dari 2.250 dengan nilai rata-rata 4,6. Kedua data tersebut merupakan data kuantitatif, jika dikonversikan menjadi data kualitatif maka diperoleh hasil yakni media masuk dalam kategori "sangat baik". Hasil tersebut di peroleh berdasarkan pada dua aspek yaitu aspek materi dan aspek media.

e. Keterbatasan Penelitian

Peneliti telah berupaya hingga proses pembuatan hingga pelaksanaan dapat berjalan dengan baik dengan hasil yang maksimal. Namun, pengembangan media komik teknik dasar sepak bola ini memiliki banyak keterbatasan. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah mengurangi langkah pengembangan yang seharusnya sepuluh langkah menjadi delapan langkah. Serta pada tahap validasi ahli yang seharusnya dinilai oleh tiga ahli materi

dan tiga ahli media pada penelitian ini, penilaian hanya dilakukan oleh satu ahli materi dan satu ahli media. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu pada penelitian .

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan model media teknik dasar sepak bola dapat di simpulkan

1. Media komik teknik dasar sepak bola dikembangkan dengan model penelitian dan pengembangan Sugiyono melalui 8 dari 10 tahap pengembangan.
2. Hasil kelayakan ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media komik teknik dasar sepak bola layak untuk di uji cobakan. Hal tersebut berdasarkan hasil validasi ahli dan hasil uji coba produk. Media telah melalui tahap validasi ahli materi sebanyak dua kali dan validasi media sebanyak dua kali. Hasil akhir skor yang di peroleh adalah skor penilaian 44 dari 65 dengan rata-rata 3,3 masuk dalam kategori "Baik" dan 83 dari 90 dengan rata-rata 4,6 masuk dalam kategori "sangat baik" sehingga layak di ujicobakan.
3. Hasil respon pelatih dan atlet muda menunjukkan bahwa media komik teknik dasar sepak bola layak untuk dijadikan media pembelajaran. Uji coba kelompok dilaksanakan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil akhir skor penilaian yang di peroleh dari uji coba kelompok kecil adalah 144 dari 150 dengan rata-rata 4,8 untuk respon pelatih dan skor 683 dari 750 dengan nilai rata-rata 4,5 untuk respon atlet, sedangkan uji coba kelompok besar dengan hasil akhir skor penilaian 265 dari 300 dengan rata-rata 4,4 dari uji respon pelatih dan 2.038 dari 2.250 dengan nilai rata-rata 4,6 dari uji respon atlet.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan bahwa pengembangan media komik teknik dasar sepak bola sudah layak dan tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka ada beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi pelatih dapat memanfaatkan media komik untuk menjelaskan cara melakukan gerakan teknik dasar sepak bola, serta agar atlet dapat lebih mudah memahami materi teknik dasar sepak bola.
2. Bagi atlet dapat menjadikan media komik teknik dasar sepak bola menjadi salah satu referensi dalam membaca atau mempelajari materi teknik dasar sepak bola secara mandiri.
3. Bagi mahasiswa pendidikan kepelatihan olahraga cabang olahraga sepak bola diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardianda, E., & Arwandi, J. (2018). Latihan Zig-Zag Run Dan Latihan Shuttle Run Berpengaruh Terhadap Kemampuan Dribbling Sepak bola. *Performa Olahraga*, 3(1).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Revisi ed.). Jakarta : Rajawali Pers
- Atiq, A., Tangkudung, J., & Mulyana. (2017). *Development Of Basic Techniques Procurement Model A Bol Soccer Athletes Based Play For Beginners Ages 8-12 Years. Journal of Indonesian Physical Education andSport*, 3(2).
- Blatter, & Joseph S. (2014/2015). *FIFA Laws Of The Game*. Switzerland.
- Dwiki, D. (2023) *Profil Kondisi Fisik Pemain di Sekolah Sepakbola Mistar Putra Klaten Jawa Tengah*. Skripsi. Yogyakarta: FIKK UNY
- Emral. (2018). *Sepak bola Dasar*. Padang.
- Firdian, R. R. (2022). *Model Media Komik Teknik Dasar Bola Voli*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Hidayat, R. A., & Darmawan, G. (2019). Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. *Pengaruh Metode Latihan Passing Permainan Sepak Bola Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam*, 7(3), 331-335.
- Irfan, M., Yenes, R., Irawan, R., & Oktavianus, I. (2020). Jurnal Patriot. *Kemampuan Teknik Dasar Sepak bola*, 2(3).
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran (manual dan digital)*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Luxbacher, J.A. (2004). *Sepak bola*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Maharsi, I. (2011). *Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Indonesia : Kata Buku.



- McCloud, S. (2007). *Membuat Komik*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran ( Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Musfiquon, H. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakarya.
- NEGARA, H. S. (2014). Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1(2).
- Purwanti, S.D., Ngatman, N. and Hidayah, R. (2020) “Penerapan Model Course Review Horay dengan Media Grafis dalam Peningkatan Pembelajaran IPS tentang Jenis Pekerjaan pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Wirun Tahun Ajaran 2018/2019,” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(3).
- Pribadi, B. A., & Padmo Putri, D. A. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Ranang A.S, Basnendar H., & Asmoro N.P. (2010). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta : Indeks.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2012). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk belajar*. Jakarta : Kencana.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Saputra, A., Muzaffar, A., Alfaizin, M., & Wibowo, Y. G. (2019). Analisis Kemampuan Teknik Dasar Pemain Sepak bola Ssb Pratama Kabupaten Batanghari. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 1(1).
- Saputra, R., & Maidarman. (2019). Studi Keterampilan Teknik Dasar Sepak bola. *jurnal patriot*, 1(1).
- Sari, J. (2017). *Pengembangan Komik Materi Keselamatan Kerja Dan Alat Pelindung Kerja Pada Mata Pelajaran Sanitasi Hygiene Dan K3 Sebagai Sumber Belajar Siswa Smk Program Studi Jasa Boga Kelas X*. Skripsi Yogyakarta: FT UNY.
- Sucipto,dkk. (2000). *Sepak bola*. Jakarta: Depdikbud.




- Sudjana, N, & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Pedagogia.
- Sukmadinata N.S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung :PT Remaja Rosta Karya.
- Utomo, N. P., & Indarto, P. (2021). Analisis Keterampilan Teknik Dasar Passing Dalam Sepak Bola. *Creating Productive and Upcoming Sport Education Profesional Hmzanwadi University*, 4(2), 87-94
- Widoyoko, E. P. (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. YOGYAKARTA : Pustaka Pelajar.
- Yudi, A. A. (2019). Pengaruh Latihan Small Sided Game Terhadap Keterampilan Passing Siswa SMAN 4 Sumbar. *Cerdas Sifa*, 2(1).

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. SK Pembimbing Proposal TAS

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN</b> Jln. Kolombo No.1 Yogyakarta Telp:(0274) 550307, Fax: (0274) 513092. Laman: fik.uny.ac.id. email: humas_fik@uny.ac.id</p>
<hr/>	
Nomor	: 065/PKO/III/2024
Lamp.	: 1 Eksemplar proposal
Hal	: Bimbingan Skripsi
Kepada Yth	
Bapak	: Herwin, M.Pd
Disampaikan dengan hormat, bahwa dalam rangka penyelesaian tugas akhir, dimohon kesediaan Bapak / Ibu untuk membimbing mahasiswa di bawah ini :	
Nama	: Tegar Arif Wibowo
NIM	: 20602244014
Dan telah mengajukan proposal skripsi dengan judul/topik :	
MODEL LATIHAN TEKNIK DASAR SEPAKBOLA MELALUI MEDIA KOMIK	
Demikian atas kesediaan dan perhatian dari Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.	
Yogyakarta, 7 Maret 2024 Ketua Departemen PKO	
	
Dr. Fauzi, M.Si NIP. 19631228 199002 1 002	
*) Blangko ini kalau sudah selesai Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL Menurut BAN PT lama Bimbingan minimal 8 kali	

## Lampiran 2. Lembar Konsultasi






KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**  
Jln. Kolombo No.1 Yogyakarta Telp.(0274) 550307,  
Fax: (0274) 513092. Laman: fik.uny.ac.id, email: humas\_fik@uny.ac.id

---

**LEMBAR KONSULTASI**

Nama : Tegar Arif Wibowo  
NIM : 20602244014  
Pembimbing : Herwin, M.Pd

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
1.	8 - 20/3	<p>a. Tata tulis jurnal Padas PHS 2023.</p> <p>② Pada kata belah muncul pada di cantumkan beberapa teori tentang media belah.</p> <p>③ Objek penelitian juga pada di cantumkan.</p>	
2.	10 - 1/3	<p>① Cari beberapa referensi yang relevan.</p> <p>② Temukan gambar: dari gambar, semua unsur teknis yang akan di buat</p>	
3.	20/3 - 5	<p>- Buat prologue dan scene untuk setiap bagian.</p> <p>- Buat gambar yg menarik dalam sebuah materi</p>	

Ketua Departemen PKO

\*) Blangko ini kalau sudah selesai Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL

Dr. Fauzi, M.Si  
NIP. 19631228 199002 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
Jln. Kolombo No.1 Yogyakarta Telp:(0274) 550307,  
Fax: (0274) 513092. Laman: fik.uny.ac.id, email: humas\_fik@uny.ac.id

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Tegar Arif Wibowo  
NIM : 20602244014  
Pembimbing : Herwin, M.Pd

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
4.	$\frac{30}{9}$ -24,	- Simpulkan jumlah Materi media lat - Buat naskah setiap teknik dan - Buat soal dan input bagi bahan daya bola	
5	$\frac{28}{10}$ -24	- Buat instruksi untuk ahli Materi dan ahli Media - Buat jika validasi instruksi	
6.	$\frac{30}{10}$ -24	- Buat cover. - Lembar Validasi ahli Materi dan Media	
7	$\frac{7}{11}$ -24	- Selesaikan hasil validasi ahli Media dan Materi - Perhatikan dan dan masalah yang muncul dari hasil validasi - Selesaikan masalah yang ada pada penelitian dan penelitian	

Ketua Departemen PKO

\*) Blangko ini kalau sudah selesai  
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL

Dr. Fauzi, M.Si  
NIP. 19631228 199002 1 002





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN  
Jln. Kolombo No.1 Yogyakarta Telp:(0274) 550307,  
Fax: (0274) 513092. Laman: fik.uny.ac.id. email: humas\_fik@uny.ac.id

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Tegar Arif Wibowo  
NIM : 20602244014  
Pembimbing : Herwin, M.Pd

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
8	17/11-2024	- Lakukan uji coba praktikum	
		- Analisis	
9	23/11-2024	- Bonat ayman kegup dan latihan	
10.	27/11-2024	- Perriap Daftar Ujra	

Ketua Departemen PKO

\*) Blangko ini kalau sudah selesai  
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL

Dr. Fauzi, M.Si  
NIP. 19631228 199002 1 002

### Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : B/613/UN34.16/LT/2024  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

30 Oktober 2024

Yth . Drs. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or. Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan UNY.  
Jl. Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah  
Istimewa Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Tegar Arif Wibowo  
NIM : 20602244014  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1  
Judul Tugas Akhir : Media Latihan Teknik Dasar Sepak Bola Melalui Buku Komik  
Waktu Uji Instrumen : 31 Oktober - 7 November 2024

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Tembusan :  
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;  
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.  
NIP. 19770218 200801 1 002

#### Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi

##### **SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or  
NIP : 198405212008121001  
Jurusan : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Tegar Arif Wibowo  
NIM : 20602244014  
Program Studi : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga  
Judul TA : **"MEDIA LATIHAN TEKNIK DASAR SEPAK BOLA  
MELALUI BUKU KOMIK"**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
- ☒ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak Layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Catatan:

☐ Beri tanda ✓



Nama Mahasiswa : Tegar Arif Wibowo

NIM : 20602244014

Judul TA : **"MEDIA LATIHAN TEKNIK DASAR SEPAK BOLA  
MELALUI BUKU KOMIK"**

No.	Saran/Tanggapan
1	
2	
3	
4	
5	

Komentar Umum/Lain-lain:

Yogyakarta, November 2024  
Ahli Materi,



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

Surat Permohonan *Expert Judgement*

## Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi 1

### INSTRUMENT VALIDASI AHLI MATERI

#### A. Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran komik ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada kolom dibawah ini dengan skala 1, 2, 3, 4, atau 5
4. Mohon untuk memberikan Kesimpulan umum dari hasil penilaian komik ini. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

Keterangan :

Presentase	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

B. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Tujuan Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	1	2
		Kesesuaian tujuan dengan materi	2	
2	Materi Pembelajaran	Kejelasan penyampaian materi	3, 4, 5, 6, 9	6
		Alur pembelajaran	7	
3	Metode Pembelajaran	Ketepatan pemilihan metode	10, 11	2
4	Sumber Pembelajaran	Manfaat	12, 13	2
TOTAL				13

C. Instrumen Penilaian Ahli Materi

NO	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tujuan Pembelajaran						
1.	Tujuan pembelajaran ditampilkan secara jelas di dalam buku komik teknik dasar sepak bola	✓				
2.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan	✓				
Materi Pembelajaran						
3.	Materi disampaikan secara jelas		✓			
4.	Materi disampaikan secara runtut		✓			

5.	Pemilihan kata sesuai dengan materi yang disampaikan	✓				
6.	Materi yang disampaikan didalam buku komik teknik dasar sepak bola penting bagi siswa	✓				
7.	Materi disampaikan secara menarik		✓			
8.	Antara judul dan pembahasan isi materi sudah sesuai		✓			
9.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar bagi siswa		✓			
<b>Metode Pembelajaran</b>						
10.	Metode pembelajaran yang di pilih sudah tepat	✓				
11.	Siswa dapat mempraktikkan secara langsung materi yang terdapat pada buku komik teknik dasar sepak bola	✓				
<b>Sumber Pembelajaran</b>						
12.	Buku komik teknik dasar sepak bola memudahkan siswa belajar materi tersebut	✓				
13.	Buku komik teknik dasar sepak bola dapat dijadikan acuan saat melakukan latihan teknik dasar sepak bola	✓				

D. Komentar/saran mengenai hasil penilaian materi media komik teknik dasar sepak bola

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

- ☐ Layak diuji cobakan tanpa revisi  
☒ Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran  
☐ Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta, November 2024

Ahli Materi



Dr. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or

NIP. 198405212008121001

## Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi 2

### INSTRUMENT VALIDASI AHLI MATERI

#### A. Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran komik ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada kolom dibawah ini dengan skala 1, 2, 3, 4, atau 5
4. Mohon untuk memberikan Kesimpulan umum dari hasil penilaian komik ini. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

Keterangan :

Presentase	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

B. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Tujuan Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	1	2
		Kesesuaian tujuan dengan materi	2	
2	Materi Pembelajaran	Kejelasan penyampaian materi	3, 4, 5, 6, 9	6
		Alur pembelajaran	7	
3	Metode Pembelajaran	Ketepatan pemilihan metode	10, 11	2
4	Sumber Pembelajaran	Manfaat	12, 13	2
<b>TOTAL</b>				13

C. Instrumen Penilaian Ahli Materi

NO	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tujuan Pembelajaran						
1.	Tujuan pembelajaran ditampilkan secara jelas di dalam buku komik teknik dasar sepak bola		✓			
2.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan			✓		
Materi Pembelajaran						
3.	Materi disampaikan secara jelas			✓		
4.	Materi disampaikan secara runtut				✓	

5.	Pemilihan kata sesuai dengan materi yang disampaikan			✓		
6.	Materi yang disampaikan didalam buku komik teknik dasar sepak bola penting bagi siswa				✓	
7.	Materi disampaikan secara menarik			✓		
8.	Antara judul dan pembahasan isi materi sudah sesuai				✓	
9.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar bagi siswa				✓	
<b>Metode Pembelajaran</b>						
10.	Metode pembelajaran yang di pilih sudah tepat			✓		
11.	Siswa dapat mempraktikkan secara langsung materi yang terdapat pada buku komik teknik dasar sepak bola				✓	
<b>Sumber Pembelajaran</b>						
12.	Buku komik teknik dasar sepak bola memudahkan siswa belajar materi tersebut				✓	
13.	Buku komik teknik dasar sepak bola dapat dijadikan acuan saat melakukan latihan teknik dasar sepak bola				✓	

D. Komentar/saran mengenai hasil penilaian materi media komik teknik dasar sepak bola

.....

.....

.....

.....



E. Kesimpulan

- ☐ Layak diuji cobakan tanpa revisi  
☒ Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran  
☐ Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta, November 2024


Ahli Materi



Dr. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or

NIP. 198405212008121001

## Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi Ahli Media

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b>
	<b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>
	<b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN</b>
	Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

---

Nomor : B/612/UN34.16/LT/2024	30 Oktober 2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal	
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian	


**Yth. Drs. Raden Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn. Fakultas Bahasa dan Seni Budaya UNY**  
**Jl. Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah**  
**Istimewa Yogyakarta**

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama	: Tegar Arif Wibowo
NIM	: 20602244014
Program Studi	: Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1
Judul Tugas Akhir	: Media Latihan Teknik Dasar Sepak Bola Melalui Buku Komik
Waktu Uji Instrumen	: 1 - 7 November 2024

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

  
Dekan,

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.  
NIP. 19770218 200801 1 002

## Lampiran 8. Surat Pernyataan Validasi Ahli Media

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Drs. Raden Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.  
NIP : 196603201994121001  
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Tegar Arif Wibowo  
NIM : 20602244014  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga  
Judul TA : **"MEDIA LATIHAN TEKNIK DASAR SEPAK BOLA  
MELALUI BUKU KOMIK"**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

☒ Layak digunakan untuk penelitian

☒ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran

☐ Tidak Layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

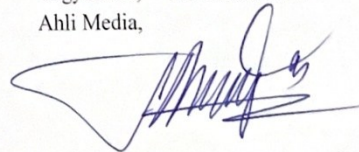
Nama Mahasiswa : Tegar Arif Wibowo

NIM : 20602244014

Judul TA : "MEDIA LATIHAN TEKNIK DASAR SEPAK BOLA  
MELALUI BUKU KOMIK"

No.	Saran/Tanggapan
1	Sudah bagus, perbaiki halaman Bagan 1-5 sudah semai di halaman ganjil.
2	- Perlu sedikit perbaikan format konsistensi pembuatan ukuran Font, sehingga tampak lebih baik
3	- Isi konten sudah semai dan perluasan next dimatikan lagi
4	- Sangat Baik!
5	
Komentar Umum/Lain-lain:  - Teknik & Garapan ilustrasinya sudah bagus dan mantab.	

Yogyakarta, November 2024  
Ahli Media,



Drs. Raden Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.  
NIP. 196603201994121001

Surat Permohonan Expert Judgement



## Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media 1

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

#### A. Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran komik ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada kolom dibawah ini dengan skala 1, 2, 3, 4, atau 5
4. Mohon untuk memberikan Kesimpulan umum dari hasil penilaian komik ini. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

Keterangan :

Presentase	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

B. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No .	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Ukuran Bahan Ajar	Ukuran bahan ajar	1	2
		Kesesuaian Ukuran margin dan kertas pada bahan ajar	2	
2	Rekayasa Produk	Penggunaan media efektif dan efisien	3, 4	3
		Usable (mudah digunakan)	5	
3	Desain Pembelajaran	Penyajian tujuan pembelajaran	6	5
		Penyajian isi media dengan tujuan pembelajaran	7	
		Ketepatan penggunaan strategi pembelajran dalam buku komik	8	
		Motivasi belajar	9	
		Konstekstual dan aktual	10	
4	Komunikasi visual	Komunikatif	11	8
		Kreatif	12	
		Penyajian gambar menarik	13	
		Kualitas visual	14, 15, 16, 17, 18	
TOTAL				18

C. Instrumen Penilaian Ahli Media

NO	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Ukuran Bahan Ajar						
1.	Ukuran Bahan ajar (Buku Komik)					✓
2.	Kesesuaian ukuran margin dan kertas pada bahan ajar					✓
Rekayasa Produk						
3.	Penggunaan media pembelajaran efektif untuk belajar mandiri				✓	
4.	Buku komik Teknik dasar sepak bola efisien digunakan untuk belajar mandiri				✓	
5.	Buku komik teknik dasar sepak bola dapat digunakan dengan mudah				✓	
Aspek Desain Pembelajaran						
6.	Penyajian tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran sudah jelas			✓		
7.	Cakupan isi media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
8.	Penggunaan strategi pembelajaran dalam buku komik Teknik dasar sepakbola sudah tepat				✓	
9.	Penyampaian media pembelajaran meningkatkan daya Tarik belajar siswa					✓
10.	Buku komik teknik dasar sepak bola menggambarkan keadaan secara aktual					✓
Komunikasi Visual						
11.	Materi di dalam buku komik teknik dasar sepak bola tersampaikan dengan baik			✓		



12.	Tampilan gambar pada buku teknik dasar sepak bola menarik				✓	
13.	Jenis huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca					✓
14.	Penggunaan jenis huruf konsisten di seluruh komik, menjaga keseragaman dalam penyampaian informasi					✓
15.	Ukuran huruf pada isi komik jelas dan mudah dibaca					✓
16.	Teks ditempatkan secara proposional dalam ruang panel, tidak mengganggu ilustrasi atau elemen visual lainnya				✓	
17.	Warna teks pada cover jelas dan mudah dipahami					✓
18.	Warna huruf pada isi komik yang digunakan memiliki kontras yang baik dengan latar belakang, memastikan keterbacaan yang optimal				✓	

D. Komentar/saran mengenai hasil penilaian media komik teknik dasar sepak bola

- Saran: Judul diperbesar jgn nempel keas.
- Judul diatas, ilustrasi utama kerangka
- Setap begini ada di halaman ganjil (depan)
- Beri panel dan nomor untuk urutan gerak
- Kontraskan objek utama dgn background.
- Supaya pesan gambar tdk ambigu dgn verbal ground
- Teknik ilustrasi sblh bagus, panel bagus, teks dr, Balon kata sesuai
- Untuk objek utama pd bab lebih diberi outline yg lebih besar/tebal agar objek utama tampil dominan.




E. Kesimpulan

- ☐ Layak diuji cobakan tanpa revisi  
☒ Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran  
☐ Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta, 1 November 2024

Ahli Media



Drs. Raden Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.

NIP. 196603201994121001

## Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media 2

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

#### A. Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran komik ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada kolom dibawah ini dengan skala 1, 2, 3, 4, atau 5
4. Mohon untuk memberikan Kesimpulan umum dari hasil penilaian komik ini. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

Keterangan :

Presentase	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

B. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No .	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Ukuran Bahan Ajar	Ukuran bahan ajar	1	2
		Kesesuaian Ukuran margin dan kertas pada bahan ajar	2	
2	Rekayasa Produk	Penggunaan media efektif dan efisien	3, 4	3
		Usable (mudah digunakan)	5	
3	Desain Pembelajaran	Penyajian tujuan pembelajaran	6	5
		Penyajian isi media dengan tujuan pembelajaran	7	
		Ketepatan penggunaan strategi pembelajran dalam buku komik	8	
		Motivasi belajar	9	
		Konstekstual dan aktual	10	
4	Komunikasi visual	Komunikatif	11	8
		Kreatif	12	
		Penyajian gambar menarik	13	
		Kualitas visual	14, 15, 16, 17, 18	
TOTAL				18



C. Instrumen Penilaian Ahli Media

NO	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Ukuran Bahan Ajar						
1.	Ukuran Bahan ajar (Buku Komik)					✓
2.	Kesesuaian ukuran margin dan kertas pada bahan ajar				✓	
Rekayasa Produk						
3.	Penggunaan media pembelajaran efektif untuk belajar mandiri					✓
4.	Buku komik Teknik dasar sepak bola efisien digunakan untuk belajar mandiri					✓
5.	Buku komik teknik dasar sepak bola dapat digunakan dengan mudah					✓
Aspek Desain Pembelajaran						
6.	Penyajian tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran sudah jelas				✓	
7.	Cakupan isi media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
8.	Penggunaan strategi pembelajaran dalam buku komik Teknik dasar sepakbola sudah tepat				✓	
9.	Penyampaian media pembelajaran meningkatkan daya Tarik belajar siswa					✓
10.	Buku komik teknik dasar sepak bola menggambarkan keadaan secara aktual					✓
Komunikasi Visual						
11.	Materi di dalam buku komik teknik dasar sepak bola tersampaikan dengan baik					✓

12.	Tampilan gambar pada buku teknik dasar sepak bola menarik					✓
13.	Jenis huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca				✓	
14.	Penggunaan jenis huruf konsisten di seluruh komik, menjaga keseragaman dalam penyampaian informasi				✓	
15.	Ukuran huruf pada isi komik jelas dan mudah dibaca				✓	
16.	Teks ditempatkan secara proposional dalam ruang panel, tidak mengganggu ilustrasi atau elemen visual lainnya					✓
17.	Warna teks pada cover jelas dan mudah dipahami					✓
18.	Warna huruf pada isi komik yang digunakan memiliki kontras yang baik dengan latar belakang, memastikan keterbacaan yang optimal					✓

D. Komentaris/saran mengenai hasil penilaian media komik teknik dasar sepak bola

~ Perbaiki sedikit Bagian Teles Teyuan  
 komik (tambahkan ilustrasi sedikit) dan diperkecil  
 Font nya - juga spasi antar kalimat

~ Bagian profil dan gambar bilalany  
 perhatikan layout teksnya.  
 yg blaz diperkecil. plus foto/image  
 gbr tokoh

E. Kesimpulan

- ☒ Layak diuji cobakan tanpa revisi
- ☒ Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta, November 2024

Ahli Media



Drs. Raden Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.

NIP. 196603201994121001



## Lampiran 11. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1651/UN34.16/PT.01.04/2024

25 November 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . SSO Real Madrid Foundation UNY  
Jl. Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta

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

Nama : Tegar Arif Wibowo  
NIM : 20602244014  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Media Latihan Teknik Dasar Sepak Bola Melalui Buku Komik  
Waktu Penelitian : Senin - Sabtu, 25 - 30 November 2024

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.

NIP 19770218 200801 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1720/UN34.16/PT.01.04/2024

11 Desember 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. SSB Maguwoharjo Putra  
Lapangan Sembego, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta

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

Nama : Tegar Arif Wibowo  
NIM : 20602244014  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Media Latihan Teknik Dasar Sepak Bola Melalui Buku Komik  
Waktu Penelitian : 12 - 17 Desember 2024

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahrahaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dekan,  
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.

NIP 19770218 200801 1 002





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1719/UN34.16/PT.01.04/2024

11 Desember 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Maguwoharjo Football Park  
Jl. Selokan Mataram, Demangan, Depok, Sleman, Yogyakarta

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

Nama : Tegar Arif Wibowo  
NIM : 20602244014  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Media Latihan Teknik Dasar Sepak Bola Melalui Melalui Media Komik  
Waktu Penelitian : Selasa - Minggu, 17 - 22 Desember 2024

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.

NIP 19770218 200801 1 002

## Lampiran 12. Angket Respon Pelatih

### INSTRUMENT UJI RESPON PELATIH

#### A. Petunjuk pengisian

1. Lembar Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Pelatih mengenai media Latihan yang dikembangkan yaitu media latihan teknik dasar sepak bola melalui buku komik
2. Pendapat, penilaian, dan kritik yang membangun dari pelatih sebagai pengguna media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran komik ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon pelatih dapat memberikan penilaian dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada kolom dibawah ini dengan skala 1, 2, 3, 4, atau 5
4. Mohon untuk memberikan Kesimpulan umum dari hasil penilaian komik ini. Atas bantuan dan kesediaan pelatih dalam mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

Keterangan :

Presentase	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

B. Instrumen Penilaian pelatih

NO	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemudahan mempelajari materi					✓
2.	Kemenarikan penyajian materi					✓
3.	Kesesuaian isi cerita dengan materi yang ada pada buku				✓	
4.	Kemudahan memahami kalimat yang digunakan					✓
5.	Kejelasan alur cerita dalam komik					✓
6.	Kemudahan memahami isi cerita dalam komik					✓
7.	Kebermanfaatan materi pada komik untuk menambah pengetahuan siswa/atlet mengenai teknik dasar sepak bola				✓	
8.	Ukuran komik lebih ringkas					✓
9.	Kemudahan media komik dibawa kemana-mana					✓
10.	Kemenarikan ilustrasi gambar					✓
11.	Kemenarikan warna yang digunakan					✓
12.	Kejelasan jenis huruf dan ukuran huruf dalam komik					✓
13.	Kemudahan penggunaan komik					✓
14.	Kebermanfaatan media komik untuk memotivasi siswa belajar teknik dasar sepak bola					✓
15.	Kebermanfaatan media komik untuk membantu siswa/atlet memahami teknik dasar sepak bola					✓

C. Komentar/saran mengenai hasil penilaian komik teknik dasar sepak bola

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Yogyakarta, 30 Desember 2024



Muham Adnida putra



### Lampiran 13. Angket Respon Atlet

#### INSTRUMENT UJI RESPON ATLET

Nama : Kenzo  
Tahun kelahiran : 2013  
Klub : Matra

##### A. Petunjuk pengisian

1. Lembar Penilaian ini bertujuan untuk meminta penilaian siswa/ atlet terhadap komik. Penilaian dan komentar siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik ini.
2. Sebelum kamu melakukan pengisian daftar pertanyaan yang telah disiapkan, isilah identitas pada kolom yang sudah disediakan.
3. Bacalah dengan cermat pada setiap pertanyaan yang ada , kemudian siswa/atlet dapat memberikan penilaian dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada kolom dibawah ini dengan skala 1, 2, 3, 4, atau 5
4. Isilah semua pertanyaan dibawah ini dengan teliti! Apabila terdapat saran/komentar silahkan tuliskan pada kolom yang sudah disediakan. Atas bantuan anda dalam mengisi angket ini saya ucapkan terima kasih.

Keterangan :

Presentase	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

B. Instrumen Penilaian siswa/atlet

NO	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya dapat mempelajari materi dalam komik dengan mudah					✓
2.	Saya dapat memahami materi yang disajikan secara menarik dalam komik					✓
3.	Isi cerita dalam komik sesuai dengan materi yang disampaikan pelatih					✓
4.	Saya dapat memahami Bahasa yang digunakan dalam komik					✓
5.	Saya dapat memahami alur/cerita dalam komik					✓
6.	Saya dapat memahami isi cerita dalam komik dengan mudah					✓
7.	Saya memperoleh tambahan pengetahuan teknik dasar sepak bola setelah membaca materi dalam komik					✓
8.	Ukuran komik memudahkan untuk dibawa ke mana saja					✓
9.	Saya menyukai gambar yang terdapat dalam komik					✓
10.	Saya menyukai warna yang digunakan dalam komik					✓
11.	Bentuk dan ukuran huruf dalam komik dapat dibaca dengan jelas					✓
12.	Saya tidak kesulitan menggunakan media komik					✓
13.	Media komik memotivasi saya untuk belajar teknik dasar sepak bola					✓
14.	Saya lebih mudah memahami materi teknik dasar sepakbola melalui komik					✓
15.	Saya dapat mempelajari materi dalam komik secara mandiri					✓

C. Komentar/saran mengenai hasil penilaian komik teknik dasar sepak bola

.....  
.....  
.....  
.....



Lampiran 14. Dokumentasi Foto Pembagian Buku Komik Teknik Dasar Sepak Bola







Lampiran 15. Dokumentasi Foto Pengisian Angket

