

## **BAB I. PENDAHULUAN**

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

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara adalah pengertian pendidikan yang ada di dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisten Pendidikan Nasional.

Pendidikan yang berkualitas juga harus ada sumber daya manusia yang berkualitas supaya seimbang. Maka berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan perlu terus menerus dilakukan. Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan jika proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan peserta didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna serta ditunjang oleh sumber daya seperti sarana dan prasarana, manusia, dan dana yang memadai.

Seiring dengan tujuan pembentukan manusia yang berkualitas tersebut, sekolah sebagai lembaga formal mempunyai tugas dan tanggungjawab untuk melaksanakan proses pendidikan dengan baik. Dalam proses pembelajaran banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, antara lain faktor siswa, faktor guru, faktor sarana belajar, faktor lingkungan, dan kondisi sekolah. Dari faktor di atas yang sangat berpengaruh adalah faktor guru.

Dalam buku Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan: buku guru (2014: iii) Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) untuk Pendidikan Menengah Kelas X yang disajikan sebagai bagian dari Kurikulum

2013 yang dirancang untuk memperkuat kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara utuh, PJOK bukan hanya untuk mengasah kompetensi keterampilan motorik, atau terbagi menjadi pengetahuan tentang kesehatan dan keterampilan berolahraga. PJOK adalah mata pelajaran yang memuat pengetahuan tentang gerak jasmani dalam berolahraga serta faktor kesehatan yang dapat mempengaruhinya, keterampilan konkret dan abstrak yang dibentuk melalui pengetahuan tersebut, serta sikap perilaku yang dituntut dalam berolahraga dan menjaga kesehatan sebagai suatu kesatuan utuh. Sehingga terbentuk peserta didik yang sadar kebugaran jasmani, olahraga, dan kesehatan. Pembelajarannya dirancang berbasis aktivitas tentang jenis gerak jasmani, olahraga dan usaha-usaha menjaga kesehatan yang sesuai untuk siswa Pendidikan Menengah Kelas X. Aktivitas-aktivitas olahraga dirancang untuk membiasakan siswa melakukan gerak jasmani dan berolahraga dengan senang hati karena sadar pentingnya menjaga kebugaran dan kesehatan melalui gerak jasmani, olahraga dan dirancang dengan memperhatikan faktor-faktor kesehatan yang mempengaruhinya.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan suatu bagian dari materi pelajaran pendidikan yang diberikan untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) melalui aktivitas jasmani, dimana dalam proses kegiatan belajarnya melibatkan pengalaman gerak-gerak dasar dalam olahraga dan mempelajari tentang kesehatan yang dijabarkan melalui uraian singkat tentang pola hidup sehat. Pendidikan Jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani, dimana siswa memahami pentingnya dan manfaat yang diperoleh dari aktivitas gerak sehingga

akan memberikan nilai dan manfaat baik bagi dirinya bukan hanya bisa melakukannya (Yusuf Hidayat, 2010: iv).

Pelajaran pendidikan jasmani di SMA memiliki kepentingan yang relatif sama dengan mata pelajaran lainnya dalam usaha pengembangan aspek-aspek pembelajaran, yaitu mengembangkan aspek psikomotor, kognitif, dan afektif. Hanya saja aspek yang dikembangkan untuk mata pelajaran pendidikan jasmani lebih menitikberatkan pada aktivitas jasmani, dalam rangka membentuk peserta didik yang memiliki kesehatan, kebugaran, dan keterampilan dalam berbagai aktivitas jasmani tanpa melupakan aspek kognitif dan afektif (Nurhadi Santoso, 2009: 1). Tujuan dari pendidikan jasmani dilembaga-lembaga pendidikan diantaranya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa melalui aktivitas jasmani yang diaplikasikan pada cabang-cabang olahraga yang sudah memasyarakat di lingkungan suatu lembaga pendidikan atau sekolah bersangkutan (Guntur Saputram, Kasewari, dan Ahmad Atiq, 2015: 2).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Minggir, diketahui guru masih menjadi satu-satunya sumber belajar yang ada di sekolah. Pembelajaran yang dilakukan pun masih terfokus pada guru dan masih menggunakan metode ceramah yang memakai buku pegangan (buku cetak) yang tampilan dalam buku tersebut gambar kurang jelas, kurang besar, dan kurang menarik. Guru merupakan sumber belajar siswa disaat pembelajaran di sekolah saja, sedangkan seharusnya pembelajaran yang baik itu bisa dilakukan kapan pun. Ini yang menyebabkan kurang aktifnya siswa dalam belajar karena sebelum di SMA Negeri 1 Minggir saya observasi di SMA Negeri 1 Seyegan dan guru

pengampu tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran, saat observasi di SMA Negeri 1 Minggir guru mengalami kesulitan dalam materi *heading* dalam sepakbola karena siswa takut sakit dan takut kotor. Jadi saya mengambil obyek penelitian tentang teknik dasar sepakbola.

Berdasarkan dari analisis kebutuhan siswa SMA Negeri 1 Minggir untuk guru saat menyampaikan materi, siswa lebih suka prakteknya dari pada materinya dan untuk bahan ajar dan media pembelajaran siswan hanya lewat buku cetak dan kadang-kadang slide power point, seharusnya ada video, dan teks karena lebih menarik dan materi lebih bisa dipahami. Dari hasil survei yang di lakukan di SMA Negeri 1 Minggir pada salah satu pengampu mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas X diperoleh hasil bahwa materi yang sulit diajarkan adalah materi *heading* dalam sepakbola karena takut sakit atau kotor dan guru ingin berusaha dalam memanfaatkan media pembelajaran, merubah metode pembelajaran agar menarik minat dan biar lebih mudah paham dalam pembelajaran.

Tujuan proses pembelajaran adalah memberikan informasi atau mentransfer informasi dari sumber belajar ke siswa. Proses pembelajaran dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun. Proses pembelajaran yang baik seharusnya adanya sumber belajar. Sumber belajar ini akan memberikan beberapa informasi yang dicari. Sumber belajar pun sekarang beraneka ragam, dapat berupa buku, majalah, artikel, internet ataupun dari pengajar itu sendiri. Dengan adanya sumber belajar yang baik ini pun, siswa dituntut untuk bisa meningkatkan kemampuannya sendiri.

Berdasarkan hasil dari observasi peneliti, peneliti mewawancarai Guru bidang studi mata pelajaran PJOK. Materi dalam mata pelajaran PJOK mengenai teknik dasar sepakbola membutuhkan gambar contoh yang tepat dan jelas, namun guru menyampaikan bahwa belum memiliki cukup keahlian untuk membuat media pembelajaran berbantu komputer. Sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap kurangnya poses pemahaman siswa mengenai isi materi pembelajaran karena nilai KKM mata pelajaran PJOK, yaitu sebesar 75 dan peneliti juga mewawancarai salah satu siswa kelas X, siswa mengutarakan yang teruang di lembar wawancara bahwa mereka merasa bosan karena cenderung pasif atau diam saja hanya mendengarkan guru menerangkan ketika proses kegiatan belajar mengajar.

Proses pembelajaran khususnya materi permainan sepak bola untuk mengoptimalkan pemahaman akan banyak kendala yang biasanya dialami oleh siswa, siswa terkadang tidak sepenuhnya mendapatkan pemahaman yang optimal dari aktivitas yang dilakukan. Hal ini tentu saja dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik internal maupun eksternal dari siswa. Menurut Syaiful Bahari Djamarah (2008: 13), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor. Permainan sepakbola di tingkat satuan pendidikan khususnya di tingkat sekolah menengah, menjadi salah satu permainan olahraga yang banyak disenangi oleh para siswa, hal ini dibuktikan dengan banyaknya para siswa yang

tertarik untuk mengikuti permainan ini, khususnya setelah proses pembelajaran diberikan di sekolah (Guntur Saputram, Kasewari, dan Ahmad Atiq, 2015: 2).

Materi teknik dasar sepakbola dengan membuat multimedia pembelajaran yang mampu menggabungkan antara tulisan, gambar, video, dan animasi sehingga materi teknik dasar sepakbola menjadi lebih jelas, menarik siswa untuk belajar, dan mempermudah siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan oleh guru saat mendapatkan materi di kelas. Multimedia pembelajaran mampu memenuhi kebutuhan mata pelajaran PJOK tentang teknik dasar sepakbola karena fungsi yang bisa menampilkan informasi dan merupakan gabungan dari tulisan, gambar, video serta animasi yang di olah menjadi satu sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran PJOK mengenai teknik dasar sepakbola. Multimedia pembelajaran teknik dasar sepakbola termasuk karakter materi yang prosedural. Materi prosedural merupakan materi yang menyajikan bagaimana melakukan sesuatu seperti pengetahuan keterampilan, teknik-teknik, dan metode. Materi teknik dasar sepakbola video, audio, gambar bergerak atau animasi, naratif yang mampu mengakomodasi materi teknik dasar sepakbola secara utuh sehingga dapat mengefektikan pembelajaran.

Udin S. Winataputra (2001) dalam Titik Krisnawati (2010: 3) menjelaskan bahwa, resep yang berlaku untuk semua siswa sukar dirumuskan tetapi memberikan kesempatan siswa untuk melakukan kegiatan secara individual mampu menimbulkan motivasi belajar. Dasar utama mempelajari PJOK materi teknik dasar sepakbola adalah senang, artinya seorang guru harus memiliki

strategi tertentu untuk mempengaruhi minat anak. Perasaan senang menambah motivasi belajar.

Penggunaan media pembelajaran interaktif ini untuk mata pelajaran PJOK mengenai teknik dasar sepakbola diharapkan dapat membantu memperjelas materi ajar dalam membuat variasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar sekaligus memaksimalkan fasilitas yang tersedia di ruang kelas yang berupa LCD proyektor dan laboratorium Komputer. Suasana kurang kondusif dan dapat menciptakan proses kegiatan belajar mengajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan dapat dikurangi dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Selain yang disampaikan di atas, kegunaan dari penggunaan alat bantu media pembelajaran dapat menciptakan variasi belajar mengajar yang tidak mengakibatkan kebosanan terhadap siswa.

Multimedia pembelajaran sebagai suatu media atau perantara seharusnya dikemas secara baik dan efektif dalam konteks penyampaian pesan agar dapat menjembatani antara sumber informasi (pendidik) dengan penerima (peserta didik). Komunikasi menjadi jembatan atau media penghubung antara pendidik dan peserta didik. Terjadinya kendala dalam komunikasi tersebut menjadi penghambat bagi peserta didik untuk mendapatkan proses belajar yang sebenarnya yaitu berupa pemahaman sehingga pembelajaran lebih bernilai (Ihsan dan Eko, 2018: 71). Oleh karena itu, tiap guru dapat memaksimalkan pemanfaatan multimedia untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan perlu mempelajari bagaimana menetapkan multimedia pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan multimedia pembelajaran memiliki keunggulan, yaitu: (1) Multimedia pembelajaran efektif dalam memperbaiki penguasaan siswa dalam semua jenjang pendidikan; (2) Multimedia pembelajaran sangat efektif dalam memperbaiki penguasaan siswa pada tingkat sekolah dasar, yang berlanjut pada tingkat menengah sampai ke perguruan tinggi; (3) Multimedia pembelajaran memberikan efek yang positif pada sikap pebelajar terhadap materi pelajaran, pembelajaran dan terhadap teknologi komputer; (4) Multimedia pembelajaran dapat menghemat waktu untuk pembelajaran; (5) Temuan riset dari berbagai studi dan dengan metode yang berbeda serta *setting* pebelajar yang berbeda terdapat konsistensi serta menyakinkan, (Simonson dan Thomson, 1994: 36).

Pembelajaran PJOK diharapkan dapat melihat lebih menarik, efektif dan efisien dalam pencapaian kompetensi belajar. Seperti dikatakan Miarso, (2004: 545) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain, oleh karena itu perlu pengintegrasian metode pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran kedalam kurikulum dan disesuaikan materi yang sedang belajar. Secara umum, untuk mempermudah tujuan pembelajaran harus diterapkan pengenalan teknik dasar yang disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Selain itu, harus juga dipertimbangkan faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani oleh mereka (Hendra Mulyadi, M. Rif'at, dan Wakidi, 2012: 33).

Siswa dapat menguasai dan memanfaatkan kemajuan teknologi dan komunikasi khususnya teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran.



Pemilihan media pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran melalui model penelitian dan pengembangan yang akhirnya akan menghasilkan produk CD (*Compact Disc*) dan multimedia pembelajaran dengan harapan CD pembelajaran ini akan digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa.

Dengan kata lain, media adalah komponen untuk menunjang proses belajar mengajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan upaya untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta interaksi siswa dengan lingkungan sekitar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam mengajar, yaitu sebagai pendukung dalam mengembangkan metode mengajar yang digunakan oleh guru. Dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran, dan motivasi siswa yang kemudian akan mempengaruhi dari hasil belajar siswa itu sendiri.

Media pembelajaran berguna meningkatkan semangat, motivasi, dan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga didapat hasil belajar yang baik. Terlebih lagi jika media yang digunakan merupakan media yang menarik, inovatif, dan bisa menjadikan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran tersebut. Siswa akan lebih aktif lagi dalam mengikuti pelajaran yang tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi dapat mengamati, mempraktekan, mengevaluasi, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PJOK mengenai materi teknik dasar sepakbola di SMA Negeri 1 Minggir dengan mengangkat judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola Siswa Sekolah Menengah Atas”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perhatian dan konsentrasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran teknik dasar sepakbola masih kurang sehingga prestasi belajar rendah.
2. Saat pembelajaran (teori di kelas) siswa kurang motivasi untuk memperhatikan dan mendengarkan saat guru menjelaskan materi.
3. Guru belum dapat memaksimalkan adanya LCD yang terdapat di kelas untuk pembelajaran serta belum menggunakan laboratorium komputer guna mendukung pembelajaran materi sepakbola karena belum ada tersedia multimedia pembelajaran yang mampu membelajarkan materi teknik dasar sepakbola sesuai kurikulum yang berlaku.
4. Guru masih menggunakan metode ceramah atau konvensional sehingga siswa hanya mempunyai gambaran tentang materi sepakbola.
5. Guru tidak melibatkan siswa untuk aktif sewaktu pembelajaran berlangsung.
6. Siswa hanya diberikan penjelasan dari power point atau buku cetak yang berisikan teks dan gambarnya kurang jelas sehingga siswa merasa

kesulitan untuk menangkap atau memahami isi dan maksud pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa rendah

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, tidak semua masalah terpecahkan. Agar lebih terfokus pada permasalahan yang akan diteliti, maka perlu dibatasi belum tersedia multimedia pembelajaran yang mampu membelajarkan materi teknik dasar sepakbola sesuai kurikulum yang berlaku.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menghasilkan produk multimedia pembelajaran yang layak tentang teknik dasar sepakbola yang dihasilkan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa tentang teknik dasar sepakbola setelah menggunakan multimedia pembelajaran?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan produk multimedia pembelajaran teknik teknik dasar sepakbola yang layak untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMA Negeri 1 Minggir?
2. Mengetahui hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Minggir setelah menggunakan multimedia pembelajaran tentang teknik dasar sepakbola?

## **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Multimedia pembelajaran yang dikembangkan dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini akan menghasilkan produk guna meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepakbola siswa SMA. Multimedia ini dibuat berdasarkan pada mata pelajaran PJOK dalam materi teknik dasar sepakbola, dimana peneliti melihat dari kebutuhan kegiatan pembelajaran di SMA dan untuk siswa sangat tepat untuk mendukung pembelajaran yang seimbang antara teori dan prakteknya. Adapun spesifikasi produk secara fisik dapat diperjelas sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran ini disajikan atau dikemas dalam bentuk CD-ROM (*Compact Disc-Read Only Memory*).
2. Multimedia pembelajaran PJOK pada materi teknik dasar sepakbola untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Isi multimedia pembelajaran ini terdiri dari 5 menu tombol utama, yaitu: standar kompetensi kelulusan (SKL), sepakbola khusus/ tambahan, sepakbola umum/ wajib, evaluasi, dan profil. Untuk menu sepakbola umum/ wajib terdapat komponen yang didalamnya telah dimuat materi, teks, gambar, video, dan simulasi, satu tombol untuk pengaturan volume suara, dan tombol untuk keluar, serta tambahan menu tombol bantuan, dan tombol home atau beranda.
4. Materi disajikan dalam berbagai bentuk teks, gambar, audio, video, dan simulasi praktek disajikan dalam setiap menu materi pilihan yang runtut.
5. Multimedia pembelajaran ini terdiri dari beberapa komponen, yakni halaman pembuka, halaman judul, standar kompetensi kelulusan (SKL),

sepakbola khusus/ tambahan, sepakbola umum/ wajib, evaluasi, dan profil. Multimedia ini disertai *background* pada multimedia pembelajaran ini, serta disertai keterangan di setiap video praktek dan videonya hanya beberapa detik saja. Penyajian materi di lengkapi teks, gambar, dan video sedangkan untuk kuis atau evaluasi materi diberikan hasil yang telah dicapai siswa dalam menjawab soal tersebut.

6. Desain dibuat dengan menggunakan *Corel Draw X4* atau di atasnya, serta pemrograman menggunakan *Adobe Flash CS6*.
7. Disajikan dalam bentuk aplikasi berformat file *\*swf* atau *\*exe*.
8. *Software* yang dapat dioperasikan program multimedia pembelajaran, maka sistem yang dipakai minimal mempunyai standar spesifikasi sebagai berikut:

Tabel 1. Spesifikasi Software Program Komputer

No.	Komponen	<i>Authoring</i>	<i>Playback</i>
1.	<i>Processor</i>	<i>Intel Dual Core</i> atau <i>AMD</i> di atasnya.	<i>Intel Dual Core</i> atau <i>AMD</i> di atasnya.
2.	<i>Operating System</i>	<i>Windows 7</i> atau di atasnya.	<i>Windows 7</i> atau di atasnya.
3.	<i>Hardisk</i>	Minimal 2 GB <i>space hardisk</i> kosong atau lebih, dan dilengkapi DVD ( <i>Digital Versatile Disc</i> ) atau DVD-RW ( <i>Digital Versatile Disc-ReWriteable</i> ).	Minimal 2 GB <i>space hardisk</i> kosong atau lebih, dan dilengkapi DVD ( <i>Digital Versatile Disc</i> ) atau DVD-RW ( <i>Digital Versatile Disc-ReWriteable</i> ).

No.	Komponen	<i>Authoring</i>	<i>Playback</i>
4.	RAM ( <i>Random Access Memory</i> )	Minimal 2 GB atau di atasnya.	Minimal 2 GB atau di atasnya.
5.	Monitor	Minimal VGA mempunyai resolusi 16 <i>colour</i> 640x480 <i>pixel</i> atau di atasnya.	Minimal VGA mempunyai resolusi 16 <i>colour</i> 640x480 <i>pixel</i> atau di atasnya.
6.	Aplikasi	a. <i>Adobe Flash CS6</i> atau di atasnya. b. <i>Flash Player 9.0</i> atau di atasnya.	a. <i>Adobe Flash CS6</i> atau di atasnya. b. <i>Flash Player 9.0</i> atau di atasnya.

### G. Manfaat Pengembang

Hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepakbola siswa sekolah menengah atas diharapkan dapat memberikan bermanfaat, yaitu:

#### 1. Manfaat teoritis

Bisa membantu dan memberikan manfaat sumbangan pemikiran terhadap ilmu pengembangan di bidang Teknologi Pembelajaran, khususnya dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran dan pengembangan dalam bidang ilmu kependidikan yang berkaitan dengan media pembelajaran PJOK berupa multimedia interaktif.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi Siswa

- 1) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Meningkatkan pemahaman konsep teknik dasar sepakbola dari siswa terhadap materi yang disampaikan.
- 3) Siswa dapat belajar secara mandiri.
- 4) Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengoperasikan komputer.
- 5) Siswa dapat mengenal tentang multimedia pembelajaran berbasis aplikasi.

### b. Bagi Guru

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman guru untuk memanfaatkan teknologi dan informasi khususnya penggunaan komputer.
- 2) Membantu, mendukung, dan menerapkan konsep teknik dasar sepakbola melalui multi media pembelajaran.
- 3) Memotivasi guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.

### c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat menjadi media pendukung pembelajaran teknik dasar sepakbola dengan menerapkan multimedia pembelajaran.
- 2) Menjadi salah satu model multimedia pembelajaran yang dapat digunakan oleh sekolah.

3) Memberikan motivasi terhadap sekolah untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas yang dimiliki guru sehingga siswa mendapatkan hasil belajar sesuai yang telah ditentukan oleh sekolah.

d. Bagi Peneliti

Pengembangan ini supaya dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam mengembangkan multimedia pembelajaran teknik dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA.

e. Bagi Pengembang Sumber Belajar

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu model untuk pengembangan multimedia pembelajaran lainnya.

## H. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan hal yang penting tentang pengembangan ini antara lain:

1. Diperlukan suatu metode dan media pembelajaran yang tepat sasaran, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan dapat bertahan untuk jangka waktu yang panjang sehingga bermakna oleh siswa.
2. Multimedia pembelajaran ini diharapkan dapat memfasilitasi atau menjadi bahan ajar siswa untuk memahami dan mempermudah materi teknik dasar sepakbola.
3. Melalui multimedia pembelajaran ini diharapkan pemahaman dan penerapan ilmu pengetahuan tentang teknik dasar sepakbola lebih mudah dipahami oleh siswa.
4. Menggunakan *software* pemrograman multimedia yang sangat berperan penting dalam mendukung pengembangan multimedia ini.