



## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH PEMBELAJARAN SEPAK BOLA**

**Ahmad Al Munawar<sup>1</sup>, Dicky Hendrawan<sup>2</sup>**

**<sup>1,2</sup> Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna**  
*email : a.almunawar16@gmail.com*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dimana pengembangan produk terdiri dari empat langkah yakni (1) *Define*, (2) *Desain*, (3) *Development* dan (4) *Dissemination*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan angket. Tahap pengujian dilakukan dengan validasi produk oleh dua orang ahli media, dan dua orang ahli materi, serta pengujian pada pengguna (mahasiswa). Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian ini adalah: (1) berdasarkan dua orang ahli media mendapat jumlah skor 83,33 dengan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. (2) berdasarkan dua orang ahli materi mendapatkan jumlah skor 71,53 dengan kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran. (3) berdasarkan penilaian oleh mahasiswa mendapat jumlah skor 75,90 dengan kategori “sangat layak”. sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil diatas maka media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata kuliah pembelajaran sepak bola dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

*Kata Kunci : Media pembelajaran, Pembelajaran Sepak Bola*

### **I. PENDAHULUAN**

Penelitian Kurikulum KKNi diterapkan oleh Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan (STOK) Bina Guna untuk memenuhi standar kurikulum nasional dan sebagai perguruan tinggi di Sumatera Utara yang bertanggungjawab dalam menghasilkan sumber daya manusia yang produktif. Perkembangan teknologi dan perubahan globalisasi menuju era digitalis merupakan tantangan yang harus diimbangi dengan proses perkuliahan menuju perkembangan yang terjadi untuk menguatkan komitmen perguruan tinggi

dalam menekankan pendidikan karakter dan meningkatkan produktifitas terutama pada perkuliahan. Metode perkuliahan yang dihadapi pada dewasa ini menghadapi banyak kendala ketika berhadapan dengan keterbatasan tempat dan waktu penyelenggaraan, sebagaimana kaitannya dengan semakin meningkatnya jumlah peserta didik dan aktivitas pebelajar dan pembelajar di era global maka perlu peserta didik diberikan pengalaman belajar dengan bervariasi sumber dan media belajar. Paradigma pembelajaran demikian mulai bergeser



dari pembelajaran tatap muka (face to face course) secara langsung ke pembelajaran berbasis web (web-based course) seperti video conference dan e-learning (Ali dkk 2006, dalam Asyhar, 2012:17).

Mata kuliah Permainan Sepak Bola adalah salah satu mata kuliah jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) yang diterapkan kepada mahasiswa. Permainan Sepak Bola memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk mampu mengaplikasikan keterampilan sepak bola dan memahami metode-metode pengajaran terhadap teknik sepak bola. Permasalahan yang muncul pada proses perkuliahan adalah secara kognitif mahasiswa memiliki pengetahuan yang rendah yakni 30% kemampuan rata-rata berdasarkan hasil ulangan tengah semester (UTS) Oktober 2018. Diperlukan upaya penanganan dalam memberikan pengetahuan kepada mahasiswa secara praktis dan dapat melekat secara permanen dalam diri mahasiswa. Perubahan globalisasi saat ini menuju pada era global digitalisasi membuat proses perkuliahan sebaiknya melakukan perkembangan sistem pembelajaran yang salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi aplikasi multimedia sebagai inovasi perkembangan perkuliahan sepak bola yang memiliki peran penting untuk para mahasiswa dalam meningkatkan kompetensi perkuliahan

## 1. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pada dasarnya adalah suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dalam penerapan metode ilmiah. Oleh karena itu, sebelum pembahasan tentang

hakikat penelitian perlu dijelaskan terlebih dahulu hakikat metode ilmiah (*scientific methods*). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono. 2008:297). Salah satu contoh penelitian pengembangan dari bahan ajaran adalah buku ajar, alat peraga, modul matematika dan lain sebagainya. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang tidak digunakan untuk menguji teori. Apa yang dihasilkan diuji dilapangan kemudian direvisi sampai hasilnya memuaskan.

Menurut Sukmadinata (2010:164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Gay dalam Asim (2002:1) menjelaskan penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif yang digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Dwiyo (2004:3) juga memberikan pendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi untuk menghasilkan atau mengembangkan produk, misalnya mengembangkan model sekolah olahraga, mengembangkan kurikulum pendidikan jasmani, mengembangkan strategi/metode pembelajaran olahraga, mengembangkan media pembelajaran olahraga, mengembangkan buku teks pembelajaran olahraga dan sebagainya.

Penelitian pengembangan merupakan suatu siklus yang diawali dari adanya suatu kebutuhan dan membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Penelitian pengembangan



merupakan pendekatan penelitian yang dihubungkan pada kerja rancangan dan pengembangan serta memiliki tujuan untuk pengembangan dalam perancangan lingkungan pembelajaran, perumusan kurikulum, dan penaksiran keberhasilan dari pengamatan dan pembelajaran dan, secara serempak, mengusahakan untuk berperan dalam pemahaman fundamental ilmiah. Penelitian pengembangan bukanlah untuk merinci dan menerapkan intervensi yang lengkap, tetapi untuk meningkatkan dan menyesuaikan kebutuhan dan aspirasi yang inovatif. Proses penelitian pengembangan bersifat melingkar atau berpilin mulai dari aktivitas analisa, merancang, mengevaluasi dan merevisi sampai tujuan yang diinginkan (Joko Asmoro 2008:1).

## **2. Media Interaktif Berbasis Multimedia**

Multimedia merupakan penggabungan dua kata yaitu “multi” yang berarti banyak dan “media” yang berarti medium. Vaughan, 2004 (dalam Asyhar, 2012:75) menerangkan bahwa multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi, dan video yang diterima oleh pengguna melalui *hardware* komputer.

Multimedia atau penggunaan media komputer mendapatkan perhatian yang sangat besar dalam kegiatan pembelajaran intruksional atau CIA (*computer Assited Intruction*) dengan kecepatan penguasaan materi yang dapat diatur sendiri oleh pemakainya. Penggunaan komputer sebagai media dapat dikembangkan suatu aplikasi sebagai alat intruksional yang secara langsung dapat digunakan dalam proses belajar, bisa bersifat sebagai pengganti buku sesuai aplikasi CIA yang digunakan

(Purwanto dan Riadi, 2013:201) Multimedia dibagi menjadi dua kategori yaitu multimedia *content production* dan multimedia *communication*. Multimedia *content production* adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (music, video, film, game, entertainment, dll). Multimedia *communication* adalah menggunakan media (masa) seperti televisi, radio, ceetak, dan internet untuk mempublikasikan, menyiarkan, atau mengkomunikasikan material *advertising, publicity, entertainment, news, education*.

Multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah rangkaian alat peraga (media) yang disusun atau dibuat agar mencapai tujuan pendidikan. Multimedia interaktif memudahkan proses transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik dengan berbagai tampilan dan peragaan. Jenis multimedia interaktif sangat efektif diterapkan pada proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan potensi peserta didik dalam bidang teknologi serta memudahkan ketercapaian sasaran materi yang diajarkan.

## **3. Pembelajaran Sepak Bola**

Sepak Bola adalah permainan beregu yang dimainkan masing-masing oleh sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Sepak bola hampir seluruhnya menggunakan kemahiran kaki, kecuali penjaga gawang yang bebas menggunakan anggota badan manapun. Tujuan daripada masing-masing regu adalah memasukkan bola kegawang lawan sebanyak mungkin dan berusaha menjaga gawangnya agar



terhindar dari kebobolan penyerang lawan. Permainan dilakukan dalam dua babak, sedang diantara dua bermain sepak bola yakni menendang, menyundul, menggiring, mengoper dan menghentikan bola, serta menggiring bola (Nasution, 2008). Keterampilan menendang bola adalah kemampuan seseorang (atlet/siswa) dalam usahanya menempatkan bola kearah sasaran (gawang) dengan melibatkan gerak tubuh/anggota badan secara sengaja untuk menghasilkan tujuan atau prestasi dengan penggunaan energi, teknik dan waktu yang seefisien mungkin. (Efendi, 2016:96). Sementara itu yang di maksud dengan teknik menggiring bola menurut Muhajir (2007: 2), adalah sebagai mengubah arah dan kecepatan bola dengan sentuhan sentuhan kaki yang cepat. Selain kedua teknik tersebut, terdapat juga teknik dasar passing dan heading yang tak kalah pentingnya. Yang dimaksud dengan *passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu permainan kepermainan lain” (Mielke. 2007:19). Heading menurut Arma Abdullah (dalam Tamping. 2013:3) mengatakan bahwa heading adalah suatu perkenaan bola dikepala, baik didepan (dahi) maupun disamping kepala diatas telinga, yang digunakan dengan tujuan mengoper bola dan menghalau serangan lawan.babak itu diberi waktu istirahat. Untuk dapat memainkan permainan ini tentunya harus memiliki kemampuan dasar dalam mengolah bola. Terdapat empat teknik dasar dalam

## II. METODE PENELITIAN

Pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia pada mata kuliah pembelajaran sepak bola

yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan dengan pendekatan 4D (Define, Design, Development, dan Dissemination). Secara rinci tahap pengembangan adalah sebagai berikut:

### a. *Define* (menetapkan)

Tahapan *define* merupakan tahapan penetapan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini, pada tahap ini analisis kebutuhan dilakukan sebagai langkah penelitian pendahuluan dengan melakukan observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan kepada dosen pembelajaran sepak bola di lingkungan kampus STOK Bina Guna dalam memperoleh data yang dibutuhkan untuk tahap perancangan.

Adapun data yang diambil dalam analisis kebutuhan ini yakni hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran sepak bola tengah semester (UTS) yang kurang memuaskan. Dari hasil pembelajaran, secara kognitif mahasiswa memiliki pengetahuan yang rendah yakni 30% kemampuan rata-rata, padahal secara motorik unjuk kerja yang ditampilkan berbanding terbalik. Hal inilah yang menjadi dasar peneliti melakukan upaya penanganan dalam memberikan pengetahuan kognitif kepada mahasiswa secara praktis dan permanen.

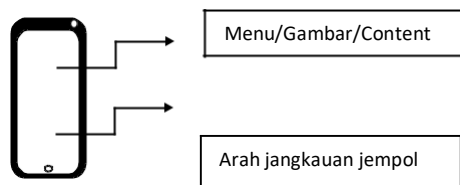
### b. *Design*

Setelah melalui tahapan analisis kebutuhan selanjutnya peneliti berdiskusi dengan beberapa pakar pendidikan mengenai solusi yang tepat pada permasalahan yang dihadapi, dari hasil diskusi tersebut didapatlah kesimpulan pembuatan aplikasi berbasis multimedia yang bersifat praktis dan mudah untuk diakses kapan saja



dimana saja. Selanjutnya peneliti menentukan design dari aplikasi yang dimaksud dengan tahapan penentuan;

1. Pembuatan Model. Model pada aplikasi media pembelajaran ini menggunakan model thumb focused interaction atau interaksi yang difokuskan menggunakan jempol (goldengekko: 2014). Model ini bertujuan agar aplikasi dapat dijalankan menggunakan tangan satu tanpa kesulitan menjangkau menu seperti ditunjukkan pada Gambar dibawah.



Gambar 1. Model Media

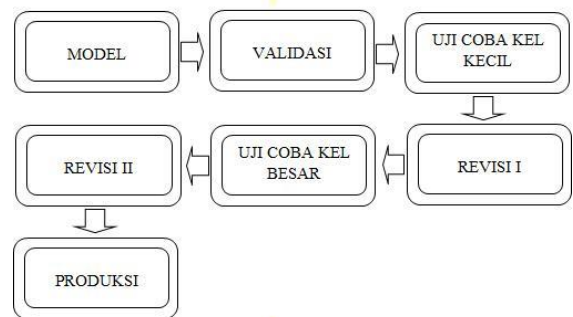
Pada setiap kontrol yang terdapat pada aplikasi ini akan diletakkan pada bagian bawah layar. Tujuannya agar aplikasi dapat diakses dengan mudah menggunakan jempol. Keuntungan menggunakan model ini adalah memudahkan navigasi karena pengguna tidak selalu pada situasi di mana bisa menggunakan lebih dari satu jari untuk berinteraksi dengan tampilan. Touch screen atau gerakan sentuhan digunakan untuk membuka halaman layout baru.

2. Content. Content atau isi aplikasi adalah berupa narasi dan gambar teknik dasar sepak bola. Aplikasi ini mempunyai kegunaan menampilkan gambar, teks dan video. Gambar dan teks digunakan untuk menjelaskan mengenai materi pelajaran. Gambar yang digunakan merupakan gambar

simbol komponen, gambar rangkaian, gambar ilustrasi dan gambar simbol. Sedangkan video merupakan sebuah database yang tersimpan dalam aplikasi yang akan diakses oleh pengguna kapan saja.

### c. Development

Development atau tahap pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Desain tahap ini meliputi:



Gambar 2. Desain Pengembangan

#### 1. Validasi.

Validasi adalah sebuah langkah atau usaha dalam melihat kelayakan aplikasi yang telah di desain baik berupa tampilan ataupun isi dari aplikasi itu sendiri. Uji validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum dilakukan tahapan selanjutnya. Uji validasi dalam penelitian ini dilakukan oleh 4 orang ahli yakni 2 orang ahli media aplikasi dan 2 orang dosen pembelajaran sepak bola. Validasi oleh ahli akan menghasilkan data serta saran yang digunakan untuk perbaikan software pada tahap pertama sedangkan dua orang dosen pembelajaran sepak bola akan menghasilkan data serta saran dalam ranah isi/materi.

#### 2. Ujicoba Kelompok Kecil

Ujicoba kelompok kecil dilakukan pada kelas lain yang memiliki karakteristik





yang sama dengan kelas yang menjadi subjek utama dalam penelitian ini. Adapun kelas yang diambil dalam ujicoba kelompok kecil ini adalah mahasiswa semester V-A yang telah mendapatkan materi yang sama yakni pembelajaran sepak bola. Pelaksanaan kegiatan dalam ujicoba ini berupa penyebaran angket penilaian terhadap media pembelajaran (aplikasi). Dari penyebaran tersebut peneliti dapat mengambil data berupa kelayakan dan keefektifan produk yang nantinya akan diujikan dalam subjek sebenarnya.

### 3. Revisi oleh para pakar

Pakar dalam kegiatan ini merupakan kunci utama dalam kesempurnaan produk yang di desain, dari pendapat dan penilaian pakar yang berkompeten akan menghasilkan produk yang berkompeten pula. Revisi pakar diperlukan setelah kegiatan ujicoba kelompok kecil dilakukan, untuk dapat melihat secara langsung kebermanfaatan dan kegunaan dari produk yang dikembangkan.

### 4. Ujicoba Kelompok Besar

Pada tahap selanjutnya adalah uji kelayakan pada subjek yang sebenarnya, yaitu mahasiswa semester III-D yang berjumlah 30 orang. Dari beberapa tahapan yang telah dilalui maka produk atau media pembelajaran akan disebar pada mahasiswa untuk diujikan dan dinilai

kebermanfaatan, keefesienan serta kepraktisan dalam penggunaannya 5.

### Revisi II oleh para pakar

Revisi kedua merupakan revisi akhir sebelum produk atau media disebar secara luas.

### 6. Produksi

Tahap produksi adalah tahap akhir pembuatan media setelah serangkaian tahapan dan revisi yang telah dilalui.

Tahap ini produk/media/aplikasi sudah dinyatakan siap pakai dan sempurna.

### d. Dissemination (penyebaran/produksi masal)

Tahap penyebaran atau *disseminate* merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain di kampus yang berbeda oleh dosen yang berbeda, yang bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat di dalam kegiatan belajar mengajar.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Media pembelajaran yang

dirancang bertujuan memberikan kemudahan mahasiswa untuk mengaksesnya melalui smartphone.

Sebelum menggunakan media pembelajaran file/aplikasi dikirimkan ke pengguna melalui bantuan bluetooth atau melalui pesan instan seperti whatsapp. Setelah file dikirimkan siswa dapat menginstalnya sendiri di smartphone mereka. Hal ini sesuai dengan kaidah media pembelajaran yang dinyatakan oleh Arsyad (2010:7) yaitu media pembelajaran ini mudah diperbanyak. Materi pokok pada media ini adalah teknik dasar sepak bola yang terdiri dari teknik mendribble, teknik passing, teknik shooting, teknik heading, dan juga teknik trapping.

Kelayakan media pembelajaran ini telah dinilai berdasarkan dua orang ahli media dan dua orang ahli materi. Penilaian kelayakan aplikasi media pembelajaran oleh ahli media dinilai berdasarkan 3 aspek yaitu aspek media pembelajaran, tata laksana dan media. Rerata skor total penilaian oleh ahli media adalah 112,00 (kategori “sangat



layak”). Kemudian skor tersebut dikonversikan dalam bentuk skor baku dengan rentang 0 sampai 100. Nilai skor setelah dikonversikan adalah 83,33 sehingga dapat dikatakan bahwa

kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian oleh ahli media dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi dinilai berdasarkan 3 aspek yaitu aspek media pembelajaran, aspek tata laksana dan aspek relevansi dengan silabus mata kuliah. Rerata skor total penilaian oleh dua ahli materi adalah 75,50 (kategori “layak”). Kemudian skor tersebut dikonversikan dalam bentuk skor baku dengan rentang 0 sampai 100. Nilai skor setelah dikonversikan adalah 71,53 sehingga dapat dikatakan bahwa

kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian oleh ahli media dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian kelayakan media pembelajaran oleh mahasiswa dinilai berdasarkan 3 aspek yaitu aspek kaidah media pembelajaran, aspek media dan aspek relevansi terhadap silabus mata kuliah. Rerata skor total penilaian oleh mahasiswa adalah 75,90 (kategori “sangat layak”). Kemudian skor tersebut dikonversikan dalam bentuk skor baku dengan rentang 0 sampai 100. Nilai skor setelah dikonversikan adalah 76,67 dan dinyatakan bahwa media pembelajaran dalam kategori “sangat layak” sebagai media pembelajaran.

#### IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata kuliah pembelajaran sepak bola yaitu:

1. Pengembangan media berdasarkan silabus pada mata kuliah sepak bola di

Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna dengan standar kompetensi mahasiswa mampu melakukan keterampilan teknik dasar sepak bola dengan baik dan benar. Pokok bahasan yang disampaikan adalah teknik dasar permainan sepak bola yang terdiri dari teknik passing, teknik heading, teknik shooting, teknik trapping selain itu media ini juga menyediakan menu evaluasi yang dapat dijadikan latihan yang berbentuk soal pilihan berganda.

Pengoperasian aplikasi media pembelajaran dikirim melalui bluetooth atau jaringan social media seperti Whatsapp. Kemudian siswa dapat menginstalnya pada perangkat smartphone mereka.

2. Kelayakan media pembelajaran ini dinilai berdasarkan dua orang ahli media dan dua orang ahli materi dengan hasil sebagai berikut;
3. berdasarkan ahli media mendapat jumlah skor 83,33 dengan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. (2) berdasarkan dua orang ahli materi mendapatkan jumlah skor 71,53 dengan kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran. (3) berdasarkan penilaian oleh mahasiswa mendapat jumlah skor 75,90 dengan kategori “sangat layak”.

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Asim, 2002 *Langkah-langkah Penelitian Pengembangan*, Disajikan dalam Lokakarya Nasional Angka II, Metodologi Penelitian



- Pengembangan Bidang  
Pendidikan dan Pembelajaran,  
Malang: Universitas Negeri  
Malang
- Asyhar, R. 2012. Kreatif  
Mengembangkan Media  
Pembelajaran. Jakarta :  
Referensi Jakarta.
- Dwi Joko Asmoro. 2008.  
"Penelitian  
Pengembangan".  
(<http://www.geocities.com/dwijoeas/penelitianpengembangan.htm>). diakses pada  
tanggal 2 September 2019 jam  
12:00 WIB
- Efendi, Rustam. 2016. Pengaruh  
Metode Latihan Practice  
Session, Test Session Dan  
Motivasi Berprestasi  
Terhadap  
Keterampilan Menendang  
Dalam Sepak Bola. Jurnal  
Pendidikan UNSIKA. Vol.  
4 Nomor. 6.
- Muhajir. 2007. Pendidikan Jasmani.  
Jakarta: Penerbit Yudistira.
- Nasution, Ahmad. 2018. Survei Teknik  
Dasar Bermain Sepak Bola Pada  
Siswa SMKT Somba Opu  
Kabupaten Gowa. Jurnal Fakultas  
Ilmu Keolahragaan Makassar.
- Purwanto, Y. & Riadi, I. 2013.  
Implementasi Multimedia sebagai  
Media Pembelajaran (Studi  
Kasus: Materi Subnetting pada  
Ipv4)  
: Jurnal Sarjana Teknik  
Informatika. 1(1): 2338-5197
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian  
Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.  
Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, 2005. *Metode Penelitian  
Pendidikan*. Bandung: PPs UPI  
dan PT Remaja Rosdakarya.
- Tamping, Sumartani. 2013.  
Meningkatkan Keterampilan  
Heading Permainan Sepak Bola  
Melalui Latihan Lompat-lompat  
di Tempat Siswa Kelas V SDN  
Inpress Cemerlang. Jurnal Sport  
Sciences and Physical Education.  
Vol 1. Nomor 1. 2013
- Wasis D. Dwiyogo. 2004. *Konsep  
Penelitian & Pengembangan*.  
Lokakarya Metodologi Penelitian  
Jurusan Keperbelajaran  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Semarang.  
Malang: Universitas Negeri  
Malang.