

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* MATERI  
SEPAKBOLA TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**ARTIKEL**



**Oleh**

**RUDY DWI HARLIANDI**

**NIM. 188029**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA JOMBANG  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI**

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI**  
**STKIP PGRI JOMBANG**

---

Yang bertamda tangan dibawah ini:

Nama : Puguh Satya Hasmara., M.Pd

Jabatan : Pembimbing Skripsi

Menyetujui artikel ilmiah ini:

Nama Penulis : Rudy Dwi Harliandi

NIM : 188029

Judul Artikel : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Sepakbola Tingkat Sekolah Menengah Pertama

Untuk diusulkan agar dapat diterbitkan di jurnal ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian persetujuan ini saya berikan untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Jombang, 08 Februari 2023

Pembimbing

**Puguh Satya Hasmara., M.Pd**

NIK. 0104770099

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* MATERI SEPAKBOLA TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**Rudy Dwi Harliandi, Puguh Satya Hasmara., M.Pd**

**E-mail : Rudydwi58@gmail.com**

**Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang**

## **ABSTRAK**

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena media pembelajaran berkaitan dengan pengalaman siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Sepakbola berbasis aplikasi. Sehingga dengan adanya pengembangan ini dapat membantu memudahkan guru pendidikan, jasmani, olahraga dan kesehatan dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah “ research and Devolopment “ metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg and Gall (1988), menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang di gunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Hasil penelitian ini yaitu pada hasil ujicoba kelompok kecil dan besar diperoleh hasil rata-rata pre test 40,62% dan post test 78,15%, hasil tersebut mengalami kenaikan sebesar 37,53% sedangkan pada hasil kuisisioner pendapat siswa kelompok kecil dan besar terhadap produk diperoleh hasil rata-rata presentase 71,77% yang menunjukkan kriteria cukup menarik. Dengan hasil demikian penggunaan media pembelajaran berbasis android tingkat Sekolah Menengah Pertama dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PJOK.

**Kata kunci : Pendidikan, Media Pembelajaran, Sepakbola**

## **ABSTRACT**

Learning media is a tool that functions to convey learning messages. Learning media is a very important factor in learning because learning media is related to student experience. Therefore, this study aims to develop application-based soccer learning media. So that this development can help physical education teachers in the learning process.

The type of this research is "research and development" which used to produce certain products, and test the effectiveness of these products. According to Borg and Gall (1988), states that research and development is a research method that is used to develop or validate products used in education and learning.

The results of this study, namely the results of the small and large group trials obtained an average pre-test result of 40.62% and a post-test of 78.15%, these results experienced an increase of 37.53% while the results of the questionnaire on the opinions of small and large group students on product results obtained an average percentage of 71.77% which shows quite interesting criteria. With these results the use of android-based learning media at the Junior High School level can be used as an alternative to Physical education learning media.

***Keywords: Education, Learning Media, Football***

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor melalui aktivitas jasmani. Melalui aktivitas jasmani anak-anak akan memperoleh berbagai macam pengalaman yang berharga untuk kehidupan seperti kecerdasan, emosi, perhatian, kerjasama, ketrampilan, dan sebagainya Mustafa & Dwiyoogo, (2020). Pembelajaran olahraga yang efektif harus di dampingi seseorang yang sering di sebut guru untuk meningkatkan peran aktivitas jasmani terutama di sekolah, sangat membutuhkan seorang pendidik untuk membimbing dalam kegiatan peran siswa yaitu guru pendidikan jasmani.

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila di dukung dengan tersedianya media penunjang. Penyediaan media sangat diperlukan dalam pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini di sebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila di bantu dengan media atau sarana prasana yang mendukung proses interaksi dalam pembelajaran Azhar Arsyad, (2011). Sehingga perlu untuk dikembangkannya perangkat penunjang pembelajaran yaitu media interaktif. Tentunya harus didukung dengan keterampilan guru dalam menguasai materi dengan mengikuti perkembangan teknologi agar peserta didik tertarik dan memahami materi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan oleh peneliti dari hasil perolehan data kebutuhan peserta didik menunjukkan peserta didik 100% tertarik dengan pembelajaran PJOK, dan pembelajaran PJOK didalam kelas menunjukkan 93% menunjukkan kurang menarik. Pada hari kamis tanggal 19 Mei 2022 di SMPN 2 Gedeg dengan narasumber Guru Pendidikan Jasmani atas nama Octa Primanda di dapatkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran daring kemarin guru kesulitan melakukan proses pembelajaran terutama guru Pendidikan Jasmani, karena pembelajaran Pendidikan Jasmani lebih mengarah ke pembelajaran praktik. Maka dari itu peneliti

sangat tertarik untuk membuat aplikasi berbasis android yang dimana guru Pendidikan Jasmani dapat memanfaatkan aplikasi tersebut untuk menggunakan perangkat media pembelajaran

## METODE

Jenis penelitian ini adalah “ *research and Devolopment* “ metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Seperti yang dijelaskan menurut Borg and Gall (1988), menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang di gunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan produk ini adalah menggunakan statistik deskriptif untuk mengolah data. Teknik pengukuran yang digunakan untuk pengumpulan data dengan menggunakan skala *likert*. Yang kriterianya skala 1-4 lalu dianalisis dengan perhitungan presentase rata-rata skor per indikator. ini digunakan untuk uji validasi oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

## HASIL PENELITIAN

### A. Hasil Pengujian Pertama

#### 1. Hasil *Pre test* dan *Post test* Kelompok Kecil

**Tabel 4.1 Hasil Pre test dan Post test Kelompok Kecil**

NO	Jenis Tes	Jumlah Skor Keseluruhan	Rerata	Keterangan
1	<i>Pre-Test</i> Uji Kelompok Kecil	1220	39,67%	Dari hasil data di samping maka dapat di simpulkan bahwa adanya kenaikan nilai siswa yaitu sebesar 38,70%
2	<i>Post-Test</i> Uji Kelompok Kecil	2420	78,06%	

#### 2. Hasil Kuisioner Pendapat Peserta Didik Kelopok Kecil

**Tabel 4.2 Hasil Kuisioner Pendapat Peserta Didik Kelopok Kecil**

NO	Rata-rata	Keterangan
1	65,56%	Dari hasil data di samping maka dapat disimpulkan bahwa skor yang dicapai mendekati skor yang diharapkan. Maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif sangat menarik.

## B. Hasil Pengujian Kedua

### 1. Hasil *Pre test* dan *Post test* Kelompok Besar

**Tabel 4.3 Hasil *Pre test* dan *Post test* Kelompok Besar**

NO	Jenis Tes	Jumlah Skor Keseluruhan	Rerata	Keterangan
1	<i>Pre-Test</i> Uji Kelompok Besar	2370	4460	Dari hasil data di samping maka dapat di simpulkan bahwa adanya kenaikan nilai siswa yaitu sebesar 36,84%
2	<i>Post-Test</i> Uji Kelompok Besar	41,57%	78,24%	

### 2. Hasil Kuisisioner Pendapat Peserta Didik Kelopok Kecil

**Tabel 4.4 Hasil Kuisisioner Pendapat Peserta Didik Kelopok Kecil**

NO	Rata-rata	Keterangan
1	77,98%	Dari hasil data di samping maka dapat disimpulkan bahwa skor yang dicapai mendekati skor yang diharapkan. Maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif sangat menarik.

## PEMBAHASAN

### A. Hasil Uji Coba Pertama

**Tabel 4.8 Hasil Nilai *Pre test* dan *Post Test* Uji Kelompok Kecil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Sepak Bola Tingkat Sekolah Menengah Pertama**

No	Nama	Hasil Pre Test	Hasil Post Test	Kenaikan
1	BTH	30	80	50
2	AYP	40	80	40
3	SNA	50	80	30
4	GSH	40	70	30
5	NV	40	80	40
6	MAR	50	80	30
7	AAR	40	80	40
8	FDS	40	80	40
9	WSN	50	80	30
10	KNA	40	80	40
11	MLW	40	80	40
12	NAZ	40	70	30
13	GP	30	80	50
14	ARA	40	80	40
15	APL	40	80	40
16	FR	40	80	40
17	MDRJ	40	80	40
18	MAR	40	60	20
19	FRY	40	80	40
20	FEAP	40	80	40

21	HAR	40	80	40
22	APH	40	80	40
23	MAH	50	80	30
24	DSG	50	80	30
25	LDW	30	70	40
26	SPA	40	70	30
27	MAW	30	80	50
28	BSF	30	80	50
29	SRA	20	80	60
30	AAK	40	80	40
31	DCDH	40	80	40
<b>Jumlah</b>		<b>1220</b>	<b>2420</b>	<b>1200</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>39,35</b>	<b>78,06</b>	<b>38,70</b>
<b>Presentase</b>		<b>39,67%</b>	<b>78,06%</b>	<b>38,70%</b>

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi sepak bola menggunakan media pembelajaran. Dari pre test dan *post test* kemudian di analisis dengan cara mengurangkan rata-rata post test dan pre test. Hasil analisis terdapat peningkatan hasil rata-rata nilai sebesar 38,70%.

#### B. Hasil Uji Coba Kedua

**Tabel 4.10 Hasil Nilai Pre test dan Post Test Uji Kelompok Besar Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Sepak Bola Tingkat Sekolah Menengah Pertama**

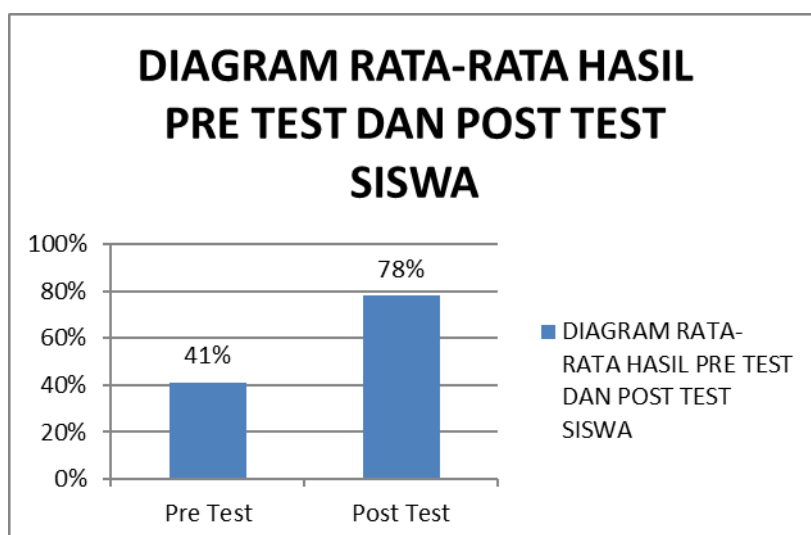
No	Nama	Hasil Pre Test	Hasil Post Test	Kenaikan
1	BTH	30	80	50
2	AYP	40	80	40
3	SNA	50	80	30
4	GSH	40	70	30
5	NV	40	80	40
6	MAR	50	80	30
7	AAR	40	80	40
8	FDS	40	80	40
9	WSN	50	80	30
10	KNA	40	80	40
11	MLW	40	80	40
12	NAZ	40	70	30
13	GP	30	80	50
14	ARA	40	80	40
15	APL	40	80	40
16	FR	40	80	40
17	MDRJ	40	80	40
18	MAR	40	60	20
19	FRY	40	80	40
20	FEAP	40	80	40
21	HAR	40	80	40
22	APH	40	80	40

23	MAH	50	80	30
24	DSG	50	80	30
25	LDW	30	70	40
26	SPA	40	70	30
27	MAW	30	80	50
28	BSF	30	80	50
29	SRA	20	80	60
30	AAK	40	80	40
31	DCDH	40	80	40
<b>Jumlah</b>		<b>1220</b>	<b>2420</b>	<b>1200</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>39,35</b>	<b>78,06</b>	<b>38,70</b>
<b>Presentase</b>		<b>39,67%</b>	<b>78,06%</b>	<b>38,70%</b>

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi sepak bola menggunakan media pembelajaran. Dari *pre test* dan *post test* kemudian di analisis dengan cara mengurangkan rata-rata *post test* dan *pre test*. Hasil analisis terdapat peningkatan hasil rata-rata nilai sebesar 36,84%.

Data yang diperoleh dari uji coba oleh peserta didik berupa hasil *pre test*, *post test* dan kuisioner. Ujicoba dilakukan 2 tahapan yaitu uji coba kelompok kecil pada 30 peserta didik dan ujicoba kelompok besar pada 57 peserta didik. Pada uji coba *pre test*, diketahui bahwa nilai rata-rata peserta didik kelompok kecil adalah 39,67% dan uji coba kelompok besar 41,57%. Jika keduanya di rerata maka hasil ujicoba *pre test* peserta didik adalah 40,62%

Sedangkan untuk nilai *post test*, diketahui nilai rata-rata ujicoba kelompok kecil 78,06% dan ujicoba kelompok besar 78,24%. Jika keduanya di rata-rata maka hasil ujicoba *post test* peserta didik adalah 78,15%. Dari rincian di atas membuktikan bahwa ada kenaikan nilai dari sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran yaitu kenaikan nilai sebesar 37,53% berikut penjelasan dalam bentuk diagram batang :



**Gambar 4.24 Diagram Rata-Rata Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa**



## **PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Hasil validasi produk oleh pakar ahli yakni, ahli pembelajaran memperoleh hasil 81,25% yang menunjukkan kriteria sangat valid, sedangkan validasi ahli sepak bola memperoleh hasil 83,3% yang menunjukkan kriteria sangat valid, dan validasi ahli multimedia memperoleh hasil 83,3% yang menunjukkan kriteria sangat valid. Pada hasil ujicoba kelompok kecil dan besar diperoleh hasil rata-rata pre test 40,62% dan post test 78,15%, hasil tersebut mengalami kenaikan sebesar 37,53% sedangkan pada hasil kuisisioner pendapat siswa kelompok kecil dan besar terhadap produk diperoleh hasil rata-rata presentase 71,77% yang menunjukkan kriteria cukup menarik. Dengan hasil demikian penggunaan media pembelajaran berbasis *android* tingkat Sekolah Menengah Pertama dapat digunakan sebagai alternative media pembelajaran PJOK.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti menyampaikan beberapa saran :

1. Saran bagi peserta didik  
Jika ingin mendapatkan nilai yang maksimal, sebagai peserta didik maka perhatikanlah apa yang disampaikan oleh guru sebelum memberikan tugas.
2. Saran bagi sekolah  
Jika ingin menggunakan media pembelajaran berbasis *android* di haruskan menggunakan HP.
3. Saran deseminasi produk  
Produk ini sebelum disebarluaskan sebaiknya disesuaikan dengan keadaan yang akan menjadi sasaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Azhar Arsyad. (2011). Media pembelajaran. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*, 36(1), 9–34.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Kusniyati, H. (2016). Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run . The development of information and communication technology make. *APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID Harni*, 9(1), 9–18.
- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37742/jo.v3i1.67>

- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16. [https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651\\_PENTINGNYA\\_PENGGUNAAN\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_UNTUK\\_MENINGKATKAN\\_PRESTASI\\_BELAJAR\\_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-](https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-)  
<https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Pambudi, A. (2013). Implementasi Model Perangkat Lunak Pelayanan Informasi Kegiatan Belajar Mengajar Tingkat Sltta Dengan Berbasis Operating System Android. *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(2), 108–120. [http://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-3642-ari\\_pambudi.pdf](http://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-3642-ari_pambudi.pdf)
- Presiden Republik Indonesia. (2003). UU Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan. *Pusdiklat Perpusnas*, 18(1), 6.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Suwahyu, I. (2018). Pendidikan Karakter Dalam Konsep Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 192–204. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2290>