

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
SMARTPHONE PADA TEKNIK DASAR *HEADING* DAN *GAME***



SKRIPSI

Disusun:

Ilham Satya Permana

K5616032

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA

FAKULTAS KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2020

commit to user

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ilham Satya Permana

NIM : K5616032

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SMARTPHONE* PADA TEKNIK DASAR *HEADING* DAN *GAME*" ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, 17 November 2020

Yang membuat pernyataan



Ilham Satya Permana

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
SMARTPHONE PADA TEKNIK DASAR *HEADING* DAN *GAME***

Oleh :

Ilham Satya Permana

K5616032

Skripsi

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA

FAKULTAS KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2020

commit to user

HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : Ilham Satya Permana

Nim : K5616032

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
SMARTPHONE PADA TEKNIK DASAR *HEADING* DAN *GAME*

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Keolahragaan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Persetujuan Pembimbing

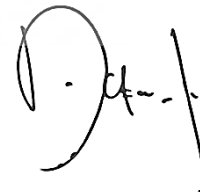
Pembimbing I



Drs. Agustiyanta, M.Pd

NIP: 196808181 994031001

Pembimbing II



Rumi Iqbal Doewes, S.Pd., M.Or

NIP : 198603052 010121005

PENGESAHAN

Nama : Ilham Satya Permama
 NIM : K5616032
 Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
 SMARTPHONE PADA TEKNIK DASAR HEADING DAN
 GAME

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keolahragaan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Selasa, 17 November 2020 dengan hasil LULUS dan revisi maksimal 1 bulan.

Persetujuan hasil revisi oleh tim penguji :


Nama Terang

Tanda Tangan Tanggal


Ketua : Dr. Fadilah Umar S.Pd., M.Or.

 23-11-2020


Sekretaris : Dr. Satria Yudi Gontara M.Or.

 23-11-2020

Penguji I : Drs. Agustiyanta, M.Pd

 23-11-2020

Penguji II : Rumi Iqbal Doewes, S.Pd., M.Or

 23-11-2020

Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Keperawatan Olahraga pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 24 November 2020

Dekan Fakultas Keolahragaan

Universitas Sebelas Maret



Dr. Sapta Kuntia Purnama, M.Pd

NIR.190803231993031012

Kepala Program Studi

Penkepor



Dr. Haris Nugroho S.Pd, M.Pd

NIP.197202081999031003

ABSTRAK

Ilham Satya Permana. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SMARTPHONE* PADA TEKNIK DASAR *HEADING* DAN *GAME***. Skripsi, Surakarta : Fakultas Keolahragaan Universitas Sebelas Maret Surakarta, November 2020.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *smartphone* pada teknik dasar *heading* dan *game* sepakbola, yang dapat digunakan untuk suatu terobosan dalam dunia kepelatihan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), subjek dalam penelitian ini adalah pembinaan prestasi Universitas Sebelas Maret yang berjumlah 25 pemain. Teknik pengambilan subjek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Media yang dikembangkan diujicobakan dengan menggunakan angket kepada 25 pemain pembinaan prestasi Universitas Sebelas Maret. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket kelayakan instrumen, validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *smartphone* teknik dasar *heading* dan *game* sepakbola berdasarkan penilaian: 1) Ahli materi diperoleh total skor 31 dan jika dipersentasekan menjadi 88,57 %, sehingga termasuk dalam kategori “Valid digunakan”, 2) Ahli media diperoleh total skor 54 dan jika dipersentasekan menjadi 90% sehingga termasuk dalam kategori “Valid digunakan”, 3) Respon pemain diperoleh total skor 1063 jika dipersentasekan 85,04 %, sehingga termasuk dalam kategori “Valid digunakan” dan tiap indikator media mendapat respon dengan rata-rata 4,24 % termasuk dalam kategori “Setuju” . Kesimpulan dari penelitian ini adalah aplikasi berbasis *smartphone* pada teknik dasar *heading* dan *game* sepakbola layak digunakan sebagai media untuk mempermudah pelaku sepakbola baik pemain ataupun pelatih.

Kata Kunci: Media pembelajaran, teknik dasar *heading* dan *game*, android.

ABSTRACT

Ilham Satya Permana. DEVELOPMENT OF SMARTPHONE BASED LEARNING MEDIA IN BASIC HEADING AND GAME TECHNIQUES. Thesis, Surakarta: Faculty of Sport, Sebelas Maret University Surakarta, November 2020.

This study aims to produce a smartphone-based application on the basic techniques of soccer headings and games, which can be used for a breakthrough in the world of coaching.

This research is a research development or Research and Development (R & D), the subject of this research is the development of the achievements of Sebelas Maret University, which consists of 25 players. The technique of taking research subjects using purposive sampling technique. The media developed was tried out using a questionnaire to 25 players of Sebelas Maret University achievement coaching. The data collection technique in this research is to use an instrument feasibility questionnaire, validation is carried out by material experts and media experts.

The results showed that the feasibility level of learning media based on smartphones, basic techniques of headings and soccer games with smartphone-based applications, was based on the following assessments: 1) The material expert obtained a total score of 31 and if the percentage was 88.57%, so it was included in the category "Valid in use", 2) The media expert obtained a total score of 54 and if presented it becomes 90% so that it is included in the "Valid in use" category, 3) The player's response gets a total score of 1063 if the percentage is 85.04%, so it is included in the "Valid in use" category and each media indicator gets responses with an average of 4.24% fall into the "Agree" category. The conclusion of this research is that smartphone-based applications on the basic techniques of headings and soccer games are suitable for use as a medium to facilitate soccer players, both players and coaches.

Keywords: *Learning media, basic heading and game techniques, android.*

MOTTO

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.
Dia mendapat pahala dari kebajikan yang dikerjakannya dan dia mendapat siksa dari kejahatan yang diperbuatnya (QS. Al-Baqarah: 286)

Allah maha melihat apa yang kamu kerjakan
Allah maha mendengar apa yang kamu keluhkan
Allah maha bijaksana atas apa yang kamu inginkan
Lantas apa yang kamu ragukan atas pemilik langit dan bumi

Tidak ada jalan yang mulus untuk meraih kesuksesan
Hidup adalah pelajaran tentang kerendahan hati
Kegagalan terjadi karena terlalu banyak berencana tapi sedikit berfikir
Ilmu adalah harta yang tidak akan pernah habis

Bermimpilah setinggi langit maka kamu akan jatuh diantara bintang-bintang
Bangunlah mewujudkan mimpimu dan jangan terlelap melanjutkan mimpimu
Semangatmu adalah jalan menuju kesuksesanmu
Ingat targetmu jangan goyah atas perlakuan teman-temanmu

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Bapak dan Ibu (Bapak Santoso dan Ibu Linda)

“Terima kasih atas doa-doa, semangat, bimbingan dan kasih sayang yang tiada henti selama ini”.

Kepada dosen pembimbing

“Terima kasih pula untuk beliau yang telah proses penyusunan skripsi membantu dengan sabar, ikhlas tanpa kurang suatu apapun”.

Kepada teman teman PENKEPOR 2016

“Keluarga Penkepor angkatan 2016 yang telah memberi semangat serta mendukung berjalannya perkuliahan hingga akhir mengerjakan skripsi dan menjadi keluarga selama proses belajar menuntut ilmu di Universitas Sebelas Maret Surakarta”.

Kepada Mira Arimbi

“Terimakasih telah membantu mengerjakan, memberi semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini”

Kepada semua orang

“yang telah membantu saya dalam proses penyusunan skripsi, mohon maaf apabila tidak bisa menyebutkan satu persatu nama”.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT. karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya berupa ilmu, inspirasi, kesehatan dan keselamatan. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMARTPHONE PADA TEKNIK DASAR *HEADING* DAN *GAME*”** Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Keperawatan Olahraga, Fakultas Keolahragaan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Sapta Kunta Purnama, M.Pd., Dekan Fakultas Keolahragaan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Dr. Haris Nugroho, S.Pd., M.Or., Kepala Program Studi Pendidikan Keperawatan Olahraga Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Drs. Agustiyanta M.Pd., selaku Pembimbing I, yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Rumi Iqbal Doewes, S.Pd., M.Or., selaku Pembimbing II, yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd., selaku Kepala Program Studi S3 Universitas Sebelas Maret yang telah memberi kritik dan saran serta memvalidasi produk aplikasi berbasis *smartphone*.
6. Teman-teman Penkepor 2016, yang selalu memberi semangat dan masukan saat saya mengerjakan skripsi.
7. Para pemain Pembinaan Prestasi Sepakbola Universitas Sebelas Maret yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Dan semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan hal ini antara lain karena keterbatasan peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu.

Surakarta, November 2020



Peneliti,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat penelitian	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	6
1. Hakikat Media Pembelajaran	6
2. Jenis Media Pembelajaran	9
3. Manfaat Media Pembelajaran	11
4. Pengertian <i>Smartphone</i>	12

5. Pengertian Android	13
6. Pengertian App Inventor	14
7. Game	14
8. Heading	15
9. Metode Latihan	15
B. Penelitian yang Relevan	44
C. Kerangka Berfikir	45
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	46
B. Desain Penelitian	47
C. Populasi dan Sampel	49
D. Teknik Pengambilan Sampel	50
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Teknik Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen	51
G. Teknik Analisis Data	54
H. Prosedur Penelitian	56
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Ringkasan Hasil Penelitian	59
B. Hasil Tahap I Pendahuluan	63
C. Hasil Tahap II Uji Ahli	71
D. Data Hasil Uji Coba Lapangan	74
E. Pembahasan Hasil Penelitian	80
BAB V. SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Simpulan	84
B. Implikasi	85
C. Saran	85
Daftar Pustaka	87
Lampiran	89

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar Kerucut Edgar Dale.....	11
2. Drill Game 1.....	16
3. Drill Game 2.....	17
4. Drill Game 3.....	18
5. Drill Game 4.....	20
6. Drill Game 5.....	21
7. Drill Game 6.....	22
8. Drill Game 7.....	23
9. Drill Game 8.....	24
10. Drill Game 9.....	25
11. Drill Game 10.....	27
12. Drill Heading 1.....	28
13. Drill Heading 2.....	29
14. Drill Heading 3.....	30
15. Drill Heading 4.....	31
16. Drill Heading 5.....	32
17. Drill Heading 6.....	33
18. Drill Heading 7.....	34
19. Drill Heading 8.....	35
20. Drill Heading 9.....	36
21. Drill Heading 10.....	37
22. Drill Heading 11.....	38
23. Drill Heading 12.....	39
24. Drill Heading 13.....	40
25. Drill Heading 14.....	41
26. Drill Heading 15.....	42
27. Gambar Kerangka Berfikir Penelitian.....	44
28. Gambar Prosedur Penelitian.....	47
29. Gambar Tambahan Button Video.....	68

30. Gambar Video Ke Directory Project.....	68
31. Gambar Menuliskan Kode Video	69
32. Gambar Tampilan Menu Aplikasi.....	69
33. Gambar Tampilan Sub Menu Aplikasi	70
34. Gambar Tampilan Menu Heading.....	70
35. Gambar Tampilan Menu Game.....	70



DAFTAR TABEL

1. Tabel Rincian Kegiatan.....	46
2. Tabel Kisi-kisi Instrumen Aplikasi Ahli Media.....	52
3. Tabel Kisi-kisi Instrumen Aplikasi Ahli Materi	53
4. Tabel Kisi-kisi Instrumen Pemain.....	53
5. Tabel Penskoran Jawaban Angket Pemain	55
6. Tabel Kriteria Persentase Pemahaman Pemain.....	56
7. Tabel Ringkasan Hasil Penelitian	60
8. Tabel Perhitungan Tampilan Menu Aplikasi	64
9. Tabel Perhitungan Gambar dan Video	65
10. Tabel Perhitungan Kelayakan Isi Aplikasi.....	66
11. Tabel Perhitungan Efek Suara Aplikasi	66
12. Tabel Kriteria Aspek Aplikasi	67
13. Tabel Data Kuantitatif Hasil Evaluasi Ahli Media	71
14. Tabel Data Kuantitatif Hasil Evaluasi Ahli Materi.....	73
15. Tabel Hasil Kesimpulan Kedua Ahli	74
16. Tabel Kriteria Persentase	74
17. Tabel Penilaian Pemain Skala Kecil	75
18. Tabel Kriteria Persentase	76
19. Tabel Penilaian Pemain Skala Besar.....	77
20. Tabel Kriteria Persentase	78
21. Tabel Penilaian Pemain Skala Operasional.....	79
22. Tabel Kriteria Persentase	80

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keterangan Pelatih	90
2. Surat Keterangan Ahli IT	91
3. Kisi-kisi Angket Kelayakan Instrumen Ahli Media	92
4. Angket Kelayakan Instrumen Ahli Media	93
5. Surat Keterangan Validasi oleh Ahli Media	94
6. Kisi-kisi dan Angket Kelayakan Instrumen Ahli Materi	95
7. Angket Kelayakan Instrumen Ahli Materi	96
8. Surat Keterangan Validasi oleh Ahli Materi	97
9. Kisi-kisi dan Angket Kelayakan Instrumen Tanggapan Pemain	98
10. Angket Kelayakan Instrumen Tanggapan Pemain	99
11. Daftar Nama Sampel Pemain	100
12. Daftar Nama Ahli Media dan Ahli Materi	101
13. Foto Penelitian	102
14. Desain Aplikasi	104
15. Gambar Aplikasi	105
16. Pengajuan Judul Skripsi	107
17. Validasi Proposal	108
18. Surat Izin Menyusun Skripsi	109
19. Permohonan Izin Observasi ke Lestarindo Sport Garden	110
20. Permohonan Izin Penelitian ke Lestarindo Sport Garden	111
21. Permohonan Izin Penelitian ke Rektor	112
22. Permohonan Menyusun Skripsi ke Dekan	113