

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

HERU HAJRIANSYAH



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG

Oleh :

HERU HAJRIANSYAH

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran gerak dasar sepakbola berupa audio – visual yang ditujukan kepada siswa kelas VII SMP 10 Bandar Lampung yang dapat menjadi salah satu media dalam proses pembelajaran sepakbola. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau *research and development (R & D)*. Populasi siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Bandar Lampung berjumlah 241 siswa terbagi dalam 8 kelas dan sampel yang diambil untuk penelitian berjumlah 61 siswa dari kelas VII B dan VII C. Pengambilan subjek sampel dalam penelitian menggunakan *Stratified Cluster Random Sampling*. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran gerak dasar sepakbola dalam bentuk audio-visual yang berupa compact disk. Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli materi 77,7% (baik), ahli media 72,2% (baik), uji kelompok kecil 73% (baik), uji coba kelompok besar 81,1% (baik). Dari data yang dihasilkan dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar mengalami kenaikan dengan selisih $81,1\% - 73\% = 8,1\%$. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran multimedia audio-visual pada sepakbola ini dapat digunakan pada pembelajaran siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Bandar Lampung.

Kata Kunci : Pengembangan, Model Pembelajaran, dan Sepakbola.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG

Oleh :

HERU HAJRIANSYAH

The purpose of this study is to learning media football motion in the form of audio – visual aimed at seventh grade students of state SMP 10 Bandar Lampung which can be one of the media in the learning process of football. The method used in this research and development. (*R & D*). The population of seventh graders in the country 10 cities of Lampung totaled 241 students divided into 8 classes and the samples taken for the study amounted to 61 students from grade VII B and VII C. Taking sample subjects in the study using the sampling classes. The result of this development research is learning media of football basic motion in the form of audio – visual in the form of compact disc. From the experimental results, the expert evaluation date were 77,7% (good), 72,2% (good), 73% (good) small group test, large group trial, 81,1% (good). From data generated from small group and large group trials increased by $81,1\% - 73\% = 81,1\%$. So it can be concluded that the model of audio-visual multimedia learning on football can be used on the 7th grade student learning at the state SMP 10 Bandar Lampung.

Kata Kunci : Development, Learning Model, And Football

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

HERU HAJRIANSYAH

**Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 10
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Heru Hajriansyah**


No. Pokok Mahasiswa : 1313051043

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Drs. Surisman, M.Pd.
NIP 19620808 198901 1 001


Drs. Suranto, M.Kes.
NIP 19550929 198503 1 001

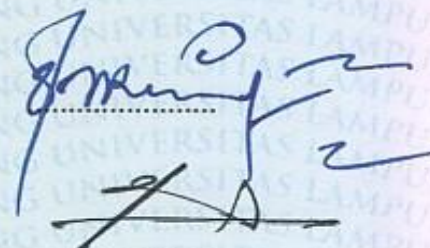
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

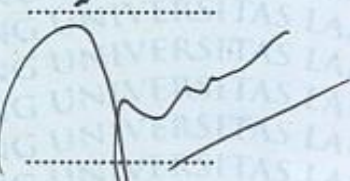
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Surisman, M.Pd.



Sekretaris : Drs. Suranto, M.Kes.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Dr. Marta Dinata, M.Pd.**

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 02 Agustus 2017

PERNYATAAN

Bahwa saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Heru Hajriansyah

NPM : 1313051043

Fakultas / Jurusan : KIP / Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Alamat : Jln SH Wardoyo RT 031/RW 006 Kecamatan Seberang
Ulu 1 Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini murni hasil karya penulis dan tidak terdapat karya yang pernah dijadikan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka

Bandar Lampung, Agustus 2017



Heru Hajriansyah

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Heru Hajriansyah, dilahirkan di Palembang pada tanggal 21 Mei 1995, anak dari pasangan Bapak M. Sopian Hery dan Ibu rusmalia. Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis yaitu Sekolah Dasar Di SD Negeri 78 Palembang pada tahun 2007.

Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama di SMP Negeri 7 Palembang pada tahun 2010, Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 8 Palembang pada tahun 2013. Pada tahun 2013, penulis diterima sebagai mahasiswa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan melalui jalur undangan.

Pada bulan Februari s.d Maret 2017, penulis melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 10 Bandar Lampung untuk menyelesaikan tugas akhir study Strata Satu dengan judul “ Pengembangan model pembelajaran gerak dasar sepakbola pada siswa kelas VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung ”.

MOTTO

Kesempatan untuk sukses selalu ada, yang penting ada kemauan dan berani

(Ayah)

Orang cerdas bisa kalah karena keuletan orang bodoh.

(Ibu)

Bebek berjalan berbondong – bondong, akan tetapi burung elang terbang

sendirian

(soekarno)

Setiap bertemu dengan orang baru, saya selalu mengosongkan gelas saya

terlebih dahulu.

(bob Sadino)

Tidak ada suatu hal yang tidak bisa kita capai, selama kita berusaha dan berdo'a akan selalu ada jalan untuk menggapainya, janganlah kau jatuh karena

kegagalan dan pandanglah sebuah kegagalan menjadi pijakkan menuju

kesuksesan.

(Heru Hajriansyah)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis ucapkan ke pada Allah SWT atas semua anugerah yang telah diberikan kepadaku, karya tulis sederhana ini kupersembahkan kepada:

Ayahku Muhammad Sopian Heri dan Ibuku Rusmalia

dan adikku Herlia Rahmadona, Heni Yuniarti Rebekka dan Hilman Akbar

dan seluruh keluarga besarku yang telah

membantu & mendoakan,

selalu mengharapkan

hal yang terbaik

"untukku".

Almamater Tercinta

(Heru Hajriansyah)

SANWACANA

Asalamualaikum. Wr. Wb

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan Salam semoga selalu tercurah kepada baginda Rasulullah SAW yang mulia.

Skripsi dengan judul " Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Pada Siswa SMP Negeri 10 Bandar Lampung " adalah dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk pencapaian gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Drs. Ade Jubaedi, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Surisman, M.Pd., selaku pembimbing satu sekaligus selaku Dosen Pembimbing Akademik, atas kesabarannya dalam memberikkan bimbingan, dan arahan, kepada penulis selama penyelesaian skripsi.

5. Bapak Drs. Suranto. M.Kes., selaku dosen pembimbing II, atas kesabarannya dalam memberikannya bimbingan, dan arahan, kepada penulis selama penyelesaian skripsi.
6. Bapak Dr. Marta Dinata, M.Pd., selaku dosen pembahas yang banyak memberikan masukan dan kritik yang bersifat positif dan membangun.
7. Bapak dan ibu dosen pendidikan jasmani dan kesehatan Universitas Lampung yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membimbing penulis dalam pembelajaran di Universitas Lampung.
8. Bapak Suarli, S.Pd. M.Pd., selaku evaluator uji materi, trima kasih atas kritik dan masukkannya
9. Bapak Dr. Sulthon Djasmi, M.Pd., selaku evaluator uji ahli, terima kasih atas kritik dan masukannya.
10. Teman terdekatku Silviana Dewi yang selalu menemani dan memberikan semangat untuk selesainya skripsi ini
11. Ibu Hj. Nurhayati, S.Pd.MM., selaku kepala SMP Negeri 10 Bandar Lampung yang telah memberi izin dan arahan selama penelitian.
12. Bapak dan ibu dewan guru SMP Negeri 10 Bandar Lampung beserta staff tata usaha yang membantu penulis dalam melakukan penelitian
13. Siswa kelas VII SMP Negeri 10 Bandar Lampung atas bantuan dan kerjasamanya.
14. Keluargaku di Penjaskes Universitas Lampung.
15. Kepada semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini.

Penulis berdoa semoga semua amal dan bantuan mendapat pahala serta balasan dari Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat. Amiin.

Wasalamualaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, Agustus 2017

Penulis

Heru Hajriansyah

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Definisi Model Pembelajaran.....	11
1. Teknologi Pembelajaran	13
2. Pendidikan Jasmani	16
3. Tujuan Pendidikan Jasmani	17
B. Definisi Dan Pengertian Sepakbola	19
1. Definisi Sepakbola.....	19
2. Sepakbola Wanita.....	20
3. Perbedaan Sepakbola Wanita Dan Laki-Laki.....	24
4. Olahraga Sepakbola Dalam Masyarakat.....	26
5. Teknik Dasar Sepakbola.....	28
C. Media Pembelajaran.....	33
D. Multimedia	36
E. Media audio – visual	40
F. Manfaat media uadio-visual terhadap pembelajaran	42
G. Penelitian Relevan.....	43
H. Kerangka Berpikir.....	44
I. Hipotesis Penelitian	47
III.METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	48
B. Prosedur Penelitian.....	51
1. Analisis Kebutuhan Pengembangan.....	53
2. Identifikasi Sumber Daya.....	54

3. Identifikasi Spesifikasi Produk	54
4. Pengembangan Produk	55
5. Uji Internal	55
6. Uji Eksternal	58
7. Produksi	58
C. Subjek Penelitian	59
D. Variabel Penelitian	59
E. Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data	60
F. Teknik Analisis Data	61
 IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	63
1. Hasil Tahap I : Analisis Kebutuhan Program Pengembangan	63
2. Hasil Tahap II : Identifikasi Sumber Daya	74
3. Hasil Tahap III : Identifikasi Spesifikasi Produk	75
4. Hasil Tahap IV : Pengembangan Produk	76
5. Hasil Tahap V : Uji Internal Produk	76
6. Hasil Tahap Uji VI : Uji Internal Produk	80
7. Hasil Tahap VII : Pencetakan Media	85
B. Pembahasan	86
1. Kesuaian Produk Yang Dihasilkan Dengan Tujuan Pengembangan	86
2. Kelebihan Dan Kelemahan Produk Hasil Kegiatan Pengembangan	87
 V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	89
B. Saran	89
 DAFTAR PUSTAKA	 90
 DAFTAR LAMPIRAN	 92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kelompok Media Instruksional.....	35
2. Tabel Klasifikasi Presentasi	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gerakkan Menendang Bola	29
2. Gerakkan Menggiring Bola	31
3. Gerakkan Menyundul Bola.....	33
4. Kerangka Berpikir	46
5. Diagram Prosedur Penelitian	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Observasi Sarana Dan Prasarana SMP Negeri 10 Bandar Lampung ..	92
2. Transkrip Wawancara.....	100
3. Kisi – Kisi Validasi Instrumen Uji Ahli	106
4. Instrumen Uji Ahli.....	108
5. Instrumen Uji Satu Lawan Satu Dan Kelompok Kecil.....	113
6. Instrumen Uji Kelompok Besar	115
7. Silabus	117
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	118
9. Hasil Uji Satu Lawan Satu.....	123
10. Hasil Uji Kelompok Kecil	124
11. Data Uji Kelompok Kecil	125
12. Data Uji Kelompok Besar.....	129
13. Dokumentasi Penelitian	135
14. Surat - Surat	142

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan suatu hal yang sudah menjadi kebutuhan umum untuk setiap individu. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menuntut setiap individu untuk mempertahankan diri dari kemajuan zaman. Pendidikan itu sendiri secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka. Pendidikan secara umum mengandung beberapa mata pelajaran di dalamnya yang wajib diajarkan pada siswa atau peserta didik. Salah satu di antaranya yaitu pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani menurut Sugeng Puranto (2006 : 14) merupakan suatu bagian dari pendidikan secara keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, serta emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Dengan kata lain aktivitas fisik, aktivitas fisik yang dimaksud adalah satunya pemain bola besar dan secara lebih spesifik lagi adalah permainan sepakbola.

Permainan sepakbola di Indonesia berkembang sangat pesat di seluruh lapisan masyarakat. Mulai dari timbul klub-klub di kota-kota besar di seluruh Indonesia sampai mulai dimasukkannya materi sepakbola dalam materi pembelajaran pendidikan jasmani. Secara garis besar materi dasar yang perlu di kuasai sebelum memainkan permainan sepakbola meliputi tehnik dasar yaitu *passing, drible, shooting, dan heading*. Namun hal ini tidak di ikuti dengan perbaikan model pembelajaran materi sepakbola pada peserta didik. Para guru umumnya menggunakan metode dan model pembelajarn yang terkesan tradisional sehingga ketika proses pembelajaran tidak begitu efektif dengan alokasi waktu yang disediakan.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu

pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar.

Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Dengan arti lain bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar sebagai hasil perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar dengan mendapatkan kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama karena adanya usaha. Kegiatan pembelajaran bukan lagi sekedar kegiatan, melainkan menyiapkan pengajaran dan melaksanakan prosedur mengajar dalam pembelajaran tatap muka. Akan tetapi, kegiatan pembelajaran lebih kompleks lagi jika dilaksanakan dengan pola dan bahan pembelajaran yang bervariasi. pada garis besarnya ada tiga pola pembelajaran :

1. Pola pembelajaran guru dengan siswa tanpa menggunakan alat bantu/bahan pembelajaran dalam bentuk alat peraga. Pola pembelajaran sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengingat bahan pembelajaran dan menyampaikan bahan tersebut secara lisan kepada siswa.
2. Pola guru menggunakan alat bantu dengan siswa. Pola pembelajaran ini guru sudah di bantu oleh berbagai bahan pembelajaran yang disebut alat peraga pembelajaran dalam menjelaskan dan menerangkan suatu pesan yang bersifat abstrak.
3. Pola guru menggunakan media dengan siswa. Pola pembelajaran ini sudah mempertimbangkan keterbatasan guru, yang tidak mungkin menjadi satu-satunya sumber belajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Jadi pola pembelajaran bergantian antara guru dan media interaksi dalam berintraksi dengan siswa.

Belajar adalah perubahan dalam tingkah laku yaitu proses perubahan perilaku secara aktif, proses terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari. Belajar merupakan aktivitas yang di sengaja yang di lakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Beberapa pengertian belajar yang di pandang dari tujuan dan proses berbagai pengalaman diantaranya :

- a. Belajar merupakan suatu proses, yaitu kegiatan yang berkesinambungan yang di mulai sejak lahir dan terus berlangsung seumur hidup.
- b. Dalam belajar terjadi adanya perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen.
- c. Hasil belajar ditunjukkan dengan aktivitas-aktifitas tingkah laku secara keseluruhan.
- d. Adanya peranan kepribadian dalam proses belajar antara lain aspek motivasi, emosional, sikap, dan sebagainya.

Ciri – ciri seseorang dalam belajar dan fungsi belajar terhadap seseorang,yaitu:

1. Adanya suatu kemampuan baru atau perubahan. Dalam Perubahan tingkah laku yang sifatnya pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun sebuah nilai dan sikap (afektif).
2. Dalam perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau bias disimpan.
3. Dalam Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan sebuah usaha. Perubahan terjadi akibat suatu interaksi dengan lingkungan.
4. Dalam Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh suatu pertumbuhan fisik / kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh dengan obat-obatan.

Dalam pembelajaran memiliki berbagai macam kendala, termasuk pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Adapun kendala pembelajaran dalam pendidikan jasmani yaitu kebutuhan jasmani yang di keduakan sama sekolah, sempitnya lahan sekolah, minimnya sarana yang ada di sekolah,

kurang nya minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam menyelesaikan masalah – masalah pembelajaran penjaskes diperlukan adanya sebuah inovasi dalam mengatasi berbagai kendala tersebut. Media pembelajaran audio-visual salah satunya.

Media audiovisual adalah media yang bersifat dapat didengar dan dilihat Jadi Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, dan video. Film dan Video merupakan contoh media pembelajaran berbasis multimedia yang mampu digunakan untuk penyampaian materi. Materi disampaikan melalui gambar bergerak yang terdiri dalam banyak frame yang diputar atau disusun dan ditampilkan secara bergiliran dengan cepat sehingga film atau video tersebut dapat menampilkan objek bergerak. Film atau video dibuat berdasarkan konsep cerita atau *storyboard* yang telah direncanakan sebelumnya. Keuntungan media pembelajaran multimedia ini memberikan inovasi dalam pembelajaran dan bisa di putar berulang kali untuk membuat peserta didik mengerti tentang materi yang diajarkan.

Penulis mengembangkan model pembelajaran audio-visual pada pembelajaran sepakbola di SMP Negeri 10 Bandar Lampung, awal kegiatan pengenalan model pembelajaran audio-visual tersebut, siswa merespon dengan baik dan mengikuti dengan tertib setiap tahap-tahap pembelajarannya. Dari hasil pengamatan proses pembelajaran keterampilan sepakbola pada siswa,masih banyak siswa yang kurang mengerti dalam gerak dasar permainan sepakbola. Berdasarkan hasil tes awal yang penulis

lakukan bahwasanya tingkat keterampilan gerak bermain sepakbola siswa SMP Negeri 10 Bandar Lampung sebagai berikut : sangat baik 10% , baik 20%, kurang 50%, kurang sekali 20%. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mempraktikkan gerak dasar sepakbola yang kurang sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu minat belajar siswa juga rendah dalam mengikuti pembelajaran, terlihat dari banyak siswa yang pasif saat proses pembelajaran atau tidak mempraktikkan gerakkan sepakbola. Berbeda halnya dalam proses pembelajaran sepakbola menggunakan bantuan media pembelajaran berbasis audio-visual, siswa lebih termotivasi melakukan gerakkan sepakbola setelah menonton video pembelajaran meskipun siswa mengakui untuk melakukan gerakkan dasar sepakbola sangatlah sulit apabila tidak belajar secara berkesinambungan.

Dari permasalahan di atas, penulis berpendapat bahwa banyaknya kesalahan yang di alami siswa pada saat melakukan gerak dasar sepakbola dikarenakan keterbatasan guru dalam menggunakan model pembelajaran dan tidak adanya media pembelajaran gerak dasar sepakbola dalam bentuk audio-visual yang cocok sebagai media bantu pada saat pembelajaran berlangsung.

Di lihat dari uraian latar belakang masalah di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran gerak dasar dalam pembelajaran sepakbola.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah penulis kemukakan, maka permasalahan yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1) Keterampilan siswa dalam melakukan gerakan dasar pada sepakbola masih jauh dari yang diharapkan.?
- 2) Kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sepakbola dengan baik dan benar.?
- 3) Kurangnya inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran sepakbola di SMP Negeri 10 Bandar Lampung.?

C. Rumusan Masalah

Setelah mengetahui dan memahami uraian di atas maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah model yang diterapkan dalam pembelajaran sepakbola di SMP Negeri 10 Bandar Lampung ?
2. Apakah model pembelajaran multimedia dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sepakbola dan keterampilan dalam bermain sepakbola pada siswa di SMP Negeri 10 Bandar Lampung?

D. Tujuan Penelitian

1. Secara umum penelitian ini ingin mengembangkan model pembelajaran sepakbola dengan menggunakan model pembelajaran multimedia.
2. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :
 - a. Untuk memperbaiki model pembelajaran sepakbola di SMP Negeri 10 Bandar Lampung menggunakan model pembelajaran multimedia.

- b. Ingin mengembangkan model pembelajaran multimedia dengan menggunakan audio visual (*compact disc*).

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

- a. Penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan dan inspirasi bila kelak penulis menjadi seorang guru yang ahli bidang olahraga.
- b. Dalam pembelajaran penjaskes itu dibutuhkan suatu pendekatan terhadap cabang olahraga, salah satunya melalui modifikasi permainan
- c. Mengembangkan pembelajaran agar dapat dilaksanakan dengan mudah, efektif dan efisien.

2. Bagi guru penjaskes

- a. Sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran Penjaskes di sekolahnya masing-masing.
- b. Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjaskes untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara memodifikasi jenis permainan olahraga sehingga siswa tidak merasa cepat bosan serta siswa lebih aktif bergerak.
- c. Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi penjaskes.

3. Bagi siswa

Adanya motivasi tinggi dalam mengikuti pembelajaran sepakbola karena menggunakan media audio – visual sehingga lebih menarik minat siswa. Menjadi indikator meningkatnya pemahaman siswa pada pembelajaran

sepakbola.

4. Bagi masyarakat lingkungan

Bila penelitian ini selesai dilaksanakan, dalam hal ini masyarakat dapat mengambil manfaat dengan adanya video ini. Masyarakat dapat melihat dan belajar tentang gerakan-gerakan yang benar dalam sepakbola.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

Sagala (2011: 175) menyatakan bahwa model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Selanjutnya (Sagala, 2011: 175) menjelaskan bahwa model dapat dipahami sebagai: (1) suatu tipe atau desain, (2) suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati, (3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data, dan inferensi-inferensi yang dipakai untuk menggambarkan secara matematis suatu obyek atau peristiwa, (4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan, (5) suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin, dan (6) penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya.

Rosdiani (2012: 4) menyatakan bahwa model adalah suatu gambaran tentang suatu yang dapat memperjelas berbagai kaitan diantara unsur-unsur yang ada.

Selanjutnya Metzler (2011: 17) "*someone demonstrates the way others should act or think-to be a model by example*". Model dapat

mendemonstrasikan suatu cara berpikir kepada orang lain dengan memberikan contoh.

Secara umum model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu pola atau bentuk pembelajaran yang di dalamnya terdapat langkah-langkah pembelajaran untuk mempelajari suatu topik tertentu sesuai dengan tujuan belajar yang hendak dicapai. Selain itu juga terdapat lingkungan belajar yang dibutuhkan agar pembelajaran tersebut dapat berhasil.

Rahyubi (2012: 251) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Selanjutnya Rusman (2011: 133) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merencanakan bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam pelaksanaannya model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran mencakup adanya metode dan strategi. Rusman (2011: 132) menyatakan bahwa strategi menunjukkan pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan kata lain, strategi adalah *a plan of operation achieving something*, sedangkan metode adalah *a way in achieving something*.

1. Teknologi Pembelajaran

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk: kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi desain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap.” (Daryanto, 2011:15). Fokus utama dalam teknologi pembelajaran adalah memecahkan masalah belajar yang bertujuan, terarah, dan terkendali. Sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknologi pembelajaran merupakan sebuah teori dan praktek dari rangkaian proses perencanaan,

pengembangan, pemakaian, pengelolaan, serta penilaian atau evaluasi dalam sebuah pembelajaran yang memiliki tujuan akhir pada peningkatan hasil belajar. Berdasarkan definisi tersebut, teknologi pembelajaran dapat dikelompokkan dalam bentuk area, kawasan atau domain. Kawasan teknologi pembelajaran tersebut menurut Agus S. Suryobroto (2001: 7-15) adalah sebagai berikut:

a. Kawasan Desain

Desain pada teknologi pembelajaran merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar untuk menciptakan strategi dan produk pembelajaran. Desain pada tingkat makro merencanakan program dan kurikulum pembelajaran, sedangkan pada tingkat mikro desain pada perencanaan dan strategi pembelajaran yang terjadi di dalam kelas maupun di luar kelas.

b. Kawasan Pengembangan

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan ini merupakan fungsi desain, produksi dan penyampaian. Ada yang akan di desain di kawasan desain akan mewujudkan kedalam bentuk fisik pada kawasan pengembangan. Cakupan pada kawasan pengembangan yaitu: teknologi cetak, teknologi berbasis computer, teknologi terpadu, dan praktik lapangan.

c. Kawasan Pemanfaatan

Fungsi pemanfaatan merupakan fungsi dari desain dan pengembangan yang akan memperjelas hubungan antara pembelajaran dengan bahan dan sistem pembelajaran. Cakupan dari kawasan pemanfaatan yaitu: pemanfaatan media, lapangan, difusi inovasi, implementasi dan pelebagaan, kebijakan dan regulasi.

d. Kawasan Manajemen

Manajemen adalah kegiatan pengelolaan teknologi pembelajaran yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan supervisi. Cakupan dari kawasan pengelolaan yaitu: pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian, dan pengelolaan informasi.

e. Kawasan Penilaian

Yang dimaksud penilaian dalam teknologi pembelajaran adalah penentuan yang memadai tidaknya pembelajaran dan belajar. Cakupan dari kawasan penilaian analisis masalah, penilaian acuan patokan, kawasan penilaian formatif dan sumatif.

Kelima kawasan teknologi pembelajaran tersebut menunjukkan adanya keterkaitan satu sama lain. Kawasan teknologi pembelajaran apabila dikembangkan dan digali lebih lanjut tidak menutup kemungkinan akan masuk bidang yang lebih luas dan menghasilkan inovasi-inovasi baru bagi pendidikan yang ada.

2. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan dan juga digunakan sebagai alat pendidikan untuk mencapai tujuan umum pendidikan nasional. Untuk mencapai tujuan yang dimaksud diperlukan peningkatan pembelajaran penjas sehingga semakin efektif pelaksanaannya. Semakin efektifnya pembelajaran penjas maka akan mempermudah pengelolaan pendidikan untuk menciptakan masyarakat Indonesia yang berkualitas baik dalam akademik maupun unggul dalam keterampilan serta sehat jasmani dan rohani.

Kedudukan mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Penjaskes) di dalam kurikulum pendidikan sangatlah penting. Karena mata pelajaran ini digunakan sebagai salah satu kelompok bidang studi penting yang harus diajarkan sejak sekolah dasar sampai sekolah menengah pertama. Peraturan Pemerintah Nomer 19 Tahun 2005 tentang Standart Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah salah satu di antaranya adalah kelompok mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktifitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian *integral* dari proses pendidikan dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan

untuk mengembangkan kawasan *organic, neuromaskuler, intelektual* dan *social* (Abdulkadir Ateng, 1992: 4).

Menurut Bucher yang dikutip oleh Ade Mardiana dkk. (2009:1) kata pendidikan jasmani terdiri dari dua kata jasmani (*physical*) dan pendidikan (*education*). Kata jasmani memberikan pengertian pada kegiatan bermacam- macam kegiatan jasmani, yang meliputi kekuatan jasmani, pengembangan jasmani, kecakapan jasmani, kesehatan jasmani dan penampilan jasmani. Sedangkan tambahan kata pendidikan yang kemudian menjadi pendidikan jasmani (*physical education*) merupakan satu pengertian yang tidak dapat dipisahkan antara pendidikan dan jasmani saja. Seaton dalam buku yang dikutip oleh Ade Mardiana dkk, (2009:1) mengatakan bahwa pendidikan jasmani adalah bentuk pendidikan yang memberikan perhatian pada pengajaran pengetahuan, sikap dan keterampilan gerak manusia.

Dari beberapa pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan yang menggunakan aktivitas jasmani (raga) dan didalamnya terdapat nuansa pendidikan meliputi pengetahuan, sikap dan gerak. Penjaskes merupakan perpaduan antara pendidikan jasmani, olahraga dan pendidikan kesehatan dengan persamaan pada tujuan yaitu dalam meningkatkan kualitas manusia melalui peningkatan aktifitas fisik.

3. Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup

pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan penjas tidak semata-mata pada aspek jasmani saja tetapi aspek mental dan sosial.

Cakupan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut :

- a. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktifitas-aktifitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
- b. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah dan sempurna.
- c. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan mengintegrasikan keseluruhan pengetahuan tentang penjas ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembang pengetahuan, sikap dan tanggung jawab siswa.
- d. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Adang Suherman, 2000: 22-23).

Dalam kutipan Lampiran Peraturan Mendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI, tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sebagai berikut :

- a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktifitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang

baik.

- c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- d. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
- e. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- f. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- g. Memahami konsep aktifitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Dari beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, dan emosional.

B. Definisi dan Pengertian Sepakbola

1. Definisi Sepakbola

Sepakbola merupakan olahraga sangat digandrungi masyarakat di Indonesia maupun di dunia saat ini. Sepakbola telah menjadi kiblat bagi olahraga itu sendiri. Tidak hanya laki-laki saja, namun perempuan juga

sangat menyukai sepakbola. Sepakbola sangatlah universal, olahraga ini tidak memandang ras, suku, jenis kelamin, agama, tua dan muda berhak menikmati sepakbola. Walaupun sebagian dari orang-orang ini hanya mengetahui dan tidak bisa memainkannya, tetapi hal tersebut cukup membuktikan bahwa sepakbola merupakan olahraga yang populer di dunia.

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali lengan dan tangan, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukuman, (Sucipto, 2000: 7). Selanjutnya tujuan dari permainan ini menurut Sucipto (2000: 7) adalah pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukkan. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawannya, dan apabila sama, maka permainan dinyatakan seri/draw. Sepakbola merupakan olahraga yang sangat kompleks yaitu olahraga yang menggabungkan komponen fisik/kondisi fisik dan teknik sehingga membentuk suatu permainan yang indah.

2. Sepakbola Wanita

Sejarah sepakbola wanita pertama kali ada atau diketahui di negara Cina, sepakbola khususnya untuk kaum wanita sangat terkenal di negara tirai bambu mereka telah memainkannya sekitar tahun 25, atau masyarakat

mengenalnya dengan dinasti Donghan yaitu sekitar tahun 25-200. Perempuan di negara tersebut tidak canggung untuk memainkan si kulit bundar bahkan mereka memainkannya diberbagai kesempatan, misalkan menggelar pertandingan menyambut hari-hari besar seperti upacara adat. Seiring berakhirnya dinasti Donghan kemudian berpindah ke dinasti Qing, sepakbola untuk kaum perempuan mulai meredeup itu terjadi karena pemimpin cina saat itu tidak menyukai sepakbola untuk para wanita. Bahkan dengan peraturan yang tegas dinasti Qing sangat melarang sepakbola untuk kaum wanita mungkin pandangannya sepakbola itu olahraga kurang baik bagi para wanita, semua itu terjadi sekitaran tahun 1644 sampai 1912. Dengan keadaan seperti itu para wanita cina pun ketakutan untuk bermain sepakbola, akan tetapi kecintaan mereka terhadap sepakbola tidak bisa dihentikan begitu saja. Para kaum ibu pun tetap ada yang bermain sepakbola dengan cara sembunyi-sembunyi.

Kegigihan para wanita Cina kemudian membuahkan hasil sekitar tahun 1920 mereka bisa bebas bermain bola tanpa ada larangan. Mereka bersemangat kembali untuk mengembangkan sepakbola, itu dibuktikan dengan diterapkan kurikulum sepakbola bagi wanita disetiap lembaga pendidikan seperti sekolah. Sejak saat itu perkembangan sepakbola bagi perempuan di Cina mulai menunjukkan perkembangan yang sangat bagus sampai-sampai terdengar keberbagai negara khususnya Eropa.

Kemudian perlahan sepakbola wanita di eropa mulai berkembang, banyak perempuan negara-negara di benua Biru memainkan su kulit bundar.

Akan tetapi banyak juga kalangan yang kurang merespon bahkan menentanginya karena sepakbola untuk kaum wanita dianggap tabu. Sekitar tahun 1921 mulailah diadakan pertandingan sepakbola wanita di negara Inggris kota Everton, ketika diadakan pertandingan tersebut sangatlah mengejutkan, karena respon dari pencita olahraga sepakbola ternyata sangat besar itu dibuktikan dengan banyak penonton yang menyaksikan, sampai-sampai arena pertandingan kelebihan kapasitas jumlah penontonnya pun tidak main-main yaitu sekitaran 53.000 karena banyak kalangan yang ingin tahu akan permainan sepakbola wanita.

Dengan fenomena tersebut pihak FA sebagai federasi sepakbola tertinggi di Inggris merespon dengan cepat. FA menganggap sepakbola wanita akan menjadi pesaing sepakbola Pria oleh karena itu mereka membuat kebijakan. Bahwa sepakbola wanita tidak boleh dimainkan di negara Ratu Elizabeth karena beralasan sepakbola sangat tidak cocok untuk wanita. Kebijakan FA pun bagaikan angin yang segar didaerah yang tandus, kemudian beberapa negara Eropa seperti Belanda dan Jerman mengikuti jejak inggris dengan alasan yang sama. Padahal alasan mereka tak lain dan tak bukan takut menurunnya pamor sepakbola laki-laki yang sudah sekian lama digandrungi oleh para pencinta olahraga sepakbola. Dengan tindakan seperti itu maka sepakbola wanita di Eropa yang merupakan barometer sepakbola wanita dunia kini meredup kembali.

Sepakbola Wanita tidak ingin tenggelam begitu saja. Bagaikan tunas yang ingin tumbuh dan muncul sepakbola untuk kaum *women's* kembali bangkit tepatnya sekitar tahun 1970, seiring dengan dicabutnya peraturan pelarangan sepakbola untuk wanita diberbagai penjuru negara Eropa. Perlahan-lahan sepakbola perempuan mulai ramai digandrungi lagi, dari mulai anak-anak sampai orang tua sekalipun. FIFA sebagai Federasi sepakbola Dunia mulai melirik dan mengatur kembali sepakbola untuk kaum hawa tersebut, itu ditunjukkan dengan diadakan kejuaraan FIFA Women's pertama pada tahun 1991 di Cina.

Dengan era Modern ini sepakbola wanita dengan cepat merambah ke berbagai penjuru dunia. Negara – negara di Dunia pun mulai membentuk tim nasional masing-masing, klub-klub sepakbola wanita pun mulai bermunculan khususnya di negara Eropa sebagai benua yang terkenal akan Sepakbola. Dengan diselenggarakan kejuaraan FIFA women's. Wanita menjadi lebih dihargai oleh semua kalangan Dunia.

Dalam penyelenggaraan Piala Dunia pertama bagi perempuan memang kalah meriah apabila dibandingkan dengan Piala Dunia sepakbola pria, akan tetapi banyak kalangan yang beranggapan bahwa sepakbola wanita akan berkembang seiring perkembangan zaman, asalkan kemampuan dalam mengolah si kulit bundar semakin meningkat. Semenjak itu pertandingan FIFA Women's menjadi agenda wajib FIFA, jarak penyelenggara kejuaraan sama dengan FIFA World cup yaitu 4 tahun sekali akan tetapi waktu pelaksanaan tidak disatukan alias beda waktu.

Tahun ketahun penyelenggara kejuaraan sepakbola wanita ternyata mengalami peningkatan dari mulai cara bermain, teknik bermain sampai ke penonton yang menyaksikan.

3. Perbedaan Sepakbola Laki-Laki Dan Wanita

Memang permainan dan peraturan yang digunakan dalam sebuah pertandingan sepakbola perempuan tidak beda layaknya pertandingan sepakbola lelaki. Namun ternyata masih ada sejumlah perbedaan yang jelas terlihat. Yang tentunya menentukan kelas permainan di mata pecinta sepakbola.

a) Kecepatan Permainan Berbeda

Kecepatan permainan kerap dikeluhkan pecinta sepakbola lelaki. Kekurangan dalam kecepatan berusaha ditutupi para pemain sepakbola perempuan dalam kemampuan teknis. "Permainan perempuan lebih lambat secara fundamental. Namun bola lebih lama dimainkan. Kalau di pertandingan lelaki, selalu ada interupsi seperti pelanggaran atau permainan agresif. Kasus yang jarang ditemukan di sepakbola perempuan. Saya rasa kalau kami secepat lelaki, kami akan bermain lebih baik karena kami lebih unggul dalam teknik," .

Permainan lambat bukan disebabkan kurangnya latihan. Bahkan banyak pemain sepakbola perempuan yang memulai karir di usia dini dengan bermain di tim anak-anak laki. Mereka cukup kompetitif, namun pada

satu titik, para pemain laki menjadi lebih kuat dan lebih cepat. Selalu ingin menjadi lebih cepat, dan untuk beberapa saat saya bisa mengimbangi. Namun seiring pertumbuhan, anak-anak laki menjadi lebih cepat dan tidak bisa lagi mengimbangi mereka."

b) **Faktor Fisiologis Berperan**

Perbedaan dalam kecepatan dan kekuatan antara perempuan dengan lelaki di lapangan hijau disebabkan perbedaan fisiologis antara kedua gender. Semata-mata karena perempuan kebanyakan 10 sampai 15, atau bahkan 20 persen di belakang lelaki dalam hal volume jantung, massa otot dan volume darah. Tentu ini berpengaruh bagi permainan sepakbola perempuan."

Tidak semua aspek fisik bisa diterapkan dalam melatih tim sepakbola perempuan. Tapi ada juga sejumlah aspek yang perlu ada dalam melatih tim perempuan. Kami menyebutnya perbincangan pemanasan. Sepuluh atau 15 menit di awal latihan, para pemain perempuan diberikan waktu untuk ngobrol dan memberitahu satu sama lain mengenai hari-hari mereka sebelum betul-betul latihan."

Namun tetap saja, pada akhirnya etika kerja yang kuat tidak cukup untuk menarik penonton ke stadion. Meski piala dunia perempuan tergolong sukses, statistik menunjukkan kalau pecinta masih lebih tertarik dengan permainan cepat dan agresif lelaki.

4. Olahraga Sepakbola Dalam Masyarakat

Sepakbola bisa dibilang olahraganya manusia planet bumi. Olahraga yang satu ini memiliki peminat nyaris sebagian besar penduduk bumi. Dilihat dari banyaknya atlet, fans fanatik hingga orang yang sekedar gemar menonton pertandingannya.

Dan bahkan kini tidak hanya identik dengan pria saja. Namun Pria wanita, tua muda dari berbagai kalangan akan sangat antusias jika berbicara tentang sepakbola. Demam sepakbola ini akan semakin menggila ketika Piala Dunia digelar setiap 4 tahun sekali. Seolah seluruh dunia ikut berpesta.

Namun sebenarnya hal apa yang membuat sepakbola menjadi begitu menarik bagi banyak orang?. Berikut 7 Alasan Kenapa Sepakbola Jadi Olahraga Paling Disukai di Dunia:

a) Olahraga yang sederhana

Seperti yang kita ketahui, beberapa olahraga memiliki peraturan yang sangat rumit, dan sulit untuk kita mengerti. Lain halnya dengan sepakbola, kita hanya butuh beberapa menit saja untuk bisa memahami olahraga tersebut. Dengan sederhananya olahraga yang satu ini, tak heran jika sepakbola begitu digemari.

b) Peraturan yang konsisten

Di beberapa cabang olahraga seperti American Football dan rugby, selalu ada peraturan baru tiap musimnya. Namun, sepakbola sangat konsisten mengenai urusan yang satu ini. Tahun 1992 silam, merupakan terakhir kali sepakbola mengalami perubahan dalam hal peraturan, yakni mengenai aturan back pass. Setelah itu tak ada lagi perubahan yang dilakukan dalam olahraga ini.

c) Bukan sekedar adu stamina

Sepakbola tak hanya mengandalkan stamina, dalam olahraga ini diperlukan juga taktik dan skill hingga mental, yang ditunjukkan para aktor lapangan hijau. Jika sepakbola hanya sekedar adu stamina, doping pasti sudah merajalela hingga saat ini. Namun apakah doping dapat meningkatkan skill seorang pemain? sama sekali tidak, skill lahir dari bakat dan kerja keras pemain itu sendiri.

d) Gol indah

Gol-gol indah yang tersaji dalam sebuah pertandingan, adalah salah satu faktor utama mengapa sepakbola begitu digemari. Mulai dari sepakan free kick menawan, gol yang tercipta melalui kerjasama apik, hingga gol akrobatik, membuat penonton terkagum oleh aksi aktor lapangan hijau tersebut.

e) Fanatisme supporter

Tanpa hadirnya suporter di lapangan, membuat sebuah pertandingan begitu hambar. Kehadiran para suporter fanatik sebuah tim, seakan memberi semangat tersendiri. Oleh karena itu, tak heran jika suporter disebut sebagai pemain ke 12, yang selalu setia memberikan dukungan kepada tim kesayangannya kapanpun dan dimanapun itu.

f) Sepakbola bisa dimainkan dimana saja

Selama ada bola dan lahan lapangan untuk berpijak entah itu lapangan rumput, tanah berpasir, halaman rumah, atau bahkan bekas ladang sawah sekalipun. Kita bisa bermain sepakbola dimana saja. Beberapa kelengkapan seperti gawang, batas lapangan, dan lainnya dapat disederhanakan menggunakan alat yang ada di sekitar.

g) Factor ekonomi

Olahraga sepakbola dapat dimainkan dikalangan masyarakat apapun,tidak mengenal kasta. Karena sepakbola merupakan olahraga yang tidak membutuhkan biaya besar dalam bermainnya. Bahkan anak-anak pun bias melakukannya.

5. Teknik Dasar Sepakbola

Untuk bermain bola dengan baik pemain dibekali dengan teknik dasar yang baik.Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik cenderung dapat

bermain sepakbola dengan baik pula. Beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepakbola adalah :

a. Menendang (*passing*).

Menendang bola (*kicking*) dapat dilakukan dengan semua bagian kaki, namun secara teknis agar bola dapat ditendang dengan baik, dapat dilakukan dengan punggung kaki atau kura-kura kaki, sisi kaki bagian dalam, sisi kaki bagian luar, punggung kaki bagian dalam, dan punggung kaki bagian luar (Herwin, 2004:33). Dilihat dari perkenaan bola dengan bagian kaki, menendang dapat dibedakan menjadi beberapa macam antara lain menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki, dan punggung kaki bagian luar maupun dalam. Menurut Herwin (2004: 29-31), yang harus diperhatikan dalam teknik menendang adalah kaki tumpu dan kaki ayun (*steady leg position*), bagian bola, perkenaan kaki dengan bola (*impact*), dan akhir gerakan (*follow-through*).



Gambar 1. Menendang Bola Menggunakan Punggung Kaki (Remmy Muchtar, 1992: 31)

b. Menggiring (*dribling*).

Menggiring dalam permainan sepakbola bertujuan untuk melewati lawan, untuk mendekati daerah pertahanan lawan, untuk membebaskan diri dari kawalan lawan, untuk mencetak gol, dan untuk melewati daerah bebas (Herwin, 2004: 36).

Menurut Sukatamsi (1984: 159-161) ada beberapa macam cara menggiring bola, yaitu:

- a) Menggiring bola dengan kura-kura kaki bagian dalam
 - Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi kaki dalam menendang bola dengan kura-kura kaki bagian dalam.
 - Kaki yang digunakan untuk menggiring bola tidak diayunkan seperti teknik menendang bola, tetapi tiap langkah secara teratur menyentuh atau mendorong bola bergulir ke depan dan bola harus selalu dekat dengan kaki. Dengan demikian bola mudah dikuasai dan tidak mudah direbut lawan.
 - Pada saat menggiring bola lutut kedua kaki harus selalu ditekuk, dan pada waktu kaki menyentuh bola, mata melihat pada bola, selanjutnya melihat situasi di lapangan.
- b) Menggiring bola dengan kura-kura kaki penuh
 - Posisi kaki sama dengan posisi kaki dalam menendang bola dengan kura-kura kaki penuh.

- Kaki yang digunakan untuk menggiring bola sesuai dengan irama langkah lari tiap langkah dengan kura-kura kaki penuh bola didorong di depan dekat kaki.
- c) Menggiring bola dengan kura-kura kaki bagian luar
- Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi kaki dalam menendang bola dengan kura-kura kaki bagian luar.
 - Setiap langkah secara teratur dengan kura-kura kaki bagian luar kaki kanan atau kaki kiri mendorong bola bergulir ke depan, dan bola harus selalu dekat dengan kaki.
 - Pada saat menggiring bola kedua lutut selalu sedikit ditekuk, waktu kaki menyentuh bola pandangan pada bola, dan selanjutnya melihat situasi lapangan



- Gambar 2. Menggiring Bola Menggunakan kura-kura kaki (Remmy Muchtar, 1992: 31)

c. Menyundul (*heading*).

Menyundul bola bertujuan untuk mengoper ke teman, menghalau bola dari daerah gawang atau daerah berbahaya, meneruskan bola ke teman atau daerah yang kosong, dan untuk membuat gol ke gawang lawan (Herwin, 2004: 41). Macam-macam teknik menyundul bola (*heading*)

menurut Sukatamsi (1984: 173-174) adalah:

a) Menyundul bola (heading) dalam sikap berdiri

Sikap berhenti di tempat: badan menghadap ke arah datangnya bola, kedua kaki berdiri kangkang ke muka belakang kedua lutut ditekuk sedikit, badan ditarik ke belakang, sikap badan condong ke arah belakang, otot-otot leher dikuatkan hingga dagu merapat pada leher, mata tertuju ke arah datangnya bola, dengan kekuatan otot-otot perut dan dorongan panggul serta kedua lutut diluruskan, badan digerakkan ke depan hingga dahi tepat mengenai bola, seluruh berat badan diikutsertakan ke depan, hingga badan condong ke depan diteruskan dengan gerak lanjutan ke arah sasaran, dengan mengangkat kaki belakang maju ke depan segera lari mencari posisi.

b) Menyundul bola (heading) dengan lari

Lari ke arah datangnya bola, sambil lari dengan gerakan seperti menyundul bola dalam sikap berdiri.

c) Menyundul bola (heading) dengan melompat

- Dengan ancap-ancang melompat ke atas ke arah datangnya bola.
- Setelah badan berada di atas badan ditarik ke belakang, badan condong ke belakang otot-otot leher dikuatkan. Dengan kekuatan otot-otot perut dan dorongan panggul, badan digerakkan ke depan hingga dahi tepat mengenai bola.
- Badan condong ke depan hingga turun ke tanah dengan kedua lutut kaki mengeper diteruskan dengan gerak lanjutan.



Gambar 3. Menyundul Bola Menggunakan Kepala (Remmy Muchtar, 1992: 31)

C. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Sadiman, dkk (2006:6) menjelaskan bahwa kata media berasal dari bahasa latin medium yang berarti perantara atau pengantar. Jadi Media pembelajaran adalah sesuatu yang dipakai untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, motivasi dan perhatian siswa sehingga terjadi proses pembelajaran.

Media juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam memberikan penyampaian pesan dan informasi yang disampaikan tenaga pendidik, baik itu bisa memberikan dan meningkatkan perhatian siswa, maupun meningkatkan kualitas pada proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga digunakan siswa sebagai sarana untuk belajar mandiri, atau bersama dengan siswa yang lainnya sebagai bentuk variasi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran sendiri adalah salah satu komponen dari sumber belajar yang mengandung materi berupa instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. AECT (*Assosiation for Education Communication and Technology*) dalam Sadiman, dkk (2006:19) menjelaskan bahwa:

”Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam khazanah pendidikan seperti ilmu cetak-mencetak, tingkah laku (*behaviorisme*), komunikasi, dan laju perkembangan teknologi elektronik, media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis format (modul cetak, film, televisi, film bingkai, film rangkai, program radio, komputer dan seterusnya)masing-masing dengan ciri-ciri dan kemampuannya sendiri”.

Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional baik itu berupa orang, pesan, latar, peralatan, teknik. Sehingga fungsi media pembelajaran yang paling utama adalah sebagai alat bantu dalam proses mengajar yang turut mempengaruhi dalam kondisi dan lingkungan belajar yang diimplementasikan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Jadi penggunaan media pembelajaran pada bagian orientasi pencapaian dari proses pembelajaran sangat membantu keefektifan pembelajaran dan penyampaian isi dari pesan pembelajaran. Menurut Sadiman, dkk (2006) media mempunyai kegunaan:

- a. Dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalis
- b. Bisa mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya tangkap
- c. Menimbulkan semangat belajar, hubungan langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.

- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Kemampuan dan karakteristik masing-masing media perlu diperhatikan oleh seorang guru agar mereka dapat memilih media mana yang paling sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Sebagai contoh media kaset audio, merupakan media auditif yang mengajarkan topik-topik pembelajaran yang bersifat verbal(bahasa asing). Untuk pengajaran bahasa asing media ini tepat karena, bila tanpa media sering terjadi ketidaktepatan pengucapan, pengulangan dan sebagainya. Pembuatan media kaset audio ini termasuk hal yang mudah, cukup dengan alat perekam dan narasumber yang dapat berbahasa asing, sementara itu pemanfaatannya menggunakan alat yang sama juga.

Untuk itu perlu dicermati daftar kelompok media instruksional menurut Arsyad (2002) adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Kelompok Media Instruksional

No	Kelompok Media	Media Instruksional
1.	Audio	pita audio (rol atau kaset) piringan audio radio (rekaman siaran)
2.	Cetak	buku teks terprogram buku pegangan/manual buku tugas buku lembar kerja

3.	Audio-Cetak	buku latihan dilengkapi kaset gambar/poster (dilengkapi audio)
4.	Proyek Visual Diam	film bingkai (<i>slide</i>) film rangkai (berisi pesan verbal)
5.	Proyek Visual Diam dengan Audio	film bingkai (<i>slide</i>) suara film rangkai suara
6.	Visual Gerak	film bisu dengan judul (<i>caption</i>)
7.	Visual Gerak dengan Audio	film suara video/vcd/dvd
8.	Benda	benda nyata model tiruan (<i>mock up</i>)
9.	Komputer	media berbasis computer CAI (<i>Computer Assisted Instructional</i>) CMI (<i>Computer Managed Instructional</i>)

D. Multimedia

Multimedia adalah kumpulan dari beberapa media.

Multimedia merupakan kombinasi dari audio, data text, animasi, gambar, video, dan interaksi dalam menyajikan informasi. Jadi multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktif komputer untuk menghasilkan satu tampilan yang menarik.

Menurut Arsyad (2002: 2) multimedia terdiri dari beberapa unsur diantaranya teks, grafik, audio, video, dan animasi.

a. Teks

Teks adalah kombinasi huruf yang membentuk satu kalimat yang menerangkan atau membicarakan sesuatu topik dan topik ini dikenal sebagai informasi berteks. Teks merupakan asas utama di dalam menyampaikan informasi.

b. Grafik

Grafik sebagai garis, lingkaran, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dibuat dengan menggunakan program grafis. Grafik menjadikan penyampaian informasi atau tampilan lebih menarik dan efektif. Grafik merupakan rumusan data dalam bentuk visual.

c. Audio

Audio didefinisikan sebagai semua jenis bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar. Suara latar atau kesanaudio dapat membantu di dalam penampilan atau penyampaian data. Audio juga meningkatkan daya tarik dalam suatu tampilan.

d. Video

Video adalah media yang dapat menunjukkan benda nyata. Video menyediakan satu kaedah penyaluran informasi yang amat menarik dan *live*. Video merupakan sumber atau media yang paling dinamik serta efektif dalam menyampaikan sesuatu informasi. Video sebagai satu sumber penyimpanan informasi dan sumber acuan yang efektif.

e. Animasi

Animasi merupakan satu teknologi yang membolehkan gambar bergerak kelihatan seolah-olah hidup, dapat bergerak, beraksi dan berbicara. Animasi berarti gerakan image atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan suatu kegiatan, dan lain-lain. Informasi yang disajikan melalui multimedia ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor, atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui *overhead projector*, dan dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya (video atau animasi).

Multimedia bertujuan untuk memberikan informasi dalam bentuk yang menarik, mudah dimengerti, menyenangkan dan jelas. Informasi mudah dimengerti karena banyak indera, terutama telinga dan mata digunakan untuk menangkap informasi tersebut. Multimedia terdiri dua kategori, yaitu *nonlinear* (interaktif) dan *movie linear*. *Movie non linear* dapat berinteraksi dengan aplikasi dari web yang lain melalui tombol navigasi, pengisian form. Desainer web membuat *movie non linear* dengan membuat tombol navigasi, animasi logo, animasi bentuk, dengan sinkronisasi suara. Untuk *movie linear* pada prinsipnya sama dengan *movie non linear*, tetapi dalam *movie* ini tidak ada penggabungan-penggabungan seperti pada *movie non linear* hanya animasi-animasi biasa. Definisi sistem multimedia dari terjemahan adalah sistem yang pengolahannya dilakukan oleh komputer, manipulasi, perwakilan, integrasi, penyimpanan dan komunikasi bagi data yang dikodekan melalui media analog (*time-dependent*) menjadi media digital (*time-independent*).

Umumnya terdapat empat ciri utama sistem multimedia yaitu :

systemmultimedia berbasis komputer, unsur-unsur multimedia diintegrasikan, data yangdisampaikan adalah secara digital, antarmuka kepada pengguna adalah interaktif. Pengertian multimedia interaktif adalah mengintegrasikan teks,gambar, suara, video ke dalam sistem penyajian informasi yang saling-taut (*interlinked*) dan menyediakan sarana interaksi antara sajian informasi dengandan penggunaannya melalui antarmuka-pengguna (*user interface*).

Konsep sederhana dari media pembelajaran interaktif adalah sebagai alatbantu pembelajaran yang didalamnya membutuhkan interaksi dengan pengguna.Dengan kata lain, perangkat lunak membutuhkan respon dari pengguna danmerespon balik kepada pengguna tersebut. Program yang dikembangkan harusmemberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar. Sehingga pada waktuseorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajarsesuatu. Dengan demikian fungsi multimedia interaktif menyajikan bentukmultimedia yang bersifat interaktif dan menarik.Multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media. Arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafis, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan itu. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan,

menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Multimedia berbasis komputer ini sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan.

Interaktif berarti bersifat saling mempengaruhi. Artinya antara pengguna (user) dan media (program) ada hubungan timbal balik, user memberikan respon terhadap permintaan/tampilan media (program), kemudian dilanjutkan dengan penyajian informasi/konsep berikutnya yang disajikan oleh media (program) tersebut. User harus berperan aktif dalam pembelajaran berbantuan komputer ini. Kegiatan pembelajaran dengan bantuan komputer yang dikenal dengan Computer Based Instruction (CBI) merupakan istilah untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun seluruhnya. Ada dua macam pembelajaran berbasis komputer (CBI), yaitu Computer Assisted Instruction (CAI) dan Computer Managed Instruction (CMI). Penggunaan komputer dalam pendidikan tentu menuntut pendidikan guru yang mempunyai kompetensi mengajar dengan alat teknologi pendidikan modern.

E. Media Audio – Visual

Dalam proses bimbingan kalsikal seorang pembimbing bertatap muka secara langsung dengan siswa yang ciri dan karakter dan gaya belajar yang berbeda – beda, maka seorang guru harus dapat menghidupkan kelas agar terjadi pembelajaran yang interaktif dan informasi yang diberikan dapat dipahami secara maksimal oleh siswa. Untuk itu guru harus dapat memilih dan menggunakan media dalam memberikan layanan secara kalisikal salah satunya menggunakan media audiovisual. Media visual adalah yang

menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. “Media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide dikombinasikan dengan kaset audio” (Ws Wingkel, 2009 : 321). Sedangkan menurut (Wina Sanjaya, 2010:172) “Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan sebagainya”. Dari pendapat di atas penulis simpulkan bahwa media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan sebagainya. Jenis media audiovisual dibagi dua yaitu menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2007:124)`

1. Audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (sound slide). Sound slide adalah suatu film berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2×2 inci tersebut dari karton atau plastik. Sebagai suatu program film bingkai sangat bervariasi. Panjang pendek film bingkai tergantung pada tujuan yang ingin dicapai dan materi yang ingin disajikan. Ada program yang selesai dalam satu menit, tapi ada pula yang hingga satu jam atau lebih. Namun yang lazim, satu film bingkai bersuara (sound slide) lamanya berkisar antara 10-30 menit.
2. Audio-visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video. Film dan video adalah merupakan

gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang continue, sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu obek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan visio melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

F. Manfaat Media Audio – Visual Terhadap Pembelajaran.

Bahan – bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru dan siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam system pendidikan modern saat ini, guru harus hadir untuk menyajikan materi dengan bantuan media agar manfaatt dapat terealisasi. Adapun dampak positif/manfaat yang diberikan oleh teknologi pada dunia pendidikan yakni perkembangan teknologi dalam hal ini perkembangan media pembelajaran yang lebih spesifiknya lagi yakni media audiovisual.

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas,
2. Membuahkan perubahan prilaku signifikan tingkahlaku siswa,

3. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa,
4. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa,
5. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa,
6. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif.aktif,
7. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak materi yang telah mereka pelajari
8. Melengkapai pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep bermakna dapat dikembangkan
9. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran yang nonverbalistik
10. Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan system gagasan yang bermakna.

G. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang bidang kajiannya menyentuh beberapa poin dari penelitian yang akan dikembangkan peneliti. Penelitian yang relevan bertujuan untuk menghindari kajian penelitian yang sama agar tidak terjadi pelagiat. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh:

1. Jumesam (2010) dengan judul “*Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Untuk Anak SD*” (Tesis Pascasarjana UNY Prodi Ilmu

Keolahragaan). Metode penelitian yang dipergunakan adalah *research and development*. Pada penelitian tersebut diperoleh langkah-langkah pembelajaran dengan cara bermain yang terdiri atas *motivation, ask, hypothesis, investigate, create, discuss dan reflect*. Pada permainan penanda terjadi respon yang positif anak terhadap pembelajaran Penjaskes. Relevansi penelitian tersebut adalah sama-sama mengembangkan model pembelajaran motorik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitria Dwi Andriyani (2011) dengan judul “*Model Permainan Aktivitas Jasmani yang Terintegrasi bagi siswa taman kanak-kanak*” (Tesis Pascasarjana UNY Prodi Ilmu Keolahragaan). Metode penelitian yang dipergunakan adalah *research and development*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nuridin Widya Pranoto (2014) dengan judul “*pengembangan model pembelajaran motorik kasar siswa taman kanak-kanak kelompok a*” (Tesis Pascasarjana UNY Prodi Ilmu Keolahragaan). Metode penelitian yang dipergunakan adalah *research and development*.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Muhrodin (2014) dengan judul “ *Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Guling Lenting Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama* “ (Penjaskes Universitas Lampung)

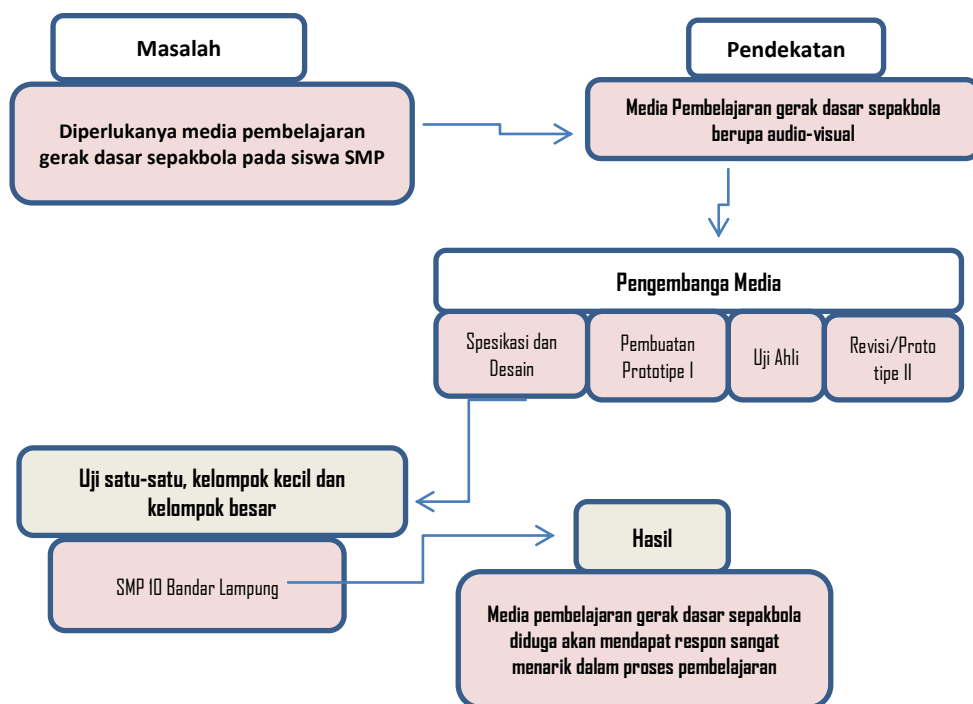
H. Kerangka Berpikir

Dalam menyelesaikan suatu masalah harus melihat dari berbagai sudut pandang. Peninjauan dari berbagai sudut pandang dilakukan dari hal-hal terkecil sampai hal-hal yang besar. Peninjauan berfungsi untuk memahami

konsep permasalahan dan menyelesaikan masalah dengan baik. Untuk memudahkan melihat permasalahan diperlukan suatu kerangka pikir yang jelas. Dengan kerangka pikir yang jelas dapat diketahui gambaran-gambaran permasalahan dan konsep penanganan masalah.

Media pembelajaran audio-visual dapat menambah motivasi siswa dalam mempraktikkan gerakan teknis dasar sepakbola. Analisis kebutuhan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan inti pembelajaran dilakukan dengan mempelajari materi gerakan dasar sepakbola melalui media pembelajaran audio-visual yang dapat diperlambat dan diulang-ulang sehingga siswa dapat memahami gerak teknik dasar sepakbola. Penggunaan media pembelajaran ini pada fase konfirmasi memungkinkan siswa untuk mempelajari kembali materi, lalu dengan tambahan mengenai materi yang dipelajari akan membantu siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.

Kemudian, media pembelajaran ini memungkinkan untuk memotivasi siswa upaya melakukan gerakan dasar sepakbola. Media pembelajaran juga haruslah mudah digunakan pengguna. Selain itu, media pembelajaran gerak dasar sepakbola harus menarik agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan asumsi tersebut maka tergambarlah kerangka pikir, adapun gambaran kerangka pikir pengembangan media pembelajaran gerak dasar sepakbola adalah sebagai berikut :



Gambar 4 Kerangka Berpikir

- 1) Masalah, adanya permasalahan dalam pembelajaran sepakbola sehingga pembelajaran membutuhkan media untuk menunjang hasil pembelajaran.
- 2) Pendekatan, memberikan penjelasan manfaat – manfaat penggunaan multimedia audio – visual untuk pembelajaran
- 3) Pengembangan Media, mengembangkan media sebelum diturunkan ke lapangan, dengan melalui berapa tahap dan uji ahli.
- 4) Uji lapangan, uji lapangan dilakukan dengan berbagai macam jenis dan dilakukan kepada siswa kelas VII SMP 10 Bandar Lampung
- 5) Hasil, hasil dari media pembelajaran diharapkan membantu siswa dalam pembelajaran sepakbola.

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara yang harus di ujikan lagi kebenarannya melalui penelitian ilmiah. Suatu hipotesis adalah perkiraan jawaban sementara terhadap problem penelitian. Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Ada model pembelajaran multimedia *audio – visual* pada pembelajaran sepakbola di SMP Negeri 10 Bandar Lampung
- 2) Ada pengaruh model pembelajaran multimedia *audio - visual* dalam meningkatkan minat dalam mengikuti pembelajaran sepakbola dan keterampilan bermain sepakbola pada siswa di SMP Negeri 10 Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan “*research and development*” atau penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan mencakup sepuluh langkah, yaitu:

1. Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*)

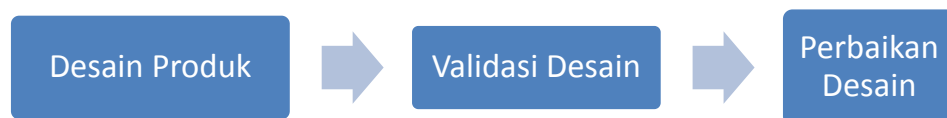
Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi literatur, dan penelitian skala kecil.

2. Merencanakan Penelitian (*Planning*)

Setelah melakukan studi pendahuluan, pengembang dapat melanjutkan langkah kedua, yaitu merencanakan penelitian. Perencanaan penelitian meliputi: 1) merumuskan tujuan penelitian; 2) memperkirakan dana, tenaga dan waktu; 3) merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian.

3. Pengembangan Desain (*Develop Preliminary from of Product*)

Langkah ini meliputi penentuan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik), penentuan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, penentuan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, serta penentuan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.



4. Uji Produk Terbatas (*Preliminary Field Testing*)

Langkah ini dimulai dengan uji lapangan awal terhadap *desain* produk yang bersifat terbatas, baik *substansi desain* maupun pihak-pihak yang terlibat, kemudian uji lapangan awal yang dilakukan secara berulang sehingga diperoleh desain yang layak, baik *substansi* maupun metodologi.

5. Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas (*Main Product Revision*)

Langkah ini merupakan perbaikan model atau *desain* berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan *internal*.

6. Uji Produk Secara Luas (*Main Field Testing*)

Langkah merupakan uji *produk* secara lebih luas. Langkah ini meliputi 1) melakukan uji *efektivitas desain produk*; 2) uji *efektivitas desain*, pada umumnya, menggunakan teknik eksperimen model pengulangan; 3) Hasil

uji lapangan adalah diperoleh *desain* yang *efektif*, baik dari sisi *substansi* maupun metodologi.

7. Revisi Hasil Uji Lapangan Secara Luas (*Operational Product Revision*)

Langkah ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih luas ini akan lebih memantapkan produk yang kita kembangkan, karena pada tahap uji coba lapangan sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok kontrol. *Desain* yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*. Selain perbaikan yang bersifat *internal*. Penyempurnaan *produk* ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

8. Uji Kelayakan (*Operational Field Testing*)

Langkah ini meliputi sebaiknya dilakukan dengan skala besar: 1) melakukan uji *efektivitas* dan *adaptabilitas desain produk*; 2) uji *efektivitas dan adaptabilitas desain* melibatkan para calon pemakai *produk*; 3) hasil uji lapangan adalah diperoleh model *desain* yang siap diterapkan, baik dari sisi *substansi* maupun metodologi.

9. Revisi Final Hasil Uji Kelayakan (*Final Product Revision*)

Langkah ini akan lebih menyempurnakan *produk* yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan *produk* akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya *produk* yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu *produk* yang tingkat *efektivitasnya* dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan *produk* akhir memiliki nilai “generalisasi” yang dapat diandalkan.

10. Desiminasi dan Implementasi Produk

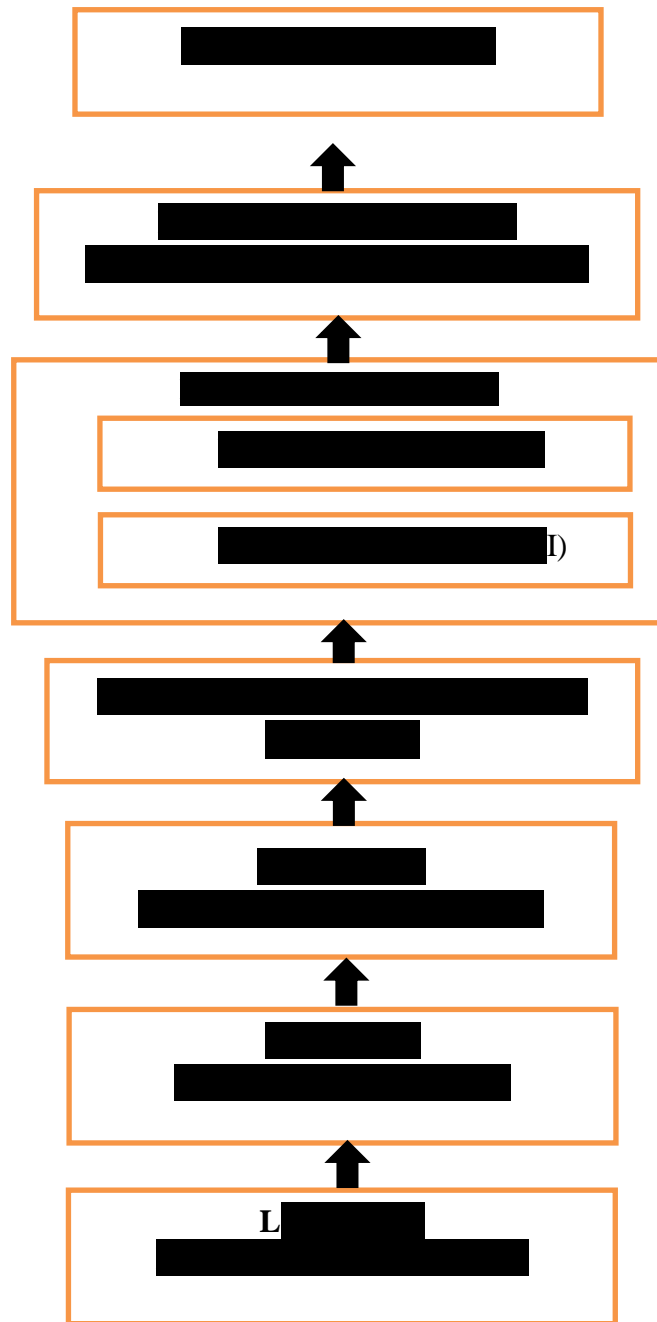
Laporan hasil dari R & D melalui forum-forum ilmiah, ataupun melalui media massa. *Distribusi produk* harus dilakukan setelah melalui *quality control*.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan *produk menurut* Sugiyono (2012). Langkah-langkah yang disusun dalam penelitian ini mengadaptasi dan memodifikasi langkah-langkah pendekatan *research and development* yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Peneliti selalu meletakkan langkah revisi setelah tindakan uji dilakukan. Uji yang dilakukan pun bertahap sesuai dengan komponen yang akan diuji secara spesifik sehingga *revisi* lebih terarah sesuai dengan komponen yang diujikan. Prosedur penelitian ini meliputi tujuh langkah, yaitu:

- (1) Analisis kebutuhan.
- (2) Identifikasi sumberdaya untuk memenuhi kebutuhan.
- (3) Identifikasi spesifikasi produk yang diinginkan pengguna.
- (4) Pengembangan produk.
- (5) Uji Para ahli: Uji spesifikasi dan Uji operasionalisasi produk.
- (6) Uji lapangan: Uji kemenarikan produk oleh pengguna.
- (7) Produksi.

Berikut diagram prosedur penelitian yang digunakan :



Gambar 5 : Diagram Prosedur Penelitian yang akan dilakukan

1. Analisis Kebutuhan Pengembangan

Analisis kebutuhan pengembangan dilakukan untuk mengumpulkan informasi bahwa diperlukan adanya media pembelajaran di sekolah. Analisis kebutuhan pengembangan ini terbagi menjadi tiga tahapan yaitu analisis materi, analisis kurikulum, dan analisis kebutuhan. Analisis materi dilakukan dengan menganalisis materi sepakbola. Berdasarkan analisis ini, materi sepakbola yang dianggap perlu untuk dibelajarkan secara *efektif* menggunakan media adalah materi teknik dasar sepakbola

Sedangkan untuk analisis kubutuhan dilakukan dengan cara pengamatan, pemberian angket, dan wawancara kepada beberapa guru SMP. Dari hasil pengamatan, disimpulkan bahwa gerak dasar sepakbola tidak diajarkan dengan baik kepada siswa kelas VII. Hal ini diperkuat dari hasil *analisis* angket dan wawancara yang dilakukan (*instrumen* dapat dilihat pada lampiran 2 dan lampiran 3).

Hasil angket dan wawancara yang diberikan tersebut memberikan gambaran bahwa guru jarang membelajarkan gerak dasar sepakbola melalui media pembelajaran. Guru lebih sering langsung mempraktikan gerak dasar sepakbola. Penjelasan itu pun hanya menggunakan *metode konvensional*, sehingga siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran di lapangan. Hasil penelitian pendahuluan ini dijadikan sebagai landasan dalam penyusunan latar belakang masalah penelitian pengembangan ini.

2. Identifikasi Sumberdaya

Identifikasi sumberdaya untuk memenuhi kebutuhan dilakukan dengan menginventarisir segala sumber daya yang dimiliki, baik SDM guru maupun sumber daya sekolah seperti ketersediaan laboratorium komputer dan LCD *Proyektor*. Atas dasar potensi sumber daya yang dimiliki, maka penulis akan *mendesain* media pembelajaran gerak dasar sepakbola dalam bentuk *audio-visual*. *Spesifikasi* tersebut telah disesuaikan dengan kebutuhan yang ingin dipenuhi berdasarkan analisis kebutuhan.

3. Identifikasi Spesifikasi Produk

Dengan memperhatikan hasil analisis kebutuhan dan *identifikasi* sumber daya yang dimiliki oleh sekolah, pada tahap ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. penentuan topik atau materi pokok pembelajaran yang akan dikembangkan
- b. *mengidentifikasi* kurikulum untuk mendapatkan *identifikasi* materi pelajaran dan indikator ketercapaian dalam pembelajaran.
- c. menentukan buku-buku sepakbola yang akan dijadikan rujukan materi penunjang.
- d. menentukan model pengembangan media pembelajaran yang akan menampilkan cara mempraktikkan gerak dasar dalam bentuk *audio-visual*.

4. Pengembangan Produk

Untuk melakukan pengembangan *produk*, terlebih dahulu peneliti menyusun naskah/*desain* materi yang akan dimuat dalam media. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menyusun naskah/*desain* materi adalah sebagai berikut:

- a) membuat naskah materi.
- b) membuat gambaran kompetensi,
- c) menampilkan pemanasan,
- d) menampilkan model permainan,
- e) menampilkan gerak dasar sepakbola secara berulang-ulang,
- f) menampilkan *analisis* gerakan dasar sepakbola.
- g) menampilkan berbagai gerakan dasar sepakbola.
- h) Kesimpulan

Berdasarkan naskah/*desain* materi yang dirancang demikian, diharapkan pesan yang akan disajikan dapat tersusun sebaik mungkin, mudah dioperasikan dan dimengerti oleh pengguna. Ini merupakan bagian dari penilaian yang menentukan baik tidaknya multimedia sehingga layak digunakan.

5. Uji Internal

Dalam penelitian pengembangan, sebuah *desain* pembelajaran memerlukan kegiatan uji coba secara bertahap dan berkesinambungan. Oleh karena itu, tahap kelima pada pengembangan ini yaitu tahap uji *internal*. Uji *internal* yang dikenakan pada produk terdiri dari uji

spesifikasi dan uji *kualitas produk*, yang dilakukan oleh ahli *desain* dan ahli isi/materi pembelajaran. Media pembelajaran yang telah diberi nama *prototipe 1*, dikenakan uji *spesifikasi produk* yang bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian *produk* yang direncanakan dengan berpedoman pada instrumen uji yang telah ditetapkan. Prosedur uji *spesifikasi produk* ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan indikator penilaian yang akan digunakan untuk menilai *prototipe 1* yang telah dibuat, lembar penilaian serta disiapkan beberapa pertanyaan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk
2. Menyusun instrumen uji *spesifikasi* berdasarkan indikator penilaian yang telah ditentukan, memperbaiki instrumen sesuai dari indikator penilaian
3. Melaksanakan uji *spesifikasi produk* ini dilakukan oleh ahli *desain* pembelajaran.
4. Melakukan *analisis* terhadap hasil uji untuk mendapatkan perbaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum.
5. Merumuskan rekomendasi perbaikan berdasarkan analisis hasil uji *spesifikasi produk*. Ukuran huruf, kualitas gambar, kecepatan video, dan materi yang mesti ditambah.
6. Mengkonsultasikan hasil rekomendasi perbaikan yang telah diperbaiki kepada ahli *desain* pembelajaran. Mengkonsultasikan desain video seperti ukuran huruf, kecepatan video, kualitas gambar yang telah diperbaiki untuk mendapatkan kualitas produk yang lebih baik.

Setelah melalui uji *spesifikasi* akan dihasilkan *prototipe II*. *Prototipe II* ini kemudian dikenakan uji *kualitas produk* dengan berpedoman instrumen uji yang telah ditetapkan. Uji *kualitas produk* ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan indikator penilaian yang digunakan untuk menilai *prototipe II* hasil uji *spesifikasi produk* yang telah dibuat, lembar penilaian serta disiapkan beberapa pertanyaan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk
- 2) Menyusun instrumen uji *kualitas produk* berdasarkan indikator penilaian yang telah ditentukan. memperbaiki instrumen sesuai dari indikator penilaian
- 3) Melaksanakan uji *kualitas produk* yang dilakukan oleh ahli isi/materi, dalam hal ini dilakukan oleh Magister pendidikan olahraga.
- 4) Melakukan *analisis* terhadap hasil uji *kualitas produk* untuk memperoleh perbaikan *kualitas produk* yang dihasilkan.
- 5) Merumuskan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil uji *kualitas produk*.
- 6) Mengkonsultasikan hasil rekomendasi perbaikan yang telah diperbaiki kepada ahli isi/materi dan ahli *desain* media pembelajaran.

Setelah dilakukan uji *kualitas produk*, maka *prototipe II* akan mendapat saran-saran perbaikan dari ahli isi/materi dan akan diperoleh *prototipe III*.

6. Uji Eksternal

Hasil *prototipe* III akan dikenakan uji *eksternal* atau lapangan yaitu uji kemanfaatan *produk* oleh pengguna. Pada uji ini *produk* diberikan kepada siswa SMP 10 Bandar Lampung sebagai sampel untuk digunakan sebagai sumber belajar sekaligus media belajar. Uji lapangan merupakan uji coba kemanfaatan *produk* oleh pengguna, yaitu: kemenarikan *produk* yang telah dibuat. Selain itu, uji coba ini juga bertujuan untuk memperoleh data di lapangan guna perbaikan *produk*.

Uji ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: uji satu-satu, uji kelompok, dan uji lapangan yang dikenakan kepada siswa. Uji satu-satu mengambil 15 orang siswa sebagai *sampel* penelitian, uji kelompok terdiri dari 30 orang siswa, dan uji lapangan dikenakan kepada satu kelas. Dari hasil uji Lapangan ini akan diperoleh saran terkait manfaat *produk* yang dihasilkan. Berdasarkan saran tersebut, oleh peneliti akan dilakukan perbaikan sehingga dihasilkan *prototipe* IV yang merupakan *produk* akhir penelitian pengembangan ini.

7. Produksi

Tahap *produksi* dilakukan setelah perbaikan dari hasil uji lapangan. Tahap ini merupakan tahap akhir dari penelitian pengembangan.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP 10 Bandar Lampung 2016/2017 yang berjumlah 61 siswa, terdiri atas 31 siswa laki-laki dan 30 siswa perempuan.

- a. Pada tahap uji coba satu lawan satu dilaksanakan dengan melibatkan 15 orang siswa yang diajar 1 orang guru
- b. Pada tahap uji coba kelompok kecil dilaksanakan dengan melibatkan siswa sebanyak 30 orang yang diajar oleh 1 orang guru.
- c. Pada tahap uji coba kelompok besar dilaksanakan dengan melibatkan seluruh siswa kelas VII SMP 10 Bandar Lampung 2016/2017 yang berjumlah 61 siswa, terdiri atas 31 siswa laki-laki dan 30 siswa perempuan.

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian.

(Variabel dalam penelitian ini menggunakan 1 variabel bebas dan 1 variabel terikat

- a. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran

- b. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah gerak dasar pada sepakbola

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

a. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari ahli penjas dan ahli pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih jawaban kuesioner adalah subyek yang relatif banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dan singkat. Kepada ahli dan siswa diberi kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner siswa dititik beratkan pada kenyamanan produk yaitu, motivasi siswa dalam melakukan produk, tingkat kesenangan siswa terhadap produk.

b. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk memperoleh data. Teknik yang dipergunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Teknik pengumpulan data yang pertama dipergunakan adalah teknik penggalian informasi secara langsung melalui wawancara. Wawancara dipergunakan untuk menggali informasi-informasi yang dibutuhkan untuk mengetahui permasalahan sehingga ditemukan solusi yang tepat. wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Pedoman wawancara yang dibuat pada penelitian ini dipergunakan sebagai panduan wawancara dengan guru SMP sehingga

pertanyaan yang dilontarkan tidak menyimpang dari tujuan. Butir-butir pedoman wawancara merupakan pegangan agar data yang dikumpulkan agar pertanyaan yang ditanyakan tidak menyimpang dari masalah yang ingin digali.

Format wawancara pada penelitian ini adalah bebas terpimpin. Format bebas terpimpin dipilih karena dirasa paling tepat sehingga saat pewawancara melakukan pertanyaan, materi yang digali dapat dikembangkan sesuai arah jawaban dari narasumber dan penggalian informasi tidak kaku. Dalam pengembangan pertanyaan pewawancara tetap berpatokan dengan pedoman wawancara yang telah dibuat. Berikut ditampilkan pertanyaan-pertanyaan yang dipergunakan sebagai pedoman wawancara.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan akan menghasilkan dua jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan guru SMP 10 Bandar Lampung. Data kekurangan model pembelajaran dari ahli materi dan guru pelaku uji coba. Data masukan ahli materi dan guru pelaku uji coba. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian ahli materi terhadap media. Penilaian ahli materi terhadap keefektifan media. Penilaian ahli materi terhadap guru pelaku ujicoba.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk presentasi.

Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Berdasarkan pengolahan data, presentasi diperoleh dengan rumus dari (Sukirman, dkk.2003:879)

$$f = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

F : Frekuensi relative / angka presentasi

f : Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

n : Jumla subjek

Hasil presentasi yang diperoleh kemudian diklasifikasi untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel yang disajikan klasifikasi presentasi

Tabel Klasifikasi Presentasi

Presentasi	Klasifikasi	Makna
0 – 20%	Tidak Baik	Dibuang
20,1 – 40%	Kurang Baik	Diperbaiki
40,1 – 70%	Cukup	Digunakan (Bersyarat)
70,1 – 90%	Baik	Digunakan
90,1 – 100%	Sangat Baik	Digunakan

Sumber : Gulford (dalam Martin Sudarmono,2010:56)

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan uraian dari bab hasil dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa untuk meningkatkan gerak dasar sepakbola dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dalam bentuk audio – visual berupa compact disc sehingga menjadi media bantu bagi guru penjaskes di SMP 10 Bandar Lampung dan juga dapat menjadi acuan media pembelajaran gerak dasar sepakbola pada materi sepakbola pada mata pelajaran penjaskes di Sekolah Menengah Pertama

B. Saran

Saran dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Kegiatan penelitian lanjutan berupa pengembangan media pembelajaran sepakbola untuk kompetensi dasar yang lain.
2. Kegiatan pengujian penggunaan media pembelajaran hasil pengembangan dalam skala besar untuk mengetahui kelebihan media tersebut sebagai sumber belajar bagi siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkadir, Ateng. 1992. *Asas Dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Ali, Muhammad. 1987. *Penelitian Kependidikan Prosedur Dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Andriyani, Dwi Fitria. 201. *Model Permainanaktivitas Jasmani Yang Terintegrasi Bagi Siswa Taman Kanan-Kanak*” (Tesis). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad. 2002 *Media Pembelajaran*, edisi 1. PT.Jakarta.Raja GrafindoPersada.
- Borg,L.R(1983).*Educational Research,An Intruduction*.New York and London.longman Inc.
- Daryanto. 2011. *Media pembelajaran*. Bandung: Sarana tutorial nurani.
- Djamarah, Saiful Bahri Dan Aswain Zain. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta.
- Herwin. 2004.*Pembelajaran Keterampilan Sepakbola Dasar*. Diktat. Yogyakarta: FIK UNY.
- Jumesam. 2010. *Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Untuk Anak SD*. (Tesis). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mardiana, Ade,Purwadi,Dan Indra S. Wira2009. *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga universitas terbuka*. Jakarta.
- Metzler, Michael W. 2011. *Instructional models for physical education(3rd ed.)*. USA: Holcomb Hathaway, Publishers, Inc.
- Muchtar, Remmy. 1992. *Olahraga Pilihan Sepakbola*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Muhrodin. 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Guling Lenting Pada Siswa Sekolah Menegah Pertama*. Lampung: Universitas Lampung
- Mulyasa. 2007. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangka*.Rosda. Bandung.
- Pranoto, Widya Nuridin. 2014. *Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Kasar Siswa Taman Kanak-Kanak Kelompok A* (Tesis). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik: Deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Rusman.2011. *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawaliipers
- Rosdiani, Dini. 2012. *Model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, A.S. Raharjo,R., Haryono Anung & Rahardjito. 2006. *Pengertian Media pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Pustekom dan Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*. Jakarta: Litera
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada
- Sucipto, (2000). ” *Sepakbola Latihan dan Strategi* ”. Jakarta: Jaya Putra.
- Sudarmono, Martin. 2010. *Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Sepakbola Gawang Ganda Bagi Siswa SMP Negeri 3 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2009/2010*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sugihartono, 2007. *Psikologi Pendidikan*. UNY Press. Yogyakarta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Departemen
- Sukatamsi. 1984. *Teknik dasar bermain sepakbola*. Surabaya: Tiga Serangkai
- Sukirman. 2003. *Praktikum Audit*. Widya Karya
- Surybroto S. Agus. 2001. *Diktat Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta.
- Wena, Made.2009.*Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*.Jakarta: Bumi Aksara.
- W. S. Winkel. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Media Abdi