



## *Development of Football Materials for Middle School Physical Education Teachers Using the ISpring Application*

**Ari Wibowo Kurniawan<sup>1)</sup>, Moh. Sufiga Kuncoro<sup>2)</sup> Andy Setiawan<sup>3)</sup>**

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Ilmu Keolahragaan

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Malang

Email: <sup>1</sup>[ari.wibowo.fik@um.ac.id](mailto:ari.wibowo.fik@um.ac.id), <sup>2</sup>[sufiga.kuncoro@um.ac.id](mailto:sufiga.kuncoro@um.ac.id), <sup>3</sup>[andy.setiawan@um.ac.id](mailto:andy.setiawan@um.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Learning is an interaction between teachers and students. In carrying out learning, the teacher must be able to present the enthusiasm of students when learning, and one of them is when learning physical education. Physical education is learning that is carried out through physical activity, one of which is when learning physical education football material. This study uses the research and development model, using several steps of model development. The purpose of this study was to develop soccer learning materials using an application for MGMP Physical Education teachers in the Kediri district so that MGMP Physical Education teachers would find it easier when learning. Data obtained showed that 87% of learning experts, 68% of football experts, and 100% of media experts gave an assessment of this application in a very good category. This study involved 40 subject teacher respondents who were divided into ten teachers to be used as respondents for small group product trials and 30 teachers to conduct large group trials. Based on the sum of all data analysis, it can be concluded that this product is very valid to be used as a learning support tool to help Physical Education teachers in Kediri Regency in conducting learning.*

**Keywords:** *Learning, Physical Education, Media Applications*

## **Pengembangan Materi Sepakbola untuk Guru PJOK SMP Menggunakan Aplikasi ISpring**

### **ABSTRAK**

Pembelajaran adalah sebuah interaksi antara guru dengan peserta didik. Dalam melakukan pembelajaran guru harus bisa menghadirkan semangat siswa pada saat melakukan pembelajaran dan salah satunya adalah pada saat pembelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani adalah pembelajaran yang dilakukan melalui aktivitas fisik, salah satunya adalah pada saat pembelajaran pendidikan jasmani materi sepakbola. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan research and development, dengan menggunakan beberapa langkah model pengembangan. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan pembelajaran materi sepakbola menggunakan aplikasi pada guru MGMP PJOK di kabupaten Kediri agar guru-guru MGMP PJOK lebih mudah ketika melakukan pembelajaran. Diperoleh data yang menunjukkan 87% ahli pembelajaran, 68% ahli sepakbola, 100% ahli media yang memberikan penilaian dalam aplikasi ini dengan kategori sangat baik. Dalam penelitian ini melibatkan 40 responden guru mata pelajaran yang dibagi 10 guru untuk dijadikan responden uji coba produk kelompok kecil dan 30 guru untuk melakukan uji coba kelompok besar. Berdasarkan dari jumlah semua analisis data maka dapat disimpulkan bahwa produk ini sangat valid digunakan sebagai alat menunjang pembelajaran guna untuk membantu guru PJOK di Kabupaten Kediri dalam melakukan pembelajaran.

**Kata kunci:** Pembelajaran, PJOK, Media Aplikasi

© 2023 IKIP BUDI UTOMO MALANG

P-ISSN 2613-9421

E-ISSN 2654-8003

Info Artikel

Dikirim : 10 Maret 2023

Diterima : 31 Mei 2023

Dipublikasikan : 31 Mei 2023

□ Alamat korespondensi: [ari.wibowo.fik@um.ac.id](mailto:ari.wibowo.fik@um.ac.id)

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No.5, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65145, Indonesia

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah pembelajaran dari guru atau kepada siswa supaya mereka lebih dewasa dalam menjalani kehidupannya dan tidak merepotkan orang lain (Karwono & Mularsih, 2018). Dalam sebuah negara apabila sistem pendidikannya baik maka negara tersebut akan terus maju namun apabila pendidikan dalam sebuah negara mengalami keterpurukan maka generasi selanjutnya dari negara tersebut juga akan terpuruk, dan mata pelajaran di sekolah yang dapat digunakan sebagai sarana menanamkan karakter adalah pendidikan jasmani.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) selain menjadi bagian bidang ilmu dalam pendidikan, pendidikan jasmani juga mempelajari gerakan-gerakan dasar yang sering dilakukan pada kehidupan sebenarnya. Pendidikan jasmani juga dapat digunakan sebagai sarana penanaman karakter siswa, penanaman karakter ini dapat melalui permainan-permainan yang dalam permainan itu diselipkan, mulai dari kedisiplinan, tanggung jawab, dan masih banyak lagi, pendidikan jasmani, juga merupakan alat atau media agar perkembangan anak dalam ranah afektif maupun kognitif dan melakukan pembiasaan pola hidup sehat (Muhajir, 2017). Hal ini sangat penting karena apabila suatu negara memiliki warga dengan karakter yang baik maka negara tersebut akan baik juga tak lupa seperti halnya pendidikan.

Pendidikan dengan seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman, model pendidikan jasmani juga akan terus berkembang, misalnya dalam media dan model pembelajaran dalam pendidikan. Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran dengan difungsikan sebagai sarana untuk menjelaskan materi belajar agar lebih efektif dan efisien (Nurita, 2018), dengan adanya media pembelajaran yang modern maka siswa juga akan lebih memahami terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru, dalam menyusun materi pembelajaran pastinya guru juga harus merujuk pada kompetensi dasar. Menurut pendapat Raibowo dkk, (2019) kompetensi dasar adalah kemampuan minimal yang penting untuk siswa dalam menguasai materi pada mata pelajaran tertentu, dengan adanya kompetensi dasar pembelajaran akan lebih terkonsep lagi sehingga lebih mudah lagi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dibuatnya

kompetensi dasar merujuk pada kompetensi inti adanya kompetensi dasar pun juga memudahkan guru dalam menyusun materi yang akan diberikan, begitu juga pada saat melakukan pembelajaran pendidikan jasmani pada materi bola besar, begitu juga saat melakukan pembelajaran materi bola besar sepakbola.

Sepakbola adalah salah satu materi bola besar yang ada di kompetensi dasar, permainan sepakbola merupakan olahraga beregu terdiri dari 11 pemain, saat melakukan pembelajaran pendidikan jasmani sepakbola di SMP guru harus menyiapkan materi sesuai dengan KD teknik dasar, variasi, dan variasi dan kombinasi untuk menyiapkan hal tersebut agar pembelajaran lebih efektif maka dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung sesuai dengan kebutuhan dan berkembangnya zaman. Efisiensi dan efektifitas pembelajaran tergantung bagaimana guru menciptakan suasana lingkungan belajar dan metode yang digunakan. Seperti pendapat Kurniawan dkk., (2021) yang mengatakan guru harus bisa memberikan pembelajarsan dengan menghadirkan semangat, dorongan seta perhatian siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan. Dalam melakukan pembelajaran guru harus bisa profesional serta mengenal teknologi dan juga dapat mengoperasikan media komunikasi telepon, internet, komputer, email dan lain sebagainya (Jamun, 2018). Namun tidak semua guru MGMP di Kabupaten Kediri sudah melakukan hal tersebut guna untuk tercapainya tujuan pendidik, serta berdasarkan wawancara yang didapatkan dari ketua MGMP PJOK bahwa pembelajaran PJOK khususnya materi sepakbola belum semua guru memberikan materi sepakbola dengan lengkap hal ini dikarenakan, tidak semua guru menekankan pada KD, dan masih menggunakan metode lama tanpa mengikuti perkembangan zaman, dan juga karena sedang dalam kondisi pandemi sehingga pembelajaran dilakukan secara daring.

Dengan adanya hal tersebut peneliti menemukan hal yang perlu dikembangkan, peneliti akan mengembangkan pembelajaran materi sepakbola untuk guru PJOK SMP menggunakan aplikasi *iSpring* agar siswa SMP dan guru dapat melakukan pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dan juga siswa laki-laki atau perempuan lebih termotivasi saat pembelajaran dilakukan. Hasil observasi dan pengambilan data analisis kebutuhan guru pada guru MGMP

PJOK Kabupaten Kediri dengan jumlah 40 guru sebagai responden yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 10 April 2021 didapatkan data sebagai berikut, terdapat 100% guru pernah memberikan materi pembelajaran sepakbola di kelas, terdapat 100% guru pernah memberikan materi dengan media cetak seperti RPP, terdapat 100% guru memiliki smart phone atau HP, terdapat 95% guru pernah menggunakan video dan power point, terdapat 90% tidak tahu pembelajaran menggunakan aplikasi Android, terdapat 100% guru setuju dengan diadakannya pengembangan media pembelajaran materi sepakbola dalam bentuk aplikasi android yang efisien dan efektif. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa guru MGMP membutuhkan aplikasi di android untuk melakukan pembelajaran sepakbola agar pembelajaran dapat lebih efisien. Menurut Yuniasih dkk, (2018) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring* dapat membantu siswa belajar dengan konkret karena berisi berbagai macam konten seperti gambar, video, audio, animasi, quiz dan juga kunci jawaban. Yuniasih dkk, (2018) mengatakan bahwa multimedia interaktif *Ispring* mendapatkan respon positif dari siswa dalam melakukan praktikum akuntansi hal ini di lihat dengan perolehan dari variable intruksional, valiabel kualitas isi, tujuan dan variable teknis yang meningkat sangat baik. Merujuk dari penelitian sebelumnya untuk produk ini memiliki keunggulan bahwa di dalam aplikasi android terdapat video, audio visual, dan juga gambar, yang berisikan tentang teknik dasar sepakbola, kompetensi dasar, daftar pustaka, materi, yang dikemas dengan semenarik mungkin dan dapat dijalankan kapan saja oleh guru PJOK khususnya di Kabupaten Kediri. Dengan adanya masalah demikian peneliti ingin mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani materi sepakbola menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *iSpring*.

Menurut Irtawaty dkk., (2018) *iSpring* adalah media pembelajaran yang memuat audio, kuis dan video kemudian dijadikan satu, sehingga guru bisa menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih jelas. Peneliti menggunakan aplikasi *iSpring* karena aplikasi *iSpring* ini mudah untuk dipahami dan juga dapat diintegrasikan dalam power point sehingga lebih mudah dipahami dalam pembuatannya, dan dalam aplikasi *iSpring* juga bisa menambahkan kuis baik berupa esai maupun pilihan ganda (Ramadani & Nana, 2020). Berdasarkan

analisis kebutuhan dan wawancara maka peneliti akan mengembangkan pembelajaran pendidikan materi sepakbola menggunakan aplikasi agar pembelajaran materi sepakbola di Kabupaten Kediri bisa lebih maksimal, dengan adanya media pembelajaran yang bisa diakses di android tanpa membutuhkan kuota saat pengoprasianya, selain itu dalam media pembelajaran ini dilengkapi materi kelas 7, 8 dan 9 sehingga dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang lengkap dan pastinya pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien.

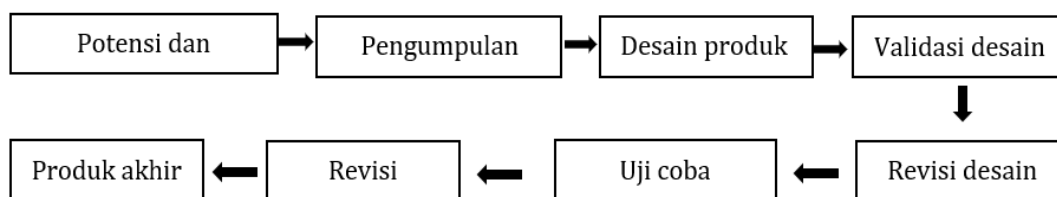
## **METODE**

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan “Research and Development” adalah penelitian yang dilakukan dengan cara menghasilkan suatu produk baru dan menilai keampuhannya atau menyempurnakan barang lama. Penelitian ini mengembangkan pembelajaran materi sepakbola menggunakan aplikasi yang menggunakan teori dari Sugiyono (2017). Peneliti mengumpulkan data dengan cara menyebar angket analisis kebutuhan secara offline kepada anggota guru MGMP PJOK di Kabupaten Kediri, penyebaran angket dengan tujuan untuk mengetahui kondisi sebenarnya pembelajaran yang ada di MGMP PJOK Kabupaten Kediri. Menurut (Isti’adah, 2020) pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dengan guru, dengan menggunakan bahan ajar, strategi pembelajaran, metode, dan sumber belajar dalam lingkup belajar. serta mengetahui model pembelajaran yang dibutuhkan oleh para guru MGMP PJOK di Kabupaten Kediri. Setelah itu mendesain produk dengan membuat story board, kemudian setelah selesai peneliti mendesain aplikasi di Power Point dengan menggunakan hyperlink peneliti menggabungkan setiap button sesuai pilihan halaman, kemudian mengubahnya menjadikan file HTML 5 menggunakan aplikasi I-Spring suite 9 setelah itu kemudian aplikasi HTML 5 dijadikan file android menggunakan aplikasi Website 2 APK builder.

Pada tahap selanjutnya peneliti memvalidasikan produknya ke tiga ahli yang pertama adalah ahli pembelajaran, ahli media, dan ahli sepakbola yang masing-masing terdiri dari 1 orang ahli, dalam validasi desain ini peneliti akan mendapatkan kritik serta saran dari berbagai ahli sehingga peneliti bisa

memperbaharui produk aplikasi pembelajarannya menjadi lebih baik lagi, setelah mendapatkan kritik serta saran melalui validasi ahli kemudian peneliti merevisi produk, sesuai dengan kritik, saran, dan masukan dari para ahli pembelajaran, media, ahli sepakbola agar produk lebih baik lagi. Kemudian pada tahap selanjutnya peneliti melibatkan 40 orang guru MGMP PJOK di Kabupaten Kediri sebagai responden, pada tahap ini memiliki tujuan sebagai uji kelayakan aplikasi yang telah dibuat. Pada tahap uji coba satu peneliti melibatkan 10 anggota guru MGMP PJOK di Kabupaten Kediri sebagai responden di uji coba kelompok kecil, dan ketika tahap uji coba kedua kelompok besar peneliti melibatkan 30 anggota guru MGMP PJOK di Kabupaten Kediri sebagai responden.

Penelitian pengembangan ada dua jenis data kuantitatif dan kualitatif, data kualitatif didapatkan dari masukan guru MGMP PJOK, ahli pembelajaran, media, dan sepakbola. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan uji coba kelompok besar melibatkan 30 responden dan uji coba kelompok kecil 10 responden dengan total 40 responden. Pada penelitian dan pengembangan pembelajaran ini menggunakan teknik kuesioner dan wawancara diberikan kepada ketua MGMP PJOK di Kabupaten Kediri dan kuesioner yang melibatkan 40 responden saat melakukan analisis kebutuhan, validasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.



Gambar 1. Langkah – Langkah Penelitian

Teknik analisis data penelitian produk ini menggunakan statistik deskriptif. Data dikumpulkan dengan menggunakan skala Likert untuk menilai pandangan, sikap, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap fenomena sosial (Sugiyono, 2017).

Skala Likert memiliki tingkat respons yang berkisar dari sangat positif hingga sangat negatif. Jawaban dapat diberi skor yang telah ditentukan sebelumnya, seperti satu (1), dua (2), tiga (3), atau empat (4) pada skala

penilaian Likert, demi menilai data kuantitatif.

Tabel 1. Penilaian Untuk Pernyataan Positif

No.	Keterangan	Jawaban	Skor Positif
1.	Sangat Setuju	A	4
2.	Setuju	B	3
3.	Ragu-ragu	C	2
4.	Tidak Setuju	D	1

Menurut Akbar & Sriwiyana (2011), rumus pengolahan data berupa analisis deskriptif kuantitatif proporsi adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

**Keterangan:**

- V : Validitas
- TSEV : Total skor empirik validator
- S-max : Skor maksimal yang diharapkan
- 100% : Bilangan konstanta

Data dari analisis proporsi kemudian dapat diputuskan sesuai dengan proporsi yang telah diperoleh, sehingga lebih mudah untuk menarik kesimpulan. Menurut Akbar & Sriwiyana (2011), berikut adalah penggolongan persentase:

Tabel 2. Kriteria Kualitas Produk

Kriteria	Keterangan	Makna
75,01% - 100,00%	Sangat Valid	Digunakan tanpa revisi
50,01% - 75,00%	Cukup Valid	Digunakan dengan revisi kecil
25,01% - 50,00%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
00,00% – 25,00%	Sangat Tidak Valid	Terlarang digunakan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Dalam hasil dan pembahasan ini akan dijelaskan hasil analisis data berdasarkan ahli pembelajaran, ahli sepakbola, dan ahli media hal ini dilakukan agar bisa mengetahui kelayakan produk aplikasi pembelajaran materi sepakbola untuk guru MGMP PJOK di Kabupaten kediri.



Gambar 2. Gambar Produk

Tampilan pada gambar 2 adalah tampilan awal produk aplikasi berbasis android yang mencakup, kompetensi dasar, materi sepakbola untuk kelas 7, 8, dan 9, video pembelajaran untuk kelas 7, 8, 9, kuis, referensi dan juga biodata peneliti.

Tabel 3. Hasil Analisis Data Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	%	Kategori
1	Kesesuaian	84%	sangat valid
2	Kemudahan	92%	sangat valid
3	Kebermanfaatan	100%	sangat valid
	Validitas	87%	sangat valid



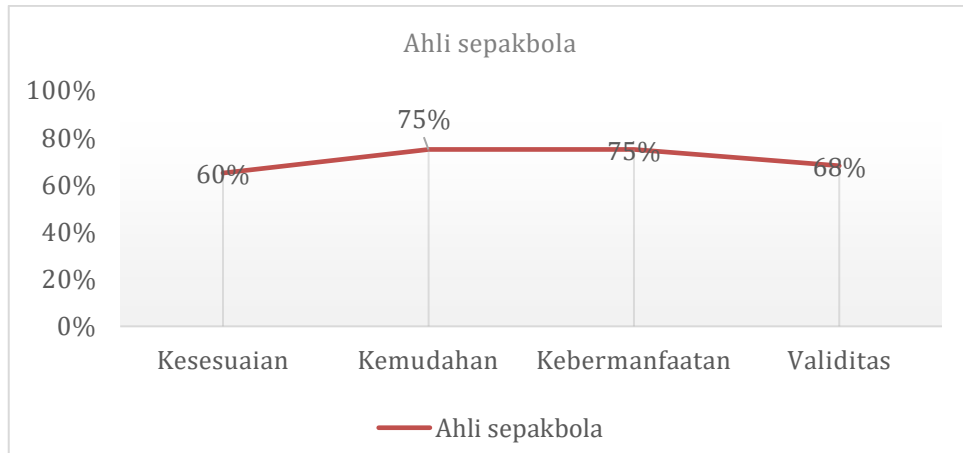
Gambar 3. Diagram Hasil Analisis Ahli Pembelajaran

Dalam analisis hasil data ahli pembelajaran didapatkan validitas 87% dari aspek kesesuaian, kemudahan dan kebermanfaatan, sehingga bisa disimpulkan bahwa produk dapat digunakan untuk melakukan uji coba.

Tabel 4. Hasil Analisis Data Ahli Sepak Bola

No.	Aspek	%	Kategori
1	Kesesuaian	60%	sangat valid
2	Kemudahan	75%	sangat valid
3	kebermanfaatan	75%	sangat valid
	Validitas	68%	sangat valid



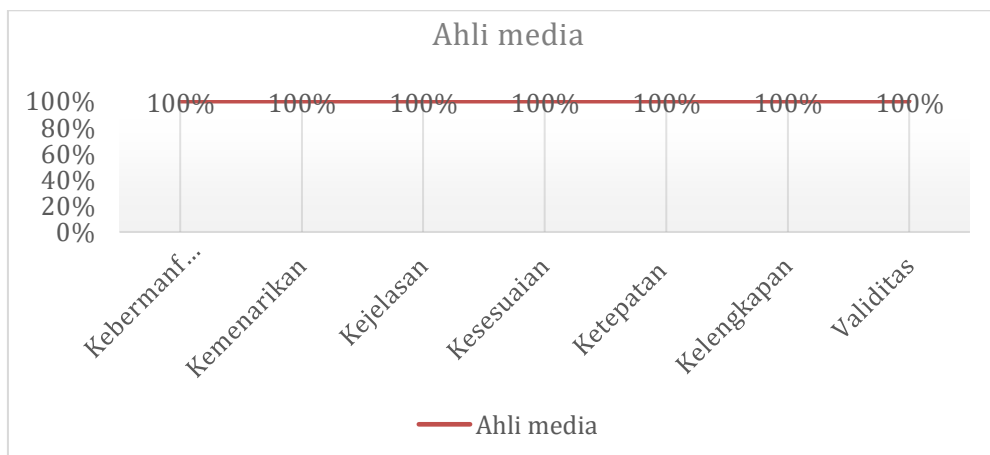


Gambar 4. Digram Hasil Analisis Ahli Sepakbola

Dalam analisis hasil data ahli sepakbola didapatkan validitas 68% dari aspek kesesuaian, kemudahan dan kebermanfaatan, sehingga bisa disimpulkan bahwa produk dapat digunakan untuk melakukan uji coba.

Tabel 5. Hasil Analisis Data Ahli Media

No.	Aspek	%	Kategori
1	Kebermanfaatan	100%	sangat valid
2	Kemenarikan	100%	sangat valid
3	Kejelasan	100%	sangat valid
4	Kesesuaian	100%	sangat valid
5	Ketepatan	100%	sangat valid
6	kelengkapan	100%	sangat valid
	<b>Validitas</b>	<b>100%</b>	<b>sangat valid</b>

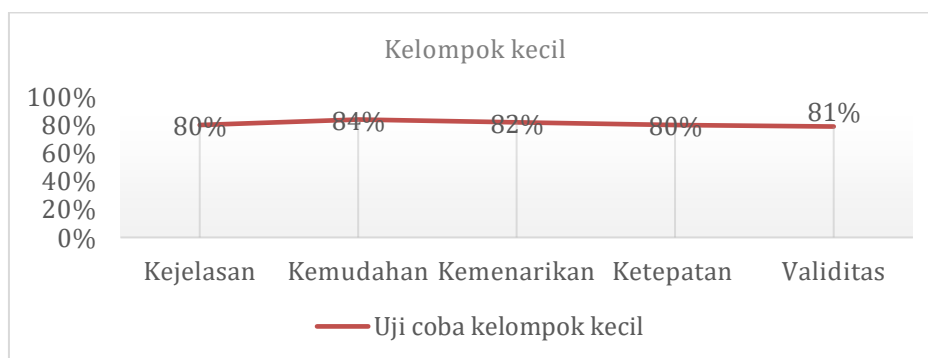


Gambar 5. Diagram Hasil Analisis Ahli Media

Dari hasil analisis data ahli media didapatkan 100% validitas dari 6 aspek kebermanfaatan, kemenarikan, kejelasan, kesesuaian, ketepatan, kelengkapan, sehingga disimpulkan bahwa produk dapat digunakan untuk melakukan uji coba.

Tabel 6. Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	%	Kategori
1	Kejelasan	80%	sangat valid
2	Kemudahan	84%	sangat valid
3	Kemenarikan	82%	sangat valid
4	Ketepatan	80%	sangat valid
	<b>Validitas</b>	<b>81%</b>	<b>sangat valid</b>

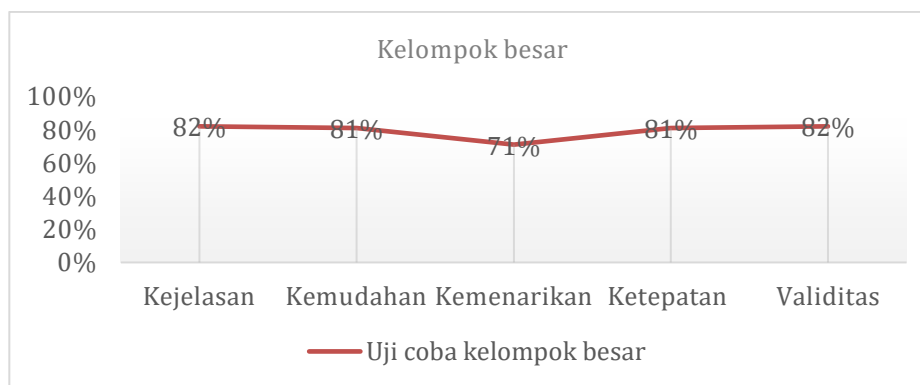


Gambar 6. Diagram Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil

Dalam analisis hasil data uji coba kelompok kecil didapatkan validitas 81% dari 4 aspek kejelasan, kemudahan, kemenarikan, ketepatan, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk sangat valid untuk digunakan.

Tabel 7. Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	%	Kategori
1	Kejelasan	82%	sangat valid
2	Kemudahan	81%	sangat valid
3	Kemenarikan	71%	cukup valid
5	Ketepatan	81%	sangat valid
	<b>Validitas</b>	<b>82%</b>	<b>sangat valid</b>



Gambar 7. Diagram Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Besar

Dalam analisis hasil yang berdasarkan data uji coba kelompok besar didapatkan validitas 82% yang memuat 4 aspek yaitu kejelasan, kemudahan, kemenarikan, ketepatan, maka dapat disimpulkan bahwa produk sangat valid untuk digunakan. Hasil akhir penelitian ini berupa produk aplikasi, aplikasi merupakan alat yang difungsikan sesuai kemampuannya, suatu perangkat komputer yang siap dioperasikan oleh user dan berbasis android yang dikembangkan melalui *iSpring* (Widarma & Kumala, 2018). Menurut Handayani & Rahayu (2020) Media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang menggabungkan audio, video, dan kuis sehingga guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan jelas kepada siswa. Dalam produk ini memuat KD, materi sepakbola, video pembelajaran, dan juga kuis, biodata peneliti, daftar pustaka, yang pastinya dengan media berbasis android dan juga memuat untuk kelas 7, 8, 9 yang akan mendukung jalannya pembelajaran di era modern atau milenial seperti sekarang. Dalam pembelajaran di era milenial media pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang berjalannya pembelajaran, serta akan lebih efisien apabila dikemas dalam bentuk android. Menurut Pradana & Nita (2019) dengan adanya media pembelajaran yang mendukung dan mudah dipahami maka pembelajaran akan lebih efisien dan juga membantu guna tercapainya tujuan pembelajaran karena media pembelajaran adalah bagian dari strategi dalam melakukan pembelajaran seperti yang dikatakan Nasution (2017) guru harus mempunyai strategi yang bagus dalam melakukan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam produk ini ditemukan data validitas dari ahli pembelajaran 87% dengan keterangan sangat valid, dari ahli sepakbola validitas sebanyak 68% dan

dari ahli media sebesar 100% dengan keterangan sangat valid sehingga produk ini siap untuk diuji cobakan, dalam uji coba kelompok kecil didapatkan validitas 81% dengan keterangan sangat valid, dan untuk uji coba kelompok besar didapatkan validitas 82% sehingga dapat disimpulkan bahwa produk ini sangat valid untuk dijadikan media pembelajaran.

## **Pembahasan**

Media pembelajaran menurut Puspitasari dkk., (2018), merupakan media yang digunakan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Siswa akan lebih optimal dalam memahami materi jika digunakan media pembelajaran yang menarik minatnya. Di zaman sekarang ini, media pembelajaran dituntut untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa ketika melakukan pembelajaran dan juga dapat meningkatkan motivasi siswa ketika belajar dengan fitur animasi gambar atau video pada saat pembelian bahan. Nurita (2018) berpendapat dalam jurnalnya bahwa Media pembelajaran adalah jenis alat pembelajaran yang digunakan agar isi yang disampaikan lebih jelas, efisien dan efektif. Media pembelajaran akan lebih efektif jika dilengkapi dengan variasi seperti video, musik, animasi, dan grafik sehingga siswa tidak bosan dengan konten yang didapat dan terpacu untuk belajar. Hal ini seperti dengan pendapat Tafonao (2018) media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses belajar yang bisa merangsang perasaan, perhatian, serta keterampilan dan kemauan.

Seperti yang dikatakan Asyhari & Silvia (2016) media pembelajaran merupakan alat perantara untuk menyampaikan materi dengan tujuan siswa lebih mengetahui dan memahami dari materi yang disampaikan. Dalam menyampaikan materi pemberian video, audio, animasi dan gambar guru harus menyesuaikan dengan tingkat kelas yang diajar karena pemilihan template sangatlah penting untuk menarik motivasi belajar siswa, khususnya pembelajaran PJOK di Kabupaten Kediri perlu diadakannya pengembangan agar siswa lebih semangat dan termotivasi lagi saat belajar, hal ini seperti dengan pendapat Januarisman & Ghufroon (2016) media pembelajaran adalah suatu alat untuk menyampaikan materi yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam belajar, dalam bentuk gambar, video, atau audio,

yang disusun merujuk berdasarkan dari kebutuhan dan kompetensi dasar jenjang sekolah agar pembelajaran lebih efisien dan siswa dapat termotivasi semangat belajar dalam melakukan pembelajaran.

Khususnya pembelajaran pendidikan jasmani, pendidikan jasmani merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan melakukan aktivitas fisik indoor atau outdoor. Menurut Gustiawati dkk, (2019) penjas adalah sebuah pembelajaran dengan melakukan aktifitas jasmani yang dibuat agar badan menjadi bugar dan disusun dengan sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan motorik, afektif dan juga emosi siswa. Hal ini selaras dengan pendapat Mustafa & Winarno (2020) dalam jurnalnya bahwa penjas adalah kegiatan pembelajaran melalui aktifitas gerak yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani.

Menurut Lengkana & Sofa (2017) pendidikan jasmani adalah aktivitas pembelajaran dengan sarana aktivitas jasmani yang berfokus pada emosional dan juga gerak peserta didik guna tercapainya tujuan pembelajaran, pendidikan jasmani sebagai salah satu pelajaran yang memiliki berbagai kelebihan hendaknya memiliki status yang sama pentingnya dengan mata pelajaran lain dalam perspektif orangtua, siswa, sekolah, dinas, dan pemerintah pusat. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Aji & Winarno (2016) pendidikan jasmani adalah pembelajaran yang dilakukan dengan melakukan aktifitas fisik yang tersusun secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak, keterampilan penalaran dan emosional.

Dalam penelitian ini mengembangkan model pembelajaran dengan menyebar angket analisis kebutuhan guru MGMP terhadap materi sepakbola yang telah dilakukan sebelum-sebelumnya, Menurut Ridlo & Saifulloh (2019) sepakbola adalah permainan beregu, dilakukan dengan cara menendang dan mengumpan bola yang bertujuan untuk memasukkan bola ke gawang. Seperti dengan pendapat Mubarak (2019) dalam jurnalnya yang mengatakan permainan sepakbola adalah permainan beregu dan dimainkan oleh 11 pemain dari setiap regunya, bertujuan memasukkan bola ke dalam gawang lawan. Menurut Nirwandi (2017) sepakbola adalah olahraga beregu, yang terdiri 11 pemain dari setiap timnya termasuk satu orang sebagai penjaga (kiper). Berdasarkan

pendapat validitas para ahli produk aplikasi ini layak untuk digunakan untuk diuji cobakan, kemudian peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dengan hasil bahwasannya produk aplikasi dapat digunakan atau layak digunakan.

Produk aplikasi berbasis android ini dibuat dengan menggunakan power point kemudian diekspor melalui aplikasi *ISpring*. Menurut (Sastrakusumah, Suherman, Darmawan, & Jamilah, 2018) *ISpring* merupakan Software tool yang merubah file presentasi yang kompatibel dengan power point untuk mengubahnya menjadi bentuk flash dalam implementasi pembelajaran produk yang dihasilkan dari program ini kemudian dijadikan android. Android adalah sistem operasi di smarthphone yang banyak fitur di dalamnya dan memudahkan kehidupan manusia (Pradana & Nita, 2019).

Keunggulan dari produk ini adalah guru dapat mengakses aplikasi pembelajaran ini tanpa ada biaya kuota sehingga aplikasi produk ini dapat dibuka dimana saja dan kapan saja, melalui telepon genggam. Menurut Nasution dkk., (2021) *smart phone* atau telepon genggam adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan sangat tinggi dan berfungsi seperti komputer, yang baru dalam produk ini adalah terdapat lengkap materi mulai dari kelas 7, 8, 9 yang termuat dalam satu produk aplikasi dengan muatan KD, materi, video pembelajaran dan kuis, pengembangan produk ini sangatlah penting karena dapat menyongsong pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi sepakbola guna tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan pastinya untuk mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi sepakbola agar para guru lebih mudah lagi dalam memberikan materi sebelum praktek olahraga di lapangan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran pendidikan jasmani materi sepakbola layak untuk digunakan untuk menunjang pembelajaran guru mata pelajaran pendidikan jasmani di Kabupaten Kediri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, B. S., & Winarno, M. E. (2016). PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(7), 1449-1463. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i7.6594>
- Akbar, S., & Sriwiyana, S. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan (IPS)*. Malang: Cipta Media.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Gustiawati, R., Fahrudin, F., Kurniawan, F., & Indah, E. P. (2019). Pengembangan Pendekatan Evaluasi the Most Significant Change Technique Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 18(2), 125–129. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v18i2.7624>
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Irtawaty, A. S., Ulfah, M., Hadiyanto, & Suhaedi. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI I-SPRING UNTUK PENINGKATAN KUALITAS TEACHING METHOD BAGI GURU SMK DI BALIKPAPAN. *Logista Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.25077/logista.2.2.66-74.2018>
- Isti'adah, F. N. (2020). *Teori Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 1–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>
- Januarisman, E., & Ghufro, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Karwono, & Mularsih, H. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (2nd ed.). Rajawali Pers.
- Kurniawan, R., Kurniawan, A. W., & Wijaya, D. (2021). Students' interest in physical education learning: Analysis of internal and external factors. *Journal Sport Area*, 6(3), 385–393. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6\(3\).7402](https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6(3).7402)

- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37742/jo.v3i1.67>
- Mubarok, M. Z. (2019). Pengaruh Latihan Small Sided Games Menggunakan Metode Interval Terhadap Peningkatan Dribbling Pemain Sepakbola. *Biomatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(02), 144–149. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v5i02.513>
- Muhajir. (2017). *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Smp/Mts Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Mustafa, P. S., & Winarno, M. E. (2020). Pengembangan Buku Ajar Pengajaran Remedial Dalam Pendidikan Jasmani Untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Universitas Negeri Malang. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(1). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i1.7629>
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Studia Didaktika*, 11(1), 9–16. <https://doi.org/http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/studiadidaktika/article/view/515>
- Nasution, M. R., Nasution, K., & Siambaton, M. Z. (2021). Perancangan Sistem Pakar Mendiagnosa Penyakit Covid-19 dengan Metode Backward Chaining Berbasis Online. *Cetak) Buletin Utama Teknik*, 16(3), 235–239.
- Nirwandi. (2017). TINJAUAN TINGKAT VO2MAX PEMAIN SEPAKBOLA SEKOLAH SEPAKBOLA BIMA JUNIOR KOTA BUKITTINGGI. *Jurnal PENJAKORA*, 4(2), 18–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/penjakora.v4i2.13362>
- Nurita, T. (2018). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “ AMUDRA ” Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 49–53.
- Puspitasari, P., Sari, P., Putri, J., & Wuryanni, W. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 227–232. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/p.v1i2p%25p.243>
- Raibowo, S., Nopiyanto, Y. E., & Muna, M. K. (2019). Pemahaman Guru PJOK Tentang Standar Kompetensi Profesional. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.31258/jope.2.1.10-15>
- Ramadani, E. M., & Nana. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Power Point Ispring Suite 9 dengan Model POE2WE pada Materi Teori Kinetik Gas. *Jurnal Pendidikan Fisika*



*Tadulako Online (JPFT)*, 8(3), 79–86. Retrieved from <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/EPFT/article/view/16803>

- Ridlo, A. F., & Saifulloh, I. (2019). Pengaruh Metode Latihan Small Sided Game Terhadap Kemampuan Passing-Stopping Permainan Sepakbola Siswa Ssb Beringin Pratama. *Motion: Jurnal Riset Physical Education*, 9(2), 116–121. <https://doi.org/10.33558/motion.v9i2.1591>
- Sastrakusumah, E. N., Suherman, U., Darmawan, D., & Jamilah. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Ispring Presenter Terhadap Kemampuan. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31980/tp.v3i1.164>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Widarma, A., & Kumala, H. (2018). PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT. PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk. GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(2), 166. <https://doi.org/https://doi.org/10.36294/jurti.v1i2.303>
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 85–94. <https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2647>