

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Sepakbola Berbasis Aplikasi Articulate Storyline

Muhammad Aditya Irfani, Ari Wibowo Kurniawan*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: ari.wibowo.fik@um.ac.id

Paper received: 2-3-2022; revised: 21-3-2022; accepted: 28-3-2022

Abstract

Online learning during a pandemic in elementary schools requires learning media to make it easier for someone to convey data or messages. The purpose of this research is to develop learning media for soccer matches for grade 4 teachers at SD KKG PJOK in Plemahan Village, Kediri Regency. The technique used in this research uses the Lee and Owen improvement model. The results of the learning expert assessment are 75 percent, the media expert assessment results are 95 percent the game expert assessment results are 94 percent the PJOK expert assessment results are 75 percent the soccer expert assessment results are 86 percent and the small group test results are 80.42 percent while the large group is 87 percent. Given these results, it tends to be assumed that the product has high accuracy, attractiveness, suitability, convenience, clarity and effectiveness in its use.

Keywords: development; learning media; football

Abstrak

Pembelajaran online selama pandemi di sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran untuk membuatnya lebih mudah bagi seseorang untuk menyampaikan data atau pesan. Tujuan dari riset ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran pertandingan sepak bola bagi pengajar kelas 4 SD KKG PJOK di Kelurahan Plemahan, Kabupaten Kediri. Teknik yang digunakan dalam riset ini menggunakan model perbaikan Lee dan Owen. Hasil penilaian ahli pembelajaran 75 persen, hasil penilaian ahli media 95 persen, hasil penilaian ahli game 94 persen, hasil penilaian ahli PJOK 75 persen, hasil penilaian ahli sepak bola 86 persen, dan hasil tes kelompok kecil 80,42 persen sedangkan kelompok besar 87 persen. Mengingat hasil ini, cenderung dianggap bahwa produk tersebut memiliki akurasi yang tinggi, daya pikat, kesesuaian, kemudahan, kejelasan dan efektif dalam penggunaannya.

Kata kunci: pengembangan; media pembelajaran; sepakbola

1. Pendahuluan

Pendidikan jasmani yang sebenarnya adalah jenis proses tindakan instruktif yang sepenuhnya bertujuan untuk memperluas informasi, mengembangkan kemampuan, dan kesehatan tubuh (Adi and Fathoni 2019, 2020a, 2020b, 2020c). Menurut Haris (2018) menyatakan bahwa Pendidikan jasmani yang sebenarnya adalah interaksi instruktif yang memanfaatkan kerja aktif untuk mencapai tujuannya, khususnya untuk pergantian peristiwa aktual, peningkatan perkembangan, pergantian peristiwa mental, dan pergantian peristiwa sosial. Pada mata pelajaran pembelajaran sebenarnya terdapat materi pembelajaran yang didalamnya terdapat materi utama permainan bola. Permainan bola penting secara keseluruhan di sekolah terdiri dari permainan bola voli, sepak bola, b-ball. Padahal, permainan yang umumnya dinikmati dan memiliki banyak penggemar di seluruh dunia adalah sepak bola, mulai dari anak-anak hingga orang tua yang menyukai permainan ini. Dengan demikian, dalam mempelajari sepak bola, siswa tidak hanya dituntut untuk sekedar memiliki kemampuan

untuk mengetahui olahraga sepak bola. Bagaimanapun, siswa harus memiliki kemampuan untuk memahami dan melatih variasi dan kombinasi gerakan. Oleh karena itu, materi pembelajaran sepak bola tertuang dalam kemampuan pusat dan kemampuan dasar kelas VI yang tergambar dalam Permendikbud 2018 sebagai berikut:

Tabel 1. Kompetensi Ini & Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani, Olahraga DAN Kesehatan Kelas IV Sekolah Dasar (Permendikbud, 2018)

Kompetensi Pengetahuan Kelas IV	Kompetensi Keterampilan Kelas IV
Memahami variasi dalam perkembangan dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola besar langsung maupun tradisional.	Melatih berbagai perkembangan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola besar dasar maupun tradisional

Dengan cara ini, pendidik dapat mempertimbangkan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang lebih layak dan terkini (Kristiono, Dwiyo, & Hariadi, 2019; Masgumelar, Dwiyo, & Nurrochmah, 2019; Pambudi, Winarno, & Dwiyo, 2019; Rodriguez, Dwiyo, & Supriyadi, 2020). Karena instruktur atau guru membutuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan menyenangkan sebagai tempat belajar yang mahir. (Christianto & Dwiyo, 2020; Dwiyo & Radjah, 2020; Kurniawan, Winarno, & Dwiyo, 2018; Manalu, Dwiyo, & Heynoek, 2020). Riset terdahulu menurut Munawar and Hendrawan (2019), bahwa media pembelajaran intuitif berbasis penglihatan dan suara dalam pembelajaran sepak bola layak untuk digunakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan peningkatan materi sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sepak bola melalui aplikasi. Riset terdahulu menurut Murtiyono (2016), menunjukkan bahwa buku panduan kemajuan olahraga sepak bola yang dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar pada umumnya. Siswa mendapatkan keuntungan dan manfaat dari produk ini, terutama tampilannya yang menarik dan keren, panduan ini dapat disampaikan ke mana-mana, materinya lugas, karena telah dijelaskan dengan gambar, dengan buku ini siswa dapat beradaptasi secara efektif sehingga dapat memperluas inspirasi dan minat siswa – siswa untuk mempelajari permainan bola besar khususnya sepak bola. Riset terdahulu menurut Siregar, Simatupang, and Valianto (2020), bahwa sepak bola adalah permainan langsung, sepak bola adalah aktivitas kelompok yang dimainkan, terdiri dari sebelas orang dengan niat penuh untuk mencetak gol melawan gawang lawan. Selanjutnya, dengan belajar sepak bola, siswa harus memiliki kemampuan untuk berlatih berbagai perkembangan penting yang diikuti dalam pertandingan sepak bola.

Menurut Rachmadtullah, Ms, and Sumantri (2018), menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis PC dapat membantu memperkenalkan materi sebagai sumber data tambahan yang tentunya akan lebih memudahkan penerima atau siswa. Oleh karena itu, dengan semakin berkembangnya inovasi maka akan mendorong pengajar untuk memanfaatkan inovasi sebagai penunjang pembelajaran, khususnya bagi perangkat pembelajaran sepak bola untuk aplikasi *articulate storyline*.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan tentunya dapat dimanfaatkan untuk persekolahan, menjadikan pengembangan perlengkapan sepak bola yang bersangkutan oleh

para pengajar sehingga dapat menjadikan pembelajaran yang bermanfaat, menyenangkan, giat, dan siswa dapat dibujuk untuk menjadi dinamis, serta dapat juga memberikan ruang, tempat yang cukup. untuk menyalurkan inovasi, kemampuan memilih, minat yang sesuai dengan perkembangan fisik dan mental siswa (Adi & Fathoni, 2020b; Fathoni, 2018). Salah satu upaya adalah peningkatan perangkat pembelajaran sepak bola yang bergantung pada aplikasi *articulate storyline*. Penelitian sebelumnya menurut Pratama (2018), dalam jurnalnya menyatakan bahwa aplikasi *articulate storyline* adalah instrumen yang digunakan untuk memberikan data informasi tertentu. Dibutuhkan kemampuan imajinatif dan kemampuan khusus yang bekerja sama untuk memberikan perkenalan yang menarik peserta.

Penelitian sebelumnya menurut Yasin (2017), dalam jurnalnya menyatakan bahwa aplikasi *articulate storyline* menawarkan beberapa *layout* yang sangat menarik sehingga waktu pembuatan dapat dipersingkat, khususnya untuk membuat soal latihan dan soal tes. Penyajian yang lugas akan memudahkan guru dalam mengerjakannya. Penelitian sebelumnya menurut Darnawati et al. (2019), dalam jurnalnya menyatakan bahwa aplikasi *articulate storyline* adalah *software* yang dibuat pada tahun 2014, aplikasi ini dapat memiliki opsi untuk menggabungkan *slide*, coretan (swf), rekaman, dan karakter animasi menjadi satu.

Plemahan merupakan salah satu dari sedikit kecamatan di Kabupaten Kediri, kecamatan Plemahan memiliki 28 Sekolah Dasar (SD) dengan 51 Sekolah Dasar seperti yang ditunjukkan oleh informasi dari Dinas Pendidikan Koordinator Kecamatan Plemahan. Sebagian besar Sekolah Dasar (SD) di Kecamatan Plemahan, Kabupaten Kediri memiliki kantor pendukung seperti PC, PC dan di setiap sekolah sebagian besar memiliki proyektor (LCD), yang merupakan perangkat yang berguna sebagai metode untuk mendukung latihan pembelajaran. Pengajar PJOK dasar di Kecamatan Plemahan semuanya memiliki *smartphone*, namun perangkat pendukung tersebut belum sepenuhnya digunakan untuk pembelajaran sepak bola di kelas.

Berdasarkan hasil observasi di Kawasan Plemahan, Kabupaten Kediri sebagai ujian persyaratan KKG SD PJOK yang dipimpin oleh pakar melalui pertemuan langsung dengan pimpinan Rapat Kerja Pendidik (KKG) SD PJOK di Kecamatan Plemahan, Pemkab Kediri dan menyampaikan *polling* melalui google structure kepada PJOK KKG SD menunjukkan bahwa 100% instruktur menunjukkan materi sepak bola sebagai materi dan praktek. 100% pendidik memberikan materi dari bacaan kursus. 80% pendidik tidak pernah memberikan materi berupa kecerdasan penglihatan dan suara. 100% pendidik memberikan materi berupa permainan. 90% pendidik belum terbiasa dengan pembelajaran melalui aplikasi *articulate storyline*. 100% pendidik sependapat dengan asumsi ada pengujian kemajuan media pembelajaran untuk aplikasi *articulate storyline*. Sehingga peneliti beralasan bahwa pendidik dalam pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang bergantung pada aplikasi *articulate storyline* dengan materi sepak bola.

Melihat permasalahan yang ada, maka perlu dikembangkan media pembelajaran sepakbola berbasis aplikasi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi *articulate storyline* yang dapat dipahami untuk kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG) PJOK untuk sekolah dasar di Wilayah Plemahan, Kabupaten Kediri, sehingga dengan perbaikan ini dapat diandalkan untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran sepak bola khusus kelas IV.

2. Metode

Model pengujian untuk membuat instrumen pembelajaran bola tergantung pada aplikasi *articulate storyline* berdasarkan oleh kombinasi alur pengembangan Lee dan Owens dengan alur pengembangan oleh Borg dan Nerve yang menggunakan pendekatan karya Inovatif (Penelitian dan pengembangan) dengan mengubah kebutuhan eksplorasi memanfaatkan tahapan perbaikan yang menyertainya: 1) melengkapi penilaian kebutuhan atau penelusuran kebutuhan, (2) melaksanakan rencana produk, (3) pengembangan produk, (4) pelaksanaan di lapangan, (5) evaluasi produk. Mengingat sarana tersebut merupakan tahapan dalam menanggulangi masalah dalam penelitian dan nantinya dapat membuat suatu item. Analisis dalam rencana pendahuluan akan menyelesaikan tinjauan berdasarkan catatan dan kontribusi dari lima spesialis yang terdiri dari spesialis pembelajaran, spesialis permainan sekolah dasar, spesialis PJOK, spesialis sepak bola, spesialis media, dan Kelompok Kerja Guru (KKG) PJOK SD yang mengikuti penyisihan. Dalam kelompok kecil yang berjumlah 8 orang sedangkan dalam kelompok besar dengan jumlah 20 orang. Catatan-catatan dan gagasan-gagasan dari para ahli selanjutnya dapat digunakan sebagai aturan dalam mengubah produk peneliti. Informasi yang diperoleh bergantung pada tinjauan para ahli dan pelaksanaan uji coba produk sebagai informasi kuantitatif dan kualitatif. Informasi kualitatif diperoleh melalui catatan dan kontribusi dari beberapa ahli. Pada dasarnya, informasi kuantitatif diperoleh ketika uji coba (*Try Out*) kecil dan besar adalah konsekuensi dari pengumpulan survei berupa kuesioner berupa angka.

Teknik analisis data selama penelitian, memanfaatkan wawasan statistik deskriptif. Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara tabulasi skor menggunakan skala Likert, yang digunakan untuk melihat perspektif, pemikiran dan pandangan orang atau daerah tertentu tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2015). Berikut adalah instrumen tabulasi skor dalam penelitian antara lain (1), (2), (3) dan (4).

Tabel 2. Skala Evaluasi Pernyataan

No.	Kategori	Pilihan	Skor
1	Sangat setuju	A	4
2	Setuju	B	3
3	Ragu-ragu	C	2
4	Tidak setuju	D	1

Persamaan untuk mendapatkan data berbentuk deskriptif kuantitatif dengan persentase di dalakukan dengan persamaan berikut:

$$V = \frac{TSEV}{S-max} \quad (1)$$

Dimana:

V : Validitas

TSEV : Total skor empirik validator

S-max : Skor maksimal yang diharapkan

100% : Bilangan konstanta

Kemudian sebagai memudahkan pada bagian ketepatan data hasil menganalisis prosentase dapat dikaitkan pada prosentase yang telah didapatkan. Kemudian untuk

memudahkan keakuratan data, hasil analisis persentase dapat dikaitkan dengan persentase yang telah diperoleh, kluster prosentase sebagai berikut:

Tabel 3. Parameter Status Produk (Irawan & Japariato, 2013)

Persentase	Kategori	Arti
75,01%-100,00%	Sangat Valid	Dapat dipakai tanpa revisi
50,01%-75,00%	Cukup Valid	Dapat dipakai dengan revisi
25,01%-50,00%	Tidak Valid	Tidak dapat dipakai
00,00%-25,00%	Sangat Tidak Valid	Terlarang dipakai

3. Hasil dan Pembahasan

Analisis data bertujuan untuk dapat mengetahui kelayakan pembuatan pengembangan perangkat pembelajaran sepak bola dalam bentuk *software articulate storyline* untuk Kelompok Kerja Guru (KKG) di Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri, yang akan diurai meliputi ahli pembelajaran, ahli permainan SD, ahli PJOK, ahli media, ahli sepakbola dan data dari hasil uji coba kecil dan besar.

Tabel 4. Data Hasil Studi Pendahuluan, Evaluasi Ahli Dan Uji Coba

No.	Komponen	Temuan
1	Studi Pendahuluan	
	a. Studi Kepustakaan	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran PJOK materi sepakbola untuk siswa kelas IV terdapat variasi dan teknik dasar sepakbola. • Dalam proses pembelajaran PJOK materi sepakbola berbasis media aplikasi Articulate storyline menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
	b. Analisis kebutuhan yang dilaksanakan pada bulan Juni 2020.	<ul style="list-style-type: none"> • Dari penyebaran angket analisis kebutuhan yang di lakukan pada guru diketahui bahwa siswa kelas IV SD Kecamatan Plemahan membutuhkan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. • Diketahui pula bahwa media yang di gunakan pada kelas IV SD Kecamatan Plemahan masih berupa bahan cetak atau buku.
2	Validasi ahli	
	a. Validasi ahli pembelajaran (n=1) dilaksanakan pada bulan November 2020 di kecamatan plemahan dengan instrumen angket sebanyak 29 pertanyaan.	<ul style="list-style-type: none"> • Dari validasi ahli pembelajaran diperoleh hasil 75%, sehingga produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Articulate storyline layak digunakan
	b. Validasi ahli media (n=1) dilaksanakan pada bulan November 2020 di kecamatan plemahan dengan instrumen angket sebanyak 47 pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> • Dari validasi ahli media diperoleh hasil 95%, sehingga produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Articulate storyline layak digunakan
	c. Validasi ahli permainan (n=1) dilaksanakan pada November 2020 di kecamatan plemahan dengan instrumen angket sebanyak 47 pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> • Dari validasi ahli permainan diperoleh hasil 95%, sehingga produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Articulate storyline layak digunakan.

<p>d. Validasi ahli PJOK (n=1) dilaksanakan pada November 2020 di kecamatan plemahan dengan instrumen angket sebanyak 29 pertanyaan.</p> <p>e. Validasi ahli sepakbola (n=1) dilaksanakan pada November 2020 di kecamatan plemahan dengan instrumen angket sebanyak 29 pertanyaan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dari validasi ahli PJOK diperoleh hasil 75%, sehingga produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Articulate storyline layak digunakan • Dari validasi ahli sepakbola diperoleh hasil 86%, sehingga produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Articulate storyline layak digunakan
3 Uji Coba	
<p>a. Uji coba kelompok kecil (n=8) dilaksanakan pada tanggal November 2020 dengan instrumen angket sebanyak 30 pertanyaan</p> <p>b. Uji coba kelompok kecil (n=20) dilaksanakan pada tanggal November 2020 dengan instrumen angket sebanyak 30 pertanyaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dan uji coba kelompok kecil diperoleh hasil 80% sehingga produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Articulate storyline layak digunakan • Dari uji kelompok besar diperoleh hasil 87%, sehingga produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Articulate storyline layak digunakan

3.1. Hasil

Berikut adalah hasil analisis data dalam penelitian ini terkait kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate storyline*, maka dalam bagian ini diuraikan analisis data dari para ahli dan uji coba.

3.1.1. Ahli Pembelajaran

Analisis data didapat dari ahli pembelajaran dengan 4 aspek dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Analisis Data Dari Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kesesuaian	75%	Cukup Valid
2	Kejelasan	75%	Cukup Valid
3	Kemudahan	75%	Cukup Valid
4	Keefektifan	75%	Cukup Valid
	Rata-rata	75%	Cukup Valid

Berdasarkan dari tabel 5, didapatkan nilai persentase rata-rata sebesar 75% pada setiap aspek-aspek penilaian ahli pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dibuat dalam penelitian ini sudah menunjukkan angka yang cukup valid.

3.1.2. Ahli Media

Analisis data didapat dari ahli media dengan 4 aspek dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 6. Analisis Data Dari Ahli Media

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Ketepatan	100%	Sangat valid
2	Kemenarikan	93%	Sangat valid
3	Kesesuaian	100%	Sangat valid
4	Kemudahan	87%	Sangat valid
Rata-rata		95%	Sangat valid

Berdasarkan dari tabel 6, didapatkan nilai persentase rata-rata sebesar 95% pada setiap aspek-aspek penilaian ahli media. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dibuat dalam penelitian ini sangat valid.

3.1.3. Ahli Permainan

Analisis data didapat dari ahli permainan dengan 4 aspek dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 7. Analisis Data Dari Ahli Permainan

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kesesuaian	94,6%	Sangat valid
2	Kemampuan	100%	Sangat valid
3	Kejelasan	95%	Sangat valid
4	Kemenarikan	97%	Sangat valid
Rata-rata		96%	Sangat valid

Berdasarkan dari tabel 7, didapatkan nilai persentase rata-rata sebesar 96% pada setiap aspek-aspek penilaian ahli permainan. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dibuat dalam penelitian ini sangat valid.

3.1.4. Ahli PJOK

Analisis data didapat dari ahli PJOK dengan 5 aspek dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 8. Analisis Data Dari Ahli PJOK

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kesesuaian	75%	Cukup Valid
2	Kejelasan	75%	Cukup Valid
3	Kemudahan	75%	Cukup Valid
4	Ketepatan	75%	Cukup Valid
5	Keefektifan	75%	Cukup Valid
Rata-rata		75%	Cukup Valid

Berdasarkan dari tabel 8, didapatkan nilai persentase rata-rata sebesar 75% pada setiap aspek-aspek penilaian ahli PJOK. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dibuat dalam penelitian ini sudah cukup valid.

3.1.5. Ahli Sepakbola

Berikut adalah hasil dari analisis ahli sepakbola dengan 5 aspek ditunjukkan pada tabel di bawah:

Tabel 9. Analisis Data Dari Ahli Sepakbola

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kejelasan	81,8%	Sangat valid
2	Ketepatan	87,5%	Sangat valid
3	Kemenarikan	90%	Sangat valid
Rata-rata		86,4%	Sangat valid

Berdasarkan dari tabel 9, didapatkan nilai persentase rata-rata sebesar 86,4% pada setiap aspek-aspek penilaian ahli sepak bola. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dibuat dalam penelitian ini sangat valid.

3.1.6. Uji Coba Kelompok Kecil

Berikut adalah hasil uji coba kelompok kecil dengan 5 aspek ditunjukkan pada tabel di bawah:

Tabel 10. Analisis Dari Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemenarikan	80%	Sangat Valid
2	Ketepatan	82,50	Sangat Valid
3	Kesesuaian	79,60	Sangat Valid
4	Kejelasan	91%	Sangat Valid
5	Kemudahan	71,88%	Sangat Valid
Rata-Rata		81.50	Sangat Valid

Berdasarkan dari tabel 10, didapatkan nilai persentase rata-rata sebesar 81,5% pada setiap aspek-aspek uji coba kelompok kecil. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dibuat dalam penelitian ini sangat valid.

3.1.7. Uji Coba Kelompok Besar

Berikut adalah hasil uji coba kelompok besar dengan 5 aspek ditunjukkan pada tabel di bawah:

Tabel 11. Analisis Data Dari Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemenarikan	77%	Sangat valid
2	Ketepatan	78%	Sangat valid
3	Kesesuaian	82%	Sangat valid
4	Kejelasan	86,9%	Sangat valid
5	Kemudahan	74%	Sangat valid
Rata-rata		80%	Sangat valid

Berdasarkan dari tabel 11, didapatkan nilai persentase rata-rata sebesar 80% pada setiap aspek-aspek uji coba kelompok besar. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dibuat dalam penelitian ini sangat valid.

3.1.8. Perbaikan Produk

Berikut adalah hasil perbaikan produk yang meliputi ahli pembelajaran, ahli permainan sekolah dasar, ahli pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, ahli media, ahli sepakbola dan hasil uji coba I dan hasil uji coba II, bertujuan untuk menyempurnakan hasil produk dalam penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran sepak bola menggunakan *software articulate storyline*. Hasil revisi yang diperoleh dari hasil saran dan masukan ditunjukkan pada Tabel 12 di bawah:

Tabel 12. Data Saran Dan Masukan Produk Pengembangan Media Pembelajaran Sepakbola Berbasis Aplikasi *Articulate storyline* Untuk Kelompok Kerja Guru (KKG)

No	Penilaian dan saran	Keterangan
1	Ahli Pembelajaran Sebaiknya gunakan musik yang cocok untuk anak-anak	Sudah direvisi
2	Ahli Media Perlu dirapikan antara jarak teks dengan garis pada box di slide KI & KD. Pada akhir video cukup “terimakasih”. Perlu dibenahi lagi icon dan tombol agar lebih menarik.	Sudah direvisi
3	Ahli Permainan Tambahkan aturan permainan yang sederhana. Jika siswa banyak tambahkan lebih dimodifikasi pada permainan pertama.	Sudah direvisi
4	Ahli PJOK Penekanan pemahaman pada KD ke siswa lebih ditunjukkan.	Sudah direvisi
5	Ahli Sepakbola Diperbaiki tata cara pelaksanaan permainan	Sudah di revisi
6	Uji Coba Kelompok Kecil Aplikasi sudah cukup bagus. Slide pada tata pelaksanaan lebih di perjelas.	Sudah di revisi
7	Uji Coba Kelompok Besar Aplikasi sudah lumayan jelas. Aplikasi sudah bisa untuk diterapkan.	Sudah direvisi

3.2. Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah hasil pembuatan instrumen pembelajaran sepakbola berbasis aplikasi *articulate storyline* yang menggabungkan gambar, teks, video, dan suara yang dibundel menjadi aplikasi. Setyaningsih, Rusijono, and Wahyudi (2020), menyatakan bahwa tingkat perolehan belajar di kelas dengan menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* untuk mata pelajaran ilmu pendidikan sosial meningkat 70% dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pendukung. Pemanfaatan media sebagai metode pembelajaran di sekolah direncanakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Dengan tujuan agar nantinya tujuan dalam kompetensi belajar dapat tercapai, hal tersebut selaras dengan Larsson and Karlefors (2015), dalam jurnalnya menyatakan pendidik bukanlah sumber utama pembelajaran, karena menjadi seorang pengajar harus memiliki metode pembelajaran yang akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, salah satunya adalah dengan membuat media pembelajaran. Penelitian sebelumnya menurut Leow

and Neo (2014), menyatakan bahwa pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan konten media yang mencakup siswa, tanpa disadari akan memperluas inspirasi siswa dalam sistem pembelajaran yang secara mutlak akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Sejalan dengan hasil risetnya Rahman, Kurniawan, and Heynoek (2020), menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa materi pembelajaran kesehatan jasmani pada komponen kecepatan di SMA Negeri 1 Turen dapat diimplementasikan dalam pembelajaran dan sebagai semacam perspektif untuk aset pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran kesehatan jasmani sekolah dan olahraga untuk kelas X dan XI. Siswa lebih dinamis dan sangat bersemangat dalam mengambil bagian dalam contoh-contoh dalam komponen kecepatan dalam materi kesehatan jasmani menggunakan media yang interaktif. Selaras menurut Pamungkas and Dwiyoogo (2020), menyatakan berdasarkan hasil penelitiannya, bahwa peningkatan materi media pembelajaran berbasis portable learning untuk latihan kebugaran jasmani siswa SMKN 1 Batu. Hasil *review* menunjukkan nilai tertinggi atau indeks yang amat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan media pembelajaran kesehatan sangat penting untuk digunakan bagi wali kelas, siswa, mentor dan masyarakat lebih luas yang ingin belajar kesehatan jasmani yang sebenarnya. Maka aplikasi *articulate storyline* didelegasikan sebagai instrumen pembelajaran mahir dimana *software* ini merupakan aplikasi android yang dapat diperoleh secara efektif dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran sebelum praktek di lapangan. *Software articulate storyline* berisikan tentang pengaturan untuk melakukan ilustrasi sepak bola, metode dasar sepak bola, perkembangan sepak bola esensial, aturan sepak bola, sebagai bahan video pembelajaran untuk kelas IV, ada penilaian-penilaian untuk kelas IV dan profil pembuatnya.

Software articulate storyline juga lebih ditingkatkan untuk materi pembelajaran sepak bola kelas IV yang dikemas dalam rekaman materi pembelajaran. Terdapat 5 rekaman materi pembelajaran inti dalam hasil kemajuan pembelajaran sepakbola ini berbasis *software articulate storyline*. Dengan menggunakan materi berupa video yang digunakan dalam sebagai media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi *articulate storyline* memudahkan para pendidik untuk memberikan contoh bagaimana lebih mengembangkan kemampuan, khususnya pada materi sepak bola karena materi yang terdapat dalam aplikasi *articulate storyline* mengandung bahan pendukung untuk melatih kemampuan khusus yang esensial dalam sepak bola.

Hal ini sejalan dengan Amiq, Hariadi, and Yudasmara (2019), menyatakan bahwa sepak bola adalah metode untuk melindungi bola dari lawan dan memenangkan bola jika bola diamankan oleh lawan. Sepak bola dimainkan oleh 11 orang untuk setiap kelompok. Dalam sepak bola, ada strategi fundamental yang harus dikuasai, yaitu *ball feeling, passing, controlling, heading, shooting, throw in*, dan *passing ball* untuk kiper.

Dengan harapan dengan adanya produk ini, pembelajaran sepak bola akan lebih beragam dan lebih modern. Agar guru meningkatkan minat siswa dan menambah pengetahuan guru di bidang teknologi khususnya dalam pembelajaran sepak bola kelas IV.

4. Simpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu produk pengembangan media pembelajaran sepakbola berbasis aplikasi *articulate storyline* ini layak dipergunakan dalam pembelajaran sepakbola kelas 4. Sehingga dapat menunjang pembelajaran pada kelas IV khususnya untuk materi pembelajaran sepakbola.

Daftar Rujukan

- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2019). *Development of Learning Model Based on Blended Learning in Sports School*.
- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2020a). Blended Learning Analysis for Sports Schools in Indonesia. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(12), 149–164.
- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2020b). Mobile Learning sebagai Fasilitas Belajar Mandiri Pembelajaran Senam Lantai pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Keolahragaan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 5(8), 1158–1166.
- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2020c). The effectiveness and efficiency of blended learning at sport schools in Indonesia. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*.
- Amiq, F., Hariadi, I., & Yudasmara, D. S. (2019). Pembentukan diklat (Pendidikan dan Latihan) Sepakbola Universitas Negeri Malang. *Jurnal Karinov*, 2(2), 93–96.
- Christianto, J., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Cricket Berbasis Mobile Learning Pada Tim Olahraga Cricket Universitas Negeri Malang. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2), 168.
- Darnawati, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16.
- Dwiyoogo, W. D., & Radjah, C. L. (2020). Effectiveness, efficiency and instruction appeal of blended learning model. *International Journal of Online and Biomedical Engineering*, 16(4), 91–108.
- Fathoni, A. F. (2018). The Role of Blended Learning on Cognitive Step in Education of Sport Teaching by Adjusting the Learning Style of the Students.
- Haris, I. N. (2018). Model Pembelajaran Peer Teaching Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang*, 4(1), 2461–3961.
- Irawan, D., & Japarianto, E. (2013). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Loyalitas Melalui Kepuasan Sebagai Variabel Intervening Pada Pelanggan Restoran Por Kee Surabaya. *Jurnal Manajemen Pemasaran*.
- Kristiono, I. D., Dwiyoogo, W. D., & Hariadi, I. (2019). Pembelajaran Ilmu Gizi Olahraga Berbasis Blended Learning pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(2), 235–241.
- Kurniawan, R., Winarno, M. E., & Dwiyoogo, W. D. (2018). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada Siswa SMA Menggunakan Model Countenance. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(10), 1–12.
- Larsson, H., & Karlefors, I. (2015). Physical education cultures in Sweden : fitness , sports , dancing and learning. *Sport, Education and Society*, 20(5), 573–587.
- Leow, F. T., & Neo, M. (2014). Interactive Multimedia Learning : Innovating Classroom Education In A Malaysian University. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13(2), 99–110.
- Manalu, D. L., Dwiyoogo, W. D., & Heynoek, F. P. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Latihan Kekuatan Pada Matakuliah Spesialisasi Kondisi Fisik Dasar Untuk Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan. *Sport Science and Health*, 2(1), 49–57.
- Masgumelar, N. K., Dwiyoogo, W. D., & Nurrochmah, S. (2019). Modifikasi Permainan menggunakan Blended Learning Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(7), 979–986.
- Munawar, A. Al, & Hendrawan, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Pembelajaran Sepak Bola. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(2), 62–69.
- Murtiyono, A. T. (2016). Pengembangan Buku Saku Permainan Sepakbola Pada Siswa Di Sd Negeri Ii Temanggung I Kabupaten Temanggung Jawatengah. *Jurnal Pengembangan Buku Saku Tahun 2016*, 3(1), 1–8.
- Pambudi, M. I., Winarno, M., & Dwiyoogo, W. D. (2019).). Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga, Universitas Negeri Malang*, 4(1), 110–116.

- Pamungkas, I. A., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Untuk Aktifitas Kesehgaran Jasmani Siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruhan. *Sport Science and Health*, 2(5), 272–278.
- Permendikbud. (2018). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013.
- Pratama, R. A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan Learning Media Based On Articulate Storyline 2 On Drawing Function Graphs Lesson In Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35.
- Rachmadtullah, R., Ms, Z., & Sumantri, M. S. (2018). Development of computer - based interactive multimedia : study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(4), 2051–2054.
- Rahman, Z., Kurniawan, A. W., & Heynoek, F. P. (2020). Pengembangan Pembelajaran Kebugaran Jasmani Unsur Kecepatan Berbasis Multimedia Interaktif. *Sport Science and Health*, 2(1), 78–92.
- Rodriquez, E. I., Dwiyoogo, W. D., & Supriyadi. (2020). Blended Learning Matakuliah Sepakbola untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 206–213.
- Setyaningsih, S., Rusijono, & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156.
- Siregar, F. R., Simatupang, N., & Valianto, B. (2020). The Effect of Small Side Games Training Toward Improvement of Basic Soccer Techniques at Perfect Unimed School Students. *Advances in Health Sciences Research*, 23(1), 213–215.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Yasin, A. N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 169–174.