

Pengembangan Variasi Keterampilan Passing Berbentuk Multimedia Interaktif Untuk Ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 02 Batu

Elisa Bella Widiarti, Eko Hariyanto*, Hariyoko, Lokananta Teguh Hari Wiguno

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

*Penulis korespondensi, Surel: eko.hariyanto.fik@um.ac.id

Paper received: 1-2-2023; revised: 24-5-2023; accepted: 30-5-2023

Abstract

Futsal is a sport that requires accuracy, speed and teamwork, this is due to the small number of players and the relatively small size of the field. The purpose of this research is to develop variations in passing skills for futsal extracurricular students in the form of interactive multimedia in the form of the Articulate Storyline application. So that with the development of this variety of passing skills it can help students learn and practice the material independently and help futsal extracurricular trainers deliver material effectively. This study used development research methods, the data obtained in this study produced qualitative data and quantitative data. The results showed that the average results obtained from media expert validation were 94.6%, futsal expert validation was 86%, and product trials were 88.6%. From this study it can be concluded that the development of variations in passing skills in the form of interactive multimedia for futsal extracurricular students at SMA Negeri 02 Batu is feasible to use without revision.

Keywords: variation of passing; futsal; interactive multimedia

Abstrak

Futsal merupakan olahraga yang membutuhkan ketepatan, kecepatan, dan kerjasama tim, hal itu disebabkan sedikitnya jumlah pemain serta ukuran lapangan yang relatif kecil. Adapun tujuan dengan adanya penelitian ini adalah untuk mengembangkan variasi keterampilan *passing* pada siswa ekstrakurikuler futsal dalam bentuk multimedia interaktif berupa aplikasi *Articulate Storyline*. Sehingga dengan adanya pengembangan variasi keterampilan *passing* ini dapat membantu siswa untuk mempelajari serta mempraktikkan materi tersebut secara mandiri serta membantu pelatih ekstrakurikuler futsal dalam menyampaikan materi secara efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, data yang diperoleh pada penelitian ini menghasilkan data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan hasil rata-rata yang diperoleh dari validasi ahli media yaitu 94,6%, validasi ahli futsal yaitu 86%, dan uji coba produk yaitu 88,6%. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan variasi keterampilan *passing* berbentuk multimedia interaktif untuk siswa ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 02 Batu layak untuk digunakan tanpa adanya revisi.

Kata kunci: variasi *passing*; futsal; multimedia interaktif

1. Pendahuluan

Pada abad modern seperti saat ini, olahraga memiliki kedudukan terpenting dalam peradaban manusia. Olahraga sulit dipisahkan dari aktivitas sehari-hari, selain memiliki manfaat untuk kesehatan jasmani dan rohani, olahraga juga berguna untuk pembentukan manusia yang berkualitas. Olahraga dapat dilakukan oleh semua kalangan. Remaja, dewasa, bahkan orang tua melakukan olahraga untuk menuju kehidupan yang sehat dan berkualitas. Selain untuk kepentingan kesehatan, olahraga juga dimanfaatkan sebagai pekerjaan, mata pencaharian, maupun sarana rekreasi. Secara umum olahraga diartikan sebagai salah satu bentuk kegiatan fisik ataupun psikis yang memiliki tujuan untuk mempertahankan dan meningkatkan taraf kesehatan seseorang (Ramadhan & Bulqini, 2018). Ramadhan, Widiastuti,

& Samsudin (2019) berpendapat olahraga merupakan inti dari rangkaian aktivitas fisik yang memuat unsur permainan dan memiliki sifat bertahan dan berupaya untuk menghadapi keinginan diri sendiri maupun orang lain atau menyatu bersama alam.

Ada berbagai macam olahraga yang dibagi menjadi beberapa cabang, contohnya olahraga futsal. Olahraga futsal adalah olahraga bola kaki yang dilakukan di sebuah ruangan dengan pemain yang memiliki penguasaan teknik yang tinggi, menggunakan pemain dengan jumlah sedikit, kecepatan waktu bermain, peluang yang besar untuk mencetak skor (Syafaruddin, 2019). Cabang olahraga futsal saat ini banyak di gemari oleh seluruh lapisan masyarakat, terbukti dari *club-club* futsal baik putra maupun putri, dan berbagai macam kompetisi atau turnamen yang diselenggarakan baik di tingkat pelajar atau nasional.

Futsal adalah olahraga yang menggunakan gerakan otot dan sendi secara terus-menerus untuk membuat tubuh tetap bergerak, sehingga pemainnya membutuhkan keterampilan fisik dan teknik yang baik serta memiliki kemampuan yang tinggi dan terlatih (Syafaruddin, 2019). Futsal memiliki kesamaan dengan sepakbola, ada beberapa hal yang membedakan seperti lapangan yang berukuran lebih kecil, pemain yang berjumlah sedikit, dan beberapa teknik dasar. Tujuan permainan futsal adalah untuk mewujudkan sebuah peluang serta mencetak skor ke tim lawan sebanyak mungkin untuk mendapatkan juara pada sebuah kompetisi (Setiawan et al., 2021). Olahraga futsal termasuk olahraga yang dilakukan secara cepat dan tepat, pemain dituntut untuk menguasai teknik dasar permainan untuk menguasai jalannya pertandingan dan mengatur tempo yang baik saat bertahan maupun saat menyerang. Hal ini didukung oleh pendapat (Jaenudin, Rusdiana, & Kusmaedi, 2018) bahwa pemain yang melakukan latihan secara rutin dan teratur serta menguasai teknik dasar futsal, maka pemain tersebut sudah melakukan permainan futsal yang baik dan benar. Teknik dasar yang wajib dikuasai oleh masing-masing pemain futsal salah satunya, yaitu teknik dasar mengumpan atau biasa disebut *passing*. *Passing* yang akurat memberikan banyak peluang untuk mendapatkan hasil yang baik saat pertandingan berlangsung.

Berdasarkan pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh peneliti, pelatih masih kurang memberikan materi *passing* saat latihan, oleh karena itu untuk meningkatkan keterampilan *passing* pada siswa ekstrakurikuler, pelatih dituntut untuk kreatif sehingga menciptakan berbagai macam variasi latihan. Hal tersebut didukung oleh pendapat Pradana, Farhanto, & Setiawan (2018), pelatih harus mengembangkan model latihan bervariasi agar atlet mampu bersaing dalam pertandingan yang diikuti. Variasi latihan adalah salah satu metode agar latihan tidak membosankan, oleh sebab itu kompleksnya latihan dan tingginya tingkat pembebanan dalam latihan membutuhkan variasi (Sidik, 2010). Adanya variasi latihan sangat bermanfaat bagi atlet, selain untuk mengatasi kebosanan, variasi latihan berguna untuk meningkatkan kemampuan dalam latihan. Hal itu diperkuat oleh hasil penelitian dari (Wijaksono, Samodra, & Gustian, 2020), bahwa variasi latihan efektif untuk mengembangkan kemampuan *passing* dalam permainan futsal.

Tim futsal SMA Negeri 02 Batu telah banyak mendapatkan sorotan akibat prestasi yang telah diraih. Baik pada turnamen antar kota maupun provinsi. Sebagai contoh, tim futsal “*audams*” sebutan lain dari SMA Negeri 02 Batu berhasil meraih juara pada turnamen Hydro Coco Cup 2016, kemudian mendapatkan piala bergilir pada turnamen *Batu Futsal League* DPRD Cup II Kota Batu. Prestasi olahraga futsal tidak lepas dari latihan rutin, taktik dan strategi serta penguasaan pemain terhadap teknik dasar bermain. Ramadhan (2019) mendukung

pendapat diatas bahwa, latihan yang dilakukan secara sistematis mampu menghasilkan prestasi dan keberhasilan pemain. Olahraga prestasi merupakan kegiatan yang dilakukan dan dilaksanakan secara kompeten yang bertujuan untuk meraih sebuah prestasi terbaik pada cabang olahraga yang dikuasai (Ramadhan & Bulqini, 2018).

Salah satu wadah untuk mengembangkan prestasi yaitu kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Ekstrakurikuler merupakan suatu bagian dari proses belajar yang berfokus pada kebutuhan siswa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri yang dimiliki oleh masing-masing individu (Magrisa, Wardhani, & Saf, 2018). Putri, Husen, & Nurhasanah (2021) menjelaskan bahwa tujuan dari ekstrakurikuler yaitu untuk mengembangkan bakat dan minat siswa agar tercapainya prestasi yang baik. Di SMA Negeri 02 Batu sendiri terdapat 35 kegiatan ekstrakurikuler, salah satunya yaitu ekstrakurikuler futsal. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, ekstrakurikuler futsal termasuk kedalam ekstrakurikuler yang banyak diminati oleh siswa, terbukti dari banyaknya siswa yang mendaftar, kurang lebih jumlah peserta ekstrakurikuler futsal saat ini mencapai 60 siswa. Sebagai olahraga prestasi, ekstrakurikuler futsal berperan penting untuk mengembangkan bakat dan minat siswa terhadap olahraga futsal dengan tujuan meraih prestasi.

Kesuksesan dalam prestasi olahraga tidak lepas dari peran seorang pelatih, selain memilih metode latihan yang cocok untuk pemain, pelatih memerlukan media pembelajaran untuk mempermudah menyampaikan materi. Muarif (2021) berpendapat arti dari media pembelajaran yaitu sebuah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berguna untuk memudahkan pengajar dalam memberikan materi sehingga peserta didik dapat dengan mudah menangkap materi tersebut. Media pembelajaran adalah suatu komponen yang mampu dilihat serta didengarkan, baik di dalam ataupun di luar ruang belajar, yang berguna untuk menghubungkan pengajar dengan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar agar menciptakan pembelajaran yang efisien untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Nurmadiyah, 2016). Dengan adanya media pembelajaran, proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih praktis dan efektif. Media pembelajaran yang menarik mampu membangkitkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman akan informasi yang disampaikan. Sama dengan pendapat yang disampaikan (Istiqlal, 2017), untuk memenuhi media pembelajaran yang baik, perlu adanya beberapa aspek pendukung, yaitu, media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi peserta didik, selain memberikan rangsangan belajar baru terhadap materi, media pembelajaran harus menstimulasi peserta didik untuk mampu mengingat kembali materi yang sudah dipelajari. Ada berbagai macam jenis serta bentuk dari media pembelajaran, multimedia interaktif termasuk dalam media pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan media yang memuat berbagai unsur seperti audio, teks, gambar, animasi, dan video (Praheto, Andayani, Rohmadi, & Wardani, 2017). Salah satu tujuan dari pembelajaran berbentuk multimedia interaktif adalah pengganti atau pelengkap serta pendukung unsur-unsur pembelajaran seperti: materi, tujuan, metode, dan instrumen penilaian dalam sistem pendidikan umum yang biasa diterapkan (Nanda, 2006). Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran dalam proses latihan yang bertujuan untuk menciptakan suasana latihan yang efektif yang dikemas secara menarik dan inovatif berisikan materi dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan yang sesuai.

Articulate Storyline merupakan aplikasi multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh guru maupun siswa, pembuatan aplikasi ini cukup mudah karena tampilannya hampir mirip dengan *PowerPoint* (Khasanah & Rusman, 2021). Menurut Sapitri, D. (2020), *Articulate Storyline* merupakan salah satu *multimedia authoring tools* (alat pembuat media) yang dapat

digunakan untuk menciptakan perangkat pembelajaran yang saling berinteraksi dengan isi yang menggabungkan teks, gambar, suara, grafik, video, dan animasi yang berguna untuk menyampaikan presentasi yang lebih jelas dan menyeluruh serta kreatif.

Berdasarkan hasil observasi awal yaitu analisis data dengan menyebarkan angket kepada 30 siswa ekstrakurikuler futsal. 2 tahun terakhir, lebih tepatnya pada awal tahun 2020, kondisi futsal di SMA Negeri 02 Batu sempat terhenti akibat pandemi *covid-19*. 100% siswa mengatakan kegiatan ekstrakurikuler futsal tidak berjalan selama masa pandemi. Untuk mempertahankan prestasi tim futsal SMA Negeri 02 Batu, perlu diadakannya latihan rutin serta mengatur kembali metode latihan yang digunakan. Solusi yang dipilih agar siswa tetap mendapatkan materi selama latihan tidak berjalan adalah dengan latihan mandiri menggunakan media pembelajaran seperti multimedia interaktif. Hasil wawancara dengan pelatih menyebutkan bahwa pelatih belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses latihan. Hasil analisis kebutuhan berupa angket yang telah disebar oleh peneliti menunjukkan bahwa 90% siswa setuju jika materi dikembangkan kedalam media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif. Peneliti memilih materi variasi keterampilan *passing* yang nantinya dibahas dalam multimedia interaktif. Karena berdasarkan pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh peneliti, siswa kurang menguasai teknik *passing*. Selain itu, *passing* berperan penting dalam olahraga futsal. Hal tersebut dikarenakan ukuran lapangan yang rata dan lebih kecil sehingga membutuhkan lebih banyak *passing* yang akurat dan tepat sasaran karena bola mengarah sejajar menuju tumit pemain (Arjun Fetru, 2020). Pendapat lain yang disampaikan oleh Hamzah & Hadiana (2018), melihat karakteristik dari olahraga futsal, keterampilan dasar *passing* merupakan bagian terpenting dalam permainan karena pemain harus menguasai unsur-unsur dari kombinasi pengoperan bola seperti, pola gerak, kelincahan, kecepatan, dan akurasi dalam permainan yang berfungsi untuk menghubungkan pemain dalam satu tim. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan variasi keterampilan *passing* pada siswa ekstrakurikuler futsal dalam bentuk multimedia interaktif berupa aplikasi *Articulate Storyline*. Sehingga dengan adanya pengembangan variasi keterampilan *passing* ini dapat membantu siswa untuk mempelajari serta mempraktikkan materi tersebut secara mandiri serta membantu pelatih ekstrakurikuler futsal dalam menyampaikan materi secara efektif.

Berdasarkan hasil penelitian serupa menurut (Hadza, Sesrita, & Suherman, 2020), media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* menunjukkan hasil layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan memperoleh hasil uji validasi sebesar 81,93%. Adapun penelitian lain mengenai multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu penelitian dari (Pamungkas & Dwiyo, 2020) memaparkan hasil bahwa, media pembelajaran kebugaran jasmani yang dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *mobile learning* memperoleh hasil sangat valid dan layak untuk digunakan untuk guru kelas, siswa, pelatih, dan masyarakat luas yang tertarik untuk mempelajari kebugaran jasmani. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Variasi Keterampilan *Passing* Berbentuk Multimedia Interaktif Untuk Ekstrakurikuler Futsal Di SMA Negeri 02 Batu”.

2. Metode

Penelitian pengembangan ini merujuk pada penelitian model pengembangan yang dilakukan Lee and Owen yang terdiri dari 5 tahapan (Lee & Owens, 2004:93) yaitu: (1) analisis, yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan dengan menyebarkan angket untuk siswa

ekstrakurikuler SMA Negeri 02 Batu serta wawancara terhadap pelatih, (2) desain, yaitu membuat atau merancang desain, memilih isi materi yang sesuai dengan pembahasan, mengumpulkan media berupa gambar, tema, teks, grafik, huruf, dan lain-lain yang diperlukan dalam pengembangan media berbentuk multimedia interaktif, (3) pengembangan, yaitu mengembangkan hasil dari rancangan desain produk yang telah dibuat pada multimedia interaktif berupa aplikasi *Articulate Storyline*, yang selanjutnya akan divalidasi oleh beberapa ahli agar diberikan saran dan masukan, (4) implementasi, yaitu melakukan pengujian terhadap produk yang telah dikembangkan kepada siswa ekstrakurikuler futsal, (5) evaluasi, yaitu tahap penyempurnaan produk melalui kesan dari hasil uji coba lapangan terhadap produk yang dihasilkan yang dilihat melalui pengisian angket.

Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi menurut pendapat para ahli berupa masukan dan saran dan hasil wawancara terhadap pelatih. Sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi awal (analisis kebutuhan) dan hasil uji coba produk.

Instrumen pengumpulan data diperoleh dari analisis kebutuhan berupa pengisian angket (kuisisioner), wawancara pelatih, serta pengamatan secara langsung. Kuisisioner digunakan untuk validasi produk yang mencakup media dan isi materi Pengembangan Variasi Keterampilan *Passing* Berbentuk Multimedia Interaktif untuk Siswa Ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 02 Batu

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan pengembangan statistik deskriptif dengan skala *likert* (Sugiyono, 2017:134), untuk pengolahan data menggunakan analisis presentase menurut (Akbar, S., & Sriwiyana, 2011) adapun beberapa kriteria kelayakan yang sudah dikonversikan untuk mempermudah proses menyimpulkan hasil persentase yang diperoleh, yaitu: (1) kategori sangat valid jika memperoleh hasil persentase 75,01%-100%, (2) kategori valid jika memperoleh hasil persentase 50,01%-75%, (3) kategori kurang valid jika memperoleh hasil persentase 25,01%-50%, dan (4) kategori tidak valid jika memperoleh hasil persentase 0%-25% termasuk dalam kategori tidak valid.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan berupa angket, dapat disimpulkan bahwa: (1) 73,3% siswa jarang diberikan variasi keterampilan *passing*, (2) 96,7% siswa menyatakan bahwa memerlukan variasi *passing*, dan (3) 90% siswa setuju variasi keterampilan *passing* dikembangkan ke dalam sebuah media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif. Peneliti juga melakukan pengamatan secara langsung pada tanggal 10 Agustus 2022 dan diketahui bahwa: (1) pelatih lebih fokus kepada pola permainan atau taktik, (2) pelatih lebih fokus kepada pemain inti, (3) pelatih memberikan materi *passing* secara singkat, (4) siswa kurang menguasai teknik dasar *passing*. Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan pelatih, dikatakan bahwa: (1) pelatih baru 1 tahun mengajar kegiatan ekstrakurikuler futsal, (2) pelatih membutuhkan variasi *passing* dalam permainan futsal untuk memudahkan pelatih dalam menerapkan strategi dalam pertandingan, (3) pelatih belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses latihan, (4) pelatih setuju dengan adanya media pembelajaran yang memuat materi variasi keterampilan *passing* dalam bentuk multimedia interaktif.

Data hasil ahli validasi media dengan instrumen angket yang berisikan 15 pertanyaan, diperoleh hasil 94,6%, sehingga media pembelajaran materi variasi keterampilan *passing* berbentuk multimedia interaktif ini sangat valid sehingga layak untuk digunakan. Adapun masukan dan beberapa perbaikan yang diberikan pada media ini, yaitu: (1) pengoptimalan pada aspek desain visual (menu *button* dan komposisi lebih dirapikan), (2) fasilitas *mute* pada *background* musik, (3) pencantuman sumber referensi. Hasil validasi ahli futsal dengan instrumen angket yang berisikan 10 pertanyaan diperoleh hasil 86%, sehingga media pembelajaran materi variasi keterampilan *passing* berbentuk multimedia interaktif ini sangat valid sehingga layak untuk digunakan. Adapun perbaikan yang diberikan pada media ini, yaitu: video latihan bisa lebih dirapikan lagi pengeditannya, agar siswa bisa lebih mudah mempelajari dan mempraktikkan materi tersebut.

Uji coba produk terhadap 30 siswa ekstrakurikuler yang dipilih secara acak (n=30) yang dilaksanakan pada 10 Agustus 2022 di SMA Negeri 02 Batu dengan jumlah 30 pertanyaan. Diperoleh hasil dari uji coba produk 88,6%, sehingga media pembelajaran materi variasi keterampilan *passing* berbentuk multimedia interaktif ini sangat valid sehingga layak digunakan. Media pembelajaran materi variasi keterampilan *passing* berbentuk multimedia interaktif sangat valid (digunakan tanpa revisi). Adapun beberapa masukan yang telah diberikan siswa guna menyempurnakan produk media pembelajaran materi variasi keterampilan *passing*, dari hasil uji coba produk, siswa mengatakan bahwa media pembelajaran berupa aplikasi *Articulate Storyline* sudah cukup baik, aplikasi memiliki fitur menarik, aplikasi mudah diakses dan digunakan, aplikasi membantu latihan agar tidak membosankan. Saran yang diperoleh yaitu ukuran tulisan pada materi variasi keterampilan *passing* di video terlalu kecil.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan pengumpulan dari data hasil ahli media, ahli futsal, dan data hasil uji coba produk dari siswa ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 02 Batu terdapat beberapa revisi atau perbaikan terhadap media pembelajaran materi variasi keterampilan *passing* berbentuk multimedia interaktif. Revisi produk dilakukan dengan tujuan menyempurnakan produk berdasarkan penilaian dan saran yang telah diberikan oleh para ahli dan hasil uji coba. Pada penelitian ini revisi dilakukan dengan dua tahap. Revisi tahap I dilakukan setelah memperoleh saran dan masukan dari ahli media dan ahli futsal, revisi tahap II dilakukan setelah memperoleh saran dan masukan dari 30 siswa ekstrakurikuler futsal dalam uji coba produk. Selain masukan dan saran yang direvisi, adapun kelebihan dan keterbatasan produk media pembelajaran yang akan dibahas.

Produk pengembangan ini merupakan pengembangan variasi keterampilan *passing* yang dikemas kedalam bentuk multimedia interaktif berupa aplikasi *Articulate Storyline* yang berisikan materi teknik dasar *passing*, variasi keterampilan *passing*, peraturan pertandingan futsal dan video latihan yang bersifat fleksibel dalam artian aplikasi mudah diakses kapanpun dan dimanapun melalui *handphone* maupun laptop/komputer. Peneliti memilih materi *passing* karena dalam olahraga futsal *passing* merupakan bagian terpenting yang harus dikuasai pemain. Tempo permainan yang cepat mengharuskan pemain melakukan *passing* untuk melakukan serangan dan mencari celah untuk mencetak skor, maka dari itu pentingnya peranan futsal harus diajarkan lebih awal bagi seseorang yang akan bermain futsal (Mahardika & Heynoek, 2019). Produk ini dikembangkan agar siswa dapat mempelajari dan

mempraktikkan variasi *passing* secara mandiri, dimana materi tersebut dikemas dalam bentuk aplikasi *Articulate Storyline*, karena berdasarkan pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh peneliti, siswa kurang menguasai teknik *passing* dan pelatih lebih fokus kepada pemain inti, hal lain yang ditemukan peneliti yaitu pelatih tidak menggunakan alat atau media pembelajaran saat menyampaikan materi kepada siswa. Dari hasil uji coba produk juga menunjukkan bahwa siswa tertarik menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* untuk membantu siswa agar lebih menguasai teknik *passing*, selain itu pada aplikasi *Articulate Storyline* memiliki fitur yang menarik untuk mencegah siswa agar tidak merasa bosan, selain itu aplikasi mudah diakses dan digunakan serta penilaian dari beberapa aspek yang diberikan siswa menunjukkan hasil yang baik. Hal ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh (Maruloh, 2016) bahwa penggunaan multimedia interaktif memiliki pengaruh terhadap keterampilan siswa berpikir kritis. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Septian, 2019) menunjukkan bahwa penilaian terhadap multimedia interaktif yang melibatkan beberapa komponen seperti daya tarik, tingkat kesulitan, dan manfaat pada penilaian siswa termasuk dalam kategori sangat baik. (Setyaningsih, Rusijono, & Wahyudi, 2020) juga membuktikan bahwa hasil belajar dan motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline*.

Kelebihan pada produk pengembangan variasi keterampilan *passing* berbentuk multimedia interaktif berupa aplikasi *Articulate Storyline* untuk siswa ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 02 Batu, yaitu: (1) berisikan materi teknik dasar futsal, 8 video variasi keterampilan *passing*, video teknik dasar *passing*, peraturan pertandingan futsal, menu evaluasi mandiri, serta biodata peneliti, (2) produk pengembangan ini dapat mempermudah pelatih menyampaikan materi dan menyusun strategi dalam permainan futsal, (3) produk pengembangan ini berisikan peraturan pertandingan futsal yang dapat menunjang siswa untuk lebih memahami peraturan saat terjun langsung ke dalam suatu pertandingan yang dikemas semenarik mungkin disertai dengan *background* musik dan animasi, (4) mengembangkan kemampuan *passing* pada siswa guna untuk meraih dan mempertahankan prestasi tim futsal SMA Negeri 02 Batu, dimana materi yang dipelajari dikemas berupa aplikasi *Articulate Storyline* yang dapat dipelajari dan diterapkan secara efektif. Hal tersebut didukung oleh pendapat (Indirawati, 2021) bahwa aplikasi *Articulate Storyline* memiliki berbagai macam menu dan fasilitas yang mudah digunakan untuk menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga aplikasi tersebut dapat dijadikan media atau alat dalam menyampaikan informasi secara interaktif guna menumbuhkan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Kekurangan pada produk pengembangan variasi keterampilan *passing* berbentuk multimedia interaktif berupa aplikasi *Articulate Storyline* ini hanya membahas materi variasi *passing* dan aplikasi *Articulate Storyline* ini hanya dapat diakses melalui perangkat android saja.

4 Simpulan

Aplikasi *Articulate Storyline* ini sudah melalui tahap pengujian atau validasi oleh beberapa ahli, diantaranya yaitu ahli media dan ahli futsal serta hasil dari uji coba produk dengan hasil 94,6% dari ahli media, 86% dari ahli futsal, dan 88,6% dari uji coba. Sehingga aplikasi ini layak digunakan oleh siswa ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 02 Batu untuk membantu siswa dalam mempelajari serta mempraktikkan materi tersebut secara mandiri serta membantu pelatih ekstrakurikuler futsal dalam menyampaikan materi secara efektif.

Daftar Rujukan

- Akbar, S., & Sriwiyana, H. (2011). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan (IPS). Yogyakarta: Cipta Media.
- Andika, S. G., Kusnadi, K., & Sokibi, P. (2020). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER UNTUK SISWA SMA MENGGUNAKAN METODE SIMPLE MULTI ATTRIBUTE RATING TECHNIQUE (STUDI KASUS: SMA SANTA MARIA CIREBON). *Jurnal Digit*, 9(1). <https://doi.org/10.51920/jd.v9i1.133>
- Arjun Fetru. (2020). MODEL LATIHAN PASSING FUTSAL UNTUK PUTRI TINGKAT SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Gladi : Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 11(02).
- Daulay, B., & Daulay, S. S. (2018). Pengembangan Variasi Latihan Kombinasi Passing dan Smash dalam Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 20(1). <https://doi.org/10.24114/jptk.v20i1.11040>
- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON ARTICULATE STORYLINE. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2). <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>
- Hambali, M., & Yulianti, E. (2018). Ekstrakurikuler Keagamaan Terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik Di Kota Majapahit. *Pedagogik*, 5(2), 193–208.
- Hamzah, B., Hadiana, O., & Muhammadiyah Kuningan, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Passing Dalam Permainan Futsal. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 3(1), 1–7.
- Indirawati, L. (2021). Articulate Storyline; Interactive Teaching Tools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.
- Istiqlal, M. (2017). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *JIPMat*, 2(1).
- Jaenudin, J., Rusdiana, A., & Kusmaedi, N. (2018). Pengembangan Media Latihan Passing Berbasis Arduino Uno dalam Cabang Olahraga Futsal. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/jtikor.v3i1.9925>
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). Multimedia-based instructional design : computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions. 445.
- Magrisa, T., Wardhani, K. D. K., & Saf, M. R. A. (2018). Implementasi Metode SMART pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Siswa SMA. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 13(1).
- Mahardika, A., & Heynoek, F. P. (2019). Proseding FIK-UM 2018 Implementasi Olahraga, Kesehatan dan Pendidikan Jasmani Terhadap Upaya Peningkatan Karakter Anak Bangsa. *ResearchGate*, (July 2018).
- Maruloh. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(2), 136–142.
- Muarif, M. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Latihan Passing dalam Permainan Futsal. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 10, 16–23. Retrieved from <https://online-journal.unja.ac.id>
- Nanda. (2006). *Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi Vol. 6, No.1. Jurnal Geografi, Pendidikan Pembelajaran, Dalam Di, Geografi*, 6(1), 1–9.
- Nurmadiyah, N. (2016). MEDIA PENDIDIKAN. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Pamungkas, I. A., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Untuk Aktifitas Kesegaran Jasmani Siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. *Sport Science and Health*, 2(5), 272–278. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/11828>
- Pradana, J. S., Farhanto, G., & Setiawan, W. (2018). Pengembangan Variasi Latihan Ladder Drill Pada Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola Semester Ganjil SDN 1 Cluring Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olahraga)*, 3(2).
- Praheto, B. E., Andayani, Rohmadi, M., & Wardani, N. E. (2017). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Di PGSD. *The 1st Education and Language*

International Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula (ELIC 2017).

- Putri, W. J., Husen, M., & Nurhasanah. (2021). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT SISWA DALAM MENGIKUTI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER (SUATU PENELITIAN KAJIAN LITERATUR). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*.
- Ramadhan, A., & Bulqini, A. (2018). Analisis Receive pada Pertandingan Final Sepak Takraw Pomda Jatim 2017. *JSES : Journal of Sport and Exercise Science*, 1(1). <https://doi.org/10.26740/jses.v1n1.p13-19>
- Ramadhan, C. U., Widiastuti, W., & Samsudin, S. (2019). MODEL PEMBELAJARAN KETERAMPILAN PASSING FUTSAL BERBASIS PERMAINAN UNTUK SMA. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(1). <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i1.1219>
- Septian, D. (2019). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Learning Cycle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)*, 2(1).
- Setiawan, W. A., Festiawan, R., Heza, F. N., Kusuma, I. J., Hidayat, R., & Khurrohman, M. F. (2021). Peningkatan Keterampilan Dasar Futsal Melalui Metode Latihan Passing Aktif dan Pasif. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 270–278. Retrieved from <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/1066>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfa Beta.
- Syafaruddin, S. (2019). TINJAUAN OLAHRAGA FUTSAL. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2).
- Wijaksono, H., Samodra, Y. T. J., & Gustian, U. (2020). Variasi Latihan Untuk Mengembangkan Kemampuan Passing Dalam Permainan Futsal. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(7).