

## **PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *ADOBE FLASH* PLAYER LATIHAN TEKNIK DASAR FUTSAL**

Abdy Windiartha<sup>1</sup>, Agus Kristiyanto<sup>2</sup>, Sapta Kunta Purnama<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>(Ilmu Keolahragaan, Program Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret)  
emailnya\_abdy@yahoo.com

**Abstrak:** Penelitian ini di latar belakang oleh Minimnya model latihan teknik dasar futsal, sehingga pemain cenderung jenuh dengan materi latihan teknik dasar yang diberikan pelatihnya. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan mengenai media latihan teknik dasar futsal yang tadinya bersifat konvensional menjadi media yang berbasis *adobe flash player*. Fokus dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash player*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan teknik dasar futsal peserta ekstrakurikuler futsal di kabupaten Banjarnegara dalam kategori cukup. 1) Media pembelajaran latihan teknik dasar futsal dikembangkan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R & D) dengan tahapan (1) analisis kebutuhan, (2) pembuatan disain, (3) validasi produk, (4) uji coba lapangan, (5) uji operasional. 2) Produk akhir berupa CD dan aplikasi yang dilengkapi buku panduan. Produk ini memuat materi tentang latihan teknik dasar futsal. Pengembangan media menggunakan software *Adobe Flash CS6 Professional*. Materi yang disajikan adalah (1) Latihan teknik dasar futsal (2) sejarah singkat futsal (3) peraturan futsal (4) ukuran lapangan, garis, gawang, dan bola futsal. 3) Berdasarkan validasi ahli dan uji coba kelompok. Ahli materi yang menilai dari aspek kualitas materi dan aspek isi dengan rerata 3,87 katategori baik, sedangkan ahli media skor 4 kategori baik. Penilaian Pembina/pelatih melalui uji coba kelompok kecil skor sebesar 4,42 kategori sangat baik. Hasil uji coba kelompok besar, skor sebesar 4,55 kategori sangat baik. Sedangkan hasil uji coba operasional nilai *pretest* 73,92 detik masuk kedalam kategori cukup, dan untuk nilai rata-rata *posttest* 58,25 detik masuk kedalam kategori cukup. 4) Produk ini dinyatakan valid dan efektif.

**Kata kunci :** pengembangan media, teknik dasar, futsal

### **PENDAHULUAN**

Futsal merupakan olahraga baru di Indonesia dan keberadaannya tengah berkembang pesat dikota besar maupun daerah-daerah diseluruh Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya kompetisi antar Pelajar, Mahasiswa, Kelompok Usia, maupun Umum. Faktor tersebut sejalan dengan banyaknya sekolah yang mulai mengadakan ekstrakurikuler futsal sebagai salah satu cabang olahraga pilihan dan juga ada berbagai akademi futsal di daerah-daerah yang muali bermunculan. Upaya peningkatan prestasi olahraga futsal terus dilaksanakan,

namun perlu diperhatikan ada tiga elemen dasar yang wajib di kuasai para pemain futsal, yaitu teknik dasar, keterampilan, dan taktik individu. karena apapun pola/strategi yang di berikan pelatih, apa bila tiga komponen diatas tidak dikuasai oleh pemain, maka sistemnya tidak akan berjalan.

Minimnya model latihan menjadikan pemain cenderung jenuh dengan materi latihan teknik dasar yang diberikan oleh pelatihnya. Diperlukannya media pembelajaran yang sesuai dan membantu dalam proses pembelajaran. Sebagaimana pendapat Sujana (2002: 99) bahwa media dalam mengajar memang peran paling penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan mengenai media latihan teknik dasar futsal yang tadinya hanya bersifat konvensional di lapangan saja menjadi media yang berbasis *adobe flash player* sehingga mempermudah pelatih dalam mencari bahan latihan teknik dasar futsal dan menarik minat pemain dalam berlatih teknik dasar futsal yang selama ini terkesan menjenuhkan. Media latihan berbasis *Adobe Flash Player* akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi pemain mengenai materi latihan teknik dasar futsal. Media berbasis *Adobe Flash Player* ini juga dapat membantu meringankan beban pelatih dalam memberikan materi latihan dan diharapkan mempermudah para pemain menyerap materi latihan secara cepat dan efisien serta belajar atau latihan sendiri bisa diterapkan. Memanfaatkan media *Adobe Flash Player* dalam proses latihan menjadikan pelatih bukan satu-satunya sumber latihan pemain dan media ini diharapkan bisa membuat pemain aktif dalam berlatih.

Menurut *National Association/NEA* dalam Agus S. Suryobroto (2001: 15) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Pemakaian media memiliki berbagai tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut *criticos* (Daryanto, 2010: 5) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, 1997: 3)

Adapun perangkat lunak yang dipilih oleh peneliti untuk mengembangkan media latihan teknik dasar futsal yaitu dengan menggunakan *adobe flash CS 6 Professional*. Alasan dari pemilihan pemakaian *adobe flash cs 6 Pro* karena dinilai lebih ringan dijalankan pada komputer.

*Adobe flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe flash* digunakan untuk membuat gambar *vector* maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat

lunak ini mempunyai *fileextension* *.swf* dan dapat diputar dipenjelajah *web* yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *Actionscript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD interaktif dan yang lainnya. ([id.m.wikipedia.org/wiki/adobe\\_Flash](http://id.m.wikipedia.org/wiki/adobe_Flash)).

Harsono (1988: 32), Latihan adalah proses yang sistematis dari berlatih yang dilakukan secara berulang-ulang, dengan kian hari kian menambah jumlah beban latihan serta intensitas latihannya. Pate, dkk (1993: 317) latihan dapat didefinisikan sebagai peran serta yang sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas fungsional fisik dan daya tahan latihan. Latihan menentukan timbulnya perubahan dalam jaringan dan system, perubahan yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan dalam berolahraga.

Setelah beberapa pendapat yang diungkapkan, dapat ditarik sebuah kesimpulan tentang arti dan pengertian dari latihan yaitu suatu proses kerja yang dilakukan secara terus-menerus, berkesinambungan, dan dalam waktu yang cukup panjang, dilakukan secara tepat dan berulang-ulang dengan tujuan meningkatkan kesegaran dan kebugaran jasmani. Oleh karena itu, latihan bukanlah upaya untuk menjadikan sempurna akan tetapi latihan adalah usaha untuk menjadikan permanen.

Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola menggunakan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan.

Menurut Justinus Lhaksana, (2011: 13) permainan futsal dapat dikatakan hampir mirip dengan permainan sepakbola, yang membedakan dalam permainan ini ialah ukuran lapangan, jumlah pemain, aturan dalam permainan, dan berat bola dalam futsal. Menurut Justinus Lhaksana, (2011: 5) futsal (*futbol sala*) dalam bahasa Spanyol berarti sepak bola dalam ruangan merupakan permainan sepak bola yang dilakukan di dalam ruangan. Permainan ini sendiri dilakukan oleh lima pemain setiap tim berbeda sepak bola konvensional yang pemainnya berjumlah sebelas orang setiap tim. Ukuran lapangan dan ukuran bolanya pun lebih kecil dibandingkan ukuran yang digunakan dalam sepakbola rumput. Permainan futsal sangat menggembarakan dan menarik dimana tim yang memasukkan bola paling banyak ke gawang lawan maka tim itu yang memenangkan permainan.

Menurut Justinus laksana, (2011: 29) Teknik dasar diantaranya mengumpan (*passing*), menaha bola (*control*), menggiring (*dribbling*), umpan lambung

(*chipping*), dan menendang bola (*shooting*). Ukuran lapangan futsal yang lebih kecil, jumlah pemain yang sedikit, dan gerakan yang lebih cepat membuat jumlah gol lebih banyak. Permainan futsal lebih menekankan pada kemampuan (*skills*), sehingga taktik dan strategi mudah diterapkan dalam permainan ini. Dibandingkan dengan permainan sepakbola, pemain futsal harus menguasai keterampilan permainan lebih baik. Penguasaan keterampilan bermain membutuhkan pembinaan yang teratur dan terarah, sehingga pemain futsal dapat bermain dengan baik. Olahraga ini membentuk seorang pemain agar selalu siap menerima dan mengumpan bola dengan cepat dalam tekanan pemain lawan. Dengan lapangan yang sempit, futsal menuntut teknik penguasaan bola yang tinggi, kerjasama antar pemain, dan kekompakan tim. Tenang, J. D (2008: 15).

Menurut Poerwadarminta (2002:322), kegiatan ekstrakurikuler diartikan sebagai aktivitas, keaktifan, usaha yang sangat giat. Ekstrakurikuler dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti kegiatan yang bersangkutan di luar kurikulum atau di luar susunan rencana pelajaran (Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 2002:479). Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran atau dilakukan pada waktu libur sekolah yang dikembangkan di lingkungan sekolah atau di luar sekolah. Maksud dari di luar jam sekolah adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran yang wajib di sekolah dan telah disusun dan direncanakan dalam silabus pendidikan dan bagian dari kurikulum.

Untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif dan efisien, guru pendidikan jasmani harus mengetahui, memahami, memperhatikan tahap perkembangan dan keingintahuan anak. Pada masa usia SMA antara umur 16-18 tahun merupakan masa remaja. Menurut Sri Rumini dan Siti Sundari (2004: 53-54), Masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa peralihan untuk menjadi dewasa dalam mencari jati diri individu itu sendiri. Dalam masa ini akan terjadi pergolakan yang sangat labil dalam diri remaja, rasa keingin tahunya sangat kuat dan tak jarang untuk mencoba hal-hal baru, dan yang terjadi kadang terjerumus dalam sebuah kesalahan dalam pergaulan hingga menuju pada tindakan yang melanggar norma atau tindakan kriminal. Karakteristik siswa usia 16-18 tahun atau taremaja menurut Depdikbud (1997:66) adalah mencakup umur, jenis kelamin, pengalaman pra sekolah, kemampuan sosial ekonomi, tingkat kecerdasan, kreativitas, bakat dan minat, pengetahuan dasar, motivasi belajar, dan sikap siswa.

Olahraga Futsal sangat cocok bila diajarkan pada anak SMA, karena aktivitas kegiatan meliputi: kegiatan seluruh tubuh dan anggota badan yaitu kaki, tangan, serta tolok badan yang secara bersama harus ikut aktif (Machfud Irsyada,

2000: 11). Dengan adanya aktivitas yang dijelaskan di atas akan merangsang pertumbuhan yang diakibatkan semua anggota tubuh ikut aktif bergerak. Perubahan peningkatan terhadap pembentukan karakteristik akan terjadi pada masa remaja ini, baik sejak dari lahir, masa anak-anak, hingga remaja.

## **METODE**

Model pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall (1983: 775-776). Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan yang dilakukan dalam Borg & Gall yakni: (1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collection*), (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, dan (9) penyempurnaan produk akhir, (10) desiminasi dan implementasi. Penelitian pengembangan ini secara prosedural melewati beberapa tahapan, seperti yang telah dijelaskan oleh Borg & Gall.

Ujicoba instrumen angket dan tes dilakukan pada 4 pembina dari dua sekolah yakni: (1) SMA N 1 Bawang, (2) SMA N 1 Banjarnegara. Uji coba kelompok kecil melibatkan 4 pembina dari dua sekolah yakni: (1)SMK HKTI 2 Kelampok, (2) SMA N 1 Kelampok. Uji kelompok besar melibatkan 8 pembina dari 4 sekolah yakni (1) MAN 2 Banjarnegara (2) SMK N 1 Bawang Banjarnegara (3) SMK N 2 Bawang, dan (4) SMA N 1 Purwanegara.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu berupa data yang diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, pelatih, pemain, dan teman sejawat yang berupa komentar, masukan atau saran untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media *adobe flash* latihan teknik dasar futsal. Data kuantitatif yaitu berdasarkan data yang diperoleh dari skor tanggapan para ahli dan siswa untuk mengukur kelayakan media, serta skor *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan buku panduan pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu: (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Angket, dan (4) Tes.

## **HASIL**

Analisis Kebutuhan, Analisis kebutuhan meliputi observasi, wawancara, dan pengisian angket. Observasi dilakukan pada saat kegiatan ekstrakurikuler Futsal SMA N 1 Banjarnegara untuk mengamati proses latihan, apa saja kesulitan yang dialami oleh pemain futsal. Wawancara dilakukan pada pelatih futsal, yaitu Bapak Rully, untuk menentukan materi yang paling esensi untuk dikembangkan. Selain observasi dan wawancara, analisis kebutuhan pun dilakukan dengan cara menyebar

angket yang berisi kesulitan dalam latihan teknik dasar futsal, kebutuhan penggunaan media untuk membantu latihan teknik dasar futsal.

Uji Coba Produk, Uji coba yakni tahapan yang harus dilalui untuk mendapatkan data penilaian pembina/pelatih terhadap media yang dikembangkan dengan menggunakan instrumen angket, sedangkan untuk efektivitas media yang dikembangkan pengukuran dilakukan dengan menggunakan instrumen tes. Tahap uji coba terbagi menjadi 3 tahapan yakni uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan uji operasional.

Data Uji Coba Kelompok Kecil, Data diambil dari pembina/pelatih ekstrakurikuler futsal SMK HKTI 2 Purwareja kelompok dan SMA N 1 Purwareja Kelompok, dengan jumlah subjek 4 orang. Data diperoleh dari angket, kemudian dianalisis untuk dijadikan sebagai dasar revisi. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil terdiri dari tiga aspek penilaian yakni tampilan aspek isi atau materi, dan pembelajaran.

**Tabel 1. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

Responden	Rata-rata Skor			Rerata	Kriteria
	Aspek Tampilan	Aspek Isi	Aspek Latihan		
1	4,00	4,40	4,40	4,26	SB
2	4,00	4,40	4,54	4,31	SB
3	4,80	5,00	4,90	4,90	SB
4	4,10	4,00	4,60	4,23	SB
Rerata skor	4,22	4,45	4,61	4,42	SB
Kriteria	SB	SB	SB		

Data hasil uji coba kelompok kecil kemudian dianalisis. Data yang diperoleh menggunakan instrumen angket ini terdiri dari tiga aspek penilaian yakni aspek tampilan, aspek isi atau materi, dan aspek pembelajaran. Penilaian Pembina/pelatih dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi berikut.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Uji Coba Kelompok Kecil**

Kriteria	Aspek Tampilan		Aspek Isi		Aspek Latihan	
	F	P	F	P	F	P
Sangat baik	1	25 %	4	100 %	4	100 %
Baik	3	75 %	0	0 %	0	0 %
Cukup baik	0	0 %	0	0 %	0	0 %
Kurang	0	0 %	0	0 %	0	0 %
Sangat Kurang	0	0 %	0	0 %	0	0 %
Jumlah	4	100 %	4	100 %	4	100 %

Berdasarkan data distribusi frekuensi penilaian aspek tampilan, aspek isi, dan aspek latihan oleh pelatih di atas, untuk aspek tampilan terdapat 25% penilaian

termasuk kriteria “Sangat Baik”, terdapat 75% penilaian termasuk kriteria “Baik”. Untuk penilaian aspek isi atau materi menunjukkan bahwa terdapat 100% penilaian pelatih termasuk kriteria “Sangat Baik”. Sedangkan aspek latihan terdapat 100% penilaian termasuk kriteria “Sangat Baik”.

Data Uji Coba Kelompok Besar, Uji coba kelompok besar melibatkan pembina/pelatih ekstrakurikuler futsal yang berjumlah 4 sekolah dengan subjek 8 orang. Dalam uji coba ini pembina/pelatih difasilitasi handphone Android secara personal dalam penggunaan media. Pembina/pelatih diminta memberikan respon terhadap media yang sedang digunakan. Tanggapan dan informasi mengenai komentar dan saran dari pembina/pelatih terhadap media diamati dan didokumentasikan oleh peneliti.

**Tabel 3. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

Responden	Rata-rata Skor			Rerata	Kriteria
	Aspek Tampilan	Aspek Isi	Aspek Latihan		
1	5,00	4,60	4,90	4,83	SB
2	4,80	5,00	4,80	4,86	SB
3	4,20	4,80	5,00	4,70	SB
4	4,70	4,80	4,70	4,73	SB
5	4,10	4,60	4,80	4,50	SB
6	3,30	4,00	4,10	3,80	B
7	4,70	4,80	4,80	4,76	SB
8	3,50	4,40	4,70	4,20	B
Rerata skor	4,29	4,62	4,72	4,55	SB
Kriteria	SB	SB	SB		

Data hasil uji coba kelompok besar kemudian dianalisis. Data yang diperoleh menggunakan instrumen angket ini terdiri dari tiga aspek penilaian yakni aspek tampilan, aspek isi atau materi, dan aspek latihan. Penilaian pembina/pelatih dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi berikut.

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Uji Coba Kelompok Besar**

Kriteria	Aspek Tampilan		Aspek Isi		Aspek Pembelajaran	
	F	P	F	P	F	P
Sangat baik	4	50 %	7	87,5 %	7	87,5 %
Baik	4	50 %	1	12,5 %	1	12,5 %
Cukup baik	0	0 %	0	0 %	0	0 %
Kurang	0	0 %	0	0 %	0	0 %
Sangat Kurang	0	0 %	0	0 %	0	0 %
Jumlah	8	100 %	8	100 %	8	100 %

Berdasarkan data distribusi frekuensi penilaian aspek tampilan, aspek isi, dan aspek latihan oleh pembina/pelatih di atas, untuk aspek tampilan terdapat 50% penilaian termasuk kriteria “Sangat Baik”, dan terdapat 50% penilaian termasuk kriteria “Baik”. Untuk penilaian aspek isi atau materi menunjukkan bahwa terdapat 87,5% penilaian Pembina/pelatih termasuk kriteria “Sangat Baik”, dan terdapat 12,5% penilaian termasuk kriteria “Baik”. Sedangkan aspek latihan terdapat 87,5% penilaian termasuk kriteria “Sangat Baik”, serta terdapat 12,5% penilaian termasuk kriteria “Baik”.

Uji Coba Operasional, Uji operasional dilaksanakan untuk menilai keterbacaan buku panduan oleh pelatih dan keefektifitasan produk oleh siswa. Uji operasional melibatkan 4 pelatih untuk menilai keterbacaan buku panduan, dan siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler Futsal yang berjumlah 4 sekolah dengan subjek 51 siswa. Ada pun penyajian data sebagai berikut :

**Tabel 5. Data Pretest Teknik Dasar Futsal**

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \leq 70,13$	Baik sekali	0	0,00 %
2	$70,13 \leq X < 72,65$	Baik	18	35,29 %
3	$72,65 \leq X < 75,17$	Cukup	17	33,33 %
4	$75,17 \leq X < 77,69$	Kurang	9	17,65 %
5	$X \geq 77,69$	Kurang sekali	7	13,73 %
		Total	51	100

Berdasarkan data *pretest* di atas, terdapat 35,29% penilaian termasuk kriteria “Baik”, terdapat 33,29% penilaian termasuk kriteria “Cukup”, 17,65% termasuk kriteria “Kurang”, dan 13,73% penilaian termasuk kriteria “Kurang Sekali”.

**Tabel 6. Data Posttest Teknik Dasar Futsal**

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \leq 50,04$	Baik sekali	1	1,96 %
2	$50,04 \leq x < 55,51$	Baik	21	41,18 %
3	$55,51 \leq x < 60,99$	Cukup	10	19,61 %
4	$60,99 \leq x < 66,46$	Kurang	16	31,37 %
5	$X \geq 66,46$	Kurang sekali	3	5,88 %
		Total	51	100,00 %

Berdasarkan data *posttest* di atas, terdapat 1,96% penilaian masuk kategori “Sangat Baik”, 41,18% penilaian termasuk kriteria “Baik”, terdapat 19,61% penilaian termasuk kriteria “Cukup”, 31,37% termasuk kriteria “Kurang”, dan 5,88% penilaian termasuk kriteria “Kurang Sekali”.

Berdasarkan pelaksanaan *pretest* dan *posttest* berkaitan dengan kemampuan siswa tentang teknik dasar futsal, diperoleh skor dari masing-masing siswa yang kemudian dicari selisih dari hasil *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, setelah didapatkan hasil perhitungan nilai, penulis mencari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa dengan perhitungan nilai rata-rata  $Pretest = 73,92$  detik dan nilai rata-rata  $Posttest = 58,25$  detik.

Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebelum perlakuan, tingkat penguasaan materi siswa berkenaan dengan hasil nilai *pretest* adalah 73,92. Setelah menggunakan media tingkat penguasaan teknik dasar siswa meningkat menjadi 58,25. Dari hasil perhitungan rata-rata yang diperoleh di atas, diketahui bahwa terjadi peningkatan penguasaan materi teknik dasar futsal sebelum dan sesudah diberikan media. Selisih nilai *pretest* dan *posttest* adalah 15,67 detik. Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran materi latihan teknik dasar futsal efektif dalam meningkatkan penguasaan materi teknik dasar futsal.

## **PEMBAHASAN**

Media pembelajaran latihan teknik dasar futsal dikembangkan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R & D) dengan tahapan (1) analisis kebutuhan, (2) pembuatan disain, (3) validasi produk, (4) uji coba lapangan, (5) uji operasional.

Berdasarkan validasi ahli dan uji coba kelompok. Ahli materi yang menilai dari aspek kualitas materi dan aspek isi dengan rerata 3,87 termasuk kategori baik, sedangkan ahli media menilai dari aspek tampilan dan aspek pemrograman dengan rerata skor sebesar 4 termasuk kategori baik. Penilaian Pembina/pelatih melalui uji coba kelompok kecil, berdasarkan aspek tampilan, aspek isi, dan aspek pembelajaran diperoleh rerata skor sebesar 4,42 termasuk kategori sangat baik. Hasil uji coba kelompok besar, berdasarkan aspek tampilan, aspek isi, dan aspek pembelajaran diperoleh rerata skor sebesar 4,55 termasuk kategori sangat baik. Sedangkan hasil uji coba operasional nilai rata-rata *pretest* 73,92 detik masuk kedalam kategori cukup, dan untuk nilai rata-rata *posttest* 58,25 detik masuk kedalam kategori cukup.

## **KESIMPULAN**

Produk hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran latihan teknik dasar futsal ini dinyatakan valid dan efektif. Sedangkan buku panduan untuk pelatih dinyatakan mudah untuk dipahami sebagai panduan dalam mengaplikasikan media pembelajaran.

## SARAN

Pelatih, pembina ekstrakurikuler atau guru penjasorkes diharapkan menggunakan produk ini sebagai contoh variasi produk media pembelajaran. Dengan menggunakan media belajar mandiri, siswa dapat lebih memahami dengan pengulangan materi sesuai dengan yang diinginkan siswa. Sosialisasi produk media pembelajaran ini juga diperlukan. Harapannya dapat membantu peran pelatih atau guru dalam proses pembelajaran dan dapat diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan yang nantinya dapat dikembangkan lebih baik, lebih kreatif, dan lebih inovatif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Bompa, Tudor. 1994 *Theory and Metodology of training*. Kendal. Iowa: Hunt Publishing Company.
- Borg, W. R. & Gall, M.D. 1983. *Educational research an introduction (4<sup>th</sup> ed.)*. New York: Longman.
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran*. Yogyakarta :Gava Media
- Deni Darmawan. 2012. Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Bandung: PT.RemajaRosdakarya.
- Depdikbud. 1994. Kurikulum SMU: Landasan, Program dan Pengembangan. Jakarta.
- FIFA, *Futsal Laws Of The Game 2013/2014*, Fédération Internationale deFootball Association, Zurich.
- Fitts & Posner .1967. Physical Education For atletik. Jerman A And M University
- Fox, E. L., Bowers,R.W., Foss,M.L. 1993. The Physiological Basis For Exercise
- Harsono. 1988. *Coaching and Aspek-aspek Psikologi dalam Coaching*. Bandung: Penerbit CV. Tambak Kususma
- Lhaksana, Justinus & Ishak H. Pardosi. 2008. Inspirasi dan Spirit Futsal. Jakarta: Raih Asa Sukses.
- Lhaksana, Justinus. dkk. 2005. *Teknik Dasar dan Strategi Permainan Futsal*. Jakarta.
- M. Yusuf Hadisasmita dkk. 1996. Ilmu Kepelatihan Dasar. Jakarta: Depdikbud
- Nusa Putra. 2011. *Research and Development*. Jakarta: PT Raja GrafindoPersada
- Pate, et al. 1993. *Dasar-dasar Ilmiah Kepeatihan*. Semarang. IKIP Semarang. Press
- Rumini, Sri danSitiSundari. 2004. Perkembangan Anak dan Remaja. PT RinekaCipta, Jakarta
- S. Nasution. 1982. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Jemmars.

- Shirran, Alex. 2008. *Evaluating Students (Mengevaluasi Siswa)*. Penerjemah Nien Bakti Soemanto. Jakarta: Gramedia.
- Sucipto, 2000. "Sepakbola Latihan dan Strategi". Jakarta: Jaya Putra.
- Sugiyono. 2012. *Metode penelitian pengembangan (r&d)*. Bandung: PT. Alfa Beta.
- Sutrisno Hadi. 2004. *Metodologi Research*. Yogyakarta : Andi.
- TBMM. 2002. *Buku Panduan Pelatihan Basic Life Support*. Yogyakarta: Panacea
- Tenang, John D. 2007. "Jurus Pintar Maen Bola". Bandung: Mizan Media Utama.
- Tenang, John D. 2008. *Mahir Bermain Futsal*. Bandung: DAR! Mizan. Yogyakarta.
- Wikipedia. *Adobe Flash*. Diperoleh 18 Juli 2016 dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash)
- Wikipedia. *Pendidikan Jasmani*. Diperoleh 5 September 2016 dari [https://id.m.wikipedia.org/pendidikan.jasmani\\_jasmani](https://id.m.wikipedia.org/pendidikan.jasmani_jasmani)