



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MELALUI MULTIMEDIA
MACROMEDIA FLASH PADA PERMAINAN SEPAKBOLA SISWA KELAS VII
SMPN 2 SUMBERGEMPOL TULUNGAGUNG**

Hadi Winarto

Keguruan Olahraga – Program Pascasarjana
hde.win27@yahoo.com
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan melalui tahap pendahuluan, pengembangan desain pembelajaran, produksi, dan evaluasi produk. Setelah tahap produksi, kemudian tahap validasi produk oleh ahli media dan ahli materi. Data diperoleh melalui kuisioner tentang kualitas produk multimedia pembelajaran tentang aspek tampilan, isi/ materi, pembelajaran, dan data kualitatif saran dan masukan dijadikan bahan perbaikan. Data kualitatif adalah data yang diperoleh dari kuisioner yang berupa pernyataan dan bukan hasil perhitungan angka dianalisis dengan statistik deskriptif dan data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari angka dari penilaian awal mulai dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dimana untuk mengetahui keberhasilan produk yang akan dikembangkan. Dari hasil kuisioner kelompok besar siswa dapat dikatakan sangat baik dimana frekuensi 13 prestasi sangat baik yaitu 86,67 dan frekuensi 2 presentasi baik yaitu 13,33 dan hasil dari komentar siswa bahwa pembelajaran menggunakan multimedia *Macromedia Flash* pada materi pembelajaran permainan sepakbola sangat menyenangkan dan mudah dipahami.

Penelitian ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada permainan sepakbola yang dapat digunakan oleh siswa sebagai materi pendamping pada permainan sepakbola. Adapun validasi ahli materi dan ahli media “sangat baik”, sedangkan penilaian pada uji diperoleh: aspek tampilan skor 4,35 (sangat baik), aspek isi skor 4,27 (sangat baik), aspek pembelajaran skor 4,30 (sangat baik). Rerata keseluruhan pada uji coba siswa adalah 4,25 termasuk kriteria “baik”.

Kata kunci: *pengembangan, multimedia, permainan sepak bola*

I. LATAR BELAKANG

Kemampuan dalam teknik dasar suatu cabang olahraga menggambarkan tingkat keterampilan dalam cabang olahraga tersebut. Indikator yang dapat diamati adalah penguasaan teknik dasar cabang olahraga. Pada dasarnya seseorang dinyatakan terampil dalam suatu cabang olahraga, dapat menguasai teknik-teknik dasar cabang olahraga tersebut dengan sempurna.

Untuk menguasai teknik-teknik dasar sepakbola harus melalui tahapan belajar dan latihan, mulai dari belajar dan latihan gerak yang bersifat kasar sampai pada gerak yang bersifat halus. Dalam hal ini setiap pemain sepakbola akan melalui proses pembelajaran yang berulang-ulang dan bertambah berat beban latihannya.

Dalam kehidupan manusia seakan tidak terlepas dari teknologi. Dimana ilmu pengetahuan yang semakin maju, membuat banyak temuan-temuan baru pada bidang teknologi. Teknologi diciptakan untuk memudahkan manusia dalam beraktifitas.

Pemanfaatan yang tepat semakin menambah daya guna sebuah teknologi. Didalam dunia pendidikan tidak terlepas dari sentuhan kemajuan teknologi. Terbukti semakin banyaknya penggunaan media berupa peralatan elektronik banyak dipakai di dalam proses pembelajaran, seperti contoh penggunaan LCD dan komputer. Dimana pengertian LCD yaitu *Liquid Crystal Display (LCD)* merupakan sebuah teknologi layar digital yang menghasilkan citra pada sebuah permukaan yang rata (*flat*).

Menurut Ardiansyah Nurdin (2013:5) *Macromedia Flash Profesional 8* (selanjutnya hanya disebut *Flash*) adalah sebuah software yang dapat digunakan untuk menambahkan aspek dinamis sebuah web atau membuat film animasi interaktif. *Flash* juga dapat digunakan sebagai salah satu media untuk pembelajaran. Karena selain kemampuan animasi, *Flash* juga mampu menangani aspek interaktif antara film *Flash* dengan pengguna. *Flash* dapat



digunakan untuk membuat: (1) Animasi.
(2) Presentasi (3) Simulasi (4) Permainan
(5) Navigasi situs web. (6) Aplikasi web.
(7) Iklan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Dalam proses pembelajaran pada dasar adalah proses komunikasi antara pengajar dengan peserta didik. Dalam komunikasi tidak jarang terjadi kesalahan dalam menafsirkan pesan yang disampaikan, terutama bila pesan tersebut berbentuk pesan lisan. Penggunaan berbagai media komunikasi untuk menjembatani kesalahan pemahaman tersebut menjadi suatu hal yang sangat dibutuhkan. Penggunaan berbagai media dalam proses

pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain proses belajar dengan menggunakan berbagai media akan dapat memberikan kesan belajar yang lebih menarik dan mendalam, karena siswa belajar tidak hanya menggunakan indera pendengaran dan penglihatan.

Proses pembelajaran keterampilan sepakbola, yang di dalamnya mencakup pembelajaran teori dan praktek akan lebih menarik bila menggunakan berbagai media, baik itu media Audio Visual maupun media lain yang dapat membantu belajarkan gerak pemain sepakbola.

Multimedia dalam pembelajaran teori sepakbola dapat memotivasi siswa untuk belajar. Sehingga pada akhirnya penguasaan teknik dan peraturan bermain sepakbola akan meningkat. Diharapkan penguasaan teknik dan teori ini dapat



meningkatkan kesadaran akan praktek sebagai pemain di lapangan.

Sekolah sepakbola pada umumnya diikuti oleh pemain-pemain pemula yang usianya sekitar usia anak-anak hingga remaja. Oleh karena itu, dalam penggunaan multimedia untuk pembelajaran sepakbola sebaiknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan para pemain sepakbola pemula tersebut.

II. METODE

Dalam setiap penelitian diperlukan suatu metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitiannya. Hal ini berarti metode penelitian mempunyai kedudukan yang penting dalam pelaksanaan pengumpulan dan analisis data.

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya (*Research and Development*)

adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407).

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran sepakbola melalui permainan bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Tahapan tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan model pembelajaran melalui multi media audio visual pada permainan sepakbola di SMP Negeri 2 Sumbergempol sebagai berikut :

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.



2. Mengembangkan bentuk produk awal berupa peraturan dan cara bermain sepakbola.
3. Evaluasi para ahli multimedia dengan menggunakan ahli pendidikan jasmani dan ahli pembelajaran multimedia, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuisioner dan konsultasi serta evaluasi.
4. Revisi produk berdasarkan dari hasil evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil, revisi digunakan untuk perbaikan produk awal dan sebagai acuan untuk produk selanjutnya.
5. Uji coba dilapangan yaitu tempat di SMP Negeri 2 Sumbergempol.
6. Revisi produk akhir berdasarkan uji coba lapangan

Hasil akhir dari model pembelajaran multimedia permainan sepakbola di SMP Negeri 2 Sumbergempol menghasilkan

melalui revisi uji lapangan. **HASIL DAN KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan produk multimedia pembelajaran pada permainan sepakbola, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Proses dari pengembangan multimedia pembelajaran pada permainan sepakbola telah melalui beberapa tahap. Dimana tahap pendahuluan yaitu menentukan mengidentifikasi kebutuhan, lalu menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam produk multimedia pembelajaran. Tahap yang kedua yaitu, mengembangkan desain pembelajaran mengembangkan materi, mengembangkan pembelajaran, kemudian menyusun evaluasi. Selanjutnya tahap produksi yaitu, membuat mengumpulkan bahan-bahan yang akan dimasukkan ke dalam multimedia pembelajaran. Di dalam proses pengembangan multimedia pembelajaran meliputi



pembelajaran sejarah sepakbola, pengenalan sepakbola, dan keterampilan dasar sepakbola. Tahap yang terakhir yaitu, evaluasi atau proses validasi oleh ahli materi, ahli media dan siswa. Kemudian menghasilkan produk akhir berupa multimedia pembelajaran permainan sepakbola pada siswa SMPN 2 Sumbergempol menggunakan multimedia *Macromedia Flash*.

2. Tahap yang yaitu evaluasi atau proses validasi oleh ahli materi, ahli media dan kuisisioner siswa. Kemudian pada akhirnya menghasilkan produk akhir berupa multimedia pembelajaran permainan sepakbola pada siswa SMPN 2 Sumbergempol. Hasil dari penilaian ahli materi mengenai kualitas materi pembelajaran multimedia pembelajaran permainan sepakbola ini termasuk dalam

kriteria “sangat baik“ dengan rerata skor 4,27, menurut ahli media mengenai aspek isi ini termasuk dalam kriteria “sangat baik”, dengan rerata skor 4,27. Hasil dari penilaian ahli media pada aspek tampilan 4,33 dan termasuk dalam kriteria “sangat baik” , pada aspek program rerata skornya 4.00 dan termasuk dalam kriteria “baik”, Penilaian dari siswa secara keseluruhan terhadap aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran yaitu dengan rerata skor 4.11. termasuk dalam kriteria “baik”.

3. Dari hasil kuisisioner kelompok besar siswa dapat dikatakan sangat baik dimana frekuensi 13 prestasi sangat baik yaitu 86,67 dan frekuensi 2 presentasi baik yaitu 13,33 dan hasil dari komentar



siswa bahwa pembelajaran menggunakan multimedia *Macromedia Flash* pada materi pembelajaran permainan sepakbola sangat menyenangkan dan mudah dipahami.

Chandra Gamayati. (2009). *Pengembangan Multimedia Melalui Cd Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pendidikan Kesehatan Sekolah Untuk Mahasiswa PJKR (Materi Pola Hidup Sehat dan Dampak Pola Hidup Tidak Sehat)*. Yogyakarta : FIK UNY

DAFTAR PUSTAKA

Agus S. Suryobroto. (2001). *Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*.

Yogyakarta : UNY

Ardiansyah Nurdin (2013). *Multimedia Flash Profesional 8 Untuk Pemula*.

Aqip Zainal. (2013). *Model – model, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yratama Widya.

Azhar Arsyad. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raya Grafika Persada

Basnendar Akbar.(2011). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Lemparan Pantul Mata Kuliah Permainan Bola Basket Bagi Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY*. Yogyakarta : FIK UNY

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media

Eko Yanuarto. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Peraturan Permainan Futsal berbasis Macromedia Flash*. Skripsi. Yogyakarta : FIK UNY

Fitri Hermawan. (2010). *Kemampuan Dasar Bermain Sepakbola Siswa kelas 2 SMP Negeri 2 Pandak*.

Hadi S. & Ariesto. 2003. *Multimedia interakstif dengan Flash*. Jakarta : Graha Ilmu.

Hendri Firzani. (2010). *Segalanya Tentang Sepakbola*. Jakarta : Erlangga

Http : id.m.wikipedia.org/wiki/adobe
Flash (diakses pada 12
November 2016)