APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SEPAK BOLA BERBASIS ANDROID

Rais Firlando¹, Aren Frima², Lukman Sunardi³

¹ Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi STKIP PGRI Lubuklinggau

² Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar STKIP PGRI Lubuklinggau

³ Program Studi Informatika Universitas Bina Insan Lubuklinggau

e-mail: ¹raisfirlando@stkipgri-lubuklinggau.ac.id, ²frimasoemantri@gmail.com,

³lukmansunardi@univbinainsan.ac.id

Abstrak

Dalam dunia pendidikan dan pengajaran, untuk menarik minat dan menambah pengetahuan serta pemahaman siswanya, tentunya harus memiliki inovasi dan kreatifitas untuk meningkatkan prestasi belajar siswanya terutama dalam pembelajaran teknik dasar sepak bola. Untuk menjawab tantangan tersebut, peneliti akan membuat suatu model media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran teknik dasar sepak bola di SMP Ar Risalah Lubuklinggau. Pemilihan media pembelajaran berbasis android ini dikarenakan siswa dan guru sudah familiar dengan penggunaan mobile gadget berbasis android. Dalam perancangannya, peneliti melakukan pendekatan metode pengembangan sistem prototype. Tahapan perancangan awal dimulai dengan analisis kebutuhan data, kemudian dilanjutkan dengan membangun desain prototype sistem dengan menggunakan Unified Modelling Language (UML). Untuk perancangan prototype sistem menggunakan bahasa pemrograman Java dengan IDE Android Studio. Hasil akhir dari sistem ini adalah purwarupa (Prototype) aplikasi media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android.

Kata kunci : Pembelajaran Sepak Bola; Aplikasi; Android

Abstract

In the world of education and teaching, to attract interest and increase the knowledge and understanding of students, of course, one must have innovation and creativity to improve student learning achievement, especially in learning basic soccer techniques. To answer this challenge, the researcher will create an Android-based learning media model for learning basic soccer techniques at SMP Ar Risalah Lubuklinggau. The choice of learning media based on android is because students and teachers are familiar with the use of android-based mobile gadgets. In the design, researchers approached the prototype system development method. The initial design stages began with an analysis of data requirements, then continued with building a system prototype design using Unified Modeling Language (UML). To design a system prototype using the Java programming language with IDE Android Studio. The end of this system is a prototype application of learning media for basic techniques of football based on Android.

Keywords : Football Learning; Application; Android

I PENDAHULUAN

Sepakbola adalah salah satu cabang olahraga yang paling banyak digemari dan menarik perhatian masyarakat saat ini tak terkecuali di kota Lubuklinggau khususnya. Banyaknya informasi tentang sepakbola yang disajikan oleh berbagai media adalah salah satu indikasi paling nyata dari pernyataan bahwa sepakbola adalah olahraga paling hits atau populer di kalangan masyarakat baik orang dewasa, remaja bahkan anak-anak sekalipun. Rekaman dan ulasan jalannya pertandingan dilapangan, profil pemain dan pelatih hingga stadion tempat berlangsungnya pertandingan merupakan cerita menarik yang dibahas pada media elektronik maupun media cetak. Di Indonesia minat anak terhadap permainan sepakbola juga sangat tinggi. Khususnya di Kota Lubuklinggau sangat banyak pembinaan sepakbola yang dilakukan oleh pihak lembaga maupun swasta. Pembinaan siswa usia dini ini tentu sangat bagus untuk perkembangan sepakbola di Indonesia. Karena dengan adanya pembinaan ini dapat mempersiapkan pemain dari usia dini. Tetapi pemahaman anak tentang materi teknik dasar dalam bermain sepakbola masih sangat kurang. Anak hanya mengandalkan jam pelajaran olahraga disekolah untuk menambah keterampilannya. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi membuat siswa tergantung pada guru yang ada di sekolah. Minimnya sumber pembelajaran atau media pembelajaran menyulitkan siswa dalam mengembangkan bakat mereka secara mandiri.

Pengembangan aplikasi berbasis android telah banyak dikembangkan sebagai media pembelajaran, antara lain: pengembangan aplikasi berbasis android untuk materi penjas-pedia di SMPN 1 Bangkalan [1], pembuatan aplikasi media pembelajaran pendidikan jasmani dan

olahraga berbasis android di SMAN 5 Palopo [2], dan aplikasi media pembelajaran olahraga bola basket menggunakan adobe flash [3].

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini mengenai bagaimana mengembangkan aplikasi media pembelajaran teknik dasar olahraga sepakbola berbasis android untuk meningkatkan hasil pengetahuan siswa, membangkitkan minat dan keinginan siswa tentang sepakbola.

II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teknik Dasar Sepakbola

Kemampuan dasar keterampilan sepakbola meliputi: a). Menendang bola (*kicking/passing*), b). Menghentikan bola (*stopping*), c). Menggiring bola (*dribbling*), d). Menyundul bola (*heading*), e). Merampas bola (*tackling*), f). Lemparan ke dalam (*throw-in*), g). Menjaga gawang (*goal keeping*) [4]. Tujuh kemampuan dasar keterampilan sepakbola dapat dijelaskan sebagai berikut:

1 Menendang

Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik, akan dapat bermain secara efisien. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the goal*), dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*). Dilihat dari perkenaan bagian kaki ke bola, menendang dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu menendang dengan kaki bagian dalam (*inside*), kaki bagian luar (*outside*), punggung kaki (*instep*) dan punggung kaki bagian dalam (*inside of the instep*) [4].

2 Menghentikan Bola

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuannya menghentikan bola untuk mengontrol bola

[4]. Dilihat dari perkenaan bagian badan yang pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki, paha, dan dada. Bagian kaki yang biasa digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki, dan telapak kaki.

3 Menyundul Bola

Menyundul bola adalah meneruskan bola dengan mempergunakan dahi yaitu daerah kepala di atas kening di bawah rambut [5]. Dengan kata lain menyundul adalah memainkan bola dengan kepala.

4 Menggiring Bola

Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan [4]. Pemain dapat terkenal oleh karena memiliki kemampuan menggiring bola yang baik.

5 Merampas/ merebut Bola

Merampas bola adalah salah satu upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan [4].

6 Lemparan ke Dalam (*throw in*)

Lemparan ke dalam merupakan satu-satunya teknik dalam permainan sepakbola yang dimainkan dengan lengan dari luar lapangan permainan [4].

7 Gerak tipu dengan bola (*feinting*)

Gerak tipu dilakukan oleh seorang yang menguasai bola dengan tujuan untuk melewati lawan, sehingga mampu melakukan operan bola ke teman dengan baik ataupun mencetak gol ke gawang lawan. Perlu diperhatikan bahwa di dalam melakukan gerak tipu, gerakan permulaan bertujuan untuk mengganggu atau menghilangkan keseimbangan lawan, tidak boleh dilakukan dengan sepenuhnya sehingga kehilangan keseimbangan badan sendiri [5].

8 Menjaga Gawang

Menjaga gawang merupakan pertahanan yang paling akhir dalam permainan sepakbola [4]. Teknik menjaga gawang meliputi: menangkap bola, melempar bola, menendang bola. Menangkap bola dapat dibedakan berdasarkan arah datangnya bola, ada yang datangnya bola masih dalam jangkauan penjaga gawang (tidak meloncat) dan ada yang diluar jangkauan penjaga gawang (harus dengan meloncat). Melempar bola dapat dibedakan berdasarkan jauh dekatnya sasaran.

2.2 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latinyaitu media yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar” [6]. Sedang AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi [7]. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sehingga dapat diartikan sebagai alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

2.3 Android

Android merupakan subset perangkat lunak untuk perangkat mobile yang meliputi sistem operasi, middleware dan aplikasi inti yang di-*release* oleh Google [8]. Sedangkan Android SDK (*Software Development Kit*) menyediakan Tools dan API yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada platform Android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.

III METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem dengan metode Prototype. Prototype adalah model atau simulasi dari semua aspek produk sesungguhnya yang dikembangkan yang dimana model tersebut harus representatif dari produk akhirnya.

1. Komunikasi

Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang dibuat.

Dalam tahapan ini, peneliti menganalisis kebutuhan yang digunakan untuk terwujudnya pengembangan aplikasi media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android. Analisis yang didapat antara lain: 1) Dapat menampilkan teori dasar, 2) Dapat menampilkan praktek berupa gambar, 3) Dapat menampilkan tes soal teknik dasar.

2. Desain Sistem

Pada tahap ini peneliti membuat desain dari sistem yang dibuat berupa struktur data, arsitektur perangkat lunak menggunakan diagram bantu *Use Case Diagram*, dan representasi antarmuka yang diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Gambar 1 menampilkan use case dari sistem yang dibangun.

Gambar 1. Use Case Diagram

3. Pembuatan Kode Program

Pada proses ini, peneliti melakukan kegiatan pembuatan kode program (*coding*). Hasil dari tahap ini adalah aplikasi media pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android.

4. Pengujian

Metode pengujian software adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan Perangkat lunak dapat diuji.

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android ini menyajikan media pembelajaran yang dapat diakses melalui gawai android. Berikut tampilan dari aplikasi pembelajaran ini.

1. Halaman Utama

Halaman utama menampilkan menu-menu yang ada di aplikasi meliputi teknik-teknik dasar dalam sepakbola. Gambar 2 menampilkan halaman utama aplikasi.

Gambar 2. Tampilan Halaman Utama

2. Halaman Dribbling

Halaman *dribbling* menampilkan gambar-gambar teknik mendribbling bola. Gambar 3 menampilkan Halaman dribbling.

Gambar 3. Tampilan Halaman Dribbling

3. Halaman Keterangan Dribbling

Halaman Keterangan dribbling menampilkan informasi tentang teknik-teknik mendribbling bola. Gambar 4 menampilkan Halaman keterangan dribbling.

Gambar 4. Tampilan Halaman Keterangan Dribbling

4. Halaman Shooting

Halaman Shooting menampilkan gambar-gambar teknik melakukan shooting bola. Gambar 5 menampilkan Halaman shooting bola.

Gambar 5. Halaman Shooting

5. Halaman Keterangan Shooting

Halaman Keterangan shooting menampilkan informasi tentang teknik-teknik shooting bola. Gambar 6 menampilkan Halaman keterangan shooting.

Gambar 6. Halaman Keterangan Shooting

6. Halaman *Passing*

Halaman *passing* menampilkan gambar-gambar teknik melakukan *passing* bola. Gambar 7 menampilkan Halaman *passing* bola.

Gambar 7. Tampilan Halaman Passing Bola

7. Halaman Keterangan *Passing*

Halaman Keterangan *passing* menampilkan informasi tentang teknik-teknik *passing* bola. Gambar 8 menampilkan Halaman keterangan *passing*.

Gambar 8. Halaman Keterangan Passing

8. Halaman Keterangan Menghentikan Bola

Halaman Keterangan menghentikan bola menampilkan informasi tentang teknik-teknik menghentikan bola. Gambar 9 menampilkan Halaman keterangan menghentikan bola.

Gambar 9. Halaman Keterangan Menghentikan Bola

V KESIMPULAN

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teknik dasar sepakbola dapat diterapkan dengan baik berbasis android. System dapat diakses melalui perangkat yang menggunakan sistem operasi android mana saja dan kapan saja sehingga pengguna dapat mengakses media pembelajaran tersebut secara portable.

VI SARAN

Kepada semua pihak yang berniat untuk mengadakan penelitian dengan tema serupa, disarankan untuk memberikan tambahan antara lain: media gambar yang lebih interaktif dengan menggunakan multicolor image.

VII DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Marvin, "Pengembangan Aplikasi PENJAS- PEDIA Pada Smartphone Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Kelas VII di SMP N 1 Bangkalan," vol. 1, no. November, pp. 28–33, 2018.
- [2] J. Jusrianto, A. Zahir, and A. Muthmainnah, "Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Berbasis Android pada SMA Negeri 5 Palopo," vol. 2014, pp. 73–83, 2019.
- [3] Khairunnisa, "Aplikasi Media Pembelajaran Olahraga Bola Basket Menggunakan Adobe Flash," *Query J. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 78–85, 2019.
- [4] Sucipto and Dkk, *Sepakbola*. Jakarta: Depdikbud Dikti, 2000.
- [5] Sukatamsi, *Teknik Dasar Bermain Sepakbola*. Solo: Tiga Serangkai, 2001.
- [6] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, 16th ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- [7] Usman, *Media Pembelajaran*, 1st ed. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- [8] S. N, *Android Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Penerbit Informatika, 2011.