



Pengembangan Media Pembelajaran Sepakbola Siswa Sekolah Dasar Berbasis *Short Book Learning*

Paulus Regen¹, Muhammad Suhairi², Nevi Hardika³

^{1,2,3}IKIP PGRI Pontianak, Indonesia

E-mail: paulusregen89@gmail.com, suhairims27@gmail.com, nevihardika@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-04 Keywords: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Sepakbola;</i> <i>Short Book Learning.</i>	This study aims to develop a soccer learning media for elementary school students based on <i>Short Book Learning</i> . The research method used is R&D Research with the ADDIE model. This development model consists of five stages: <i>Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation</i> . The research took place at Sekolah Dasar Negeri (Elementary School) Number 26 Mondri, Sekolah Dasar Negeri Number 23 Sungai Agung, and Sekolah Dasar Negeri Number 34 Sengiang Gurung, in Mondri Village, Sekadau Hulu District, Sekadau Regency, West Kalimantan Province. The data analysis technique used is qualitative descriptive analysis. Based on the research results from material experts, media experts, learning experts, and student response questionnaires, the <i>Short Book Learning</i> -based learning media is very effective to use. Based on pretest and posttest results, there is an increase in student learning outcomes. This proves that the <i>Short Book Learning</i> -based learning media is effective in improving student learning outcomes.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-04 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Sepakbola;</i> <i>Short Book Learning.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sepakbola siswa sekolah dasar berbasis <i>Short Book Learning</i> . Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian R & D dengan model ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yaitu tahap <i>Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation</i> . Tempat penelitian berada di Sekolah Dasar Negeri Nomor 26 Mondri, Sekolah Dasar Negeri Nomor 23 Sungai Agung, dan Sekolah Dasar Negeri Nomor 34 Sengiang Gurung, Desa Mondri, Kecamatan Sekadau Hulu, Kabupaten Sekadau, Provinsi Kalimantan Barat. Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dari validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan angket respon siswa media pembelajaran berbasis <i>Short Book Learning</i> sangat efektif digunakan. Berdasarkan pretest dan posttest terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis <i>Short Book Learning</i> efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat atau sebagai upaya membantu peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap dan pola tingkah laku yang berguna bagi hidup (Selian, 2019). Pendidikan bukanlah menghilangkan harkat dan martabat sebagai manusia, melainkan menumbuhkan dan mempertinggi mutu dan hakekat serta martabat manusia. Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa "Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya" (Tarigan, 2001). Sistem

Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat".

Pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran wajib yang dilaksanakan di sekolah dasar. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk dapat mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan juga kesehatan terpilih yang

direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Lutan, 1988) dalam penjabaran (Effendi, Qosim, Suhairi, & Barat, 2023).

Sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, salah satunya penjaga gawang (Academy, 2022). Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengan di daerah tendangan hukumnya sendiri, dan dalam perkembangannya permainan ini dimainkan di lapangan (Suganda, 2019). Menurut (Al-Asadi, 2016) permainan sepakbola merupakan olahraga permainan beregu yang menuntut kerja sama tim. Jadi, keberhasilan satu tim tidak hanya ditentukan oleh satu pemain saja, akan tetapi tergantung dari kerja sama pemain dalam satu kesebelasan. Kurikulum adalah sesuatu yang direncanakan sebagai panduan untuk mencapai tujuan pendidikan (Yurike, Suhairi, & Roni, 2022). Pada pengembangannya yang direncanakan adalah ide, aspirasi manusia atau warganegara yang akan terbentuk. Yang bisa direalisasikan disebut dengan kurikulum nyata, sementara itu, yang tidak bisa direalisasikan, sebenarnya adalah sesuatu yang masih menjadi ide.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 yang menegaskan bahwa pendidik harus memiliki kompetensi dalam teknologi informasi dan komunikasi. Kompetensi ini diperlukan untuk pengembangan pribadi dan juga mendukung proses belajar-mengajar (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2007). Menurut Setiowati dalam (Karsam, Rahmat, & Suhairi, 2023) guru harus layak mengembangkan model mereka sendiri dan media pembelajaran yang menarik, ekonomis dan efektif dan mudah dibuat. Selain itu karakteristik pembelajaran abad 21 menuntut proses pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket dan guru sebagai satu-satunya sumber utama menjadi sulit untuk terjadi, pembelajaran mutakhir mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan. Siswa yang kini lebih dikenal dengan Generasi Z juga memiliki karakteristik pembelajaran abad 21 (Pujiriyanto, 2019).

Studi pendahuluan yang dilakukan di Desa Mondri, Kecamatan Sekadau Hulu, Kabupaten Sekadau terdapat tiga sekolah dasar yang pada tahun ajaran 2023/2024 sudah menggunakan kurikulum Merdeka, namun pada pelaksanaannya sekolah menghadapi berbagai kendala khususnya pembelajaran olahraga. Sekolah Dasar

Negeri Nomor 26 Mondri belum ada guru olahraga namun sudah memiliki lapangan yang cukup luas sebagai prasarana penunjang proses pembelajaran, sedangkan di Sekolah Dasar Negeri Nomor 23 Sungai Agung tidak memiliki lapangan hanya ada halaman kecil di depan sekolah yang telah dilakukan penataan halaman dan Sekolah Dasar Negeri Nomor 34 Sengiang Gurung sudah memiliki guru olahraga namun tidak ada lapangan. Dari observasi yang dilakukan menunjukkan pembelajaran permainan sepakbola merupakan materi yang sangat disenangi para siswa di tiga sekolah tersebut dan wawancara dengan guru bidang studi maupun guru yang mengajar pelajaran PJOK menyatakan bahwa tingkat antusias siswa sangat tinggi pada pembelajaran sepakbola. Tiga sekolah dasar yang ada di Desa Mondri pada penyampaian materi para guru mengalami kendala di media pembelajaran, dimana media yang digunakan masih hanya menggunakan buku LKS dan buku konvensional lainnya hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang interaktif dan hanya berpusat kepada guru selain itu murid juga mengalami kesulitan dalam belajar mandiri di rumah karena buku hanya boleh digunakan di sekolah saat jam pelajaran saja. Pada studi pendahuluan juga menunjukkan bahwa siswa kelas lima di tiga sekolah dasar yang terdapat di Desa Mondri sudah 75% dari siswa memiliki android maka pemilihan android sebagai sarana pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar) (Supriatna & Suhairi, 2021). Pujiriyanto dalam (Ambarsari, 2018) menjelaskan bahwa media memiliki hubungan yang erat dengan alat peraga atau alat bantu mengajar. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan suatu pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Portanata et al., 2017).

Media pembelajaran sepakbola berbasis *short book learning* terdiri dari *text*, animasi, gambar, dan evaluasi untuk siswa sekolah dasar di buat agar dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Kebaharuan penelitian dari hasil penelusuran yang dilakukan baik di lingkungan sekolah maupun melalui penelusuran hasil penelitian diuraikan perbandingan media permainan sepakbola lama dan yang baru sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan media pembelajaran sepakbola lama dan yang baru

Lama	Baru
pembelajaran berpusat pada guru.	pembelajaran berpusat pada murid.
Tingkat interaktivitas rendah.	Tingkat interaktivitas yang lebih tinggi.
Siswa belajar secara terbatas (hanya dalam pertemuan)	Siswa dapat belajar mandiri (tidak terbatas dalam pertemuan)
Konten sesuai dengan buku yang sudah ada.	Dapat diperbarui secara teratur dengan konten baru dan informasi terkini.
Akses terbatas penggunaan harus online.	Dapat di akses secara <i>online</i> atau <i>offline</i> .
Teks materinya Panjang	Teks materi pendek, terdapat, gambar, symbol, dan animasi
Buku teks pembelajaran masih dalam bentuk LKS.	Buku teks pembelajaran dalam bentuk e-learning.
Evaluasi penilaian siswa memerlukan waktu	Evaluasi penilaian siswa lebih cepat

Adapun kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan latar belakang diatas adalah proses pembelajaran memerlukan media yang tepat sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21 dan karakteristik peserta didik abad 21. Pemilihan aplikasi *Short Book Learning* dirasa tepat karena Sebagian besar peserta didik sudah memiliki android dan android sudah menjadi bagian gaya hidup keseharian peserta didik sehingga mudah untuk menjalankannya.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Responden penelitian melibatkan dosen, guru, dan siswa di beberapa institusi pendidikan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket dengan menggunakan skala Likert. Instrumen yang digunakan untuk validasi melibatkan ahli materi, media, dan pembelajaran, dengan tujuan menilai kualitas dari media pembelajaran berbasis *Short Book Learning*. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menguji validitas media pembelajaran. Validitas ditentukan berdasarkan kriteria tertentu, dengan presentase hasil menentukan tingkat kevalidan, mulai dari "Sangat Valid" hingga "Sangat Tidak Valid."

Tabel 2. Kriteria Tingkat Validasi

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1.	81 % - 100 %	Sangat Valid (digunakan tanpa direvisi)
2.	61 % - 80 %	Valid (digunakan dengan revisi kecil)

3.	41 % - 60 %	Kurang digunakan karena (tidak perlu revisi)
4.	21 % - 40 %	Tidak Valid (tidak digunakan)
5.	0 % - 20 %	Sangat Tidak Valid (Tidak digunakan)

Sumber: (Fitri, A. Z., & Haryanti, 2020)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *Short Book Learning* terdiri dari lima tahapan yaitu *Analisis, Design, Development, Implemantation, dan Evaluation*, seperti yang terlihat pada gambar berikut:

1. Tahap Analysis

Langkah pertama adalah tahap penilaian dan analisis, yang terdiri dari dua bagian: penilaian kebutuhan dan analisis awal-akhir. Penilaian kebutuhan melibatkan wawancara, angket, dan observasi. Peneliti melakukan wawancara awal dengan guru untuk dapat mengidentifikasi perbedaan antara situasi saat ini dan harapan mereka. Tahap analisis awal-akhir (*Front-End Analysis*) memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

a) Analisis Peserta Didik (*Audience Analysis*)

Analisis karakteristik peserta didik mencakup evaluasi terhadap tahap perkembangan dan kemampuan kognitif, yang dipengaruhi oleh pengalaman individu, latar belakang lingkungan, antusias, bakat, kemampuan awal, pencapaian belajar sebelumnya, serta perbedaan dalam kepribadian dan perilaku. Hasil analisis ini akan menjadi landasan dalam proses perancangan.

b) Analisis tujuan

Analisis tujuan bertujuan untuk menegaskan kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran harus sejalan dengan tujuan pembelajaran serta pencapaian yang diharapkan oleh peserta didik.

c) Analisis Teknologi (*Technology Analysis*)

Analisis teknologi dilakukan dengan meninjau segala aspek yang diperlukan agar produk yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini langkah yang dilakukan adalah melihat kelengkapan sarana dan prasarana yang dibutuhkan agar media pembelajaran tersebut dapat digunakan.

Dalam penggunaannya, *Short Book Learning* ini dapat digunakan dengan *smartphone* berbasis android, dan dapat diakses jaringan.

d) Analisis Materi

Analisis ini mengacu pada kurikulum yang diterapkan di Sekolah Dasar Negeri Nomor 26 Mondri, Sekolah Dasar Negeri Nomor 23 Sungai Agung, dan Sekolah Dasar Negeri Nomor 34 Sengiang Gurung yang menggunakan Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, materi yang akandisusun dalam media pembelajaran sejalan dengan kompetensi yang dikuasai oleh peserta didik, khusus pembelajaran sepakbola.

2. Tahap *Design*

Dalam perencanaan penelitian ini, dilakukan pembuatan desain yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Short Book Learning* untuk pembelajaran sepakbola. Tahapan desain mencakup penetapan Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran, penyusunan tes atau alat evaluasi dalam bentuk kuis, merancang produk awal beserta struktur materi, pengumpulan bahan materi, dan penyusunan instrumen penilaian. Rencana desain untuk pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

a) Pembentukan tim

Pembuatan media pembelajaran berbasis *Short Book Learning* ini membutuhkan sebuah tim kerja yang memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing dalam pengembangan produk, agar dapat menghasilkan produk yang berkualitas dan juga bermanfaat.

b) Jadwal penelitian

Rencana jadwal disusun untuk memastikan pengaturan waktu yang tepat dan efisien. Pengembang perlu membuat jadwal yang terperinci untuk memonitor kemajuan secara jelas, karena penelitian desain dan pengembangan memerlukan pencapaian kualitas yang optimal.

c) Spesifikasi media

Spesifikasi media meliputi penjelasan elemen-elemen seperti tema, gaya penulisan, tata bahasa, teks

standar, animasi, dan tampilan. (a) Materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran *Short Book Learning* berbasis android pembelajaran sepakbola; (b) Konten yang dibuat akan disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP); (c) Konten yang akan disertakan dalam pengembangan *Short Book Learning* mencakup teks, gambar, video, animasi, dan kuis; (d) Produk yang dihasilkan akan mencakup kompetensi inti, kompetensi dasar, materi, video, evaluasi, referensi dan profil.

d) Struktur materi

Struktur materi disusun sesuai dengan prinsip pembelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran dalam kurikulum yang berlaku. Tujuan pembelajaran berasal dari Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).

e) Pembuatan *storyboard*

storyboard merupakan representasi grafis yang memuat simbol-simbol untuk menunjukkan aliran kegiatan dan data dalam suatu proses eksekusi program. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran berbasis *Short Book Learning*, pembuatan *storyboard* bertujuan sebagai panduan utama bagi pengembang. *storyboard* memberikan gambaran tentang bagian-bagian yang akan ada dalam produk *Short Book Learning* yang sedang dikembangkan.



Gambar 1. Storyboard Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Short Book Learning*.

f) Evaluasi

Evaluasi pada tahap desain ini dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik desain yang telah ada. Proses evaluasi ini melibatkan diskusi dengan dosen pembimbing dan rekan sejawat untuk mendapatkan masukan dan saran yang berguna.

3. Tahap Development

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk dalam bentuk media pembelajaran berbasis *Short Book Learning* yang digunakan dalam pembelajaran sepakbola pada pelajaran pendidikan jasmani kelas lima Sekolah Dasar Negeri Nomor 26 Mondri, Sekolah Dasar Negeri Nomor 23 Sungai Agung, dan Sekolah Dasar Negeri Nomor 34 Sengiang Gurung Berbasis ini mencakup berbagai fitur seperti teks, gambar, video dan animasi. Selain itu, media pembelajaran berbasis *Short Book Learning* ini terbagi menjadi beberapa bagian, termasuk tampilan awal, menu, Capaian Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran, materi, video, Evaluasi, Referensi dan profil. Penggunaan *Short Book Learning* ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang pembelajaran sepakbola.

4. Tahap Implementation

Implementasi adalah tahap penting dalam menerapkan inovasi media pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap ini, produk diuji coba untuk mengumpulkan data tentang kualitasnya. Selanjutnya, media pembelajaran berbasis *Short Book Learning* yang telah divalidasi oleh ahli diujicobakan terlebih dahulu kepada guru dan siswa kelas lima Sekolah Dasar Negeri Nomor 26 Mondri untuk mendapatkan tanggapan dan penilaian melalui angket. Tanggapan dan penilaian dari guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *Short Book Learning* tersebut layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran atau tidak. Setelah produk dinilai oleh guru dan siswa dianggap dapat digunakan sebagai media pembelajaran, *Short Book Learning* diujicobakan kepada siswa kelas lima di Sekolah Dasar Negeri Nomor 26 Mondri, Sekolah Dasar Negeri Nomor 23 Sungai Agung, dan Sekolah Dasar Negeri Nomor 34 Sengiang Gurung.

Validasi ahli dilakukan dalam tiga tahap, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Uji ahli media bertujuan untuk menetapkan standar minimal dalam penyusunan media pembelajaran, serta mengevaluasi daya tarik dan efektivitas *Short Book Learning* dalam pembelajaran sepakbola. Sedangkan uji ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kecocokan produk dengan kurikulum dan kelengkapan materi pendidikan jasmani, melibatkan ahli dari bidang pendidikan jasmani dari IKIP PGRI Pontianak, dan untuk ahli pembelajaran untuk menguji kesesuaian materi dengan pembelajaran sepakbola di sekolah dasar dengan melibatkan guru penjas di Kecamatan Sekadau Hulu.

5. Tahap Evaluation

Ini adalah tahap terakhir dalam pengembangan produk. *Short Book Learning* yang telah diuji secara luas akan dinilai untuk mengukur keefektifan penggunaannya. Evaluasi ini akan menggunakan instrumen pengukuran yang dirancang untuk menguji efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis *Short Book Learning*.

Tampilan media pembelajaran berbasis *Short Book Learning* yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sepakbola siswa sekolah dasar dapat dilihat sebagai berikut:

1. Tampilan Awal

Tampilan awal berisi Menu media pembelajaran berbasis *Short Book Learning*. Menu ini berfungsi untuk memberikan informasi kepada pengguna untuk mulai menjalankan pembelajaran. Berikut ini adalah tampilan dari menu awal.



Gambar 2. Tampilan Bagian Awal

2. Menu Utama

Menu utama berisikan tampilan pilihan menu-menu yang bisa dijalankan. Berikut tampilan menu utama.



Gambar 3. Tampilan Menu Utama

3. CP/ATP

Bagian ini berisi Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran dari materi permainan sepak bola siswa sekolah dasar. Berikut ini adalah tampilan menu CP/ATP.



Gambar 4. Tampilan menu CP/ATP

4. Materi

Bagian materi berisikan apa saja dipelajari pada permainan sepakbola. Bagian Materi terdiri dari Pengertian Permainan Sepakbola, Sejarah Sepakbola, Peraturan Sepakbola, Teknik Dasar Permainan Sepakbola dan Model Latihan Sepakbola. Berikut ini adalah tampilan menu materi.



Gambar 5. Tampilan Menu Materi

5. Vidio

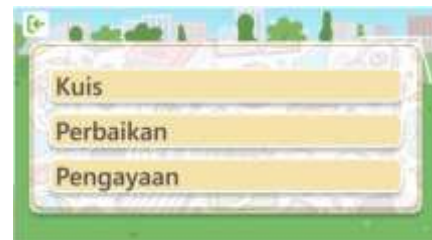
Bagian vidio berisikan model-model Latihan dalam permainan sepakbola. Berikut ini adalah tampilan menu vidio.



Gambar 6. Tampilan Menu Vidio

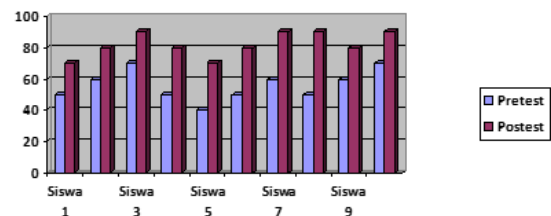
6. Evaluasi

Bagian evaluasi berisikan menu untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan kita setelah melakukan pembelajaran. Bagian evaluasi terdiri dari Kuis, Pengayaan, dan Remedial. Berikut ini adalah tampilan menu evaluasi.



Gambar 7. Tampilan Menu Evaluasi

Aplikasi media pembelajaran materi sepak bola short book learnig juga dilengkapi profil pengembangan yang berisi identitas nama, dan biodata pengembang. Untuk melihat keefektifan alat peneliti melakukan uji aplikasi yang hasil penelitian (final produk) pada siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran sepakbola siswa sekolah dasar berbasis *Short Book Learning* dapat meningkatkan efektifitas pengetahuan belajar siswa yang dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 8. Gambar *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan diagram pada gambar 9, dapat dilihat bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Short Book Learning*. Hal ini dikarenakan materi yang disajikan melalui media pembelajaran sepakbola berbasis *Short Book*

Learning sangat menarik, materi mudah di mengerti oleh siswa, mudah digunakan dan terbukti efektif.

B. Pembahasan

Luaran dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu media pembelajaran PJOK materi sepak bola pada smartphone berbasis aplikasi yang mengacu pada kurikulum Merdeka untuk Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini dapat di unduh melalui smartphone secara online. Pada media terdapat beberapa fitur menu yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yaitu terdapat materi tek pembelajaran, video, gambar, CP/ATP, dan kuis interaktif.

Pembelajaran sepak bola merupakan materi paling digemari dan disenangi siswa Sekolah Dasar di Sekadau, khususnya di Sekolah Dasar 26 Mondri Kabupaten Sekadau, namun terdapat kekurangan pada pengetahuan, sehingga mempengaruhi rangkaian gerak yang dilakukan belum maksimal dikarenakan tingkat pemahaman dan persepsi gerak dasar belum dipahami dengan baik.

Penggunaan media dalam pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan kemenarikan dan menyenangkan bagi siswa dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman sebagai pemantik rasa keingintahuan siswa (Suhairi, Asmawi, Tangkudung, Hanif, & Dlis, 2020). Media pembelajaran yang terdapat video, gambar dan materi dalam satu perangkat memudahkan siswa dalam belajar (Suhairi, Effendi, & Rajidin, 2022). Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya oleh (Muhammad Fafi Niamil Aufa & Mochamad Ridwan, 2023) bahwa penggunaan media teknologi sebagai alat pembelajaran sangat layak digunakan sebagai sumber belajar dalam penyampaian materi dalam aspek pengetahuan. Pendapat lain dari hasil penelitian (Mahrawi et al., 2023) bahwa pemanfaatan media interaktif dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk menstimulasi atensi siswa. Pendapat yang sama penelitian yang dilakukan (Apriliyanto; et al., 2021) dalam penggunaan media pembelajaran sepak bola *short book learning* berbasis android pada siswa sekolah menengah pertama diperoleh rerata 94,4% dengan kriteria "Sangat Baik" efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media secara tidak langsung juga berdampak pada tahapan perkembangan gerak yang

berdampak pada tahap kognitif siswa sehingga dapat berdampak pada perkembangan pada tahap latihan berulang ulang dengan harapan dapat berkontribusi secara otomatisasi gerak (David L. Galahue, 2009). Dengan demikian, dapat disimpulkan dari beberapa hasil penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang interaktif selama proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran sepakbola siswa sekolah dasar berbasis *Short Book Learning* menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Mendapat respon baik dari ahli materi materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi yaitu 90% dikategorikan sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian hasil dari validasi ahli media diperoleh persentasi sebesar 87% dikategorikan sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran, dan hasil validasi dari ahli pembelajaran memperoleh nilai 90% dikategorikan sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran. Pada proses pengujian *Short Book Learning* menunjukkan beberapa kelebihan yaitu menarik, mudah digunakan, dan interaktivitas tinggi. Dari hasil *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil pengetahuan belajar siswa karena adanya media pembelajaran sepakbola siswa sekolah dasar dalam bentuk aplikasi berbasis *Short Book Learning*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, terdapat saran yang perlu diperhatikan bagi sekolah dan guru yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan karakteristik pembelajaran abad 21 untuk dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada materi sepak bola berbasis *short book learning* dalam bentuk aplikasi untuk di sekolah dasar menjadi penting untuk dipertimbangkan untuk pengetahuan siswa dilihat dari hasil penelitian. Dengan pengetahuan yang baik dapat melanjutkan siswa untuk melakukan keterampilan gerak yang baik.

Adapun rekomendasi dari penelitian ini memberikan dampak yang luas: (1) bagi guru, disarankan memanfaatkan media pembelajaran *short book learning* dalam pembelajaran teori terutama untuk aspek pengetahuan agar lebih menarik, dan selalu berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar; (2) Bagi sekolah, perlu menyediakan sarana prasarana pendukung proses pembelajaran di sekolah dan memastikan perangkat yang ada dirawat secara berkala dan digunakan/fungsikan dalam pembelajaran; (3) Bagi peneliti, peneliti selanjutnya dapat memperluas media pembelajaran untuk semua materi ajar di sekolah dasar untuk semua tingkatan kelas, fase. Serta mempertimbangkan penggunaan media dan pendekatan lain terutama untuk peserta didik tunarungu. Selain itu perbandingan efektivitas media *shot book learning* dengan media yang lain juga hal yang menarik untuk dieksploitasi lebih lanjut.

DAFTAR RUJUKAN

- Academy, J. S. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Passing Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola Dengan Metode Demonstrasi. *Journal Sport Academy*, 1(2), 65–75.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31571/j.sa.v1i2.16>
- Al-Asadi, M. (2016). *Soccer Players Skill Development with Multimedia Aid: Future Prospects*. 6(5), 107–110.
<https://doi.org/10.5923/j.edu.20160605.01>
- Apriliyanto, A., Muhammad, Royana, Fatkhu, I., Pratama, & Slamet, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sepakbola Berbasis Android Keywords: Android Multimedia Basic Techniques of Football. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(1), 34–44.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53869/j.pdm.v1i1.145>
- Benny A. Pribadi. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- David L. Galahue, J. C. O. (2009). *Understanding Motor Development, Exercise Science, and Sport* (16th Editi). New York: Mc Graw-Hill Co, Inc.
- Effendi, A. R., Qosim, A., Suhairi, M., & Barat, K. (2023). Development Of Basic Inner Foot Passing Technique. *Penjaskesrek*, 10(2), 443–451.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v10i2.2342>
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*.
- Karsam, K., Rahmat, A., & Suhairi, M. (2023). Development of Smart Beater and Pole Base Kasti Ball Game for Elementary School. *INSPIREE: Indonesian Sport Innovation Review*, 4(03), 129–147.
<https://doi.org/10.53905/inspiree.v4i03.120>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.*, (2007).
- Lutan, R. (1988). *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode* (D. Dikti, ed.). Jakarta.
- Mahrawi, M., Marianingsih, P., Artdhita, A. S. N. P., Pardede, P. I., Cahyani, A. R., & Chaerunisa, R. (2023). Pengembangan Bio-Meta: Buku Digital Terintegrasi Dengan Augmented Reality dan Virtual Reality. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(3), 317–329.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7627217>
- Muhammad Fafi Niamil Aufa, & Mochamad Ridwan. (2023). Pengaruh Penerapan E-Book Interaktif Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Siswa. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(2), 181–188.
<https://doi.org/10.46838/spr.v4i2.340>
- Pujiriyanto. (2019). Modul 2 - Peran Guru dalam Pembelajaran Abad 21. *Modul 2 PPG*, 168.
- Selian, N. (2019). the Management of Pre School Towards Accreditation Standards. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 197.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v11i2.150>
- Suganda, M. A. (2019). Hubungan Kelincahan Dengan Menggiring Bola Dalam Permainan Sepak Bola Mikkey. *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJPES)*, 7(1), 83–90.
<https://doi.org/10.35724/mjpes.v>

- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Bisnis, pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Alfabeta). Bandung.
- Suhairi, M., Asmawi, M., Tangkudung, J., Hanif, A. S., & Dlis, F. (2020). Development of SMASH skills training model on volleyball based on interactive multimedia. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(6), 53–66.
<https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I06.13405>
- Suhairi, M., Effendi, A. R., & Rajidin. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Multimedia. *Penjaskesrek*, 8(2), 25–33.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v9i2.1912>
- Supriatna, E., & Suhairi, M. (2021). Pengembangan Bola Soft untuk Mengembangkan Keterampilan Teknik Dasar dan Koordinasi Gerak Bolavoli di Sekolah Dasar. *MULTILATERAL: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 20(2), 83–101.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v20i2.10302>
- Tarigan, B. (2001). *Pendekatan Keterampilan Praktis dalam Pembelajaran Sepak Bola: konsep dan metode*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Yurike, P., Suhairi, M., & Roni, A. (2022). Survei Penerapan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA se-Kecamatan Tayan Hulu Kabupaten Sanggau. *JSA: Journal Sport Academy*, 1(2), 1–9.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31571/jsa.v1i2.17>
- Tarju, T., & Wahidi, R. (2017). Pengaruh Metode Latihan Terhadap Peningkatan Passing Dalam Permainan Sepak Bola. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 2(2), 66.
<https://doi.org/10.33222/juara.v2i2.35>