

**DESAIN APLIKASI MODEL LATIHAN SEPAKBOLA USIA 14-17 TAHUN
BERBASIS ANDROID BERDASARKAN BUKU KURIKULUM
PEMBINAAN SEPAKBOLA INDONESIA**

Skripsi

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Departemen Pendidikan Olahraga Sebagai
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

ADE SUPRAYOGI
NIM. 18086064

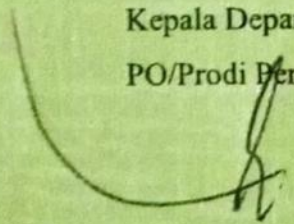
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Desain Aplikasi Model Latihan Sepakbola Usia 14-17 Tahun
Berbasis Android Berdasarkan Buku Kurikulum Pembinaan
Sepakbola Indonesia
Nama : Ade Suprayogi
NIM : 18086064
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Departemen : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

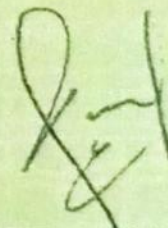
Padang, November 2022

Mengetahui:
Kepala Departemen
PO/Prodi Penjaskesrek



Drs. Zarwan, M.Kes.
NIP. 19611230 198803 1 003

Disetujui
Pembimbing



Dr. Emral, M.Pd.
NIP. 19581220 198602 1 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Ade Suprayogi
NIM : 18086064

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Departemen
Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang
dengan Judul

Desain Aplikasi Model Latihan Sepakbola Usia 14-17 Tahun Berbasis Android
Berdasarkan Buku Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia

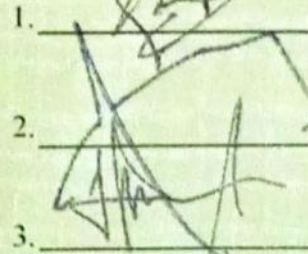
Padang, November 2022

Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Emral, M.Pd.
2. Anggota : Dr. Nurul Ihsan, S.Pd., M.Pd.
3. Anggota : Haripah Lawanis, S.Pd., M.Pd.

Tanda Tangan

1. _____
2. _____
3. _____



PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Karya Skripsi ini merupakan hasil karya asli penulis, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh penulis lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila Karya Skripsi ini terbukti merupakan duplikasi atau plagiasi dari hasil karya penulis lain dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan sanksi hukum yang berlaku.

Dengan Surat Pernyataan ini saya buat sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa ada paksaan maupun tekanan dari pihak manapun juga.

Padang, November 2022
Yang membuat pernyataan



Ade Suprayogi
NIM. 18086064

ABSTRAK

Ade Suprayogi, 2022: Desain Aplikasi Model Latihan Sepakbola Usia 14-17 Tahun Berbasis Android Berdasarkan Buku Kurikulum Pembinaan Sepak Bola Indonesia

Hasil observasi dan wawancara secara langsung di SSB BBC Batuang Taba menemukan bahwa sebagian kecil siswa tidak mengetahui buku Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia, dan sebagian besar siswa yang mengetahui buku tersebut dan malas membacanya karena siswa saat ini lebih suka dengan media berbasis elektronik yang dinilai lebih praktis dan menarik. Berdasarkan permasalahan tersebut desain aplikasi model latihan sepakbola usia 14-17 tahun berbasis android berdasarkan buku kurikulum menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan desain aplikasi model latihan sepakbola usia 14-17 tahun berbasis android berdasarkan buku Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia yang valid dan praktis.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) namun dibatasi sampai tahap *Development* (Pengembangan). Subjek penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, Pelatih dan siswa SSB BBC Batuang Taba. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket validitas dan angket praktikalitas.

Hasil uji validitas memperoleh rata-rata nilai momen *kappa* (k) sebesar 0,89 dengan kategori kevalidan sangat tinggi. Hasil uji praktikalitas pada pelatih memperoleh rata-rata nilai *moment kappa* (k) sebesar 0,95 dengan kategori kepraktisan sangat tinggi dan hasil uji praktikalitas pada siswa memperoleh rata-rata nilai *moment kappa* (k) sebesar 0,92 dengan kategori kepraktisan sangat tinggi.

Kata Kunci: Aplikasi, *Android*, Kurikulum, Sepakbola

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Desain Aplikasi Model Latihan Sepakbola Usia 14-17 Tahun Berbasis Android Berdasarkan Buku Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia”. Shalawat beserta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dan pucuk pimpinan bagi seluruh umat dunia yang ada di alam semesta ini.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis tidak lepas dari kerjasama dan bantuan semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, arahan dan masukan. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Alnedral, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan pelayanan yang optimal selama mengikuti perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zarwan, M.Kes. selaku kepala Departemen Pendidikan Olahraga FIK Universitas Negeri Padang.
3. Dr. Emral, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan sumbangan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing penulis serta memberikan motivasi dan ilmu dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Nurul Ihsan, M.Pd. selaku dosen penguji yang bersedia memberikan saran dan kritikan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Haripah Lawanis, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji yang bersedia memberikan saran dan kritikan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.

6. Bapak Dr. Aldo Naza Putra, M.Pd. selaku validator ahli materi.
7. Bapak Dr. Asep Sujana Wahyuri, S.Si., M.Pd. selaku validator ahli media.
8. Bapak Dika Senja Putra selaku Pelatih SSB BBC Batuang Taba yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Teristimewa kepada kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam bentuk moril dan materil yang sangat berarti bagi penulis.
10. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis, serta pihak-pihak lain yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk kesempurnaan skripsi ini, maka dengan kerendahan hati penulis mengharapkan masukan dan saran yang membangun dari semua pihak. Atas masukan dan saran yang diberikan penulis mengucapkan terimakasih.

Padang, November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR ISI..... | iv |
| DAFTAR GAMBAR | vi |
| DAFTAR TABEL..... | vii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | viii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 3 |
| C. Pembatasan Masalah | 4 |
| D. Rumusan Masalah | 4 |
| E. Tujuan Penelitian | 4 |
| F. Manfaat Penelitian | 4 |
| BAB II INJAUAN KEPUSTAKAAN..... | 6 |
| A. Kajian Teori | 6 |
| 1. Aplikasi Android | 6 |
| 2. Model Latihan | 7 |
| 3. Sepakbola | 12 |
| 4. Buku Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia..... | 16 |
| B. Kerangka Berfikir..... | 18 |
| C. Pertanyaan Penelitian..... | 20 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 21 |
| A. Jenis Penelitian..... | 21 |
| B. Subjek dan Objek Penelitian | 22 |
| 1. Subjek Penelitian..... | 22 |
| 2. Objek Penelitian | 22 |
| C. Prosedur Penelitian..... | 22 |
| 1. Tahap Analisis (Analyze)..... | 23 |
| 2. Tahap Desain (Design) | 25 |
| 3. Tahap Pengembangan (Development)..... | 26 |
| D. Sumber Data..... | 28 |
| E. Instrumen Penelitian..... | 28 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 29 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 33 |
| A. Hasil Penelitian | 33 |

| | |
|--|----|
| 1. Deskripsi Produk | 33 |
| 2. Uji Validasi dan Praktikalitas Produk | 37 |
| 3. Revisi Produk..... | 39 |
| B. Pembahasan..... | 41 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | 58 |
| A. Kesimpulan | 58 |
| B. Saran..... | 58 |
| DAFTAR PUSTAKA | 59 |
| LAMPIRAN..... | 61 |
| DOKUMENTASI | 78 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 1. Kerangka Berfikir Aplikasi Model Latihan Sepakbola..... | 19 |
| 2. Tahap Model ADDIE | 23 |
| 3. Bagan Prosedur Penelitian dan Pengembangan | 27 |
| 4. Halaman Awal Aplikasi Model Latihan Sepakbola..... | 42 |
| 5. Mengubah Ukuran Slide Sesuai Ukuran pada PowerPoint..... | 43 |
| 6. Memasang Gambar pada Latar Belakang Slide PowerPoint | 43 |
| 7. Membuat Tombol Menu dengan Bentuk Bangun pada PowerPoint..... | 44 |
| 8. Atur Bentuk dan Tulisan pada Shape PowerPoint | 44 |
| 9. Memberi Efek Animasi pada Shape PowerPoint | 45 |
| 10. Menu Materi Latihan Aplikasi Model Latihan Sepakbola..... | 45 |
| 11. Materi Latihan Aplikasi Model Latihan Sepakbola | 46 |
| 12. Memasukan Gambar pada Slide PowerPoint..... | 47 |
| 13. Mengaktifkan Menu Klik pada Shape PowerPoint..... | 48 |
| 14. Materi Istilah-Istilah Sepakbola Aplikasi Model Latihan | 48 |
| 15. Data Diri Pendesain dan Pembimbing Aplikasi Model Latihan | 49 |
| 16. Daftar Pustaka Aplikasi Model Latihan Sepakbola | 50 |
| 17. Video Animasi Proyek Scratch pada PowerPoint..... | 51 |
| 18. Video Animasi Karya Scratch pada Aplikasi Pemutar Video | 51 |
| 19. Mengatur Background pada Proyek Scratch..... | 52 |
| 20. Menambah Sprite pada Proyek Scratch | 52 |
| 21. Membuat Sprite Bergerak pada Proyek Scratch | 53 |
| 22. Mengubah Proyek Scratch Menjadi Video | 54 |
| 23. Memasukan Video Animasi Proyek Scratch pada PowerPoint | 54 |
| 24. Memotong Video Animasi sesuai Kebutuhan pada PowerPoint | 55 |
| 25. Mengubah File PowerPoint menjadi File HTML 5 | 55 |
| 26. Mengubah File HTML 5 Menjadi Aplikasi Android..... | 56 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 1. Skor dari Lembar Validasi | 30 |
| 2. Kategori Validasi Berdasarkan <i>Moment Kappa (k)</i> | 31 |
| 3. Kategori Praktikalitas Berdasarkan <i>Moment Kappa (k)</i> | 32 |
| 4. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi | 37 |
| 5. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media..... | 37 |
| 6. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi dan Media | 37 |
| 7. Hasil Uji Praktikalitas oleh Pelatih | 38 |
| 8. Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa..... | 38 |
| 9. Hasil Uji Praktikalitas oleh Pelatih dan Siswa..... | 38 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|---------|
| 1. Surat Tugas Validator Ahli Media dan Ahli Materi..... | 61 |
| 2. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media..... | 62 |
| 3. Lembar Angket Validasi Ahli Materi | 65 |
| 4. Surat Izin Penelitian | 68 |
| 5. Surat Pemberian Izin Penelitian | 69 |
| 6. Lembar Angket Praktikalitas Pelatih | 70 |
| 7. Lembar Angket Praktikalitas Siswa | 73 |
| 8. Daftar Nama Siswa yang Mengisi Angket Praktikalitas..... | 76 |
| 9. Hasil Lembar Angket Praktikalitas Siswa..... | 77 |
| 10. Dokumentasi Ketika Menjelaskan Tentang Aplikasi dan Angket | 78 |
| 11. Dokumentasi Ketika Siswa Mencoba Aplikasi..... | 78 |
| 12. Dokumentasi Ketika Siswa Mengisi Angket | 79 |
| 13. Dokumentasi Pelatih Mencoba Aplikasi dan Mengisi Angket | 80 |
| 14. Dokumentasi Foto Bersama dengan Pelatih dan Siswa SSB Batuang Taba... | 80 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Emral (2018: 1), Permainan sepakbola salah satu cabang olahraga yang sangat populer sampai saat ini di dunia manapun. Menurut Samsudin (2018), Sepak bola merupakan olahraga paling populer di dunia dan permainan mendunia hampir semua negara di Eropa, Amerika selatan, Asia, dan Afrika.

Sepakbola adalah olahraga yang menggunakan kaki untuk memainkan bola dengan tangkas, sigap, cepat, dan baik dalam mengontrol bola, melakukan operan, dan tembakan ke gawang dengan tujuan untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya sesuai aturan yang ditetapkan dalam waktu 2x45 menit. Sepakbola adalah permainan antara dua tim yang berlawanan dan setiap tim beranggotakan sebelas pemain, dalam proses memainkannya memerlukan kekuatan, keuletan, kecepatan, ketangkasan, daya tahan, keberanian, dan kerjasama menggunakan teknik yang baik dan benar, untuk menguasai hal-hal tersebut perlu dilakukan latihan yang dilakukan secara konsisten dan berkesinambungan dan biasanya latihan tersebut dilaksanakan oleh di sekolah sepakbola.

Sekolah Sepakbola merupakan wadah pembinaan sepak bola usia dini yang paling tepat, saat ini sekolah-sekolah sepakbola kebanyakan siswa (Susanto, 2016). Hal ini merupakan kemajuan yang sangat baik bagi kemajuan sepak bola Indonesia yang mana dengan banyaknya siswa maka sekolah-sekolah sepakbola yang ada di Indonesia akan berkembang pesat, baik itu dari

segi jumlah maupun kualitasnya sehingga dapat memasok pemain-pemain yang nantinya akan bersinar di klub-klub yang membutuhkannya. Tujuan utama Sekolah Sepakbola sebenarnya untuk menampung dan memberikan kesempatan bagi siswanya dalam mengembangkan bakatnya (Susanto, 2016). Di sekolah-sekolah sepak bola inilah nantinya akan ada pembinaan dan pemberian ilmu dasar tentang bermain sepakbola yang benar termasuk di dalamnya membentuk sikap, kepribadian, dan perilaku yang baik dalam bermain sepakbola.

Kunci dari perkembangan pemain secara maksimal adalah sebuah program latihan yang terstruktur dan terprogram dengan baik. Dengan mengacu atau berpedoman pada kurikulum maka akan ada garis yang menghubungkan latihan pemain tingkat pemula sampai tingkat mahir dan hal itu harus dipahami oleh-oleh setiap orang yang terlibat dalam SSB. Jika tidak ada kurikulum maka proses pembinaan pemain akan terputus-putus dan sulit untuk mengevaluasi pemain. Di Indonesia, Asosiasi Sepakbola Indonesia yaitu PSSI (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia) menerbitkan buku Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia yang bisa menjadi pedoman seluruh sekolah sepakbola yang ada di Indonesia agar jalannya latihan yang akan di terapkan pada sekolah-sekolah sepakbola tersebut terstruktur dan terprogram dengan baik.

Berdasarkan observasi dan wawancara secara langsung yang dilakukan kepada pelatih dan siswa di salah satu SSB di kota Padang yaitu BBC Batuang Taba peneliti menemukan bahwa Sebagian kecil siswa tidak mengetahui apa

itu buku Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia, dan sebagian besar siswa yang mengetahui buku tersebut tetapi malas membacanya karena siswa saat ini cenderung lebih suka dengan media berbasis elektronik karena dinilai lebih praktis dan menarik, padahal isi dari buku tersebut sangatlah berperan bagi perkembangan pembinaan sepakbola di Indonesia saat ini.

Berdasarkan beberapa masalah tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa desain aplikasi model latihan sepakbola usia 14-17 tahun berbasis android berdasarkan buku Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia. Alasan peneliti memilih untuk mendesain aplikasi tersebut adalah sebagai solusi dari masalah yang terjadi di lapangan seperti yang telah dijelaskan di atas yaitu melalui aplikasi tersebut diharapkan siswa dapat tertarik dalam mempelajari model latihan sepakbola yang ada pada buku Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Sebagian kecil siswa tidak mengetahui apa itu buku *Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia*
2. Sebagian besar siswa yang mengetahui buku *Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia* tetapi malas membacanya karena kurang tertarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan dikarenakan terbatasnya waktu peneliti, penelitian ini difokuskan untuk mendesain aplikasi model latihan sepakbola usia 14-17 tahun berbasis android berdasarkan buku Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia yang valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada indentifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, dapat di simpulkan permasalahan penelitian ini yaitu bagaimanakah mendesain aplikasi model latihan sepakbola usia 14-17 tahun berbasis android berdasarkan buku Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia yang valid dan praktis yang valid dan praktis?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang di kemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan desain aplikasi model latihan sepakbola usia 14-17 tahun berbasis android berdasarkan buku Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna bagi:

1. Sekolah Sepakbola, dapat dijadikan sebagai bahan ajar.
2. Pelatih, dapat dijadikan alternatif ketika latihan tatap muka tidak bisa dilaksanakan karena pandemi *covid-19* ataupun dalam halangan lainnya.
3. Siswa, mendapatkan pengalaman baru melalui penggunaan aplikasi model latihan sepakbola ini.

4. Penulis, sebagai pengalaman dalam mendesain aplikasi model latihan sedemikian rupa agar dapat digunakan sebagai bahan ajar bagi siswa Sekolah Sepakbola, dan sebagai salah satu syarat wisuda bagi penulis.
5. Mahasiswa, sebagai bahan bacaan di Perpustakaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.