

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR  
PASSING FUTSAL BERBASIS ANDROID UNTUK KELAS X-XI  
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 7 PADANG**

**SKRIPSI**

Dijadikan sebagai Salah Satu Syarat guna Mempertoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Padang



Oleh:  
**MUHAMMAD ANDIKA MARLIS RAMADHAN**  
NIM. 17086050

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR  
PASSING FUTSAL BERBASIS *ANDROID* UNTUK KELAS X-XI  
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 7 PADANG**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Padang



**Oleh:  
MUHAMAD ANDIKA MARLIS RAMADHAN  
NIM. 17086050**

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

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar *Passing* Futsal Berbasis *Android* Untuk Kelas X-XI Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Padang

Nama : Muhamad Andika Marlis Ramadhan

NIM : 17086050

Program Studi : Pendidikan Jerniani Kesehatan dan Rekreasi

Jurusan : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

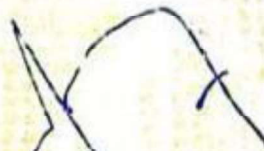
Disetujui Oleh

Sekretaris Jurusan  
Pendidikan Olahraga



Sepriadi, S.Si., M.Pd  
NIP.198909012014040992

Padang, Maret 2022  
Pembimbing



Dg. Nurul Ihsan, S.Pd M.Pd  
NIP.198205152009121005




### HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus setelah dipertabankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar *Passing* Futsal Berbasis *Android* Untuk Kelas X-XI Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Padang  
Nama : Muhamad Andika Marlis Ramadhan  
NIM : 17086050  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Jurusan : Pendidikan Olahraga  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, Maret 2022

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Nurul Ihsan, S.Pd., M.Pd.	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Asep Sujana Wahyuri, S.Si., M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Dr. Aldo Naza Putra, M.Pd.	3. 

## PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar *Passing* Futsal Berbasis *Android* Untuk Kelas X-XI Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Padang", adalah hasil karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Didalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila terdapat penyimpangan didalam pernyataan ini saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang,           Maret 2022  
Yang membuat pernyataan



Muhamad Andika Marlis Ramadhan  
Nim. 17086050

## ABSTRAK

**Muhamad Andika : Pengembangan Media Pembelajaran Teknik  
Marlis Ramadhan Dasar *Passing* Futsal Berbasis *Android* Untuk  
(2022) Kelas X-XI Sekolah Menengah Atas Negeri 7  
Padang**

Penelitian ini dilakukan di lapangan Futsal Salingka Tabing, Padang tentang pengembangan media pembelajaran teknik dasar *passing* berbasis *android* yang dilatar belakangi oleh kurangnya minat pemain untuk meningkatkan kualitas *passing* diluar jadwal latihan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui validitas dan respon pemain terhadap media pembelajaran berbasis *android* pada materi *passing*.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Sampel penelitian ini adalah pemain Futsal Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Padang yang berjumlah 20 pemain. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli dan angket respon pemain. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* ini menggunakan aplikasi *Android Studio* Pemilihan aplikasi ini didasarkan atas penggunaannya yang mudah dan bisa menggabungkan aplikasi pendukung media yang lain.

Hasil penelitian diperoleh dari ahli materi dengan persentase adalah 96% dengan kategori sangat valid, dan hasil penelitian diperoleh dari ahli media dengan persentase adalah 98% dengan kategori sangat valid. Hasil implementasi pada pemain dengan memberikan angket memperoleh persentase 92,8% kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* pada materi *passing* ini sangat valid digunakan.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Android*, Teknik Dasar *Passing***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar *Passing* Futsal Berbasis *Android* Untuk Kelas X-XI Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Padang”.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dr. Nurul Ihsan, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing yang telah bersedia memberi dan meluangkan waktu, pemikiran, arahan serta motivasi untuk kesempurnaan skripsi ini. Selanjutnya, kepada Dr. Asep Sujana Wahyuri, S.Si., M.Pd dan Dr. Aldo Naza Putra, M.Pd selaku tim penguji yang penuh kesabaran dalam memberikan arahan dan dukungan kepada penulis untuk suatu kesempurnaan skripsi ini. Dalam pelaksanaan dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan dorongan baik materil maupun moril dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, papa Darlis dan mama Mardiana yang sangat kucintai, kakak Silvi Mayarsi Novitri, Friska Dwina Sari, dan Ririn Listriana yang saya sayangi, dan banyak memberikan dukungan moril dan materil serta bimbingan do'anya yang tulus dan tak kunjung henti kepada penulis.
2. Prof. Dr. Ganefri, Ph. D selaku Rektor Univeristas Negeri Padang yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama perkuliahan.
3. Dr. Alnedral, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas, kesempatan pada penulis dalam menyelesaikan perkuliahan dan melaksanakan penelitian.
4. Drs. Zarwan, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama perkuliahan serta membantu dalam proses administrasi di Program Studi.
5. Dr. Nurul Ihsan, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat kepada penulis.

6. Dr. Asep Sujana Wahyuri, S.Si., M.Pd dan Dr. Aldo Naza Putra, M.Pd sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dan nasehat kepada penulis.
7. Seluruh Bapak/Ibuk Dosen dan pegawai dilingkungan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang, yang telah memberi petunjuk diberbagai bidang disiplin ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
8. Teman-teman di Salingka Futsal dan di kedai Joe Pane yang telah membantu saya dalam penelitian dan penulisan dalam skripsi ini.

Demikian ucapan terima kasih ini penulis sampaikan, semoga jasa baik tersebut menjadi ibadah dari Allah SWT. Aamiin...

Padang, Maret 2022

Muhamad Andika Marlis Ramadhan



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan .....	5
F. Manfaat .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	7
1. Futsal.....	7
2. Media Pembelajaran.....	13
3. <i>Android</i> .....	17
B. Penelitian Yang Relevan.....	20
C. Kerangka Berfikir .....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Penelitian .....	23
B. Tempat Penelitian .....	24
C. Prosedur Penelitian .....	24
D. Teknik Pengumpulan Data.....	26
E. Instrumen Penelitian .....	27
F. Teknis Analisis Data .....	28
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	32
B. Pembahasan.....	47

<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	53
B. Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Kisi-Kisi Responden dari Siswa .....	27
2. Aturan Pemberian Skor .....	28
3. Konversi Skor ke Nilai pada Skala 5 .....	29
4. Konversi Data Kuantitatif Menjadi Data Kualitatif dengan Skala 5 .....	30
5. Kriteria Validasi Tim Ahli .....	30
6. Kriteria Persentase Respon Pemain .....	31
7. <i>Storyboard</i> atau Rancangan Aplikasi <i>Android</i> .....	34
8. Hasil Validasi Ahli Materi .....	43
9. Hasil Validasi Ahli Media .....	44
10. Analisis Respon Pemain .....	46
11. Kisi-Kisi Ahli Media.....	57
12. Kisi-Kisi Ahli Materi .....	57
13. Responden dari Siswa .....	58

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Tahapan ADDIE Model .....	23
2. <i>Android Studio</i> .....	33
3. Sesudah Menjadi Aplikasi.....	34
4. Menu Awal <i>Android Studio</i> .....	35
5. Jenis <i>Project</i> di <i>Android Studio</i> .....	36
6. Konfigurasi di <i>Android Studio</i> .....	37
7. <i>Dashboard Android Studio</i> .....	37
8. <i>TextView</i> .....	38
9. <i>ImageView</i> .....	39
10. <i>ListView</i> .....	40
11. <i>GridView</i> .....	41
12. Lembar Angket Respon Pemain.....	63
13. Lembar Angket Respon Pemain.....	64
14. Menu <i>Loading Aplikasi Passing Futsal</i> .....	66
15. Menu Utama Aplikasi <i>Passing Futsal</i> .....	67
16. Menu Materi Aplikasi <i>Passing Futsal</i> .....	68
17. Materi <i>Passing</i> di dalam Aplikasi .....	69
18. Pilihan Pada Menu Video.....	70
19. Bentuk Video di dalam Aplikasi <i>Passing Futsal</i> .....	71
20. Memberi Arahan kepada Pemain .....	72
21. Menjelaskan Aplikasi <i>Passing Futsal</i> .....	72

22. Penyebaran Angket .....	72
23. Surat Izin Penelitian .....	73
24. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	74

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Kisi-kisi.....	57
2. Validasi Ahli Materi, Media dan Respon Pemain.....	59
3. Petunjuk Penggunaan Produk .....	65
4. Dokumentasi .....	72
5. Surat Izin Penelitian dan Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	73

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada seseorang untuk belajar. Dengan media yang menarik, akan lebih mudah menerima materi pembelajaran yang di berikan. Dengan menggunakan perangkat *mobile* informasi bisa didapat dengan mudah dalam waktu singkat. Berbagai *mobile* sudah banyak menggunakan sistem operasi *android*. *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *Linux* yang mencakup sistem operasi dan aplikasi (Simmonds, 2010). Media pembelajaran berbasis *mobile* ini merupakan salah satau layanan interaktif yang memberikan pemahaman dan materi tidak berupa teks dan animasi saja tetapi memberikan pemahaman dan materi secara visual yang berupa video terhadap pengguna media.

Di jaman modern saat ini perkembangan teknologi yang sangat cepat dan pesat telah membawa manusia hidup berdampingan dengan informasi dan teknologi. Hal ini ditandai dengan semakin meningkatnya fungsi dari perangkat *handphone* yang telah berevolusi dari segi fungsi di mana dahulu *handphone* hanya sebagai perangkat komunikasi suara dan *Short Message Service (SMS)* kini telah berkembang seperti perangkat *PC* yang bukan hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga bisa digunakan sebagai alat bantu manusia dalam beraktifitas baik dalam segi olahraga, pelatihan, pendidikan, serta perkantoran oleh sebab itu di jaman modern seperti sekarang ini *handphone* dikenal sebagai

sebuah perangkat pintar berbentuk *mobile* yang bernama *smartphone*.

Menurut Feri Kurniawan, (2012: 104) “Olahraga 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 dengan kaki, selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan tidak seperti permainan sepak bola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan”.

Pengetahuan akan futsal sangat berpengaruh dalam mengembangkan bakat yang dimilikinya, dari sinilah watak, sifat, dan karakter bermain seseorang saat permainan berlangsung. Sedangkan peraturan permainan olahraga futsal dibuat sedemikian ketat oleh FIFA agar permainan ini berjalan dengan *fair play* dan juga untuk menghindari cedera yang dapat terjadi.

Permainan futsal sangat membantu dalam membentuk karakter seseorang, dengan demikian olahraga futsal mempunyai nilai positif yang dapat diambil oleh setiap pemain, jangan pernah membicarakan tentang taktik dan strategi permainan untuk memenangkan suatu pertandingan. Jika pemain tidak menguasai teknik dasar dalam permainan futsal. Karena dalam situasi permainan futsal, setiap pemain pasti bersentuhan dengan bola, apabila pemain tidak menguasai teknik dasar yang baik maka lawan akan mudah merebut dan menguasai permainan (Lhaksana, 2009:2).

Pemain futsal harus memiliki teknik dasar yang mumpuni, seperti mengoper (*passing*), menerima (*control*), mengumpan lambung (*chipping*), menggiring (*dribbling*), menendang ke arah gawang (*shooting*), menyundul



(*heading*), tangkapan (*catch*), *clearing* (Irawan: 2009: 1).

Masalah yang dihadapi pada saat bermain bola futsal untuk para pemula yaitu kurangnya pemahaman tentang *passing*, teknik dasar ini merupakan hal yang sangat penting untuk pemain futsal supaya bisa mencapai prestasi yang maksimal, dengan kemampuan *passing* yang baik pemain bisa menciptakan peluang untuk mencetak gol.

*Passing* merupakan salah satu teknik dasar permainan futsal yang sangat dibutuhkan dan harus dikuasai oleh setiap pemain futsal, karena dengan lapangan yang rata dan ukuran lapangan yang kecil dibutuhkan *passing* yang cepat, keras dan akurat, karena bola yang mengalir sejajar dengan tumit pemain, sebab hampir sepanjang permainan futsal menggunakan *passing*. Untuk menguasai *skill passing* diperlukan penguasaan gerakan sehingga sasaran yang diinginkan tercapai.

Menurut peneliti permasalahan yang terjadi ketika pemain melakukan *passing* yaitu masih banyak pemain yang melakukan kesalahan. Diantarnya indikasi dari kesalahan yaitu. Tendangan terlalu pelan, yang mengakibatkan bola mudah untuk dikuasai lawan, *passing* yang tidak tepat sasaran. Permasalahan seperti ini lah yang membuat *passing* tidak sempurna, dengan kata lain hal – hal tersebut merupakan hal yang harus di hindarai agar bola yang sedang dikuasai tidak terlepas dan dicuri oleh lawan. Untuk itu peneliti ingin merancang suatu media pembelajaran *passing* yang bermanfaat. Kelebihan dari penggunaan aplikasi *mobile* ini adalah berisi menu permasalahan dan peningkatan, untuk mengetahui pemahaman pengguna dalam materi pembelajaran olahraga futsal,

khususnya teknik *passing*. Sehingga bisa menjadi tolak ukur keberhasilan yang sudah dicapai oleh pengguna konten video yang lengkap, seperti menambahkan konten *passing* yang benar.

Aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan pemula di masa *pandemic covid-19* ini untuk lebih mengenal teknik-teknik *passing* sederhana bermain futsal dengan benar melalui media *smartphone* dalam bentuk aplikasi digital dan membuat media yang berisi materi serta video. Dengan aplikasi ini kita juga dapat mendukung gerakan “*Go Green*” dengan cara menghemat penggunaan kertas yang digunakan untuk mencetak sebuah buku.

Berdasarkan hal tersebut, maka didapatkan sebuah masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian tugas akhir dengan judul “*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR PASSING FUTSAL BERBASIS ANDROID UNTUK KELAS X-XI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 7 PADANG*”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang penulis sampaikan yaitu :

1. Belum adanya aplikasi futsal tentang teknik dasar khusus.
2. Belum adanya aplikasi *passing* untuk para pemula sebagai aplikasi pendamping.
3. Dibutuhkannya konten video untuk meningkatkan daya ingat tentang teknik dasar *passing*.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan sejumlah masalah yang dihadapi, maka batasan masalah yang akan di selesaikan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya bisa digunakan pada perangkat sistem *android*.
2. Aplikasi media pembelajaran ini hanya dikhususkan pada teknik *passing*

### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah utama penelitian yaitu: Bagaimana merancang aplikasi metode pembelajaran teknik dasar *passing* pada olahraga futsal?

### **E. Tujuan**

Adapun yang menjadi tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

- a) Untuk membangun suatu media pembelajaran, yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk melakukan teknik dasar *passing*.
- b) Untuk membangun aplikasi yang mudah digunakan oleh semua pemain futsal kelas X-XI Sekolah Menengah Atas 7 Padang, kapan saja dan dapat memberikan pembelajaran untuk melakukan teknik dasar *passing* futsal.

### **F. Manfaat**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

- a) *Manager*, sebagai bahan pengetahuan teoritis dalam bidang olahraga, khususnya pada cabang olahraga futsal.
- b) Pelatih, sebagai bahan pertimbangan dan masukkan untuk meningkatkan *passing* pemain.

- c) Pemain, dapat memberikan kemudahan dalam memberikan suatu pembelajaran tentang teknik dasar futsal *passing* untuk pemula.
- d) Orang Tua, dapat memfasilitasi anaknya agar bisa memakai aplikasi *passing* futsal.
- e) Penulis, sebagai salah satu syarat untuk memenuhi dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.