

APLIKASI PEMBELAJARAN MULTIMEDIA TEKNIK DASAR SEPAKBOLA DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 1 PAGAR ALAM

Heriansyah¹, M. Junius Effendi², Muhammad Aathif Aljabbar³
heriansyah2012@gmail.com¹, junius@lembahdempo.ac.id², aktifaljabar@gmail.com³
Univetsitas Lembah Dempo

ABSTRAK

Pendidikan di era digital menuntut inovasi metode pembelajaran agar selaras dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan siswa. Salah satu upaya yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan minat dan efektivitas belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi pembelajaran multimedia untuk pembelajaran teknik dasar sepak bola kepada siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Pagaram. Metode pengembangan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang terdiri dari enam tahap: konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Aplikasi ini dibangun menggunakan Adobe Animate CC dan menampilkan konten interaktif seperti teks, gambar, audio, dan animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif membantu guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Jasmani (PJOK) secara lebih menarik dan sistematis, sekaligus meningkatkan pemahaman siswa tentang teknik dasar sepak bola seperti mengoper, menggiring bola, menembak, dan menyundul. Sistem diuji menggunakan metode Black Box untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan baik. Aplikasi ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, efisien, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Tujuan: Menghasilkan aplikasi pembelajaran multimedia untuk pengenalan teknik dasar sepak bola di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Pagaram. Research Methodology: Multimedia Development Life Cycle. Hasil: Diharapkan dengan adanya Aplikasi Multimedia pembelajaran Pengenalan Teknik Dasar Sepak Bola ini dapat mempermudah siswa. Keterbatasan: Tuliskan keterbatasan singkat dari penelitian ini. Kontribusi: sistem informasi, teknologi informasi, ilmu komputer.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, Teknik Dasar Sepak Bola, Mdlc, Adobe Animate, Sd Muhammadiyah 1 Pagaram.

PENDAHULUAN

Salah satu faktor yang memengaruhi kemajuan bangsa adalah kualitas sumber daya manusia dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi di era Revolusi Industri Keempat. Kualitas pendidikan di Indonesia semakin ditantang untuk ditingkatkan agar dapat mengimbangi perkembangan zaman yang pesat. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran, yang berfungsi sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Termasuk di dalamnya adalah pengembangan aplikasi pembelajaran yang dapat berfungsi sebagai media alternatif yang efektif. Untuk mendukung pemahaman anak-anak tentang teknik sepak bola, penulis berencana untuk merancang aplikasi pembelajaran interaktif. Orang tua juga memainkan peran penting dalam pendidikan anak usia dini, khususnya sebagai penyedia media pembelajaran, seperti perangkat Android yang diberikan kepada anak-anak mereka untuk mendukung proses belajar mereka di bawah bimbingan orang tua.

Di Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah di Kota Pagaram, pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) saat ini hanya menggunakan media konvensional sebagai materi yang tidak praktis, yang menyebabkan guru kesulitan menjelaskan materi dan membuat anak-anak mudah bosan selama proses belajar mengajar.

Dengan dibuatnya multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran PJOK ini dapat menjadikan proses belajar mengajar yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Pagaram menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan minat

dan semangat belajar siswa serta memudahkan semua pihak yang terkait, baik memperlancar proses belajar siswa maupun membantu meringankan pekerjaan tenaga pengajar khususnya guru dalam mata pelajaran PJOK ini, bagi siswa materi yang disampaikan juga akan lebih efektif dan efisien serta tidak membuat siswa cepat merasa bosan karena multimedia pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan media yang terdiri dari gabungan antara teks, grafik, audio, dan animasi.

TINJAUAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS.

1. Aplikasi.

Menurut Jogiyanto HM (dalam Suhartini (2017)), aplikasi adalah suatu standar, penyimpanan sesuatu, data, masalah, pekerjaan ke dalam suatu alat atau media yang dapat digunakan untuk diimplementasikan ke dalam bentuk baru. Definisi umum aplikasi adalah suatu alat terapan yang digunakan secara khusus dan terpadu sesuai dengan kemampuannya. Aplikasi adalah suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi pengguna multimedia

According to Dewi Tresnawati, Eri Satria and Yudistira Adinugraha (2016), multimedia is a combination of text, art, sound, images, animation, video, which is delivered via computer or digitally manipulated and can be delivered or controlled interactively.

2. Sepak Bola.

Sepak bola adalah salah satu olahraga terpopuler di dunia. Sepak bola telah mengalami banyak perubahan dan perkembangan, dari bentuknya yang sederhana dan primitif hingga permainan modern yang dicintai dan dinikmati oleh banyak orang, mulai dari anak-anak, dewasa, hingga wanita. Kemajuan teknologi yang pesat juga turut memengaruhi perkembangan permainan ini.

3. Black Box Testing

Pengujian Kotak Hitam adalah metode pengujian yang berfokus pada fungsionalitas aplikasi sistem dan bertujuan untuk menemukan kesalahan dalam fungsi dan menu aplikasi yang mungkin tidak berfungsi atau hilang. Proses ini dilakukan dengan menggunakan data input acak untuk memastikan hasil pengujian yang akurat. Jika data yang dimasukkan benar, sistem informasi akan memproses dan menyimpannya dalam basis data. Jika data yang dimasukkan salah, sistem informasi akan memproses dan menyimpannya dalam basis data. Adobe Animate CC

Adobe Animate CC is a program specially developed by Adobe and a standard application program for professional development tools used to create highly engaging animations and bitmaps to create interactive and dynamic websites.

4. Android.

5. Android adalah sistem operasi berbasis Linux untuk perangkat seluler yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk mengembangkan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. mengakuisisi Android Inc., perusahaan baru yang mengembangkan perangkat lunak untuk ponsel/ponsel pintar. Untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, sebuah konsorsium yang terdiri dari 34 perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

6. Multimedia Development Life Cycle

Pendekatan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah Siklus Hidup Pengembangan Multimedia. Metode ini terdiri dari enam tahap: konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi.

METODE PENELITIAN

Metode Pengembangan

Metodologi pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Luther. Metode MDLC merupakan model pengembangan khusus yang digunakan dalam teknik pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia. Pengembangan multimedia menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Luther berjalan berdasarkan 6 tahap, yaitu konsep, desain, pengumpulan material, perakitan, pengujian, dan distribusi. Menurut J. Oliver (2018),

metode penelitian

Wawancara. (Penulis melakukan tanya jawab dengan pihak-pihak terkait di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Kota Pagar Alam.

1. Sastra.

Sumber data dikumpulkan dari internet berupa jurnal dan referensi yang terkait dengan penyusunan Proposal Tesis.

2. Dokumentasi.

Data dikumpulkan berdasarkan yang ada di SD MUHAMMADIYAH 1 Kota Pagar Alam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pembahasan dalam bab ini membahas implementasi aplikasi media interaktif untuk pengenalan teknik dasar sepak bola. Hasil penelitian menggunakan beberapa perangkat lunak untuk keperluan pembuatan aplikasi, yaitu: Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi media edukasi tentang demam berdarah adalah Adobe Animate CC. Berikut ini adalah tampilan keseluruhan media pengenalan teknik dasar sepak bola untuk SD Negeri 1 Kota Pagar Alam.

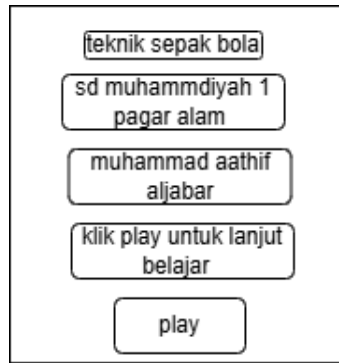
1. Konsep.

Konsep adalah pemikiran dasar atau gagasan utama yang menjadi fondasi perancangan dan pengembangan produk atau aplikasi. Dalam pengembangan aplikasi pendidikan, konsep berfungsi sebagai arahan utama, menjelaskan apa yang akan dibuat, untuk siapa, dan mengapa aplikasi tersebut penting. Konsep berfungsi sebagai fondasi awal yang menggabungkan tujuan pembelajaran, kebutuhan pengguna, dan teknologi yang digunakan. Untuk materi teknik dasar sepak bola interaktif, konsepnya dapat berupa: "Membuat aplikasi berbasis Android yang menyajikan materi teknik dasar sepak bola interaktif untuk siswa sekolah dasar, dengan dukungan audio, visual, dan latihan."

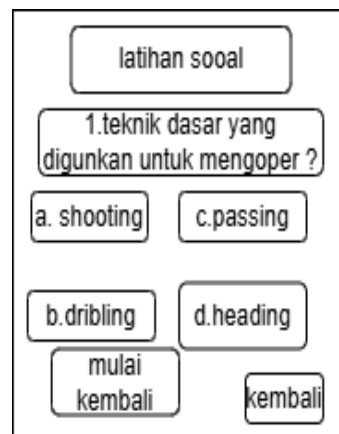
2. Desain.

MDLC (Multimedia Development Life Cycle) adalah metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi multimedia secara sistematis. MDLC terdiri dari enam tahap utama yang saling terkait dan berurutan. Metode ini cocok untuk mengembangkan aplikasi pendidikan berbasis multimedia, seperti pengenalan teknik dasar sepak bola. Storyboards.

Papan cerita adalah desain awal yang menggambarkan alur setiap layar dalam aplikasi sebelum dikembangkan secara teknis. Tujuannya adalah untuk memvisualisasikan tata inisesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.



Gambar 1. Storyboards



Gambar 2. Quis

Struktur navigasi

Struktur navigasi aplikasi ini terstruktur secara hierarkis dan linear, sehingga mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Navigasi utama dimulai dari layar pembuka, lalu menuju menu utama, dan kemudian bercabang menjadi lima menu utama, masingmasing dengan alurnya sendiri.

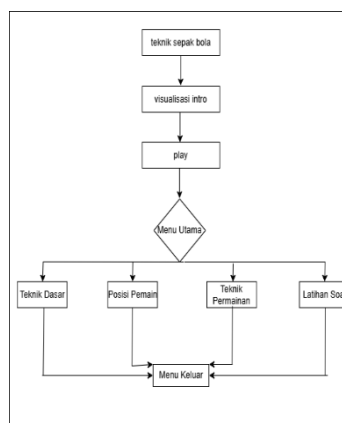


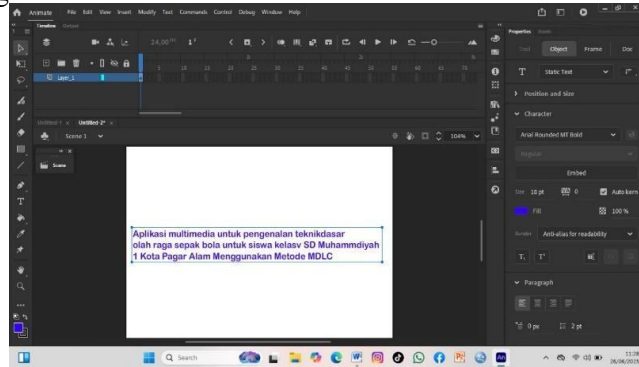
Image 3. Strktur navigasi

Desain Antarmuka.

Perancangan antarmuka untuk aplikasi ini dilakukan mengikuti proses MDLC (Multimedia Development Life Cycle), sebuah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahap utama. Setiap tahap memainkan peran krusial dalam menghasilkan antarmuka yang fungsional, menarik, dan ramah pengguna.

Pembahasan.

Pembahasan dalam bab ini membahas implementasi aplikasi media interaktif untuk pengenalan teknik dasar sepak bola. Hasil penelitian menggunakan beberapa perangkat lunak untuk keperluan pembuatan aplikasi, yaitu: Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi media edukasi tentang demam berdarah adalah Adobe Animate CC. Berikut ini adalah tampilan keseluruhan media pengenalan teknik dasar sepak bola untuk SD Negeri 1 Kota Pagar Alam.



Gambar 4. Implementasi Material aset



Gambar 5. Halaman depan.



Image 6. halaman materi.



Image 7. Quis

Pengujian Kotak Hitam Pengujian dilakukan menggunakan metode Pengujian Kotak Hitam, sebuah metode pengujian yang berfokus pada fungsionalitas aplikasi tanpa melihat kode program. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan masukan dan mengamati apakah keluarannya memenuhi harapan.

KESIMPULAN

Penelitian ini terbatas pada pengembangan dan implementasi aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang berfokus hanya pada teknik dasar sepak bola untuk siswa di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Pagaralam. Cakupannya terbatas pada keterampilan dasar seperti mengoper, menggiring bola, dan menembak, dan tidak mencakup teknik lanjutan atau taktik permainan. Lebih lanjut, aplikasi ini diuji di lingkungan sekolah tertentu, yang mungkin membatasi generalisasi hasil ke sekolah lain dengan fasilitas, karakteristik siswa, atau struktur kurikulum yang berbeda.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas aplikasi agar mencakup teknik tingkat tinggi dan mengintegrasikan asesmen interaktif atau elemen gamifikasi guna meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, uji coba yang lebih luas yang melibatkan berbagai sekolah dan konteks pendidikan yang beragam akan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas dan adaptabilitas aplikasi di berbagai lingkungan belajar. Studi ini mencakup semua aspek permasalahan penelitian. Penulis harus membahas keterbatasan atau kesenjangan dalam studi ini. Selain itu, menyajikan cakupan atau rencana studi di masa mendatang.

PENGAKUAN

Penulis mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Aplikasi Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Pagaralam”.

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi selama penyusunan tesis ini, terutama kepada:

1. Para pembimbing yang memberikan bimbingan dan masukan yang sangat berharga.
2. Kepala Sekolah, guru-guru, dan siswa-siswi SD Muhammadiyah 1 Pagaralam yang telah memberikan kesempatan dan kerjasama dalam melakukan penelitian ini.
3. Orang tua beserta keluarga yang senantiasa memberikan doa, dorongan, serta dukungan moral dan material.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna, namun penulis berharap tesis ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Harsiwi, Udi Budi, And Liss Dyah Dewi Arini. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4.4 (2020): 1104-1113.
- R. R. M. Walukati Dan A. C. Talakua, “Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Berbasis Android Menggunakan Mdlc”.
- E. Ezer Dan N. Riyona, “Peran Orang Tua Upaya Peningkatan Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Media Digital Interaktif,” Vol. 12, 2021.
- M. Jais, “Perlindungan Hukum Hak Cipta Lagu Pada Internet Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”.
- Uminingsih, M. Nur Ichsanudin, M. Yusuf, Dan S. Suraya, “Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula,” *Storage J. Ilm. Tek. Dan Ilmu Komput.*, Vol. 1, No. 2, Hlm. 1– 8, Mei 2022, Doi:

- 10.55123/Storage.V1i2.270.
- “Kurniawan, Wing Prasetya, And Mokhammad Firdaus. "Pendekatan Bermain Sebagai Solusi Mengenalkan Teknik Dasar Sepak Takraw." *Jurnal Sportif: Jurnal Penelitian Pembelajaran* 1.1 (2021): 226-241.
- F. Inayah, D. W. Hamka, R. Kurniawan, Dan S. A. Izmi, “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Zotero Dalam Mensitasi Karya Ilmiah,” Vol. 1, No. 2.
- E. Suharyanto, “Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Rad”.
- M. R. Widyaswari, M. D. Prawesty, A. Sabina, E. Gultom, Dan B. P. Zen, “Rancang Bangun Game Pengenalan Tari Dan Alat Musik Suku Sasak,” *J. Ilm. Media Sisfo*, Vol. 18, No. 2, Hlm. 139–149, Okt 2024, Doi: 10.33998/Mediasisfo.2024.18.2.1695.
- Rizal, Andi. Analisis Tingkat Keterampilan Gerak Dasar Sepak Bola Murid Sd Negeri Labuangpatu Kecamatan Tanasitolo Kabupaten Wajo. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 2024, 7.4: 14959-14969.
- R. R. M. Walukati Dan A. C. Talakua, “Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Berbasis Android Menggunakan Mdlc”.
- Fajrizal, Fajrizal; Rahmat, Zikrur; Pranata, Didi Yudha. Hubungan Minat Dengan Hasil Teknik Dasar Permainan Sepak Bola Pada Peserta Didik Kelas V Sd Negeri Leungah Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2020, 1.1.
- Rezky, Muhammad. Pengembangan Model Pembelajaran Teknik Dasar Menggiring (Dribbling) Pada Sepak Bola Melalui Permainan Gobak Sodor Pada Siswa Kelas V Sdn 129 Palembang. 2024. Phd Thesis. Universitas Pgri Palembang.
- Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, Dan Nadila Sofia Hidayat, “Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Enggang J. Pendidik. Bhs. Sastra Seni Dan Budaya*, Vol. 4, No. 2, Hlm. 12–21, Mei 2024, Doi: 10.37304/Enggang.V4i2.13298.
- Nor, Ade Wahyu. Model Gerak Dasar Sepak Bola Berbasis Permainan Untuk Siswa Sd Kelas 4-6. 2022. Phd Thesis. Universitas Negeri Jakarta.
- Sinaga, Ridho Albert, Et Al. "Modifikasi Media Alat Bantu Sederhana Untuk Meningkatkan Keterampilan Dribling Dan Passsing Sepak Bola Siswa Sekolah Dasar." *Jpko Jurnal Pendidikan Dan Kepelatihan Olahraga* 2.02 (2024): 117-120.
- “Pebrian, F., Dos Santos, M. H., & Darminto, A. O. (2024). Pelatihan Teknik Dasar Passing Sepak Bola Menggunakan Inside Pass Terhadap Asistensi Mengajar Melalui Permainan Rondo. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(3), 1302-1313.
- Prabowo, A. Y., Jariono, G., Nurhidayat, N., & Sistiasih, V. S. (2022). Penerapan Modifikasi Permainan Tradisional Jala Ikan Untuk Meningkatkan Teknik Dasar Passing Sepak Bola Pada Siswa Kelas Iv Sdn 2 Suruhkalang. *Journal Power Of Sports*, 5(2), 128-138.
- M. Jais, “Perlindungan Hukum Hak Cipta Lagu Pada Internet Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”.
- Uminingsih, M. Nur Ichsanudin, M. Yusuf, Dan S. Suraya, “Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula,” *Storage J. Ilm. Tek. Dan Ilmu Komput.*, Vol. 1, No. 2, Hlm. 1– 8, Mei 2022, Doi: 10.55123/Storage.V1i2.270.
- F. Inayah, D. W. Hamka, R. Kurniawan, Dan S. A. Izmi, “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Zotero Dalam Mensitasi Karya Ilmiah,” Vol. 1, No. 2.
- M. B. A. Najib, P. Setyosari, Dan Y. Soepriyanto, “Multimedia Interaktif Untuk Belajar Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan”.
- E. Suharyanto, “Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Rad”.
- B. S. Atmoko, I. Bahroni, Dan D. N. Prasetyanti, “Aplikasi Permainan Edukasi Bahasa Jawa Bagi Siswa Sd Berbasis Android,” *J. Innov. Inf. Technol. Appl. Jinita*, Vol. 2, No. 02, Hlm. 135–145, Des 2020, Doi: 10.35970/Jinita.V2i02.362.
- T. M. N. Hidayat, C. Taurusta, Dan N. L. Azizah, “Rancang Bangun Game Adventure 3d Pengenalan

- Alphabet Pada Anak Usia Dini,” Vol. 7, 2024.
- D. D. S. Fatimah, M. S. Mubarak, Dan A. Apriani, “Penggunaan Multimedia Development Life Cycle Dalam Rancang Bangun Media Pembelajaran Toleransi Beragama,” J. Algoritma, Vol. 21, No. 1, Hlm. 189–197, Mei 2024, Doi:10.33364/Algoritma/V.21-1.1524