



**Pengembangan Media Sebaon (Sepakbola Basis Online) untuk Pembelajaran  
Sepakbola Kelas X Sma N 1 Bojong Kabupaten Pekalongan**

**Muhammad Rofi'ul Huda<sup>1✉</sup>, Agus Widodo Suripto<sup>2</sup>**

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia<sup>12</sup>

**History Article**

*Received : 20 January 2022  
Accepted : June 2022  
Published : June 2022*

**Keywords**

*Lerarning Media,  
SeBaOn (Online Base  
Football)*

**Abstract**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media dalam bentuk video online untuk kegiatan pembelajaran sepak bola pada siswa kelas X SMA N 1 Bojong. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Research and Development (R&D) atau penelitian pengembangan. Langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi yang dilakukan oleh 1 ahli pembelajaran, 1 ahli materi dan 1 ahli media, (5) revisi desain yang dilakukan oleh para ahli, (6) uji coba skala kecil dengan 30 peserta didik, (7) revisi produk, (8) uji coba skala besar dengan 90 peserta didik, (9) revisi produk, (10) produk massal yang menghasilkan sebuah produk media SeBaOn (Sepakbola Basis Online) untuk pembelajaran sepak bola kelas X. Hasil validasi sebelum uji coba skala kecil yang diperoleh dari ahli materi dan ahli pembelajaran mendapatkan presentase 85% (sangat baik), ahli media mendapatkan presentase 93% (sangat baik). Kemudian uji coba skala kecil mendapatkan presentase 72% (baik). Setelah itu media direvisi dan dilakukan validasi oleh para ahli, ahli materi dan ahli pembelajaran mendapatkan rata-rata 97% (sangat baik), ahli media mendapatkan presentase 97% (sangat baik). Kemudian uji coba skala besar dan mendapatkan presentase 83% (sangat baik).

**Abstract**

This study aims to produce a media in the form of an online video for soccer learning activities in class X SMA N 1 Bojong. The method used in this research is Research and Development (R&D). The steps in this research are: (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) validation carried out by 1 learning expert, (5) revision designs carried out by experts, (6) small scale trials with 30 students, (7) product revisions, (8) large scale trials with 90 students, (9) product revisions, (10) mass products that produce a media product SeBaOn (Online Base Football) for class X soccer learning. Validas results before small scale trials obtained form material expert and learning experts got a percentage of 85% (very good), media experts got a percentage of 93% (very good). Then small scale trials get a percentage of 72% (good). After that the media was revised and validated by experts, material experts and learning experts got an average of 97% (very good), media experts got a percentage of 97% (very good). Then a large scale trial and get a percentage of 83% (very good).

**How To Cite :**

Huda, M.R., & Suripto, A.W., (2022). Pengembangan Media Sebaon (Sepakbola Basis Online) untuk Pembelajaran Sepakbola Kelas X Sma N 1 Bojong Kabupaten Pekalongan. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 3(1), 150-158.

✉ Corresponding author :

E-mail: rofiulhuda05@students.unnes.ac.id

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses interaksi dua arah yaitu pendidik dan peserta didik dalam proses ini dilakukan secara sadar dan memiliki beberapa tujuan. Pendidikan sendiri memiliki peranan penting yaitu untuk mengembangkan dan meningkatkan sumberdaya manusia. Menurut (Nurkholis, 2013) proses pendidikan bertujuan untuk mengembangkan suatu keahlian dan potensi yang ada pada diri manusia maupun masyarakat. Dalam institusi pendidikan berfungsi sebagai salah satu pusat penghayatan, pengembangan dan pembentukan jati diri sebuah individu, kelompok maupun bangsa (Musanna, 2017). Sedangkan pembelajaran merupakan sebuah proses untuk membimbing, membantu, mendorong, mengatur, dan mengorganisasikan siswa yang mampu menstimulus siswa untuk mengikuti proses belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Untuk mencapai suatu tujuan dari proses pendidikan mestinya ditunjang oleh beberapa faktor. Menurut (Octaviansyah, Tandiyono rahayu, 2015) faktor untuk menunjang keberhasilan proses pendidikan di Indonesia yaitu kurikulum, tenaga pendidik, peserta didik, sarana dan prasarana hal ini bertujuan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia.

Salah satu mata pelajaran di Sekolah Menengah Atas yaitu PJOK atau yang biasa disebut dengan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Menurut (Hasan, Winarno, & Tomi, 2015) pendidikan jasmani adalah pendidikan yang mengutamakan untuk berkembangnya aktivitas jasmani dan keterampilan pada setiap individu peserta didik. Mata pelajaran ini merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan, proses pendidikan ini memiliki peranan unik dibandingkan dengan mata pelajaran lain, hal ini dikatakan unik karena di dalam pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, keterampilan, berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan jasmani dan olahraga pada peserta didik (Alfi Syahrin, Amiruddin, Bustamam, 2017). Menurut (Murningsih, 2017) tujuan utama yang ada di dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yaitu untuk mengembangkan keterampilan dasar-dasar olahraga dan menguasai beberapa ketampilan yang ada dipembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, untuk bisa diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, sedangkan

menurut (Bangun, 2016) berpendapat ada 5 tujuan pendidikan jasmani yaitu :

- 1) Meningkatkan organ-organ tubuh untuk menunjang kesehatan
- 2) Mengembangkan otot-otot
- 3) Untuk meningkatkan mental dan emosional
- 4) Meningkatkan sikap sosial
- 5) Pengembangan intelektual

Tujuan ini dapat dicapai oleh seorang guru profesional dalam Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Olahraga menurut Lavay dalam (Pramono, 2012) ada beberapa kriteria guru profesional dalam pendidikan jasmani yaitu :

1. Mempunyai keterampilan dan kreatifitas untuk mengarahkan peserta didik ke dalam kegiatan positif sehingga dapat meraih kesuksesan dalam proses belajar
2. Memiliki wawasan yang luas terkait pendidikan jasmani dan kesehatan
3. Mempunyai keahlian dari beberapa materi pendidikan jasmani yang diajarkan di dalam sekolah

Pencapaian tujuan pendidikan jasmani didukung dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai, menurut Menurut (Kartika, Husni, & Millah, 2019) sarana dan prasarana pendidikan merupakan sebuah alat yang dipergunakan untuk menunjang potensi belajar peserta didik pada satuan pendidikan baik pendidikan formal maupun nonformal. Sarana dan prasarana merupakan bagian dari proses pembelajaran yang bersifat sangat penting untuk menunjang potensi belajar peserta didik, dengan adanya sarana dan prasarana yang tercukupi akan meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, apabila sarana dan prasarana kurang tercukupi maka berdampak pada penurunan kualitas pendidikan dan kurikulum tidak berjalan dengan lancar (WIJAYA, 2017).

Ilmu pengetahuan dan teknologi sudah berkembang secara pesat, dari sinilah dunia pendidikan juga mulai menghadapi rintangan untuk bisa menyesuaikan lingkungannya yang telah berubah sangat cepat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi (Sholihin, Sari, Yuniarti, & Ilyana, 2020). Oleh karena itu dengan memanfaatkan sarana teknologi dan informasi guru mampu mengoptimalkan komponen-komponen yang ada di dalam sistem pendidikan tersebut. Adapun cara mengoptimalkan sebuah komponen sistem pendidikan yaitu menyediakan media pembelajaran yang inovatif untuk kegiatan

belajar mengajar, Dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mencapai keberhasilan proses belajar siswa karena media merupakan wadah dan penyalur informasi dari sumber informasi sehingga semakin jelas bahwa media kebutuhan yang tidak bisa dihindari untuk mencapai keberhasilan program belajar peserta didik agar terjadi perubahan tingkah laku sesuai apa yang diharapkan guru (Mahnun, 2012). Adapun media yang berbasis teknologi dan informasi seperti halnya media pembelajara video online, Video berasal dari bahasa latin yaitu vidi atau visum yang berarti melihat dan mendengar. Video berisi pesan-pesan yang dapat diinformasikan secara menarik dan langsung, video merupakan media unggulan jika dibandingkan dengan media lain seperti audio, gambar, grafik dan lain sebagainya karena di dalam video terdapat gambar yang bergerak, jika animasi menggunakan objek buatan tetapi jika video objek yang ada di dalamnya bersifat nyata (Fadhli, 2015). video digolongkan pada jenis media audio visual yang merupakan sebuah produk di dalamnya berisi pesan atau informasi yang bisa dilihat dan didengar oleh penerima (Syaparuddin, Elihami, & Enrekang, 2006). Penggunaan pembelajaran online merupakan salah satu inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Purwaningtyas, Wasis D.Dwiyogo, 2017). Menurut (Ariza Rusni, Lubis & Si, 2017) media online merupakan sebuah alat yang menggunakan jaringan internet, media online mempunyai banyak keunggulan sehingga tak jarang orang menggunakan media ini sebagai penyebaran pesan atau informasi, adapun keunggulan media online yaitu mampu mengakses informasi dengan cepat, adanya pembaruan informasi, interaktivitas, personalitas, kapasitas dapat di perbesar dan terhubung dengan sumber lain. Media online merupakan salah satu media yang baru karena mampu mengimbangi perkembangan zaman sekarang dengan teknologi yang canggih, sampai saat ini media online merupakan pilihan utama untuk menyebarluaskan informasi (Astuti, 2016). Media online memiliki beragam jenis salah satunya yaitu aplikasi youtube dengan begitu apabila dapat dimanfaatkan secara maksimal maka dapat membantu proses penyampaian materi yang bervariasi sehingga media online ini mampu menjadi solusi untuk pembelajaran sepakbola di era globalisasi seperti saat ini.

Sepak bola merupakan permainan yang dimainkan secara kelompok yang terdiri dari sebelas orang, bagian tubuh yang lebih dominan untuk memainkan permainan ini adalah bagian kaki kecuali penjaga gawang bebas menggunakan seluruh tubuhnya untuk menghalau bola masuk ke gawang, teknik dasar

permainan sepak bola ini meliputi *passing, control, dribbling, shooting* dan *heading*, tujuan permainan sepak bola ini adalah masing-masing team harus memasukkan bola ke gawang lawanya sebanyak mungkin dengan waktu yang telah di tentukan selama 2 x 45 menit dan dipimpin oleh tiga wasit (Anam, 2013). (Suherman, 2020) masing-masing pemain sepak bola harus mempunyai posisi seperti pemain belakang, pemain tengah dan penyerang posisi ini diatur oleh seorang pelatih tetapi dalam sepak bola yang sudah modern setiap individu harus mempunyai lebih dari satu posisi.

Pembelajaran sepakbola yang telah diajarkan pada peserta didik kelas X SMA N 1 Bojong Kabupaten pekalongan belum ditunjang dengan media pembelajaran inovatif yang berbaur teknologi, model pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah berpusat pada guru dan masih menggunakan media cetak seperti lembar kerja siswa sehingga tingkat pemahaman peserta didik tentang materi teknik dasar sepakbola masih rendah. Maka dari itu penulis mengharapkan dengan adanya bantuan media pembelajaran berbasis video online untuk pembelajaran sepakbola menjadi lebih mudah.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan, adapun judul penelitiannya yaitu "Pengembangan media SeBaOn (Sepak Bola Basis Online) untuk pembelajaran sepakbola kelas X SMA N 1 Bojong Kabupaten Pekalongan"

## METODE

Metode dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*), Metode ini diambil karena melihat permasalahan yang ada yaitu belum adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi online dan rendahnya siswa dalam memahami pembelajaran sepakbola. Dengan itu penulis mengharapkan bahwa penelitian dan pengembangan ini mampu memberikan sebuah inovasi bagi guru pendidikan jasmani untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data berdasarkan hasil observasi, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain yang akan dilakukan oleh ahli pembelajara, ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kualitas media, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk yang akan dilakukan pada peserta didik kelas X SMA N 1 Bojong Kabupaten Pekalongan, (7) Revisi Produk, dalam revisi ini dilakukan setelah melakukan uji coba pertama apakah ada kendala yang dihadapi, (8) Ujicoba pemakaian, dalam

ujicoba ini mengambil sampel yang lebih luas yaitu SMA N 1 Bojong, SMA PGRI 2 Kajen dan SMA Islam Wonopringgo, (9) Revisi Produk, (10) produk massal, dalam produk massal ini menghasilkan sebuah media video online yang telah melalui beberapa revisidan diupload dalam aplikasi youtube

Instrument merupakan sebuah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data, adapun instrument yang digunakan dalam peelitian dan pengembangan ini yaitu observas, dokumentasi dan kuesioner.

Proses observasi ini dilakukan untuk memperoleh data tentang metode yang diajarkan dalam pembelajaran sepakbola dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran sepakbola. Selain itu peneliti juga mengkaji penelitian yang relevan untuk dijadikan kajian pustaka.

Lembar evaluasi ini bertujuan untuk menilai produk media yang dilakukan oleh ahli pembelajaran, ahli materi dan ahli media. Lembar evaluasi ini di berikan ke beberapa ahli sebelum uji coba skala kecil, setelah uji coba skala kecil dan setelah uji coba skala besar, adapun tujuan dari lembar evaluasi ini yaitu mendapatkan perbaikan dan masukan dari beberapa ahli terhadap produk yang sedang dikembangkan.

Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan informasi dengan memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan secara tertulis. kuesioner ini diberikan kepada beberapa ahli dan peserta didik kelas X dengan aspek yang berbeda. Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa aspek kualitas media, kemudahan media dan kelayakan untuk diajarkan pada peserta didik kelas X, yang harus dinilai kelayakannya. Kuesioner peserta didik berisi mengenai aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Adapun kriteria dalam kuesioner ini dibagi menjadi empat dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom yang disediakan (1) Tidak Baik, (2) Kurang Baik, (3) Baik, (4) Sangat Baik.

Kuesioner yang harus diisi peserta didik berjumlah 30 pertanyaan dengan pilihan jawaban "ya" dan "tidak".

Adapun skor yang ada pada pilihan jawaban yaitu sebagai berikut **Tabel 1:**

**Tabel 1** Skor Jawaban Kuesioner "ya" dan "Tidak".

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Keterangan:

N : Jumlah seluruh nilai

n : Nilai yang diperoleh

Hasil jawaban dari koesioner sampel kemudian diklarisifikasikan dengan tujuan memperoleh kesimpulan data berdasarkan presentase yang telah ditetapkan.

Proses pengumpulan data juga didapat melalui fakta yang tersimpan dalam bentuk gambar, surat, catatan, arsip, dan lainnya. Dengan adanya dokumentasi ini diharapkan mampu menjadi bukti penelitian telah dilakukan

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif berbentuk presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif

Dari keefektifan media dapat dianalisis menggunakan nilai data nominal atau jumlah angka kemudian dibandingkan dengan jumlah yang telah ditetapkan dan di dapat presentase, teknik analisis deskriptif presentase ini digunakan untuk mengetahui validitas media dari beberapa ahli terhadap media SeBaOn (sepakbola Basis Online). Sedangkan data yang berupa alasan dan saran dapat dianaliais menggunakan teknik analisis kualitatif. Adapun rumus yang digunakan untuk mengolah data presentase yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X_j} \times 100\%$$

Keterangan :

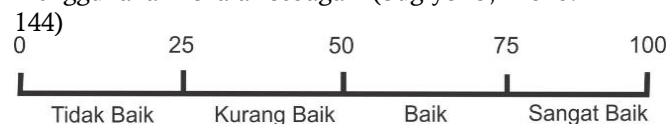
P = Presentase

$\sum X_i$  = Jumlah Skor Penilaian Oleh Pakar atau Peserta didik

$\sum X_j$  = Jumlah Skor Maksimal

100 % = Konstanta

Setelah mendapatkan presentase kemudian digolongkan menjadi empat kategori dengan menggunakan skala sebagai (Sugiyono, 2016: 144)



Adapun kesimpulan data dari hasil presentase dapat diklarisifikasikan sebagai berikut

**Tabel 2** Klasifikasi Presentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
76-100%	Sangat Baik	Sangat Layak
51-75%	Baik	Layak
26-50%	Kurang Baik	Diperbaiki
0-25%	Tidak Baik	Tidak Layak

Sumber : Sugiyono (2016: 135)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penyajian Data Uji Coba

Data penyajian dari peneltian ini melalui 2 cara, yaitu (1) evaluasi tahap pertama yang ditinjau oleh ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli media serta data dari uji skala kelacil, (2) data evaluasi tahap kedua yaitu data hasil uji skala besar.

**Kuesioner Ahli materi dan pembelajaran sepakbola Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil**

Data hasil penilaian 2 ahli bahwa ahlimateri dengan presentase 75%, Ahli Pembelajaran dengan presentase 95%. Sehingga mendapatkan rata-rata 85% masuk dalam kategori “sangat baik”. Maka dari itu pengembangan media SeBaOn (Sepakbola Basis Online) dapat digunakan sebagai uji coba skala kecil

**Kuesioner Ahli Media Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil**

Setelah ditekahuinya hasil penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata 93% yang artinya masuk dalam kriteria “sangat baik” maka dapat disimpulkan bahwa media SeBaOn (sepakbola Basis Online) dapat digunakan untuk uji skala kecil

**Revisi Produk Awal Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil**

Dari beberapa kuesioner yang telah dinilai oleh beberapa ahli terdapat revisi atau perbaikan sebelum memasuki uji coba skala kecil, berikut adalah masukan dari beberapa ahli yang perlu di revisi:

**Tabel 3** Hasil Revisi Produk Awal Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil

Nama Ahli	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
Martin Sudarmono, S.pd., M.pd (ahli materi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lebih detail analisisnya durasi video diperpanjang</li> <li>• Gambar dan keterangan semua di dubbing (audio visual)</li> <li>• Foto kaki bagian dalam dan bola di tampilkan</li> <li>• Font ppt kurang jelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belum sesuai dengan analisis pembelajaran sepakbola kelas X</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesuaikan dengan kebutuhan analisis pembelajaran siswa kelas X</li> <li>• Untuk ppt diletakkan lebih awal baru ditampikan videonya</li> </ul>
Desy dwi hermaningtyas S.pd. (ahli pembelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Background analisis disesuaikan dengan teknik yang ditampikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agar tampilan ppt sesuai dengan teknik dalam video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk background sebaiknya gambaran terkait dengan teknik dasar sepakbola yang ditampikan</li> </ul>
Ranu baskora (ahli media)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Huruf disesuaikan dengan background</li> <li>• Disesuaikan dengan penjelasan dan gambar</li> <li>• Analisis pergerakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak terbaca</li> <li>• Kejelasan narasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lebih sesuai dengan narasi dan gambar</li> <li>• Sesuaikan dengan kebutuhan analisis lebih detail menggunakan aplikasi kinovea</li> </ul>

**Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil**

Kuesioner yang diberikan terhadap peserta didik terbagi menjadi 3 aspek yaitu aspek kognitif,

psikomotor dan afektif yang masing-masing terdiri dari 10 pertanyaan, adapun hasil kuesioner aspek kognitif mendapatkan presentase 80%, psikomotor mendapatkan presentase 70%, afektif mendapatkan presentase 72% dari ketiga aspek tersebut mendapatkan rata-rata presentase 72% hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media SeBaOn (Sepakbola Basis Online) untuk pembelajaran kelas X termasuk dalam kategori "baik".

#### Kuesioner Ahli Materi dan Ahli Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil

Data hasil penilaian 2 ahli bahwa ahli materi dengan presentase 97%, Ahli pembelajaran dengan presentase 97%. Sehingga mendapatkan rata-rata 97% masuk dalam kategori "sangat baik". Maka dari itu pengembangan media SeBaOn (Sepakbola Basis Online) dapat digunakan sebagai uji coba skala besar.

#### Kuesioner Ahli Media Setelah Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah diketahuinya hasil penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata 97% yang artinya masuk dalam kriteria "sangat baik" maka dapat disimpulkan bahwa media SeBaOn (sepakbola Basis Online) dapat digunakan untuk uji skala besar.

#### Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Kuesioner uji coba skala besar dilakukan secara luas yaitu 3 sekolah di kabupaten pekalongan dengan jumlah 90 peserta didik, uji skala besar ini dilakukan secara luas karena untuk mengukur keefektifan media SeBaOn

(sepakbola Basis Online) di beberapa sekolah. Uji coba secara luas ini dilakukan oleh peneliti dengan kuesioner yang dibagikan kepada peserta didik melalui google form. Kuesioner yang diberikan ini terbagi menjadi 3 aspek yaitu aspek kognitif, psikomotor dan afektif yang masing-masing terdiri dari 10 pertanyaan, adapun hasil kuesioner aspek kognitif mendapatkan presentase 87%, psikomotor mendapatkan presentase 84%, afektif mendapatkan presentase 78% dari ketiga aspek tersebut mendapatkan rata-rata presentase 83% hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media SeBaOn (Sepakbola Basis Online) untuk pembelajaran kelas X termasuk dalam kategori "sangat baik".

#### Prototipe Produk

Media yang dikembangkan oleh peneliti bernama media SeBaOn (Sepakbola Basis Online) untuk pembelajaran sepakbola Sekolah Menengah Atas kelas X media ini berbentuk audio visual dengan durasi 26 menit kemudian video ini diunggah kedalam situs online yaitu aplikasi youtube yang disebar luaskan pada

peserta didik kelas X. Media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi praktik teknik dasar sepakbola dan sebagai variasi media dalam menyampaikan pembelajaran teknik dasar sepakbola, dengan adanya media ini guru mampu menyampaikan materi dengan mudah dan siswa mudah untuk memahaminya, media ini sangat efektif dan efisien karena peserta bisa belajar kapan saja, dan peserta bisa memilih video sesuai kebutuhan. Hasil pengembangan media SeBaOn (Sepakbola Basis Online) adalah Sebagai Berikut.

#### Video 1: Tampilan Awal



Gambar 1 Tampilan Judul Media SeBaOn (Sepakbola Basis Online)

Sumber: dokumentasi peneliti

#### Video 2: Tampilan Teknik Dasar Passing Menggunakan Kaki Bagian Dalam



Gambar 2 Keterangan langkah-langkah dan Uraian Analisis Teknik Dasar Passing Menggunakan Kaki Bagian Dalam

Sumber: dokumentasi peneliti

#### Video 3: Tampilan Teknik Dasar Passing Menggunakan Kaki Bagian Luar



**Gambar 3:** Tampilan Teknik Dasar *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Luar  
Sumber: dokumentasi peneliti

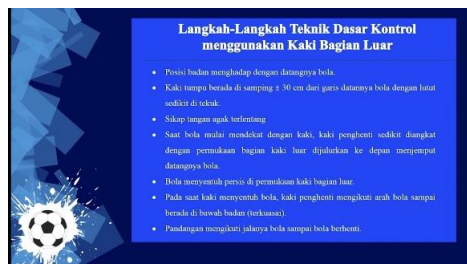
**Video 4:** Tampilan Teknik Dasar *Control* Menggunakan Kaki Bagian Dalam



**Gambar 4** Langkah-Langkah dan Uraian Analisis Teknik dasar Control Menggunakan Kaki Bagian Dalam

Sumber: dokumentasi peneliti

**Video 5:** Tampilan Teknik Dasar *Control* Menggunakan Kaki Bagian luar



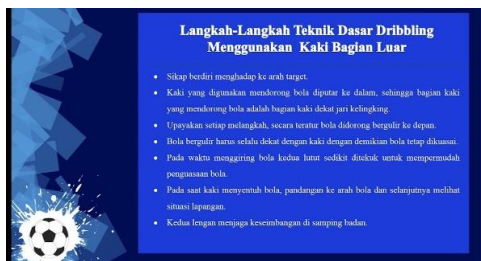
**Gambar 5** Langkah-Langkah dan Uraian Analisis Teknik Dasar Control Menggunakan Kaki Bagian Luar  
Sumber: dokumentasi peneliti

**Video 6:** Tampilan Teknik Dasar *Dribbling* Menggunakan Kaki Bagian Dalam



**Gambar 6** Langkah-Langkah dan Uraian Analisis Teknik Dasar Dribbling Menggunakan Kaki Bagian Dalam  
Sumber: dokumentasi peneliti

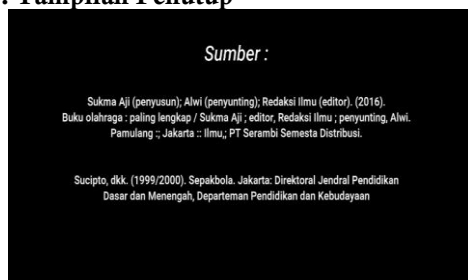
**Video 7:** Tampilan Teknik Dasar *Dribbling* Menggunakan kaki Bagian Luar



**Gambar 7** Langkah-Langkah dan Uraian Analisis Teknik Dasar Dribbling Menggunakan Kaki Bagian Luar

Sumber: dokumentasi peneliti

#### Video 8: Tampilan Penutup



#### SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa Pengembangan media SeBaOn (Sepakbola Basis Online) untuk pembelajaran sepakbola kelas X menghasilkan produk berupa video online yang telah melalui beberapa proses evaluasi dan ujicoba, Video ini dibuat sedetail mungkin untuk mempermudah proses kegiatan belajar materi sepakbola sehingga sangat dapat digunakan oleh guru penjas untuk menyampaikan pembelajaran sepakbola di Sekolah Menengah Atas.

#### REFERENSI

- Alfi Syahrin, Amiruddin, Bustamam. (2017). 3, 76–91.
- Anam, K. (2013). *Pengembangan Latihan Ketepatan Tendangan Dalam Sepakbola Untuk Anak Kelompok Umur 13-14 Tahun*.
- Ariza Rusni, Lubis, E. E., & Si, M. (2017). *Konstruksi Sosial Media Terhadap Kekuatan*

*Personal Branding Tri Rismaharini Dalam Proses Komunikasi Politik Kontemporer*. 2(1), 1–15.

- Astuti, M. (2016). *Konstruksi Sosial Media Terhadap Kekuatan Personal Branding Tri Rismaharini Dalam Proses Komunikasi Politik Kontemporer*. *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 1(1), 1–20. Retrieved From [Http://Journal.Iaincurup.Ac.Id/Index.Php/Jdk/Article/View/75/26](http://Journal.Iaincurup.Ac.Id/Index.Php/Jdk/Article/View/75/26)
- Bangun, S. Y. (2016). *Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Kajian Pustaka & Pembahasan*. Vi.
- Fadhli, M. (2015). *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran Vol 3. No. 1 Januari 2015 | 24*. 3(1), 24–29.
- Hasan, S., Winarno, M. E., & Tomi, A. (2015). *Pengembangan Model Permainan Gerak Dasar Lempar Untuk Siswa Kelas V Sdn Tawangargo 4 Karangploso Malang*. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 182–200.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). *Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/Jppi.V7i1.360>
- Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)*. *An-Nida'*, 37(1), 27–35.
- Musanna, A. (2017). *Indigenisasi Pendidikan: Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Indigenizing Education: Rationalization Toward Revitalization Of Ki Hadjar Dewantara Educational Praxis*. 2, 117–133.
- Murningsih, A. Agung R. (2017). *Upaya Maksimal Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Melalui Penerapan Model Periksa Sendiri Siswa Kelas Iv A Semester I Sd Negeri 1 Ubung Tahun Pelajaran 2016/2017*. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6, 5–9.
- Nurkholis. (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah Stain Purwokerto*. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44. Retrieved From [Http://Ejournal.Iainpurwokerto.Ac.Id/Ind ex.Php/Jurnalkependidikan/Article/Download/530/473/](http://Ejournal.Iainpurwokerto.Ac.Id/Ind ex.Php/Jurnalkependidikan/Article/Download/530/473/)
- Octaviansyah, Tandiyo Rahayu, O. W. K. H. (2015). *Journal Of Physical Education And Sports*. 4(2), 179–185.



- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.94>
- Purwaningtyas, Wasis D. Dwiyo, I Mam H. (2017). *Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Online Dengan Program Edmodo*. (1), 121–129.
- Pramono, H. (2012). Pengaruh Sistem Pembinaan, Sarana Prasarana Dan Pendidikan Latihan Terhadap Kompetensi Kinerja Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Di Kota
- Sholihin, M., Sari, R. C., Yuniarti, N., & Ilyana, S. (2020). A New Way Of Teaching Business Ethics: The Evaluation Of Virtual Reality-Based Learning Media. *International Journal Of Management Education*, 18(3), 100428. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2020.100428>
- Suherman, S. (2020). Perancangan Aplikasi Pembuatan Formasi Sepak Bola Interaktif Dengan Macromedia Flash. *Journal Of Maritime And Education*, 1(1), 1. Retrieved From <http://ejournal.poltek-amimedan.ac.id/>
- Syaparuddin, S., Elihami, E., & Enrekang, M. (2006). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas Paket C Di Enrekang Terhadap Mata Pelajaran Pkn . Hal Tersebut Dapat Dilihat Dari Perilaku Yang Ditunjukkan Siswa , Siswa Datang Terlambat , Tidak Mengerjakan Tugas , T.*