
Pengembangan Media *Elektronik Book* Sebagai Sarana Sosialisasi Olahraga Futsal Pada Siswa Tingkat Tsanawiyah

Budijanto¹, Guntur Firmansyah², Rubbi Kurniawan³

^{1,2,3} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang
budijanto.mkes@gmail.com, gunturpepeng@gmail.com, RubbiKurniawan@gmail.com

Abstract

Among the students of Futsal sports are well-liked, it is seen by the number of schools that present extracurricular Futsal games, and the many futsal championships between students. On the other side of this futsal sport does not require a large place to play it. The purpose of this research is to socialize futsal sports using electronic book media. The product produced in this development research is in the form of an E-Book that uses computers as learning media. Based on the product developed in the form of a futsal game E-Book it has been declared eligible to be displayed, with the results of data analysis 89.31%.

Keywords: *Media, Electronic Book, Futsal*

Abstrak

Di kalangan pelajar olahraga Futsal banyak digemari, hal tersebut tampak dengan banyaknya sekolah-sekolah yang menyajikan ekstrakurikuler permainan Futsal, dan banyaknya kejuaraan-1kejuaraan futsal antar pelajar. Dilain sisi olahraga futsal ini tidak membutuhkan tempat yang luas untuk memainkannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mensosialisasikan olahraga futsal menggunakan media elektronik book. Produk yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah berupa *E-Book* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan produk yang dikembangkan berupa *E-Book* permainan futsal telah dinyatakan layak untuk di tampilkan, ini sesuai dengan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil persentase sebesar 89, 31 %.

Kata kunci: *Media, Elektronik Book, Futsal*

History

Received 2020-01-15, Revised 2020-04-14, Accepted 2020-04-29

Permainan Futsal merupakan olahraga permainan yang baru dikenal oleh masyarakat Indonesia. Futsal pada saat ini, khususnya di Indonesia, lebih mengandalkan kemampuan individu dan jarang menggunakan strategi dan taktik yang baik. Padahal permainan futsal dunia dikenal dengan istilah “Modern Futsal” yaitu permainan futsal dengan perpindahan bola yang cepat, bertahan dan menyerang, serta perpindahan posisi pemain tanpa bola pada waktu yang tepat (Lhaksana, 2006). Oleh karena itu latihan perlu untuk membiasakan kegiatan tersebut.

Latihan futsal dalam sekolah biasanya tertuang dalam kegiatan ekstrakurikuler yang ada dalam sekolah tersebut. Di dalam kegiatan ekstrakurikuler siswa lebih memilih bidang yang disenangi, dengan begitu siswa lebih bisa mengembangkan prestasi diri melalui bidang kegiatan ekstrakurikuler yang digemari. Menurut (Depdiknas, 2006) “Ekstrakurikuler adalah tempat untuk

menyalurkan bakat dan minat serta kreativitas siswa pada suatu kegiatan”. Kegiatan ekstrakurikuler ini diadakan oleh sekolah tingkat, SD, SMP dan SMA, yang memungkinkan untuk mengembangkan mutu pendidikan dalam kegiatan non akademik.

Ekstrakurikuler adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan aspek-aspek tertentu yang ada di dalam kurikulum, termasuk penerapan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari oleh peserta didik (Laguna, Bahari, & Rustiyarso, 2018). Menurut (Sukma, Hidasari, & Triansyah, 2018), kegiatan ekstra kurikuler Futsal merupakan ekstra kurikuler yang memiliki potensi untuk juara. Menurut (Pambudi, 2015), tujuan ekstrakurikuler adalah untuk mengarahkan peserta didik pada kegiatan yang bermakna, membentuk pribadi yang sportif, meningkatkan kebugaran, mengembangkan bakat, serta sebagai wadah untuk meraih prestasi. (Aqurista & Nurhayati, 2014) berpendapat Ekstrakurikuler futsal adalah salah satu ekstrakurikuler olahraga yang membutuhkan daya tahan yang baik, sehingga dalam pelaksanaannya membutuhkan suplai oksigen dalam jumlah yang banyak. Semakin tinggi kebugaran jasmani seseorang, maka ambilan oksigen juga semakin tinggi O₂, dan begitu pula sebaliknya.

Proses pembinaan permainan Futsal, seorang pelatih atau pembina harus menguasai dan memahami teknik dan taktik. Untuk itu diharapkan seorang pelatih atau pembina mempunyai banyak variasi dalam menerapkan latihan teknik dan taktik yang mudah dipahami oleh siswa peserta ekstrakurikuler, dengan ini diharapkan siswa dapat mencapai prestasi yang maksimal. Dari berbagai faktor yang melatarbelakangi masalah mengenai belum adanya sosialisasi permainan dan peraturan futsal FIFA 2010 menggunakan media elektronik book.

Permainan Futsal

Permainan futsal adalah bagian dari cabang olahraga sepak bola mini *indoor* yang memiliki panjang lapangan antara 38 meter sampai dengan 42 meter, lebar lapangan antara 15 meter sampai dengan 25 meter, dengan jumlah pemain sebanyak 5 orang yang di dalamnya termasuk penjaga gawang (Putro, 2017). Menurut (Zulkarnaen, 2010) futsal dan sepak bola merupakan olahraga yang idektik, yaitu olahraga yang menggunakan lapangan walaupun futsal dapat dilakukan di dalam ruangan. Futsal dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan fungsi fisiologis para peserta didik, misalnya meningkatkan kesehatan dan kebugaran, serta meningkatkan kualitas komponen fisik yang diantaranya adalah kerja paru-jantung, kecepatan, kelincahan dan kekuatan (Wirawan, 2017).

(Lhaksana, 2011) menyatakan bahwa permainan futsal merupakan permainan yang cepat dan sangat dinamis. Menurut (Tenang, 2008) futsal merupakan cabang olahraga yang memiliki peraturan yang tegas mengenai kontak fisik. *Sliding tackle* dan *body charge* merupakan beberapa aspek kekerasan dalam permainan sepak bola yang tidak diperkenankan dalam futsal. Sedangkan menurut (Murhananto, 2009) Futsal adalah permainan sepakbola dalam ruangan yang dimainkan lima lawan lima pada ukuran lapangan yang lebih kecil, Menurut (Wibowo, 2019) olahraga Futsal menjadi

olahraga yang banyak digemari oleh semua kalangan dari berbagai golongan.

Teknik Dasar Bermain Futsal

Permainan futsal membutuhkan kemampuan dan teknik dasar penguasaan bola yang baik. Oleh karena itu, dibutuhkan stamina, kekuatan, akselerasi, dan kelincahan yang baik. Latihan kecepatan, keseimbangan dan daya tahan merupakan beberapa latihan fisik yang harus diutamakan sebelum kemampuan dan teknik dasar. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan akselerasi, *footwork* dan *body weaving* pergerakan tubuh (Tenang, 2008). Menurut (Lhaksana, 2011) teknik dasar permainan futsal diantaranya adalah: (1) *Passing*, (2) *Controlling*, (3) *Chipping*, (4) *Dribbling*, dan (5) *Shooting*.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat, bahan, ataupun metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan supaya proses komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik lebih efektif dan efisien (Yuniarto, Supriyadi, & Sudjana, 2018).

Menurut (Purwaningtyas, Wasis D. Dwiyo, 2017) fungsi media pembelajaran diantaranya adalah : (1) Meningkatkan motivasi peserta didik, (2) Mengulangi materi yang telah dipelajari, (3) meningkatkan semangat peserta didik, (4) Materi pembelajaran lebih menarik. (5) Meningkatkan pemahaman peserta didik, (6) Menampilkan data lebih faktual pada suatu kejadian..

Menurut (Puspitasari & Rakhmawati, 2013) media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik adalah media yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar secara mandiri. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan saat ini adalah e-Book.

E-Book

Definisi *e-book* adalah buku digital atau buku elektronik. Buku digital adalah buku konvensional, berisi kumpulan kertas, yang dirubah menjadi informasi digital. (Istifarida, Santoso, & Yusup, 2017) menyatakan *E-book* merupakan buku yang cara membukanya menggunakan peralatan elektronik, misalnya komputer. *E-book* merupakan salah satu media pembelajaran modern yang menggunakan komputer sebagai medianya. *E-book* dibuat pembelajaran untuk mengatasi kejenuhan siswa dengan buku ajar yang sudah ada. *E-Book* memiliki beberapa kelebihan dari buku ajar yang berbentuk fisik buku, diantaranya adalah tampilan dari *E-Book* lebih bervariasi, menarik serta memiliki tampilan gambar yang lebih baik. *E-book* memiliki beberapa macam format, diantaranya adalah Pdf, Htm, Exe, Ppt (*Power Point Presentantation*). *E-book* dalam format ppt dijalankan dengan menggunakan program *microsoft powet point*. Ukuran file *E-Book* juga kecil sehingga mudah digandakan dan disimpan dalam *flashdisk*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan Borg dan Gall (Irwanasyah, 2018) yang memiliki sepuluh langkah, Sepuluh langkah tersebut dapat dimodifikasi oleh peneliti, disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada. Langkah-langkah penelitian pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan informasi berupa kajian pustakan dan pengamatan lapangan.
2. Membuat produk awal
3. Evaluasi oleh ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli futsal dan ahli media.
4. Perbaiki produk pertama berupa masukan dari ahli.
5. Uji coba kelompok kecil untuk mendapatkan saran perbaikan produk kedua.
6. Uji coba lapangan.
7. Perbaiki produk akhir.
8. Produk akhir berupa buku ajar Futsal dengan E-Book

Subyek yang berperan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Ahli pembelajaran sebanyak 1 orang, ahli futsal sebanyak 1 orang dan ahli media sebanyak 1 orang.
2. Uji coba kelompok kecil dan lapangan dilaksanakan pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal.

Data yang digunakan pada penggunaan media elektronik book sebagai sarana sosialisasi olahraga futsal pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal ini berupa data kuantitatif. Data tersebut diperoleh melalui pengisian angket yang telah diberikan.

Instrumen yang digunakan berupa pengembangan mandiri yang sesuai dengan metode yang ditentukan. Sehingga pembuatan instrumen penelitian dibuat secara mandiri yang disesuaikan kebutuhan lapangan.

Instrumen yang digunakan dalam penggunaan media elektronik book sebagai sarana sosialisasi olahraga futsal pada siswa mahasiswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal ini adalah dengan menggunakan angket yang diberikan kepada ahli dan siswa. Instrumen angket berisi tentang:

1. Penilaian dan tanggapan ahli terhadap produk yang telah dibuat.
2. Penilaian dan tanggapan siswa terhadap produk yang telah dikembangkan

Teknik analisis data yang digunakan adalah berupa analisis secara deskriptif. Analisis

deskriptif dalam penelitian ini berupa penilaian dan saran ahli dan siswa anggota ekstrakurikuler futsal. Hasil analisis data digunakan untuk menyempurnakan penelitian pengembangan ini. Prosentase analisis deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari ahli dan siswa anggota ekstrakurikuler futsal beserta hasil uji coba yang telah dilakukan. Rumus prosentase yang digunakan adalah sebagai berikut Sudijono (Rahayu & Firmansyah, 2019):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F : banyaknya data yang dicari persentasenya.

N : banyaknya data secara keseluruhan

P : Prosentase

100% : konstanta perhitungan prosentase

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari kegiatan uji coba pengembangan *EBook* Permainan Futsal, berikut ini disajikan data hasil uji coba. Data yang diperoleh dari hasil uji coba terdiri atas data Evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil evaluasi ahli terdiri dari tiga data, yaitu data evaluasi ahli media, data evaluasi ahli pembelajaran dan evaluasi ahli futsal. Data uji coba, baik kelompok kecil maupun lapangan, adalah berupa pengisian angket yang dilakukan oleh siswa anggota ekstrakurikuler futsal.

Evaluasi Ahli Media

Setelah dibuat produk awal 1 berupa *E-book* permainan futsal dievaluasi ahli media. Data hasil evaluasi ahli media yaitu produk awal 1 *e-book* sudah cukup lengkap, Tetapi ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan, “navigasi sistem panduan bagi pengguna (*user*) belum dilengkapi dengan tombol *back*, *forward*, *mute*, perlu musik latar dalam *video*, musik dalam *opening* dan *closing* menu belum terasa *soft* dalam transisi juga narator dalam *opening* sebaiknya dengan intonasi yang bagus”. Selain mengevaluasi produk, ahli media juga memvalidasi instrumen yang digunakan untuk uji coba kelompok kecil maupun lapangan.

Evaluasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Dimana evaluasi tersebut tentang kriteria sajian yang harus diperbaiki. Saran ahli pembelajaran yaitu sebagai berikut: “perlu ditambahkan bahasa pengantar sebelum masuk ke tayangan *video* untuk memperjelas materi yang akan dibahas, Pada materi teknik seharusnya ditambahkan pengertian masing-masing teknik yang akan dipelajari serta macam-macam teknik”.

Evaluasi Ahli Futsal

Hasil evaluasi ahli futsal yang menyatakan bahwa isi dari rancangan produk yang telah dibuat secara garis besar sudah bervariasi. Saran dari ahli futsal sebagai berikut: “pada awal *video* sebaiknya ditayangkan *video* permainan futsal yang menggambarkan permainan futsal secara keseluruhan. dan selanjutnya dibahas khusus detail tiap masing-masing bagian.

Uji Kelompok Kecil

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil sebanyak 3 orang terhadap *E-Book* Permainan Futsal adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Analisis data coba uji kelompok kecil

Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
36	60	66,31

Berdasarkan hasil Uji coba (kelompok kecil) diperoleh hasil 66,31% dalam artian pengembangan Media Elektronik Book Sebagai Sarana Sosialisasi Olahraga Futsal Pada Siswa Tingkat Tsanawiyah berada dalam taraf layak dan perlu sedikit revisi.

Uji Lapangan (Kelompok Besar)

Responden dalam uji lapangan adalah 20 siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal. Hasil analisis data uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Analisis data uji lapangan

Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
357	400	89,31

Berdasarkan hasil analisis data uji coba lapangan diperoleh nilai sebesar 89,31% yang artinya adalah pengembangan Media Elektronik Book Sebagai Sarana Sosialisasi Olahraga Futsal Pada Siswa Tingkat Tsanawiyah berada dalam taraf sangat layak.

KESIMPULAN

Hasil analisis data uji kelompok kecil diperoleh hasil 66,31%, dan uji coba kelompok besar diperoleh hasil 89,31%. Berdasarkan hasil evaluasi ahli dan hasil analisis data uji coba kelompok kecil dan lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa Media Elektronik Book Sebagai dapat digunakan sebagai Sarana Sosialisasi Olahraga Futsal Pada Siswa Tingkat Tsanawiyah.

DAFTAR PUSTAKA

Aquarista, F., & Nurhayati, F. (2014). Ekstrakurikuler Futsal Dengan Ekstrakurikuler Bola Basket Di SMP Negeri 2 Cerme Gresik. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(3), 799–804.

- Depdiknas. (2006). *Badan Standar Nasional Pendidikan Standar Isi Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Irwansyah. (2018). Pengembangan Buku Ajar Teori Tenis Meja Bagi Mahasiswa Kelas A 2016 Jurusan PJKR. *Jp.jok (Jurnal Pendidikan. Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 1(2), 47–59.
- Istifarida, B., Santoso, S., & Yusup, Y. (2017). Pengembangan E-Book Berbasis Problem Based Learning-Gis Untuk Meningkatkan Kecakapan Berfikir Keruangan Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Sragen 2016/2017. In *Prosiding Seminar Nasional Geotik* (pp. 330–336).
- Laguna, R., Bahari, Y., & Rustiyarso. (2018). Pengaruh Pembinaan Ekstrakurikuler Futsal Terhadap Prestasi Non Akademik Siswa di SMA Santun Untan Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(11), 1–9.
- Lhaksana, J. (2006). *Futsal Coaching Clinic Kelme Futsalismo*. Jakarta: Difamata Sport EO.
- Lhaksana, J. (2011). *Taktik dan Stategi Futsal Moderen*. Depok: Be Champion.
- Murhananto. (2009). *Dasar-Dasar Permainan Futsal*. Depok: Kawan Pustaka.
- Pambudi, A. M. A. (2015). Keterkaitan Kondisi Fisik Dengan Prestasi Belajar Penjasorkes Pada Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Futsal (Studi Pada Siswa Putra Kelas X dan IX Tim Futsal SMAN 9 Surabaya). *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 2(3), 117–123.
- Purwaningtyas, Wasis D. Dwiyojo, I. H. (2017). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Online Dengan Program Edmodo. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 121–129.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v2i1.8471>
- Puspitasari, A., & Rakhmawati, L. (2013). Pengembangan E-Book Interaktif Pada Mata Kuliah Elektronika Digital. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 537–543.
- Putro, D. E. (2017). Tingkat Pemahaman Guru Penjas Sekolah Menengah Atas Dan Kejuruan Se-Kabupaten Pacitan Terhadap Peraturan Permainan Futsal Tahun 2017. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 1(1), 50–56.
- Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Jendela*, 4(2), 8–12.
<https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3611>
- Sukma, D., Hidasari, F. P., & Triansyah, A. (2018). Persepsi Orang Tua Murid Terhadap Manfaat Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal Putri di SMA Deddy. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9), 1–9.
- Tenang, J. D. (2008). *Mahir Bermain Futsal : Dilengkapi Teknik Dan Strategi Bermain*. Bandung: Dar! Mizan.
- Wibowo, V. A. (2019). Aplikasi Tutorial Perwasitan Futsal Berbasis Android Oleh: *Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 8(2).
- Wirawan, M. S. (2017). Motivasi Masyarakat Terhadap Olahraga Futsal. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 7(3), 17–25.
- Yuniarto, A., Supriyadi, & Sudjana, I. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

Mobile Learning Teknik Dasar Dan Peraturan Permainan Futsal. *Jp.jok (Jurnal Pendidikan. Jasmani , Olahraga Dan Kesehatan)*, 2(1), 51–62.

Zulkarnaen. (2010). Hubungan Motivasi Dengan Partisipasi Masyarakat Dalam Melakukan Aktivitas Olahraga Futsal Di Kota Bekasi. *Motion*, 1(1), 4–10.