

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sangat memerlukan pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat membentuk atmosfer pembelajaran di mana siswa dapat aktif berpartisipasi. Media pembelajaran menjadi penghubung antara guru dan murid, berkat media siswa tidak lagi dibatasi batas-batas ruang kelas. Hal ini tentunya peran pembelajaran berbasis TPACK (Technological Pedagogic Content Knowledge) sangat besar dalam meningkatkan kuaalitas dari pembelajaran itu senidri. Terutama sejak terjadinya wabah pandemi covid 19 yang melanda di seluruh dunia diakhir tahun 2019, yang sampai saat ini masih berlanjut dan harus memaksa kepada dunia Pendidikan proses pembelajaran harus dilakukan dalam jaringan (daring).

Penyelenggaraan pembelajaran secara daring (*online*) tidak dapat terlepas daripada penggunaan teknologi. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran daring dosen dengan mahasiswa ataupun antara guru dan siswa pembelajaran tidak terjadi bertatap muka secara langsung. Proses interaksi antara pengajar dan peserta didik dilakukan dengan menggunakan suatu teknologi informasi dan komunikasi. Pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi langsung dengan dua arah yang dijembatani oleh penggunaan media, seperti komputer, televisi, radio, telepon, internet, video, dan sebagainya. Peran teknologi informasi dan komunikasi sangat besar didalam pengembangan media pembelajaran berbasis TPACK.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini memberikan kemudahan dalam mengembangkan media guna mendukung pembelajaran yang dilakukan secara daring. Media pembelajaran yang dikembangkan hendaknya media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh siapa saja terutama oleh peserta didik. Media pembelajaran yang dapat diakses dengan menggunakan komputer maupun perangkat lain yang dapat menampilkan materi-materi pembelajaran sesuai dengan bidang studinya. Sadiman dkk (2006:28-81) membagi media pembelajaran menjadi 3 yaitu media grafis (*visual*), media audio dan media proyeksi diam. Media grafis merupakan media media yang terdiri dari gambar grafis seperti simbol, garis, foto, sketsa, grafik dan kartun. Media audio adalah media yang menggunakan suara, yang termasuk media audio seperti radio, perekam pita magnetik dan lab bahasa. Media proyeksi diam adalah media

ditampilkan menggunakan alat seperti film bingkai, media transparansi, film, televisi, video dan game simulasi.

Pemanfaatan berbagai aplikasi yang tersedia baik secara online maupun offline dalam teknologi informasi dan komunikasi, dosen dapat mengembangkan kreativitas dan inovasinya dalam pengembangan pembelajaran yang dilakukannya. Penggunaan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang baik dan inovatif tentunya akan menjadi proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi mahasiswa untuk. Dengan demikian akan dapat memotivasi mahasiswa untuk giat belajar dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dalam perkuliahan.

Pada Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO) di Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) mata kuliah teknik dasar sepak bola dalam proses pembelajaran menuntut kepada mahasiswanya untuk berkreatifitas, apa lagi di era pandemi covid 19 ini. Pembelajaran teknik dasar sepak bola dilakukan secara daring, yang mengharuskan kepada dosen untuk dapat merancang pembelajaran yang bersifat inovatif yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang menggunakan jaringan internet. Sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat memenuhi kebutuhan materi mata kuliah tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran teknik dasar sepak bola dalam menyahuti kebutuhan perkuliahan adalah media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi. Media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi yang dirancang untuk membantu dosen dalam mengajarkan pembelajaran Teknik dasar sepak bola kepada mahasiswa, aplikasi itu sendiri dapat digunakan untuk komputer dan mobile yang dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dalam setiap kesempatan.

Diera digital 4.0 ini peran dosen bukan lagi satu-satunya sebagai sumber informasi dalam mendapatkan pengetahuan mahasiswa, dengan demikian dosen dituntut untuk dapat memanfaatkan serta mengoperasi teknologi informasi dan komunikasi melalui jaringan internet. Dalam hal ini dosen harus dapat memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun mahasiswa berada di rumah. Dengan demikian dosen dituntut untuk dapat mendesain model pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat diakses secara daring (*online*). Media pembelajaran yang didesain oleh dosen tentunya harus dapat memuat unsur-unsur yang sesuai dengan materi dan karakteristik dari materi perkuliahan yang

akan diajarkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran sepak bola yang berbasis aplikasi.

Pada mata kuliah keterampilan teknik dasar sepak bola di prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO) pada Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) tentunya memerlukan berbagai media dan sumber pembelajaran yang dapat menumbuh kembangkan mahasiswa untuk berkreatifitas, di era pandemi covid 19 ini sebagai referensi bagi mahasiswa. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran keterampilan Teknik dasar sepak bola dilakukan secara daring, yang menuntut kepada dosen lebih kreatif lagi dalam merancang media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran yang dirancang harus dapat merangsang dan memotivasi mahasiswa menjadi aktif dalam beraktifitas gerak sesuai dengan kebutuhan mata kuliah keterampilan teknik dasar sepak bola. Salah satu media pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran keterampilan Teknik dasar sepak bola adalah media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi. Media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu dosen dalam mengajarkan pembelajaran sepak bola, aplikasi ini sendiri dapat digunakan melalui komputer dan android sehingga akan membantu dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan yang diasuhnya.

Media pembelajaran berbasis aplikasi digunakan mahasiswa untuk melakukan proses belajar ketika tidak didampingi dosen. Riyana (2008), media yang digunakan dosen atau mahasiswa dengan baik dapat mempengaruhi efektifitas proses belajar dan mengajar. Sementara Martha, Z. D dkk (2018) berpendapat bahwa media dalam sudut pandang pendidikan merupakan instrument yang penting dalam ikut menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Lebih lanjut Marta (2018) menyatakan bahwa adanya media secara langsung dapat memberikan dinamika terhadap pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan dapat merangsang mahasiswa untuk belajar, dapat mengefektifkan proses belajar mengajar dan ini sesuai dengan tujuan dari pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi perlu dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi sangat diperlukan bagi dosen dalam pembelajaran terutama pembelajaran yang dilakuakn secara daring, dimana dosen dan mahasiswa tidak dapat bertatap muka secara langsung.

1.2.Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi dapat digunakan?

1.3.Tujuan, Luaran dan Kontribusi Penelitian.

a) Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah: mengembangkan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi, dan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi yang dapat dipergunakan bagi mahasiswa dan guru PJOK serta siswa sekolah. Dengan melakukan tahapan: a) penelitian dan pengumpulan informasi awal, b) perencanaan, c) pengembangan format produk awal, d) Uji coba lapangan, e) revisi produk, f) Uji coba lapangan, g). Revisi produk.

b) Luaran Penelitian

1. Media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi, media pembelajaran.
2. Publikasi jurnal internasional/nasional bereputasi.
3. Produk aplikasi media pembelajaran sepak bola
4. HKI Laporan Akhir.

c) Kontribusi Penelitian

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran sepak bola. Produk ini bisa dimanfaatkan bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan sebagai sumber belajar pada matakuliah teknik dasar sepak bola. Selanjutnya produk ini bisa digunakan oleh siswa dan guru PJOK sebagai panduan dalam pembelajaran sepak bola.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari kata “medium“. Secara harfiah kata itu mempunyai arti perantara atau pengantar. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran (Angkowo dan Kosasih, 2007). Menurut Susilana dan Riyana (2009, 14) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tujuh kelompok yaitu : 1). Kelompok pertama : Media Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam; 2). Kelompok Kedua: Media Proyeksi Diam; 3). Kelompok Ketiga: Media Audio; 4). Kelompok Keempat: Media Audio Visual Diam; 5). Kelompok Kelima: Film (Motion Picture); 6). Kelompok Keenam: Televisi; 7). Kelompok Ketujuh: Multimedia.

Sedangkan multimedia itu sendiri adalah merupakan sistem penyampaian menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket (Susilana dan Riyana, 2009:22). Multimedia dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi dimana yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio dan bahan audiovisual. Kelebihan Multi Media ini adalah menghindari terjadinya kebosanan dan kejenuhan pada mahasiswa, sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri, mahasiswa memiliki pengalaman beragam dari beberapa media yang disajikan. Multimedia berbasis komputer sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai penyaji dan perekayasa teks, grafik dan suara dalam suatu tampilan. Dengan tampilan yang dapat mengkombinasikan teks, grafik, suara dan berbagai pesan, komputer dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan materi pembelajaran. Multimedia berbasis komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi dalam melatih ketrampilan dan kompetensi tertentu (Rusman, 2013: 146).

Multimedia dalam bentuk media video interaktif atau CD multimedia interaktif didukung oleh beberapa aspek, yaitu aspek suara, video, animasi, teks, dan grafik. Aspek- aspek tersebut merupakan objek yang terdapat dalam media video interaktif atau CD multimedia interaktif. Menurut Rusman (2013: 151) objek tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: a). Teks, bentuk

yang paling mudah dan efektif untuk menyampaikan pesan atau informasi; b). Grafis, bentuk berupa gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan; c). Sound, bentuk objek yang ditangkap dengan sistem pendengaran; d). Video, bentuk objek yang ditangkap dengan sistem penglihatan; e). Hybrid, bentuk campuran atau penggabungan objek multimedia seperti Audio Video; f). Animasi, berupa kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga muncul pergerakan.

Dalam penelitian ini media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi dengan tipe penyajian berupa model tutorial yang mana nantinya menggunakan video, teks dan pembuatannya dibantu dengan program Adobe Flash Cs. Tipe penyajian model tutorial dapat membimbing mahasiswa dalam menguasai materi dengan cepat dan menarik. Model tutorial ini didalamnya berisikan materi dan beberapa bentuk latihan dan evaluasi. Media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi ini diterapkan pada mata kuliah keterampilan dasar sepak bola. Pada proses pembelajaran dosen akan memperlihatkan pada mahasiswa media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi dan materi perkuliahan yang telah dibuat oleh peneliti sekaligus terdapat bentuk latihan dan evaluasi didalamnya yang nantinya akan dapat langsung digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran sesuai yang diharapkan.

2.2. Pengertian Sepak Bola

Olahraga sepak bola merupakan salah satu olahraga yang sangat populer di dunia dan disukai oleh masyarakat. Permainan ini sudah berkembang menjadi olahraga yang sangat digemari menjadi olahraga prestasi bagi semua lapisan masyarakat, tidak hanya laki-laki yang gemar dengan sepak bola, perempuan juga banyak yang gemar dengan sepak bola bahkan sudah menjadi agenda pertandingan piala dunia sejak status tahun yang silam. Selain itu, banyak pertandingan-pertandingan sepak bola yang diselenggarakan oleh pihak tertentu baik tingkat kabupaten/kota, provinsi, nasional, maupun internasional. Permainan sepak bola secara umum memiliki daya tarik, bukan hanya dari segi permainan yang mudah, akan tetapi permainan sepak bola lebih menuntut keterampilan pemain dibandingkan dengan olahraga yang lain (Kurniawan, Nurrochmah, & H Febrita, 2016:27). Adam Ward & Trevor Lewin menyatakan bahwa seni dasar sepak bola yang paling dominan adalah kontrol bola, passing bola dan menyundul bola bagi pemain sepakbola pemula, dari pada keterampilan yang lainnya (Adam W. & Trevor L., 2004: 37 -.42). Teknik Dasar Sepak bola merupakan suatu gerakan dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain untuk dapat

bermain sepak bola dengan baik. “Teknik merupakan perlakuan mekanis gerak tubuh untuk mempengaruhi laju bola, seperti menahan laju bola, memegang bola, menendang bola, menggiring bola, merubah arah bola, dan lain-lain” (Snow, 2009). Dalam sebuah latihan awal dengan fokus pada keterampilan dasar merupakan sebuah bagian penting dari gerak teknis yang berguna untuk kemajuan dan kesuksesan pemain (Bruggemann, 2009). Adapun beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain antara lain, yaitu: menendang bola, menerima bola, menggiring bola, gerakan menyundul bola, lemparan kedalam, serta tehknik menjaga gawang (Tarukbua, 2014:46)

2.3.Matakuliah Keterampilan Dasar Sepak Bola

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah olahraga permainan yang wajib diambil oleh setiap mahasiswa jurusan PKO di Fakultas Ilmu Keolahragaan. Pada mata kuliah ini akan disajikan berupa materi Teknik dasar sepak bola yang di dalam terdapat Teknik dasar mengenal bola, Teknik dasar menggiring bola, Teknik dasar menendang bola, Teknik dasar lemparan ke dalam, Teknik dasar menyundul bola dan Teknik dasar penjaga gawang. Berangkat dari perkembangannya, permainan bolavoli yang dari tujuan awalnya hanya untuk rekreatif belaka, kemudian berkembang ke tujuan-tujuan lain seperti untuk mencapai prestasi yang tinggi, meningkatkan prestise diri atau bangsa dan negara, memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani, memanfaatkan waktu luang, bersosialisasi.

Berlatar belakang hal tersebut, permainan sepak bola dimasukan sebagai mata kuliah di prodi Pendidikan kepelatihan olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan dan disemua jenjang Pendidikan dilingkungan Pendidikan nasional. Melalui pembelajaran sepak bola diharapkan akan terdorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai seperti sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara perkembangan kualitas fisik dan psikis pada semua peserta didik.

Untuk mengukur kemampuan pemahaman bermain sepak bola para mahasiswa digunakan metode *Game Performance Assesment Instrument Components (GPAI)* dan observasi keterampilan. Pelaksanaan pengukuran kemampuan permainan sepak bola mahasiswa, dilaksanakan dalam bentuk evaluasi melalui kegiatan Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS). Didukung oleh 6 nilai tugas yang diberikan oleh dosen dalam perkuliahan

setiap semesternya. Adapun capaian pembelajaran lulusan (CPL) Program Studi PKO dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi PKO

No	Indikator	Penjelasan
1	Sikap	1. Mampu menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dan memiliki moral, etika, nilai, norma, kepribadian, bekerjasama, jiwa kepemimpinan, kepedulian, dan tanggung jawab dalam meningkatkan kualitas ilmu keolahragaan (CPL-1).
2	Pengetahuan	1. Mampu mengembangkan kajian kritis dan inovatif terhadap kebijakan dan strategi keolahragaan yang ada, demi peningkatan kualitas dan pengembangan lebih lanjut (CPL-2). 2. Mampu mengembangkan pengetahuan, teknologi, dan atau seni di dalam bidang keolahragaan melalui riset, sehingga menghasilkan karya inovatif (CPL-3).
3	Keterampilan	1. Mampu melaksanakan metode-metode latihan olahraga dengan cara penerapan IPTEK dalam bidang ilmu kepelatihan, sehingga dapat memiliki kemampuan memilih metode latihan yang efektif dan aman (CPL-4). 2. Mampu merencanakan dan melaksanakan program latihan yang efektif, aman, simpel, fleksibel, akurat, dan sistematis, dengan cara penerapan IPTEK dalam bidang ilmu kepelatihan olahraga, sehingga memiliki kemampuan keterampilan menyusun dan membuat perencanaan latihan (CPL-5).
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah		
<ul style="list-style-type: none"> • Memahami Konsep Dasar Sepak Bola serta implikasi permainan sepak bola. • Mampu memahami Sejarah Sepak Bola, Dunia, Asia dan Indonesia (Nasional) dan Piala Dunia, Asia dan Nasional • Mampu memahami dan melakukan gerak dasar Ball Feeling. • Mampu memahami dan melakukan gerak dasar Dribbling Bola (Menggiring Bola). • Mampu memahami dan melakukan gerak dasar Kicking (Menendang Bola). • Mampu memahami dan melakukan gerak dasar Heading (Menyundul Bola). • Mampu memahami dan melakukan gerak dasar Throw in (Lemparan Kedalam Bola). • Mampu memahami dan melakukan gerak dasar Gol Keeper (Penjaga Gawang). • Mampu melakukan permainan sepak bola dengan peraturan sederhana/ peraturan resmi yang menampilkan keterampilan gerak dasar sepak bola 		

2.4.Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat. Seluruh aspek kehidupan, mulai dari aspek sosial, politik, budaya, pendidikan, dan sebagainya, tidak terlepas dari pengaruh perkembangan teknologi. Teknologi bermakna pengembangan dan penerapan berbagai peralatan atau sistem untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi merupakan hasil olah pikir manusia untuk mengembangkan tata cara atau sistem tertentu dan menggunakannya untuk menyelesaikan persoalan dalam hidupnya.

Perkembangan teknologi sangat pesat salah satunya perkembangan teknologi di bidang komunikasi yaitu perkembangan handphone pintar atau yang sering dikenal dengan smartphone. Smartphone sendiri telah digunakan di berbagai sektor kehidupan manusia dan hadirnya smartphone tersebut dapat dirasakan di berbagai bidang salah satunya yaitu bidang pendidikan. Penggunaan smartphone ataupun gadget mungkin merupakan sesuatu yang baru dalam dunia pendidikan. Namun, jika dilihat penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran sangatlah baik, karena peserta didik akan lebih mudah mencari materi pelajaran yang dibutuhkan dan dapat juga memberi kesempatan dan kebebasan kepada peserta didik untuk mengakses materi pelajaran secara luas lebih luas yang mungkin saja materi tersebut belum pernah diajarkan oleh pendidik. Penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran juga akan memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik dan penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran akan lebih memudahkan peserta didik dalam belajar, karena bentuknya yang simpel aksesnya yang luas sehingga smartphone mudah digunakan kapan saja dan dimana saja.

Arif Akbarul Huda (2013: 4-5) komponen aplikasi merupakan bagian penting dari sebuah Android. Setiap komponen mempunyai fungsi yang berbeda, dan antara komponen satu dengan yang lainnya bersifat saling berhubungan. Berikut ini komponen aplikasi yang harus diketahui, yaitu: 1) Activities. Activity merupakan satu halaman antarmuka yang bisa digunakan oleh user untuk berinteraksi dengan aplikasi. Biasanya dalam satu activity terdapat button, spinner, list view, edit text, dan sebagainya. Satu aplikasi dalam Android dapat terdiri atas lebih dari satu activity. 2) Services. Services merupakan komponen aplikasi yang dapat berjalan secara background, misalnya digunakan untuk memuat data dari server database. Selain itu, aplikasi pemutar musik atau radio juga memanfaatkan servis supaya aplikasinya bisa tetap berjalan

meskipun pengguna melakukan aktivitas dengan aplikasi lain. 3) Contact Provider. Komponen ini digunakan untuk mengelola data sebuah aplikasi, misalnya kontak telepon. Siapapun bisa membuat aplikasi Android dan dapat mengakses kontak yang tersimpan pada sistem Android. Oleh karena itu, agar dapat mengakses kontak, user memerlukan komponen contact provider. 4) Broadcast Receiver. Fungsi komponen ini sama seperti bahasa terjemahannya yaitu penerima pesan. Kasus baterai lemah merupakan kasus yang sering dialami handphone Android. Sistem Android dirancang untuk menyampaikan “pengumuman” secara otomatis jika baterai habis. Apabila aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan komponen broadcast receiver, maka user dapat mengambil tindakan menyimpan kemudian menutup aplikasi atau tindakan yang lain.

Media pembelajaran berbasis aplikasi android merupakan suatu yang baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk sebuah aplikasi pendidikan ataupun aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Produk aplikasi tersebut dapat diunduh pada smartphone dan gadget yang bersistem operasi android, biasanya sudah tersedia di google play ataupun play store. Woodil (2010:36) menjelaskan smartphone berkembang saat telepon selular semakin kecil dan mempunyai lebih banyak fitur dan kegunaan. Pada dasarnya media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau didownload di smartphone berbasis android. Aplikasi android merupakan suatu media yang tergolong dalam media pembelajaran bentuk elektronik, karena produk aplikasi android tersebut dijalankan pada smartphone dan gadget bersistem operasi android. Yang mana smartphone dan gadget tersebut termasuk salah satu teknologi komunikasi. Atas dasar tersebutlah media pembelajaran berbasis aplikasi android dikatakan sebagai media elektronik.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: mengembangkan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi, dan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi yang dapat dipergunakan bagi mahasiswa dan guru PJOK serta siswa sekolah.

3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan keterampilan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi.
2. Meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam melakukan pembelajaran matakuliah sepak bola.
3. Memotivasi guru dalam mengembangkan dan mengkreasikan model pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi.

BAB IV

METODOLOGI PENELITIAN

4.1. Metode Penelitian

Adapun penjelasan dari gambar 3 diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan: Studi literatur, Observasi dan Analisis Kebutuhan.
2. Perencanaan: media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi.
3. Desain produk awal: media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi yang berisikan: a) merumuskan media pembelajaran sepak bola mahasiswa, b) merumuskan rancangan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi, c) membuat aplikasi pembelajaran sepak bola.
4. Uji coba produk tahap I : melakukan uji coba kelompok kecil dan evaluasi ahli.
5. Revisi produk.
6. Uji coba produk tahap II : .
7. Produk: media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi.

Adapun rincian kegiatan dan indikator capaian penelitian pengembangan pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

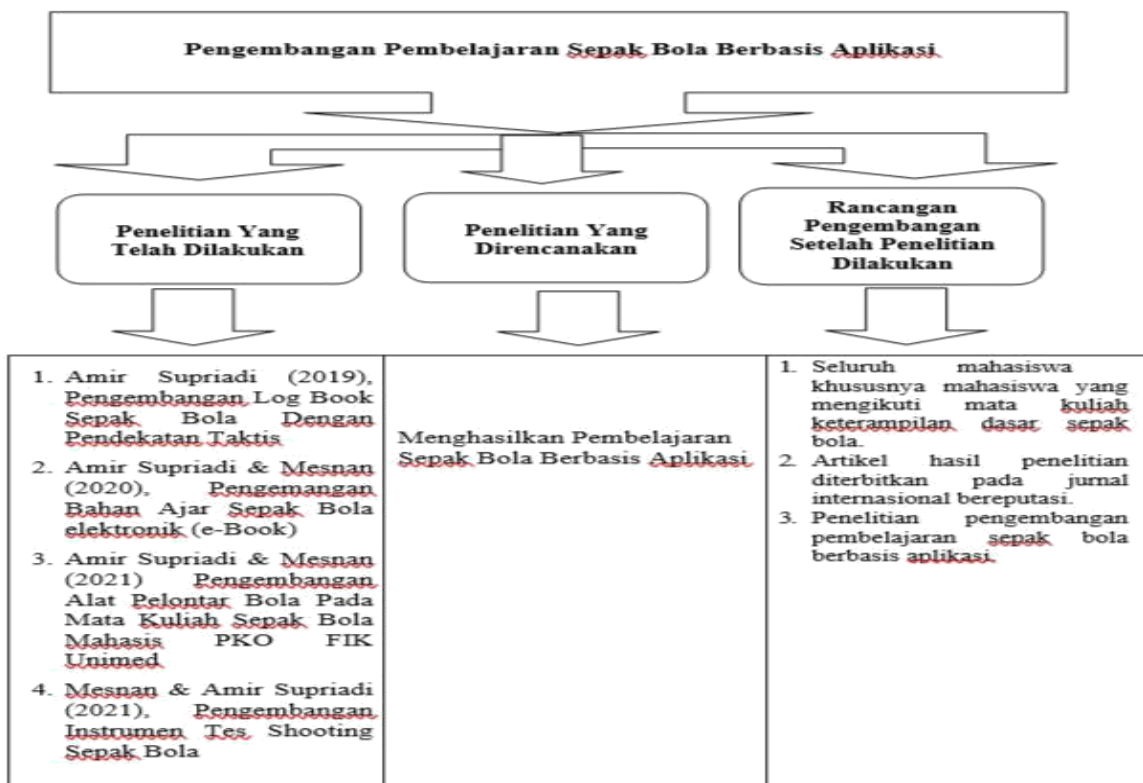
Tabel 2. Rincian Kegiatan dan Indikator Capaian Penelitian

Kegiatan	Teknik Pelaksanaan	Indikator Capaian
1. Pendefinisian	1.1. Analisis kebutuhan dan hasil wawancara dari mahasiswa, dan dosen. 1.2. Analisis kebutuhan dari pakar. 1.3. Sharing dengan dosen sepak bola dari perguruan tinggi lain. 1.4. Mengalisis masalah mendasar yang dihadapi Bersama seluruh dosen sepak bola terkait media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi.	1.1. Tuntutan hasil kebutuhan terhadap media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi. 1.2. Rumusan rancangan instrument keterampilan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi. 1.3. <i>Benchmarking</i> media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi. 1.4. Hasil analisis permasalahan yang dikumpulkan dari lapangan.
2. Perancangan	2.1. Mengidentifikasi dan menganalisi media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi. 2.2. Merancang draft produk media pembelajaran sepak bola. 2.3. Memvalidasi rancangan produk media pembelajaran sepak bola.	2.1. Rancangan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi. 2.2. Hasil validasi draft produk media pembelajaran sepak bola. 2.3. Hasil uji coba kelompok kecil

	2.4. Melakukan uji coba kelompok kecil. 2.5. Melakukan uji coba kelompok besar. 2.6. Mengevaluasi dampak produk media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi. 2.7. Seminar internasional. 2.8. Aplikasi pembelajaran sepak bola 2.9. Buku panduan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi.	2.4. Hasil uji coba kelompok besar. 2.5. Hasil evaluasi produk media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi. 2.6. Terlaksananya seminar 2.7. Aplikasi pembelajaran sepak bola 2.8. Buku panduan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi.
Luaran I	1. Media Pembelajaran Sepak Bola Berbasis Aplikasi. 2. Buku Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Sepak Bola Berbasis Aplikasi.	

4.2. Roadmap Penelitian

Roadmap penelitian berdasarkan penelitian-penelitian yang telah lakukan oleh peneliti selama 3 tahun terakhir. Adapun *roadmap* penelitian yang lakukan oleh peneliti dapat dilihat pada gambar 1 di berikut ini:



Gambar 1. Roadmap Penelitian

BAB V

DRAFT HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

A. Hasil Penelitian

Hasil dalam penelitian ini adalah mengembangkan sebuah produk media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi dengan menggunakan android. Adapun langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

5.1. Analisis Kebutuhan

Pada Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO) di Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) mata kuliah teknik dasar sepak bola dalam proses pembelajaran menuntut kepada mahasiswanya untuk berkreatifitas, apa lagi di era pandemi covid 19 ini. Pembelajaran teknik dasar sepak bola dilakukan secara daring, yang mengharuskan kepada dosen untuk dapat merancang pembelajaran yang bersifat inovatif yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang menggunakan jaringan internet. Sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat memenuhi kebutuhan materi mata kuliah tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran teknik dasar sepak bola dalam menyahuti kebutuhan perkuliahan adalah media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi. Media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi yang dirancang untuk membantu dosen dalam mengajarkan pembelajaran Teknik dasar sepak bola kepada mahasiswa, aplikasi itu sendiri dapat digunakan untuk komputer dan mobile yang dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dalam setiap kesempatan.

Diera digital 4.0 ini peran dosen bukan lagi satu-satunya sebagai sumber informasi dalam mendapatkan pengetahuan mahasiswa, dengan demikian dosen dituntut untuk dapat memanfaatkan serta mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi melalui jaringan internet. Dalam hal ini dosen harus dapat memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun mahasiswa berada di rumah. Dengan demikian dosen dituntut untuk dapat mendesain model pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat diakses secara daring (*online*). Media pembelajaran yang didesain oleh dosen tentunya harus dapat memuat unsur-unsur yang sesuai dengan materi dan karakteristik dari materi perkuliahan yang akan diajarkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran sepak bola yang berbasis aplikasi.

Pada mata kuliah keterampilan teknik dasar sepak bola di prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO) pada Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) tentunya memerlukan berbagai media dan sumber pembelajaran yang dapat menumbuh kembangkan mahasiswa untuk berkreatifitas, di era pandemi covid 19 ini sebagai referensi bagi mahasiswa. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran keterampilan Teknik dasar sepak bola dilakukan secara daring, yang menuntut kepada dosen lebih kreatif lagi dalam merancang media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran yang dirancang harus dapat merangsang dan memotivasi mahasiswa menjadi aktif dalam beraktifitas gerak sesuai dengan kebutuhan mata kuliah keterampilan teknik dasar sepak bola. Salah satu media pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran keterampilan Teknik dasar sepak bola adalah media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi. Media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu dosen dalam mengajarkan pembelajaran sepak bola, aplikasi ini sendiri dapat digunakan melalui komputer dan android sehingga akan membantu dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan yang diasuhnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan dapat merangsang mahasiswa untuk belajar, dapat mengefektifkan proses belajar mengajar dan ini sesuai dengan tujuan dari pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi perlu dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi sangat diperlukan bagi dosen dalam pembelajaran terutama pembelajaran yang dilakukan secara daring, dimana dosen dan mahasiswa tidak dapat bertatap muka secara langsung.

5.2. Produk Awal

Setelah mengobservasi dan mendapatkan beberapa masalah yang terdapat di lapangan, peneliti merancang desain yang sesuai dengan masalah yang ditemukan tersebut, peneliti juga melakukan analisis materi. Dari hasil analisis yang dilakukan peneliti akhirnya dapat dijadikan alasan dalam menciptakan produk. Desain produk ini disesuaikan dengan kebutuhan yang efektif dan efisien. Peneliti akan menciptakan produk sebuah alat bantu latihan kecepatan reaksi penjaga gawang. Berikutnya peneliti mendesain produk media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi yang sudah dibuat/dirancang dengan maksimal sesuai dengan kebutuhan dan yang dibutuhkan oleh dosen untuk mengajarkan materi sepak bola. Adapun desain *draft awal* rancangan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi adalah sebagai berikut:

1. Tampilan Pada Aplikasi



Gambar 2. Tampilan Pada Sistem Android

2. Tampilan Dashboard Pada Menu Android



Gambar 3. Tampilan Dashboard Pada Menu Android

3. Tampilan Materi Pada Menu Android.



Gambar 4. Tampilan Materi Pada Menu Android

4. Tampilan Menu Video Pembelajaran Pada Menu Android



Gambar 5. Tampilan Menu Video Pembelajaran

5.3. Uji Coba Produk Kelompok Kecil

Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil. Uji kelompok kecil ini dilakukan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) dengan jumlah 20 orang sampel diperoleh kesimpulan bahwa:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kecil

No	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil
1	80% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi mudah digunakan.
2	85% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi menggunakan bahan elektronik membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien
3	83% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa materi yang ada dalam media pembelajaran mampu dipahami dengan baik
4	85% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa tampilan pada media pembelajaran berbasis aplikasi android memiliki tampilan yang menarik
5	89% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa aplikasi yang dibuat mudah untuk digunakan
6	82% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa penjelasan terhadap materi sangat mudah dipahami dan menarik
7	81% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa pada aplikasi video pembelajaran menarik dan mudah dipahami
8	83% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi mudah dan cepat dipahami
9	84% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa produk mudah dipahami dan menarik digunakan untuk pembelajaran

10	89% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa produk media pembelajaran sepak bola berbasis android mudah dibuka dimana saja
----	---

Dari hasil uji coba kelompok kecil pada mahasiswa dimana setelah diberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi kemudian diberikan angket untuk diisi sesuai pemahaman dia sendiri. Dari hasil uji coba kelompok kecil terhadap 20 orang mahasiswa disimpulkan media pembelajaran sepak bola berbasis android memenuhi kriteria untuk dilanjutkan dalam uji coba kelompok besar dengan presentase untuk uji coba kelompok kecil antara 84,1% dengan kategori Layak.

5.4. Uji Coba Kelompok Besar

Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar. Uji kelompok besar ini dilakukan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) dengan jumlah 40 orang sampel diperoleh kesimpulan bahwa:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Besar

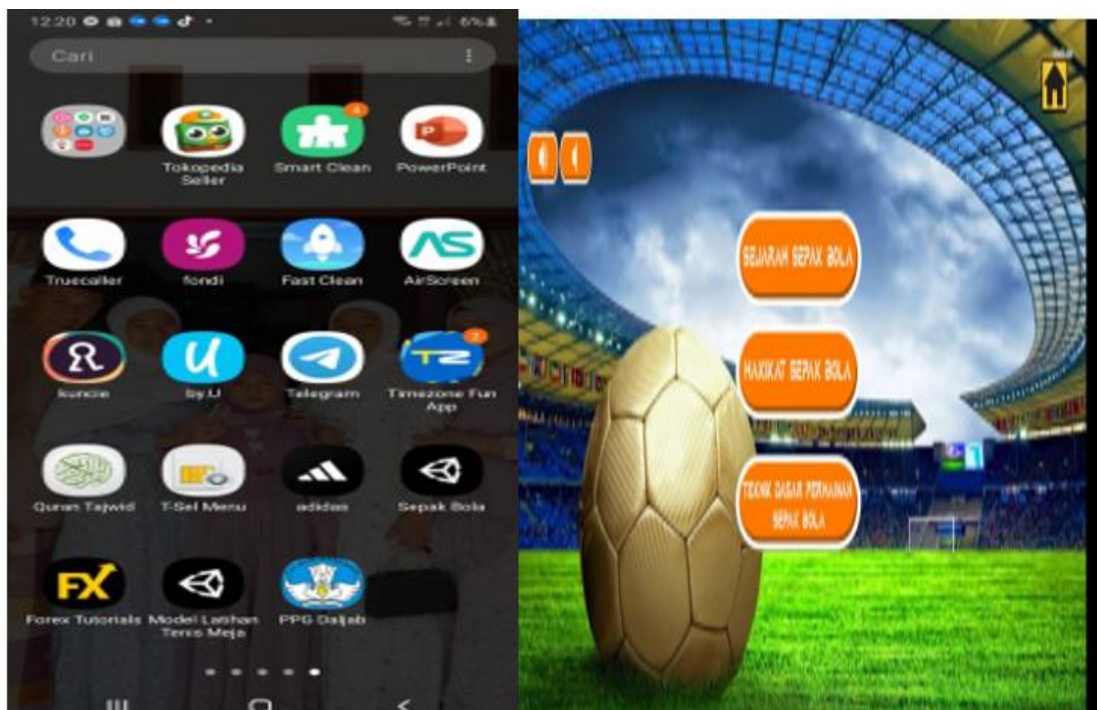
No	Hasil Uji Coba Kelompok Besar
1	90% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi mudah digunakan.
2	95% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi menggunakan bahan elektronik membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien
3	93% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa materi yang ada dalam media pembelajaran mampu dipahami dengan baik
4	95% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa tampilan pada media pembelajaran berbasis aplikasi android memiliki tampilan yang menarik
5	91% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa aplikasi yang dibuat mudah untuk digunakan
6	92% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa penjelasan terhadap materi sangat mudah dipahami dan menarik
7	91% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa pada aplikasi video pembelajaran menarik dan mudah dipahami
8	93% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi mudah dan cepat dipahami

9	94% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa produk mudah dipahami dan menarik digunakan untuk pembelajaran
10	89% mahasiswa pada uji kelompok kecil mengatakan bahwa produk media pembelajaran sepak bola berbasis android mudah dibuka dimana saja

Dari hasil uji coba kelompok besar pada mahasiswa dimana setelah diberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi kemudian diberikan angket untuk diisi sesuai pemahaman dia sendiri. Dari hasil uji coba kelompok kecil terhadap 40 orang mahasiswa disimpulkan media pembelajaran sepak bola berbasis android memenuhi kriteria untuk digunakan dengan presentase untuk uji coba kelompok besar sebesar 92,3% dengan kategori Sangat Layak.

B. Luaran Yang Dicapai

5.5. Produk Penelitian

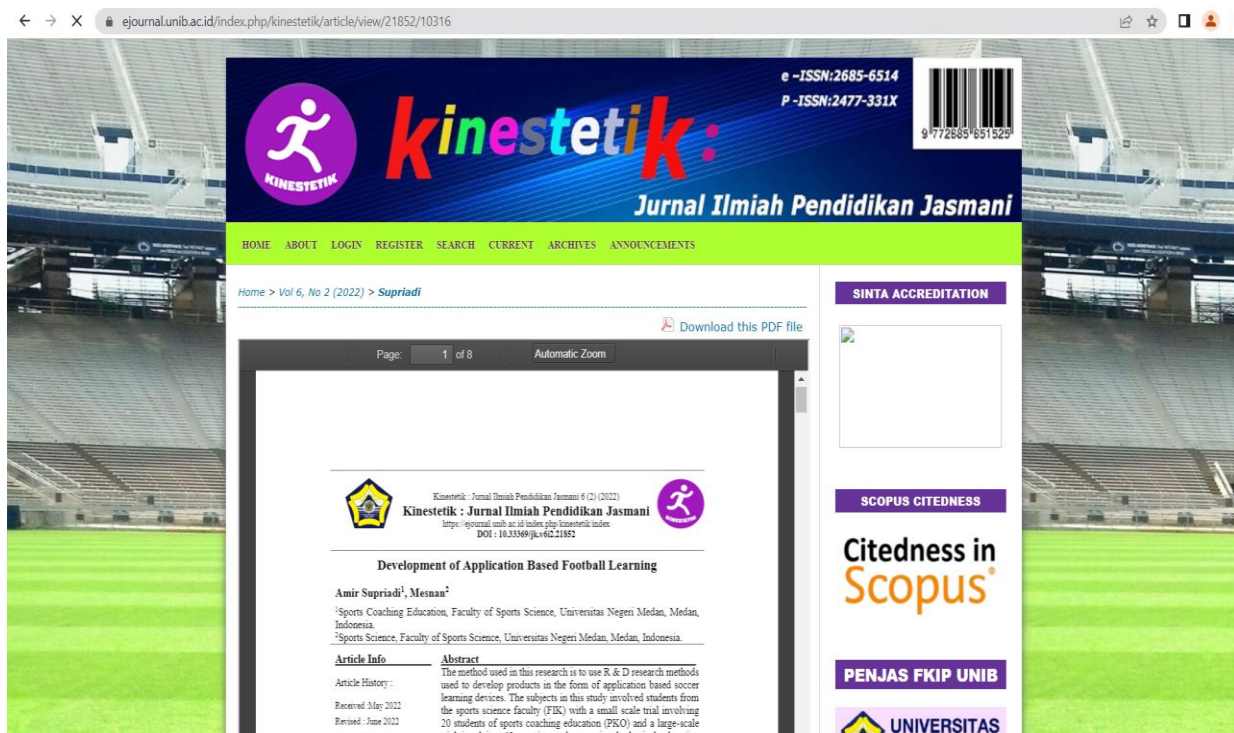


Gambar 6. Tampilan Pada Menu Android dan Dasbhard



Gambar 7. Menu Pada Tampilan Aplikasi

5.6. Jurnal Internasional



Gambar 8. Jurnal Terindeks Scopus

5.7. HKI


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202230093, 18 Mei 2022

Pencipta

Nama : **Amir Supriadi, Mesnan dkk**

Alamat : Dusun I, Kel. Klambir Kampung, Kec. Hamparan Perak, Deli Serdang, SUMATERA UTARA, 20374

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **LPPM Universitas Negeri Medan**

Alamat : Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319, Medan, SUMATERA UTARA, 20221

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Laporan Penelitian**

Judul Ciptaan : **PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SEPAK BOLA BERBASIS APLIKASI**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 18 Mei 2022, di Medan

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000345666

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri


Anggoro Dasananto
NIP.196412081991031002



Diselenggarakan

Gambar 9. HKI

BAB VI

RENCANA KEGIATAN BERIKUTNYA

A. Rencana Kegiatan Berikutnya

Adapun rencana berikutnya yang ingin dikembangkan oleh peneliti adalah mensosialisasikan produk yang dikembangkan oleh peneliti kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan, sebagai pembaharuan ilmu pengetahuan dan pemanfaatan teknologi dibidang olahraga khususnya dalam media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi android.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari uji coba dan hasil pembahasan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa dengan pengembangan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi android. Produk ini bisa dimanfaatkan bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari uji coba lapangan dan hasil pembahasan peneliti maka dapat disarankan bahwa:

- a. Produk media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi android ini dapat digunakan sesuai dengan pembelajaran matakuliah sepak bola
- b. Produk media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi android dapat digunakan dalam melakukan pembelajaran sepakbola

DAFTAR PUSTAKA

- Adam W. & Trevor L., Junior Football, London : Bounty Books, 2004.
- Angkowo R. dan A. Kosasih. 2007. Optimalisasi Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Grasindo.
- Cepi Riyana. Komponen-komponen Pembelajaran. Modul 6. Diakses pada 28 Januari 2016 dari <http://file.upi.edu/Direktori/FIP>.
- Borg, W R & Gall, M D. (2005). *Educational research: an introduction, Fourth Edition*. New.
- Bruggemann, Detlev. 2009. Skills School Training Manual Fundamental Ball Skills. FIFA Instructor. US.
- Kurniawan, Nurrochmah. 2016. Hubungan Antara Kecepatan Lari Dengan Kemampuan Menggiring Bola Sepak Sukses. Tersedia Pada<http://doi.org>. Diakses Pada 11 November 2020.
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyeki, B. (2020). Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48.
- Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). *E-book berbasis Mobile learning. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109-114.
- Rudi Susilana. Cepi Riyana, (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Scheuenemann, Timo. 2012. Kurikulum dan Pedoman Dasar Sepakbola Indonesia. Jakarta: PSSI
- Snow, Sam. 2009. Skills School Training Manual Fundamental Ball Skills. US Youth Soccer. US
- Tarukbua. 2014. Kontribusi Panjang Tungkai Terhadap Jauhnya Tendangan Dalam Permainan Sepak bola Sukses. Tersedia Pada <http://dx.doi.org/10.24054/edupress.v1i1.11>. Diakses Pada 11 November 2020.
- Woodill, G. 2010. *The mobile learning edge: Tools and technologies for developing your teams*. New York: McGraw-Hill Professional.

LAMPIRAN I PRODUK PENELELITIAN

PRODUK PENELITIAN



LAMPIRAN II JURNAL KINESTETIK TERINDEKS SCOPUS

JURNAL KINESTETIK TERINDEKS SCOPUS


← → X ejournal.unib.ac.id/index.php/kinesetik/article/view/21852/10316

HOME ABOUT LOGIN REGISTER SEARCH CURRENT ARCHIVES ANNOUNCEMENTS

Home > Vol 6, No 2 (2022) > Supriadi

Download this PDF file

Page: 1 of 8 Automatic Zoom

 Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani 6 (2) (2022)
Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kinesetik/index>
DOI : 10.33369/jk.v6i2.21852

Development of Application Based Football Learning

Amir Supriadi¹, Mesnan²

¹Sports Coaching Education, Faculty of Sports Science, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia.
²Sports Science, Faculty of Sports Science, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia.

Article Info

Abstract
The method used in this research is to use R & D research methods used to develop products in the form of application based soccer learning devices. The subjects in this study involved students from the sports science faculty (FIK) with a small scale trial involving 20 students of sports coaching education (PKO) and a large-scale trial involving 40 students and lecturers of physical education


Article History :
Received : May 2022
Revised : June 2022

SINTA ACCREDITATION

SCOPUS CITEDNESS

Citedness in Scopus®

PENJAS FKIP UNIB

 UNIVERSITAS

LAMPIRAN III HKI

HKI


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	: EC00202230093, 18 Mei 2022
Pencipta	
Nama	: Amir Supriadi, Mesnan dkk
Alamat	: Dusun I, Kel. Klambir Kampung, Kec. Hamparan Perak, Deli Serdang, SUMATERA UTARA, 20374
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: LPPM Universitas Negeri Medan
Alamat	: Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319, Medan, SUMATERA UTARA, 20221
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Laporan Penelitian
Judul Ciptaan	: PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SEPAK BOLA BERBASIS APLIKASI
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 18 Mei 2022, di Medan
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	: 000345666

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri


Anggoro Dasananto
NIP.196412081991031002

Disclaimer: