**Jurnal Pedagogik Olahraga**
**|p-ISSN 2503 - 5355 |e-ISSN 2580-8877|**
**Volume 11, Nomor 01, Januari – Juni 2025**

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEPAK BOLA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS GOOGLE SITE

**Rahmad[1], Zusyah Porja Daryanto[2], Ashadi Cahyadi[3]**
[1]Program Studi Pendidikan Olahraga Pascasarjana, Universitas PGRI Pontianak, Pontianak, Indonesia
Email: rahmadfatih05@gmail.com

## ABSTRAK
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sepak bola berbasis Google Site untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan desain, pengembangan media, implementasi dalam pembelajaran, serta evaluasi efektivitas media. Hasil validasi ahli materi dan media menunjukkan bahwa produk sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan di atas 85%. Uji coba terbatas pada siswa kelas IX menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan pemahaman konsep dasar sepak bola dan memfasilitasi pembelajaran mandiri. Penggunaan Google Site sebagai media pembelajaran terbukti efektif, fleksibel, dan mudah diakses, terutama di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur teknologi.

***Keywords: media pembelajaran, sepak bola, Google Site, ADDIE, SMP***

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi mendorong inovasi dalam proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Pembelajaran PJOK selama ini masih banyak dilakukan secara konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Rohani, 2019). Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya pada cabang olahraga sepak bola.

*Google Site* merupakan salah satu platform gratis berbasis web yang mendukung integrasi multimedia seperti video, gambar, dan dokumen pembelajaran. Dengan pendekatan ini, guru dapat menyajikan materi sepak bola secara lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses siswa kapan saja dan di mana saja (Wibowo & Lestari, 2021). Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat atau sebagai upaya membantu peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap dan pola tingkah laku yang berguna bagi hidup (Selian, 2019). Pendidikan bukanlah menghilangkan harkat dan martabat sebagai manusia, melainkan menumbuhkan dan mempertinggi mutu dan hakekat serta martabat manusia.

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa "Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiian setinggi-tingginya" (Tarigan;, 2001). Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat". Pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran wajib yang dilaksanakan di SMP . Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk dapat mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan

juga kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Lutan, 1988) dalam penjabaran (Effendi, Qosim, Suhairi, & Barat, 2023).

Sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, salah satunya penjaga gawang (Academy, 2022). Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengan di daerah tendangan hukumnya sendiri, dan dalam perkembangannya permainan ini dimainkan di lapangan (Suganda, 2019). Menurut (Al-Asadi, 2016) permainan sepakbola merupakan olahraga permainan beregu yang menuntut kerja sama tim. Jadi, keberhasilan satu tim tidak hanya ditentukan oleh satu pemain saja, akan tetapi tergantung dari kerja sama pemain dalam satu kesebelasan. Kurikulum adalah sesuatu yang direncanakan sebagai panduan untuk mencapai tujuan pendidikan (Yurike, Suhairi;, & Roni;, 2022).

Pada pengembangannya yang direncanakan adalah ide, aspirasi manusia atau warganegara yang akan terbentuk. Yang bisa direalisasikan disebut dengan kurikulum nyata, sementara itu, yang tidak bisa direalisasikan, sebenarnya adalah sesuatu yang masih menjadi ide. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 yang menegaskan bahwa pendidik harus memiliki kompetensi dalam teknologi informasi dan komunikasi. Kompetensi ini diperlukan untuk pengembangan pribadi dan juga mendukung proses belajar-mengajar (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2007). Menurut Setiowati dalam (Karsam, Rahmat, & Suhairi, 2023) guru harus layak mengembangkan model mereka sendiri dan media pembelajaran yang menarik, ekonomis dan efektif dan mudah dibuat.Selain itu karakteristik pembelajaran abad 21 menuntut proses pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket dan guru sebagai satu-satunya sumber utama menjadi sulit untuk terjadi, pembelajaran mutakhir mengikuti perkemba ngan ilmu pengetahuan. Siswa yang kini lebih dikenal dengan Generasi Z juga memiliki karakteristik pembelajaran abad 21 (Pujiriyanto, 2019).

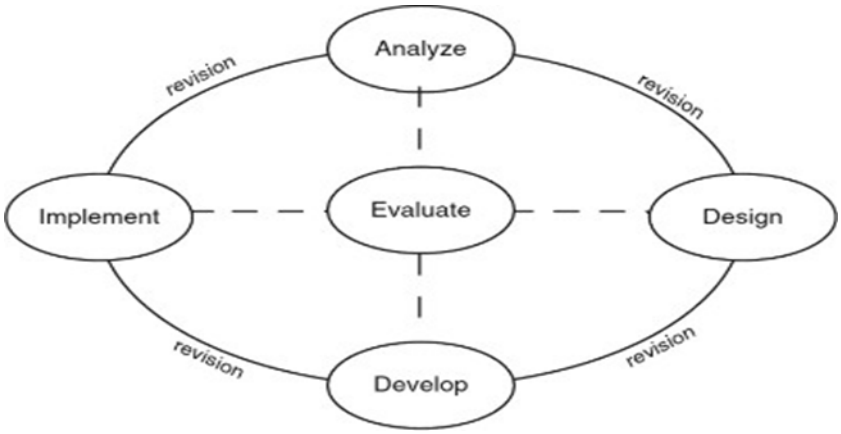
Dari observasi yang dilakukan menunjukan pembelajaran permainan sepakbola merupakan materi yang sangat disenangi para siswa di tiga sekolah tersebut dan wawancara dengan guru bidang studi maupun guru yang mengajar pelajaran PJOK menyatakan bahwa tingkat antusias siswa sangat tinggi pada pembelajaran sepakbola. Sekolah yang ada di Kecamatan Teluk Batang pada penyampaian materi para guru mengalami kendala di media pembelajaran, dimana media yang digunakan masih hanya menggunakan buku LKS dan buku konvensional lainnya hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang interaktif dan hanya berpusat kepada guru selain itu murid juga mengalami kesulitan dalam belajar mandiri dirumah karena buku hanya boleh digunakan disekolah saat jam pelajaran saja. Pada studi pendahuluan juga menunjukan bahwa siswa kelas 9 di tiga SMP yang terdapat di Kabupaten Kayong Utara sudah 75% dari siswa memiliki android maka pemilihan android sebagai sarana pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar) (Supriatna & Suhairi, 2021). Pujiriyanto dalam (Ambarsari, 2018) menjelaskan bahwa media memiliki hubungan yang erat dengan alat peraga atau alat bantu mengajar.

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan suatu pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Portanata et al., 2017). Media pembelajaran sepakbola berbasis *google site* terdiri dari text, animasi, gambar, dan evaluasi untuk siswa sekolah menengah pertama di buat agar dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Kebaharuan penelitian dari hasil penelusuran yang dilakukan baik di lingkungan sekolah maupun melalui penelusuran hasil penelitian.

## METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Prosedur yang digunakan dalam pengembangan ini diadaptasi dari model pengembangan *ADDIE* menurut (Branch, 2009).

Gambar 1. Prosedur Penelitian Model *ADDIE*




Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Imple mentasi, dan Evaluasi. Responden penelitian melibatkan dosen, guru, dan siswa di beberapa institusi pendidikan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket dengan menggunakan skala Likert. Instrumen yang digunakan untuk validasi melibatkan ahli materi, media, dan pembelajaran, dengan tujuan menilai kualitas dari media pembelajaran berbasis Google site . Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menguji validitas media pembelajaran. Validitas ditentukan berdasarkan kriteria tertentu, dengan presentase hasil menentukan tingkat kevalidan, mulai dari "Sangat Valid" hingga "Sangat Tidak Valid."

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validasi (Fitri, A. Z., & Haryanti, 2020)

| No | Kriteria | Tingkat Validitas |
|---|---|---|
| 1 | 81 % - 100 % | Sangat Valid (digunakan tanpa direvisi) |
| 2 | 61 % - 80 % | Valid (digunakan dengan revisi kecil) |
| 3 | 41 % - 60 % | Kurang Valid (tidak digunakan karena perlu revisi) |
| 4 | 21 % - 40 % | Tidak Valid (tidak digunakan) |
| 5 | 0 % - 20 % | Sangat Tidak Valid (Tidak digunakan) |

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Branch, 2009). Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP
Tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* terdiri dari lima tahapan yaitu Analisys, Design, Development, Implemantation, dan Evaluation, seperti yang terlihat pada gambar berikut:

1. Tahap Analysis

Langkah pertama adalah tahap penilaian dan analisis, yang terdiri dari dua bagian: penilaian kebutuhan dan analisis awal-akhir. Penilaian kebutuhan melibat kan wawancara, angket, dan observasi. Peneliti melakukan wawancara awal dengan guru untuk dapat mengidentifikasi perbedaan antara situasi saat ini dan harapan mereka. Tahap analisis awal-akhir (Front-End Analysis) memiliki langkah langkah sebagai berikut:

a) Analisis Peserta Didik (Audience Analysis) Analisis karakteristik peserta didik mencakup evaluasi terhadap tahap per kembangan dan kemampuan kognitif, yang dipengaruhi oleh pengalaman individu, latar belakang lingkungan, antusias, bakat, kemampuan awal, pencapaian belajar sebelumnya, serta perbedaan dalam kepribadian dan perilaku. Hasil analisis ini akan menjadi landasan dalam proses perancangan.

b) Analisis tujuan Analisis tujuan bertujuan untuk menegaskan kebutuhan akan pengemb angan media pembelajaran. Media pembelajaran harus sejalan dengan tujuan pembelajaran serta pencapaian yang diharapkan oleh peserta didik.

c) Analisis Teknologi (Technology Analysis) Analisis teknologi dilakukan dengan meninjau segala aspek yang diperlukan agar produk yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini langkah yang dilakukan adalah melihat kelengkapan sarana dan prasarana yang dibutuhkan agar media pembelajaran tersebut dapat digunakan. Dalam penggunaannya, *google site* ini dapat digunakan dengan smartphone berbasis android, dan dapat diakses jaringan.

d) Analisis Materi Analisis ini mengacu pada kurikulum yang diterapkan di Sekolah Menengah Negeri Nomor 1 Teluk batang. Oleh karena itu, materi yang akan disusun dalam media pembelajaran sejalan dengan kompetensi yang dikuasai oleh peserta didik, khusus pembelajaran sepakbola.

2. Tahap Design

Dalam perencanaan penelitian ini, dilakukan pembuatan desain yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Google site untuk pembelajaran sepakbola. Tahapan desain mencakup penetapan Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran, penyusunan tes atau alat evaluasi dalam bentuk kuis, merancang produk awal beserta struktur materi, pengumpulan bahan materi, dan penyusunan instrumen penilaian. Rencana desain untuk pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

a) Pembentukan tim Pembuatan media pembelajaran berbasisi Google site ini membutuhkan sebuah tim kerja yang memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing dalam pengembangan produk, agar dapat menghasilkan produk yang berkualitas dan juga bermanfaat.

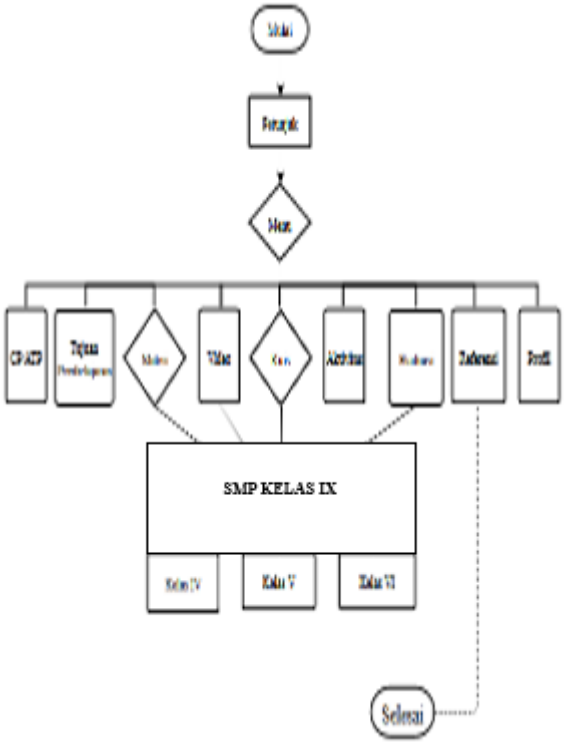
b) Jadwal penelitian Rencana jadwal disusun untuk memastikan pengaturan waktu yang tepat dan efisien. Pengembang perlu membuat jadwal yang terperinci untuk memonitor kemajuan secara jelas, karena penelitian desain dan pengem bangan memerlukan kualitas yang optimal.

c) Spesifikasi media Spesifikasi media pencapaian meliputi penjelasan elemen-elemen seperti tema, gaya penulisan, tata bahasa, teks standar, animasi, dan tampilan. (a) Materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran Google site berbasis android pembela jaran sepakbola; (b) Konten yang dibuat akan disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP); (c) Konten yang akan disertakan dalam pengembangan Google site mencakup teks, gambar, video, animasi, dan kuis; (d) Produk yang dihasilkan akan mencakup kompetensi inti, kompetensi dasr, materi, video, evaluasi, referensi dan profil.

d) Struktur materi Struktur materi disusun sesuai dengan prinsip pembelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran dalam kurikulum yang berlaku. Tujuan pembelajaran berasal dari Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).

e) Pembuatan storyboard storyboard merupakan representasi grafis yang memuat simbol-simbol untuk menunjukkan aliran kegiatan dan data dalam suatu proses eksekusi program. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran berbasis Google site , pembuatan storyboard bertujuan sebagai panduan utama bagi pengembang. storyboard memberikan gambaran tentang bagian-bagian yang akan ada dalam produk Google site yang sedang dikembangkann.

Gambar 2. Storyboard Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google site* .




f) Evaluasi Evaluasi pada tahap desain ini dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik desain yang telah ada. Proses evaluasi ini melibatkan diskusi dengan dosen pembimbing dan rekan sejawat untuk mendapatkan masukan dan saran yang berguna.

3. Tahap Development

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk dalam bentuk media pembelajaran berbasis *Google site* yang digunakan dalam pembelajaran sepakbola pada pelajaran pendidikan jasmani SMP kelas 9. Media ini mencakup berbagai fitur seperti teks, gambar, video dan animasi. Selain itu, media pembelajaran berbasis *Google site* ini terbagi menjadi beberapa bagian, termasuk tampilan awal, menu, Capaian Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran, materi, video, Evaluasi, Referensi dan profil. Penggunaan *Google site* ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang pembelajaran sepakbola.

4. Tahap Implementation

Implementasi adalah tahap penting dalam menerapkan inovasi media pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap ini, produk diuji coba untuk mengumpulkan data tentang kualitasnya. Selanjutnya, media pembelajaran berbasis *Google site* yang telah divalidasi oleh ahli diujicobakan terlebih dahulu kepada guru dan siswa SMP Kelas 9 dan guru terkait untuk mendapatkan tanggapan dan penilaian melalui angket. Tanggapan dan penilaian dari guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *Google site* tersebut layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran atau tidak. Setelah produk dinilai oleh guru dan siswa dianggap dapat digunakan sebagai media pembelajaran, *Google site* diujicobakan kepada siswa SMPN 1 Teluk Batang kelas 9 dan MGMP PJOK Kayong Utara. Validasi ahli dilakukan dalam tiga tahap, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Uji ahli media bertujuan untuk menetapkan standar minimal dalam penyusunan media pembelajaran, serta mengevaluasi daya tarik dan efektivitas *Google site* dalam pembelajaran sepakbola. Sedangkan uji ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kecocokan produk dengan kurikulum dan kelengkapan materi pendidikan jasmani, melibatkan ahli dari bidang pendidikan jasmani dari Universitas PGRI Pontianak, dan untuk ahli pembelajaran untuk menguji kesesuai materi dengan

pembelajaran sepakbola di sekolah menengah pertama dengan melibatkan guru penjas di Kabupaten Kayong Utara.

5. Tahap Evaluation

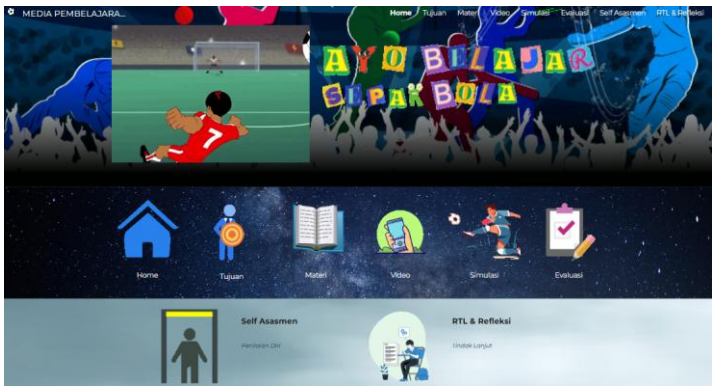
Ini adalah tahap terakhir dalam pengembangan produk. Google site yang telah diuji secara luas akan dinilai untuk mengukur keefektifan penggunaannya. Evaluasi ini akan meng gunakan instrumen pengukuran yang dirancang untuk menguji efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis Google site . Tampilan media pembelajaran bebasis Google site yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sepakbola siswa SMP dapat dilihat sebagai berikut: 1. Tampilan Awal Tampilan awal berisi Menu media pembelajaran berbasis Google site . Menu ini berfungsi untuk memberikan informasi kepada pengguna untuk mulai menjalankan pembelajaran.

Tampilan media pembelajaran bebasis *Google site* yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sepakbola siswa SMP dapat dilihat sebagai berikut:

1. Tampilan Awal

Tampilan awal berisi animasi bergerak Menu media pembelajaran berbasis Google site . Menu ini berfungsi untuk memberikan informasi kepada pengguna untuk mulai menjalankan pembelajaran. Berikut ini adalah tampilan dari menu awal.

Gambar 3. Tampilan awal *google site*




2. CP/ATP

Bagian ini berisi Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran dari materi permainan sepak bola kelas IX. Berikut ini adalah tampilan menu CP/ATP.

Gambar 4. Tampilan Materi CP/ATP

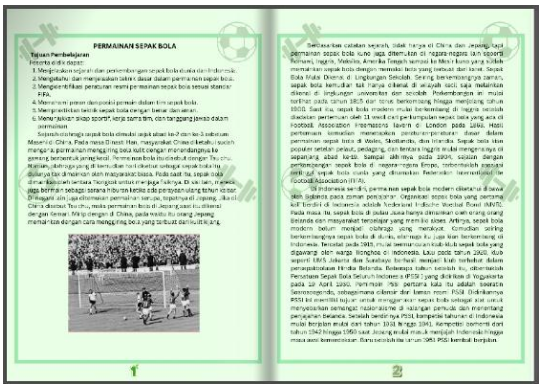
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) DAN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP) PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN (PJOK)

| NO | ELEMEN | CAPAIAN PEMBELAJARAN |
|---|---|---|
| | Keterampilan Gerak | Pada akhir fase D peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak spesifik berupa permainan dan olahraga, aktivitas aman, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan olahraga air (berenang). |
| | Pengetahuan Gerak | Pada akhir fase D peserta didik dapat mengaplikasi fakta, konsep, dan prosedur dalam melakukan berbagai keterampilan gerak spesifik berupa permainan dan olahraga, aktivitas aman, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan olahraga air (berenang). |
| | Penerapkan Gerak | Pada akhir fase D peserta didik dapat mengaplikasi fakta, konsep, dan prosedur serta mengevaluasi latihan pengembangan kebugaran jasmani sekait kesehatan (physical fitness related health) dan kebugaran jasmani sekait keterampilan (physical fitness related skills), berdasarkan prinsip latihan (Frequency, Intensity, Time, Type-FITT) untuk mendapatkan kebugaran dengan status baik. Peserta didik juga dapat menyelaikan kemampuan dalam mempertahankan pola postulat hidup sehat berupa melakukan pencegahan hidup pergaulan bebas dan menerapkan pola kebugaran jasmani sekait kebugaran pencegah sakit metabolik dan kebugaran jasmani sekait dengan kesehatan. |
| | Pengembangan Karakter dan Internalisasi Nilai-nilai Gerak | Pada akhir fase D peserta didik mampu melakukan dan menganalisi untuk memotivasi dan memantau perencanaan dan pelaksanaan latihan pengembangan kebugaran jasmani dan kemampuan aktivitas jasmani latihan, serta menampilkan keterampilan bekerja sama dengan menjalin persetujuan dan pedoman untuk menyelesaikan perbedaan dan konflik antar individu. Peserta didik juga dapat mempertahankan adanya toleransi sosial yang baik dalam aktivitas permainan. |

3. Materi

Bagian materi berisikan apa saja dipelajari pada permainan sepakbola. Bagian Materi terdiri dari Pengertian Permainan Sepakbola, Sejarah Sepakbola, Peraturan Sepakbola, Teknik Dasar Permainan Sepakbola dan Model Latihan Sepakbola.Berikut ini adalah tampilan menu materi.

Gambar 5. Tampilan Menu Materi



PERMAINAN SEPAK BOLA

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat:

1. Menjelaskan sejarah dan perkembangan sepak bola dunia dan di Indonesia.
2. Mengetahui dan menjelaskan fakta dasar dalam permainan sepak bola.
3. Mengaplikasikan peraturan resmi permainan sepak bola sesuai standar PSSI.
4. Menerima peran dan posisi pemain dalam tim sepak bola.
5. Mempraktikkan teknik sepak bola dengan benar dan aman.
6. Menerapkan sikap sportif, kerja sama tim, dan tanggung jawab dalam permainan.

Sejarah sepak bola dimulai sejak abad ke-7 dan ke-3 sebelum Masehi di China. Pada masa Dinasti Han, masyarakat China di kenal suka mengisi waktu luang dengan bermain sepak bola. Permainan bola tersebut dinamai Tsu chu. Kemudian, olahraga yang di kenal dengan nama cuju ini dianggap sebagai olahraga yang sangat populer di kalangan tentara dan masyarakat biasa. Pada saat itu, sepak bola dimainkan dengan tangkas untuk melatih kekuatan fisik dan taktik. Hingga kini, negara China dikenal Tsu chu, maka permainan bola di Jepang pun ini dikenal dengan kemari. Hanya di China, pada waktu itu orang Jepang memainkan dengan cara menggiring bola yang terbuat dari kulit yang

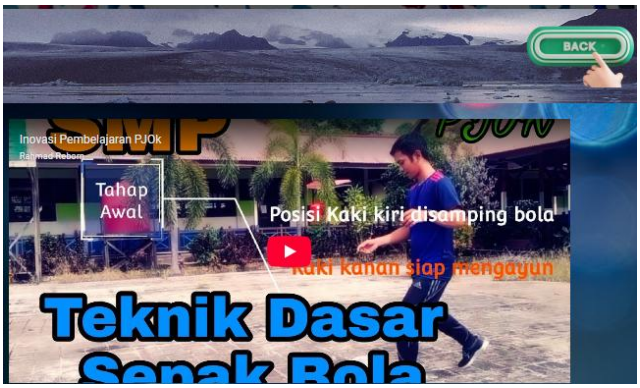
Berdasarkan catatan sejarah, sebab hanya di China dan Jepang, saja permainan sepak bola kuno saja ditemukan di negara-negara lain seperti Romawi, Inggris, Meksiko, Amerika Tengah termasuk ke Meksiko yang sebelum memainkan sepak bola dengan memakai bola yang terbuat dari karet. Sepak Bola Multi Dimensi di Lingkungan Sekolah. Seiring berkembangnya zaman, sepak bola kemudian tak hanya dikenal di wilayah saja tapi hampir dikenal di lingkungan universitas dan sekolah. Perkembangan ini mulai terlihat pada tahun 1815 dan terus berkembang hingga menjelang tahun 1900. Saat itu, sepak bola modern mulai berkembang di negara sekolah diadakan pertemuan oleh 11 wakil dari perkumpulan sepak bola yang ada di Football Association Freemasons Tavern di London pada 1846. Hasil pertemuan tersebut menetapkan peraturan-peraturan dasar dalam permainan sepak bola di Wales, Skotlandia, dan Irlandia. Sepak bola lalu populer setelah pelaut, pedagang, dan tentara Inggris mulai mengenalnya di separuh abad kedua. Sampai akhirnya pada 1904, setelah dengan perkembangan sepak bola di negara-negara Eropa, terbentuklah asosiasi sepak bola dunia yang dinamakan Federation Internationale de Football Association (FIFA).

Di Indonesia sendiri, permainan sepak bola modern dikenalkan di awal abad Sebelum pada zaman penjajahan. Organisasi sepak bola yang pertama kali Tondil di Indonesia adalah Nederland Indische Voetbal Bond (NIVB). Pada masa itu, sepak bola di jadikan sarana hiburan oleh orang-orang Belanda dan masyarakat tersebut yang memiliki status. Artinya, sepak bola modern belum menjadi olahraga yang merakyat. Kondisi tersebut berlangsung sepak bola di dunia, sehingga itu juga ikut berkembang di Indonesia. Tercatat pada 1915, mulai bermunculan klub-klub sepak bola yang digawangi oleh warga bangsa di Indonesia. Lalu pada tahun 2020, klub seperti UMS Jakarta dan Surabaya berhasil menjadi klub terbaikan dalam pertandingan Hindia Belanda. Selanjutnya tahun setelah itu, dibentuklah Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia (PSSI) yang dikitkan di Yogyakarta pada 19 April 1930. Termasuk PSSI pertama kali itu adalah Soeratin Sosrosoegondo, sebagaimana dikenal dari laman resmi PSSI. Didirikannya PSSI ini memiliki tujuan untuk menggunakan sepak bola sebagai alat untuk menyelaikan sehingga nasionalisme di rakyat pribumi dan menentang penjajahan Belanda. Setelah berdirinya PSSI, kompetisi tahunan di Indonesia mulai berjalan mulai dari tahun 1930 hingga 1941. Kompetisi sempat stop tahun 1942 hingga 1950 saat Jepang mulai masuk menjajah Indonesia hingga masa awal kemerdekaan. Baru setelah itu tahun 1951 PSSI kembali berjalan.

4. Vidio

Bagian vidio berisikan model-model Latihan dalam permainan sepakbola. Berikut ini adalah tampilan menu vidio.

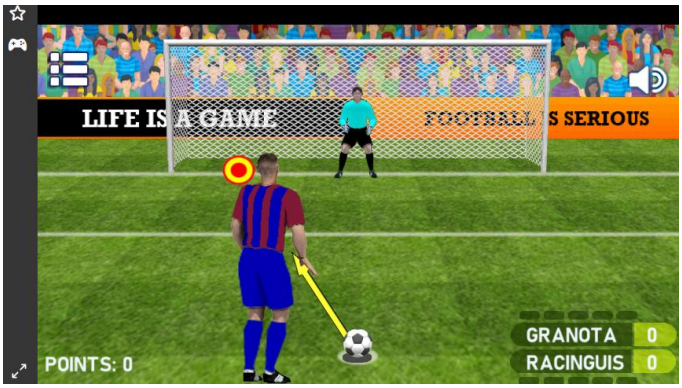
Gambar 6. Tampilan Menu Vidio




5. Simulasi

Bagian simulasi berisikan menu untuk melakukan simulasi yang berupa game menyenangkan setelah melakukan pembelajaran. Simulasi berisi tentang cara menendang bola menggunakan video games.

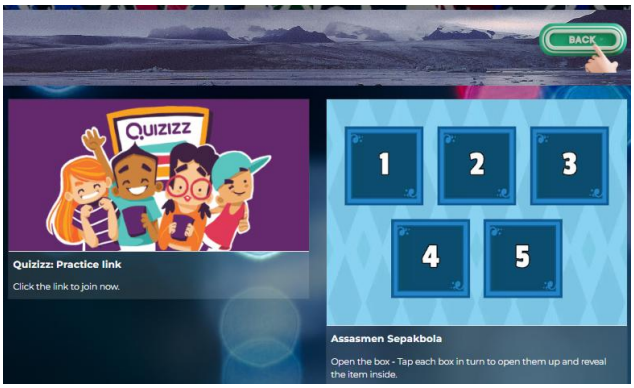
Gambar 7. Tampilan Menu Simulasi




6. Evaluasi

Bagian evaluasi berisikan menu untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan kita setelah melakukan pembelajaran. Bagian evaluasi terdiri dari dua jenis soal quiz yaitu quizizz dan wordwall yang menyenangkan. Berikut ini adalah tampilan menu evaluasi.

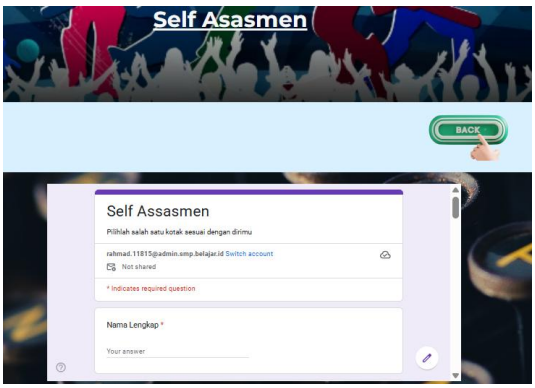
Gambar 8. Tampilan Menu Evaluasi




7. Self Assasmen

Bagian self assasmen berisikan menu untuk membantu individu mengidentifikasi area di mana mereka unggul dan area yang perlu ditingkatkan.Berikut tampilan menu self assasmen:

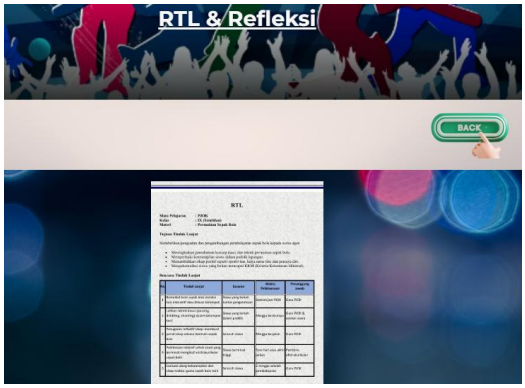
Gambar 8. Tampilan Menu Self Assasmen




8. RTL & Refleksi

Pada menu ini berguna untuk membantu guru menyusun langkah-langkah konkret untuk perbaikan berdasarkan hasil refleksi, sementara refleksi pembelajaran mendorong guru dan siswa untuk memahami proses belajar mereka, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta mencari solusi untuk peningkatan. Berikut tampilan menunya:

Gambar 9. Tampilan Menu Evaluasi




## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran *Google Site* yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Tampilan yang sederhana, materi yang lengkap, dan akses yang fleksibel menjadi nilai tambah dari media ini. Selain itu, guru juga merasa terbantu karena media dapat diakses secara mandiri oleh siswa di luar jam pelajaran (Sugiyanto & Putra, 2020).

Kelebihan lain dari penggunaan *Google Site* adalah kemampuannya menampung berbagai format media, sehingga pembelajaran tidak hanya berbasis teks, tetapi juga visual dan audio. Hal ini sesuai dengan teori belajar multimedia oleh Mayer (2001) yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan gambar akan meningkatkan retensi dan pemahaman siswa.

Luaran dalam penelitian dan pengem bangan ini yaitu media pembelajaran PJOK materi sepak bola pada smartphone berbasis aplikasi yang mengacu pada kurikulum Merdeka untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas 9. Media pembelajaran ini dapat dibuka melalui smartphone maupun komputer secara online. Pada media terdapat beberapa fitur menu yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yaitu terdapat materi tek pembelajaran, video, gambar, CP/ATP, dan kuis interaktif. Pembelajaran sepak bola merupakan materi paling digemari dan disenangi siswa SMP di teluk batang, namun terdapat kekurangan pada pengetahuan, sehingga mempengaruhi rangkaian gerak yang dilakukan belum maksimal dikarenangkan tingkat pemahaman dan persepsi gerak dasar belum dipahami dengan baik. Penggunaan media dalam pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan kemenarikan dan menyenangkan bagi siswa dalam memberikan pengetahun dan pemahaman sebagai pemantik rasa keingintahuan siswa (Suhairi, Asmawi, Tangkudung, Hanif, & Dlis, 2020). Media pembelajaran yang terdapat video, gambar dan materi dalam satu perangkat memudahkan siswa dalam belajar (Suhairi, Effendi, & Rajidin, 2022). Hal ini sejalan dengan temuan penelitian ebelumnya oleh (Muhammad Fafi Niamil Aufa & Mochamad Ridwan, 2023) bahwa penggunaan media teknologi sebagai alat pembelajaran sangat layak digunakan sebagai sumber belajar dalam penyampaian materi dalam aspek pengetahuan. Pendapat lain dari hasil penelitian (Mahrawi et al., 2023) bahwa pemanfaatan media interaktif dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk menstimulasi atensi siswa. Pendapat yang sama penelitian yang dilakukan (Apriliyanto; et al., 2021) dalam penggunaan media pembelajaran sepak bola *google site* berbasis android pada siswa sekolah menengah pertama diperoleh rerata 94,4% dengan kriteria “Sangat Baik” efektif unutk digunakan dalma pembelajaran. Penggunaan media secara tidak langsung juga berdampak pada tahapan perkembangan gerak yang berdampak pada tahap kognitif siswa se hingga dapat berdampak pada perkembangan pada tahap latihan berulang ulang dengan harapan dapat berkontribusi secara automatisasi

gerak (David L. Galahue, 2009). Dengan demikian, dapat disimpulkan dari beberapa hasil penelitian bahwa peggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang interaktif selama proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

## KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran sepak bola berbasis Google Site dengan model ADDIE dinilai efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran PJOK tingkat SMP. Media ini dapat meningkatkan pemahaman konsep teknik dasar sepak bola serta mendorong pembelajaran mandiri siswa. Disarankan agar guru PJOK memanfaatkan platform digital secara maksimal serta memperbarui konten secara berkala agar tetap relevan dengan kebutuhan siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa dan guru SMP Negeri 1 Teluk Batang dan MGMP PJOK Kayong Utara yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para validator ahli yang telah memberikan masukan dan saran untuk penyempurnaan media pembelajaran. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pembelajaran PJOK di Indonesia..

## DAFTAR PUSTAKA

Academy, J. S. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Passing Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola Dengan Metode Demonstrasi. Journal Sport Academy, 1(2), 65–75. *https://doi.org/https://doi.org/10.31571/j sa.v1i2.16*

Al-Asadi, M. (2016). Soccer Players Skill Development with Multimedia Aid : Future Prospects. 6(5), 107–110. *https://doi.org/10.5923/j.edu.20160605.0 1*

Apriliyanto;, A., Muhammad, Royana;, Fatkhu, I., Pratama;, & Slamet, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sepakbola Berbasis Android Keywords: Android Multimedia Basic Techniques of Football. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah, 1(1), 34–44. *https://doi.org/https://doi.org/10.53869/j pdm.v1i1.145*

Benny A. Pribadi. (2009). Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.

David L. Galahue, J. C. O. (2009). Understanding Motor Develompment, Exercise Science, and Sport (16th Editi). New York: Mc Graw-Hill Co, Inc.

Effendi, A. R., Qosim, A., Suhairi, M., & Barat, K.(2023). Development Of Basic Inner Foot Passing Technique. Penjaskesrek, 10(2), 443–451. *https://doi.org/https://doi.org/10.46244/ penjaskesrek.v10i2.2342*

Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan.

Karsam, K., Rahmat, A., & Suhairi, M. (2023). Development of Smart Beater and Pole Base Kasti Ball Game for Elementary School. INSPIREE: Indonesian Sport Innovation Review, 4(03), 129–147. https://doi.org/10.53905/inspiree.v4i03.1 20

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Kompetensi Guru. , (2007).

Lutan, R. (1988). Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode (D. Dikti, ed.). Jakarta.

Mahrawi, M., Marianingsih, P., Artdhita, A. S. N. P., Pardede, P. I., Cahyani, A. R., & Chaerunisa, R. (2023). Pengembangan Bio-Meta: Buku Digital Terintegrasi Dengan Augmented Reality dan Virtual Reality. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9(3), 317–329. *https://doi.org/https://doi.org/10.5281/ze nodo.7627217*

Muhammad Fafi Niamil Aufa, & Mochamad Ridwan. (2023). Pengaruh Penerapan E Book Interaktif Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Siswa. SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga, 4(2), 181–188. https://doi.org/10.46838/spr.v4i2.340

Pujiriyanto. (2019). Modul 2 - Peran Guru dalam Pembelajaran Abad 21. Modul 2 PPG, 168.

Selian, N. (2019). the Management of Pre School Towards Accreditation Standards. AL ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 11(2), 197. https://doi.org/10.35445/alishlah.v11i2.15 0

Suganda, M. A. (2019). Hubungan Kelincahan Dengan Menggiring Bola Dalam Permainan Sepak Bola Mikkey. Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJPES), 7(1), 83–90. https://doi.org/10.35724/mjpes.v

Sugiyono. (2010). Motode Penelitian Bisnis, pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D (Alfabeta). Bandung. Suhairi, M., Asmawi, M., Tangkudung, J., Hanif, A. S., & Dlis, F. (2020). Development of SMASH skills training model on volleyball based on interactive multimedia. International Journal of Interactive Mobile Technologies, 14(6), 53–66. https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I06.1340 5

Suhairi, M., Effendi, A. R., & Rajidin. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Multimedia. Penjaskesrek, 8(2), 25–33. *https://doi.org/https://doi.org/10.46244/ penjaskesrek.v9i2.1912*

Supriatna, E., & Suhairi, M. (2021). Pengembangan Bola Soft untuk Mengembangkan Keterampilan Teknik Dasar dan Koordinasi Gerak Bolavoli di Sekolah Dasar. MULTILATERAL : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 20(2), 83–101. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527 /multilateral.v20i2.10302

Tarigan;, B. (2001). Pendekatan Keterampilan Praktis dalam Pembelajaran Sepak Bola : konsep dan metode. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Yurike, P., Suhairi;, M., & Roni;, A. (2022). Survei Penerapan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA se-Kecamatan Tayan Hulu Kabupaten Sanggau. JSA: Journal Sport Academy, 1(2), 1–9. https://doi.org/https://doi.org/10.31571/j sa.v1i2.17

Tarju, T., & Wahidi, R. (2017). Pengaruh Metode Latihan Terhadap Peningkatan Passing Dalam Permainan Sepak Bola. JUARA: Jurnal Olahraga, 2(2), *https://doi.org/10.33222/juara.v2i2.35 66.*