



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:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

**LAMPIRAN PENCIPTA**

No	Nama	Alamat
1	Amir Supriadi	Dusun I, Kel. Klambir Kampung, Kec. Hamparan Perak
2	Mesnan	Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319
3	Agus Bimantoro	Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319
4	Imron JF Padang	Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319



**Tema Payung Penelitian : Penelitian dan Hasil Pembelajaran**  
**Sub Tema : Perangkat Pembelajaran**

## **USULAN PENELITIAN**



### **PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SEPAK BOLA BERBASIS APLIKASI**

**Dr. Amir Supriadi, M.Pd.**

**NIDN. 0012037204**

**Dr. Mesnan, M.Kes.**

**NIDN. 0002066604**

**Agus Bimantoro**

**NIM. 6193121023**

**Imron JF Padang**

**NIM. 6193121010**

**JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
FEBRUARI 2022**

## HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN PRODUK TERAPAN

1. Judul Penelitian : PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SEPAK BOLA BERBASIS APLIKASI
2. Bidang Ilmu : KEOLAHRAGAAN
3. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap : Dr. Amir Supriadi, S.Pd., M.Pd.
  - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
  - c. NIP/ NIDN : 197203122001121001
  - d. Disiplin Ilmu : KEOLAHRAGAAN
  - e. Pangkat/ Golongan : 3D
  - f. Jabatan :
  - g. Fakultas/ Jurusan : Ilmu Keolahragaan
  - h. Alamat : Jl. Willem Iskandar Psr. V Medan Estate
  - i. Telepon/ Faks/ E-mail : 08126453576/amirsupriadidr@gmail.com
  - j. Alamat Rumah : Jl. Klambir Liria Pasar 5 Gg. Saudara No 275 Klambir Liria Kampung Kecamatan Hamparan Perak Deli Serdang
  - k. Telpon/ Faks/ E-mail : 08126453576/amirsupriadidr@gmail.com
4. Jumlah Anggota Peneliti : 1
- Nama Anggota Peneliti dan NIDN : 1. Drs. Masnan, M.Kes. – 196606021993031002
- : 2. —
  - : 3. —
- Nama dan NIM Mhs yang terlibat : 1. Agus Binantoro Hadi Wibowo/6198121023
- : 2. Imron JF Padang/6193121010
  - : 3.
5. Lokasi Penelitian : FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
- Jumlah Biaya Penelitian : Rp. 50.000.000.



Dr. Sudi Wajanto, M.Pd.  
NIP. 195605201991021802



Prof. Dr. Baharuddin, S.E., N. Pd.  
NIP. 195612311952031020

Medan, 04-02-2022  
Ketua Peneliti

Dr. Amir Supriadi, S.Pd., M.Pd.  
197203122001121001

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi yang dasar dari penelitian tersebut adalah untuk dapat mengembangkan pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi serta dikembangkan menjadi panduan dosen olahraga dalam mengajarkan matakuliah sepak bola dasar. Produk yang dihasilkan adalah pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi. Penelitian ini dikembangkan dengan mengadaptasi penelitian dan pengembangan pendidikan model Borg & Gall. Prosedur pengembangan yang digunakan meliputi beberapa tahapan: 1) menganalisis isi produk yang dikembangkan, 2) mengembangkan produk awal permainan, 3) validasi ahli, 4) uji coba lapangan, 5) revisi produk Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui dua cara yakni kuantitatif dan kualitatif.

*Kata kunci :Pembelajaran, Sepak Bola, Berbasis Aplikasi.*

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
COVER .....	<i>i</i>
LEMBAR PENGESAHAN .....	<i>ii</i>
ABSTRAK .....	<i>iii</i>
DAFTAR ISI .....	<i>iv</i>
DAFTAR TABEL .....	<i>v</i>
DAFTAR GAMBAR .....	<i>vi</i>
DAFTAR LAMPIRAN .....	<i>vii</i>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1.....	Latar
Belakang .....	1
1.2.....	Peru
musan Masalah .....	4
1.3.....	Tujua
n, Luaran dan Kontribusi Penelitian .....	4
a) Tujuan Penelitian .....	4
b) Luaran Penelitian .....	4
c) Kontribusi Penelitian .....	4
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1. Pengertian Media Pembelajaran .....	5
2.2. Pengertian Sepak Bola .....	6
2.3. Matakuliah Keterampilan Dasar Sepak Bola .....	7
2.4. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi .....	9
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>11</b>
3.1.....	Meto
de Penelitian .....	11
3.2.....	<i>Road</i>
<i>map</i> Penelitian .....	12
3.3.....	Lokas
i Penelitian .....	13
3.4.....	Subje
k Penelitian .....	14
3.5.....	Tekni
k Pengumpulan Data, Analisis dan Pengembangan .....	14
<b>BAB IV. BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN .....</b>	<b>15</b>

4.1.....	Ranca
ngan Biaya Penelitian .....	15
4.2.....	Jadwa
l Penelitian .....	15
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>

### DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Rincian Kegiatan dan Indikator Capaian Penelitian .....	11
Tabel 2. Rincian Anggaran Penelitian .....	15
Tabel 3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	15

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. <i>Roadmap</i> Penelitian .....	13



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian .....	17
Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas .....	20
Lampiran 3. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul .....	21
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Peneliti .....	34

## 1.1. Latar Belakang Masalah

## BAB I

### PENDAHULUAN

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 kualitas dari pembelajaran itu sendiri. 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 dijumpai 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 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.

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 bereputasi scopus.
3. Paten Sederhana media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi.
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 Multi media 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 sratus 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 teknik 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.



Keterampilan dasar sepak bola merupakan gerak dasar yang harus dikuasai oleh mahasiswa baik dalam gerakan kaki dan juga gerakan tubuhnya. Keterampilan dasar dalam permainan sepak bola adalah teknik yang mendasar, efektif dan efisien sesuai dengan peraturan permainan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Hasil belajar Keterampilan Dasar sepak bola dalam penelitian ini adalah penguasaan mahasiswa terhadap capaian pembelajaran yang diharapkan. Capaian pembelajaran pada mata kuliah Keterampilan Dasar sepak bola dapat dilihat dibawah ini:

#### Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi PKO

##### 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)

##### Pengetahuan

2. Mampu mengembangkan kajian kritis dan inovatif terhadap kebijakan dan strategi keolahragaan yang ada, demi peningkatan kualitas dan pengembangan lebih lanjut (CPL-2)
3. Mampu mengembangkan pengetahuan, teknologi, dan atau seni di dalam bidang keolahragaan melalui riset, sehingga menghasilkan karya inovatif (CPL-3)

##### Keterampilan

4. 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)
5. 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 Keterampilan Dasar Sepak Bola

1. Memahami Konsep Dasar Sepak Bola serta implikasi permainan sepak bola
2. Mampu memahami Sejarah Sepak Bola, Dunia, Asia dan Indonesia (Nasional) dan Piala Dunia, Asia dan Nasional
3. Mampu memahami dan melakukan gerak dasar Ball Feeling.

4. Mampu memahami dan melakukan gerak dasar Dribbling Bola (Menggiring Bola).
5. Mampu memahami dan melakukan gerak dasar Kicking (Menendang Bola).
6. Mampu memahami dan melakukan gerak dasar Heading (Menyundul Bola).
7. Mampu memahami dan melakukan gerak dasar Throw in (Lemparan Kedalam Bola).
8. Mampu memahami dan melakukan gerak dasar Gol Keeper (Penjaga Gawang).
9. 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 perkembanganteknologi dibidang 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 smatrphone sebagai media pembelajaran akan lebih memudahkan peserta didik dalam belajar, karena bentuknya yang simpel aksesnya yang luas sehingga smartpohone 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 METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1. 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:

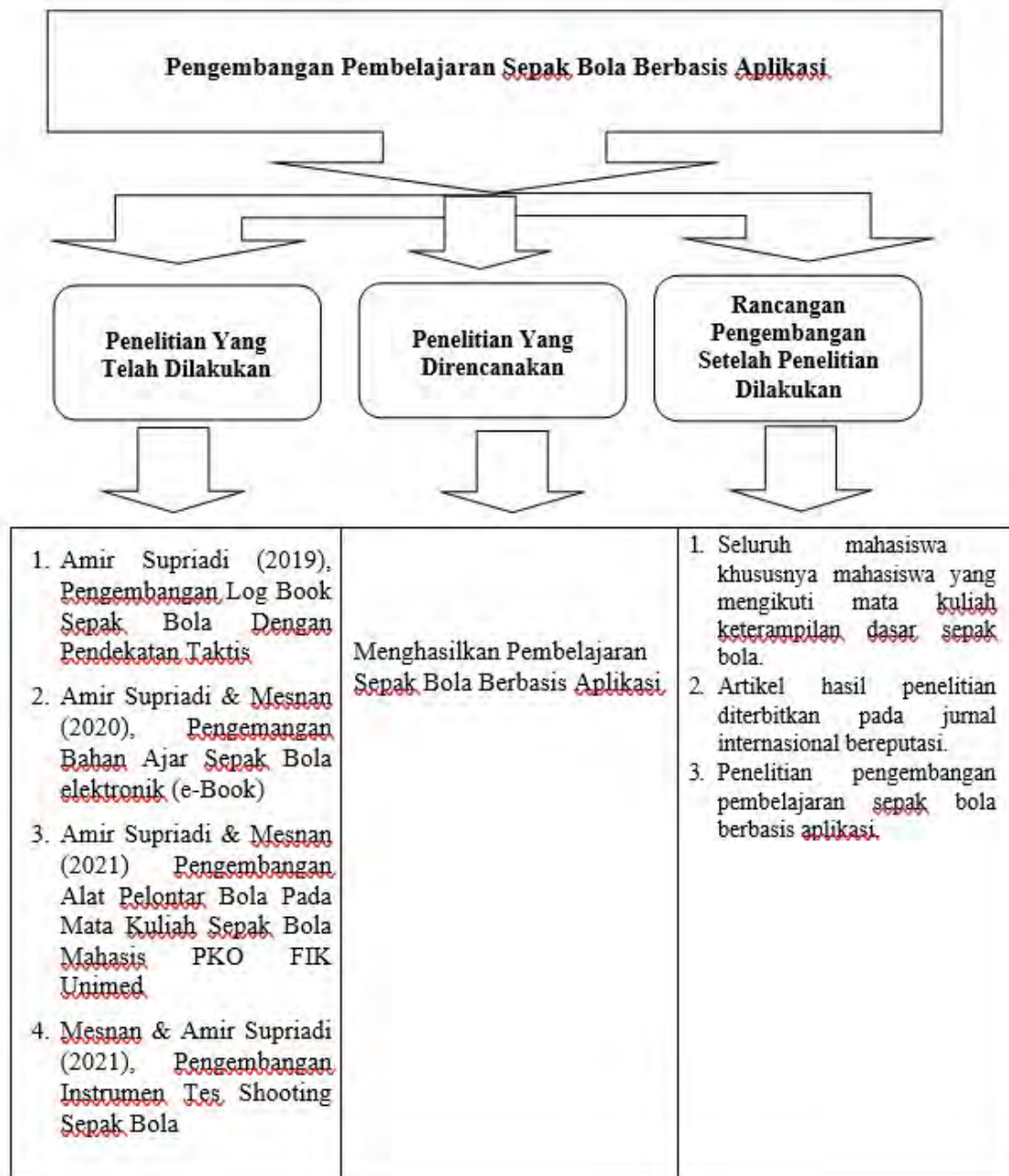
**Tabel 1. Rincian Kegiatan dan Indikator Capaian Penelitian**

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. Menganalisis 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 instrumen 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	2.1. Rancangan

<p>pengembangan implementasi dan evaluasi</p>	<p>menganalisis media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi.  2.2. Merancang draft produk media pembelajaran sepak bola  2.3. Memvalidasi rancangan produk media pembelajaran sepak bola  2.4. 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</p>	<p>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. 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</p>
<p>Luaran I</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi.</li> <li>2. Buku panduan penggunaan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi</li> </ol>	

### 3.2. 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 2 di berikut ini:



**Gambar 1. Roadmap Penelitian Selama 3 Tahun Terakhir**

### 3.3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian akan dilaksanakan di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNIMED (FIK), jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO)

### **3.4. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dalam penelitian kelompok kecil terdiri dari 20 orang mahasiswa FIK jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga (PKO) kelas AB, dan 40 orang mahasiswa jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga (PKO) kelas CDEF.

### **3.5. Teknik Pengumpulan Data, Analisis dan Pengembangan**

Data penelitian ini dikumpulkan melalui data deskripti kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa wawancara tertulis masukan, saran, serta tanggapan dari validator para ahli, praktisi, observer dan subjek. Jenis data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian yang diberikan oleh validator, praktisi, observer, dan subjek melalui kegiatan validasi dan uji coba lapangan.

Data yang diperoleh dideskripsikan secara rinci untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi.

## BAB IV

### BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

#### 4.1. Rancangan Biaya Pendidikan

Penelitian ini direncanakan selama delapan bulan dengan total anggaran Rp. 50.000.000, - (Lima Puluh Juta Rupiah) dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 2. Rincian Anggaran Penelitian**

No	Aktivitas	Rincian Anggaran (Rp)
1	Honorarium	Rp. 8.200.000.
2	Bahan Habis Pakai dan Peralatan	Rp. 20.000.000.
3	Perjalanan	Rp. 14.800.000.
4	Pertemuan Seminar	Rp. 7.000.000.
<b>JUMLAH</b>		<b>Rp. 50.000.000.</b>

#### 4.2. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian dalam penelitian ini di rencanakan mulai dari bulan Januari-Desember 2022. Adapun tabel jadwal pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

Tahapan	Bulan Pelaksanaan Penelitian Tahun 2022											
	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov	Des
Persiapan Penelitian	■	■	■									
Pelaksanaan Penelitian				■	■	■						
Pengumpulan Data					■	■	■					
Analisis Data						■	■	■				
Penyusunan Laporan							■	■	■			
Seminar Hasil Penelitian									■	■	■	
Monev Penelitian Dan Kelayakan								■	■	■	■	■



## 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., & Widuroyekti, 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
- Scheuenumann, 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/10.11565/jkt.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 1. Justifikasi Anggaran Penelitian.

No.	Aktivitas	Volume	Satuan	Biaya Satuan	Subtotal	
<b>PERSIAPAN</b>						
1	ATK	Persiapan, pelaksanaan dan seminar penelitian	1	pkt	1.370.000	1.370.000
2	Snack	Rapat persiapan penelitian	4	ktk	15.000	60.000
3	Snack	Pengumpulan Data Analisis kebutuhan Pembelajaran sepak bola	4	ktk	15.000	60.000
4	Snack	Pengolahan data hasil kebutuhan Pembelajaran sepak bola	4	ktk	15.000	60.000
5	Snack	Penganalisisan data kebutuhan Pembelajaran sepak bola	4	ktk	15.000	60.000
6	Snack	FGD perancangan aplikasi Pembelajaran sepak bola	30	ktk	15.000	250.000
7	Snack	FGD perancangan aplikasi Pembelajaran sepak bola	30	ktk	15.000	250.000
8	Snack	Penyusunan scenario perancangan aplikasi Pembelajaran sepak bola	4	ktk	15.000	60.000
9	Konsumsi	Rapat persiapan penelitian	4	ktk	25.000	100.000
10	Konsumsi	Pengumpulan data analisis kebutuhan	4	ktk	25.000	100.000
11	Konsumsi	Pengolahan data hasil kebutuhan Pembelajaran sepak bola	4	ktk	25.000	60.000
12	Konsumsi	Penganalisisan data kebutuhan Pembelajaran sepak bola	4	ktk	25.000	60.000
13	Konsumsi	FGD perancangan aplikasi Pembelajaran sepak bola	30	ktk	25.000	750.000
14	Konsumsi	FGD perancangan aplikasi Pembelajaran sepak bola	30	ktk	25.000	750.000
15	Konsumsi	Penyusunan scenario perancangan aplikasi Pembelajaran sepak bola	4	ktk	25.000	100.000
16	Transportasi	Pengumpulan Data Analisis kebutuhan Pembelajaran sepak bola	4	OK	150.000	900.000
17	Transportasi	Pengolahan data hasil	4	OK		

		kebutuhan Pembelajaran sepak bola			150.000	900.000
18	Transportasi	Penganalisisan data kebutuhan Pembelajaran sepak bola	4	OK	150.000	900.000
19	Transportasi	Pembuatan perancangan aplikasi Pembelajaran sepak bola	4	OK	150.000	900.000
20	Honorarium	Pengumpulan Data Analisis kebutuhan Pembelajaran sepak bola	4	OJ	150.000	600.000
<b>Sub Total</b>						<b>8.290.000</b>
<b>Pelaksanaan</b>						
21	Snack	Uji coba kelompok kecil	20	ktk	15.000	300.000
22	Snack	uji coba kelompok besar	35	ktk	15.000	525.000
23	Snack	Seminar hasil produk	30	ktk	15.000	450.000
24	Konsumsi	Uji coba kelompok kecil	20	ktk	25.000	500.000
25	Konsumsi	uji coba kelompok besar	40	ktk	25.000	1.000.000
26	Konsumsi	Seminar hasil produk	30	ktk	25.000	750.000
27	Transpsortasi	menganalisis draft produk	4	pkt	150.000	600.000
28	Transpsortasi	merevisi produk yang di validasi oleh ahli	4	OK	150.000	600.000
27	Transpsortasi	penyusunan kisi-kisi soal	4	OK	150.000	600.000
28	Transpsortasi	Uji coba kelompok kecil	20	Ok	150.000	3.000.000
29	Transpsortasi	Uji coba kelompok besar	40	Ok	150.000	6.000.000
30	Transpsortasi	Seminar produk	30	Ok	150.000	4.500.000
31	Honorarium	Pengolahan data hasil kebutuhan Pembelajaran sepak bola	4	OJ	250.000	1.000.000
32	Honorarium	Menganalisis data setelah diolah	4	OJ	150.000	600.000
33	Honorarium	Pembuatan aplikasi Pembelajaran sepak bola	4	OK	500.000	2.000.000
35	Honorarium	Menganalisis draft produk	4	oK	250.000	1.000.000
36	Honorarium	Merevisi produk yang divalidasi oleh ahli	4	OK	250.000	1.000.000
37		Kekayaan Intelektual ( HKI ) Laporan Akhir	1	OK	500.000	500.000

38		Jurnal internasional	1	OK	12.125.000	12125000
39		Kekayaan Intelektual ( HKI ) Produk	1	Paket	3.500.000	3.500.000
<b>Sub total</b>						<b>40.550.000</b>
<b>Pelaporan</b>						
40	Snack	Penyusunan laporan akhir	4	ktk	15.000	60.000
41	Konsumsi	Penyusunan laporan akhir	4	ktk	25.000	100.000
42	Penggandaan	Buku panduan Pembelajaran sepak bola berbasis aplikasi	13	eks	55.000	715.000
43	Penggandaan	Laporan	6	eks	47.500	285.000
<b>Sub total</b>						<b>1.160.000</b>
<b>Jumlah total</b>						<b>50.000.000</b>
<b>Terbilang: Lima Puluh Juta Rupiah</b>						

Medan, 7 Februari 2022  
Ketua Tim Penelitian

Dr. Amir Supriadi, M.Pd.

## Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas.

**Tabel 1. Personalia Penelitian**

No	Nama lengkap	Jabatan Fungsional	Program Studi	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)	Pembagian Tugas
1.	Dr. Amir Supriadi, M.Pd.	Lektor	PKO	20	Membuat draft dan desain penelitian, membuat laporan kemajuan, laporan akhir dan publikasi ilmiah
2	Dr. Mesnan, M.Kes.	Lektor Kepala	PKO	12	Memvalidasi instrumen penelitian kepada validator ahli
3	Agus Bimantoro	Mahasiswa	PKO	5	Membantu dalam melakukan uji coba skala kecil dan besar
4	Imron JF Padang	Mahasiswa	PKO	5	Membantu dalam melakukan uji coba skala kecil dan besar

### Lampiran 3. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul.

#### Ketua Pengusul



### CURRICULUM VITAE DOSEN (CV)

#### 1. Deskripsi Diri

1.	Nama Lengkap dengan Gelar	:	Dr. Amir Supriadi, S.Pd., M.Pd.
2.	Jenis Kelamin	:	Laki-Laki
3.	Jabatan Fungsional	:	Lektor
4.	NIP	:	197203122001121001
5.	NIDN	:	12037204
6.	Tempat dan tanggal Lahir	:	Deli Serdang, Klumpang, 12 Maret 1972
7.	E-mail	:	<a href="mailto:amirsupriadi@unimed.ac.id">amirsupriadi@unimed.ac.id</a> / <a href="mailto:amircdr@gmail.com">amircdr@gmail.com</a>
8.	No. Hp	:	08126453526
9.	Alamat Rumah	:	Jl. Klambir Lima Pasar 5 Gg. Saudara No. 275 Klambir Lima Kampung Kec. Hamparan Perak, Deli Serdang Sumut, 20374
10.	Alamat Kantor	:	Jl. Willem Iskandar Psr. 5 Medan Estate Sumut
11.	Nama Jabatan Tugas Tambahkan saat pengisian CV	:	-

#### 2. Riwayat Pendidikan Akademik

Identitas	S-1	S-2	S3
Nama Perguruan Tinggi	IKIP Medan	PPs UNJ	PPs UNJ
Bidang Ilmu	Pend. Kepelatihan	Pend. Olahraga	Pend. Olahraga
Tahun Lulus	1992 – 1998	2005 – 2007	2008 – 2011

Judul Skripsi/ Thesis/ Disertasi	Hubungan Kekuatan, Koordinasi Gerak, Kelincihan terhadap Keterampilan Bermain Sepak bola	Efektivitas Latihan Teknik Pendekatan Taktis dengan Drill dan Motivasi Berprestasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Passing Sepak bola	Menggiring Bola Pada Permainan Sepak bola
Nama Pembimbing	1. Prof. Remy Mughtar Drs. HadySuyono, M.Pd	1. Prof. Dr. B.E. Rahantoknam Prof. Much. Asmawi, M.Pd.	1.Prof. Dr. dr. James Tangkudung, M.Pd. Prof. Dr. B.E. Rahantoknam

Catatan: Jika ada S1 S2 S3 kedua dst, silakan menambahkan kolom

### 3. Riwayat Pendidikan Profesi

No	Lembaga/Organisasi Penyelenggara Pendidikan Profesi	Bidang Keahlian	Tahun Perolehan	Gelar Resmi Profesi dan Singkatannya
1	Sertifikat Pendidik	Pendidikan Kepelatihan Olahraga	2011	Dosen Profesional
2				
3				
dst				

### 4. Riwayat Pangkat CPNS/PNS

No.	TMT	Pangkat/ Golongan	No SK
1	1 Desember 2001	III/a (CPNS)	110/J39.II/KP.01.01/2002
2	1 Februari 2003	III/a	862/J39.II.KEP/KP.01.02/2003
3	1 Oktober 2006	III/b	741/J39.II.KEP/KP.02.03/2006
4	1 Oktober 2009	III/c	1080/H33.II.KEP/KP/2009
5	1 April 2014	III/d	126874/A4.3/KP/2014

### 5. Riwayat Jabatan Fungsional CPNS/PNS

No.	TMT	Jabatan Fungsional	No SK
1	1 Agustus 2003	Ass. Ahli	910/J39.KEP/KP.02.07/2003
2	1 April 2009	Lektor	538/H33.KEP/KP/2009
3			
4			
dst			

### 6. Daftar Mata Kuliah Yang Pernah Diajarkan (Diurut dari Jenjang S3, S2, S1 dan Profesi)

No	Nama Mata Kuliah*	Prodi	Rentang Tahun
<b>AProgram Doktor (S3)</b>			
1			
2			
3			

No	Nama Mata Kuliah*	Prodi	Rentang Tahun
dst			
<b>Program Magister (S2)</b>			
1	Motor Kontrol Dalam Pendidikan Jasmani Olahraga	S2 POR PPs	2016 - 2021
2	Manajemen dan Model Pembelajaran PJOK	S2 POR PPs	2016 - 2021
3	Manajemen Organisasi Olahraga	S2 IKOR PPs	2017 -2021
4	Metode Penelitian	S2 IKOR PPs	2018-2021
<b>Program Sarjana (S1)</b>			
1	Keterampilan Dasar Sepak Bola	PKO	2002 - 2021
2	Pengembangan Keterampilan Sepak Bola,	PKO	2016 -2021
3	Tes Pengukuran dan evaluasi Olahraga	PKO	2011 -2021
4	Pertumbuhan dan Perkembangan Belajar Gerak	PKO	2011- 2021
5	Metode Melatih Teknik Taktik, dan Fisik Sepak Bola	PKO	2016 - 2021
<b>Pendidikan Profesi .....</b>			
1	PPG Dalam Jabatan	Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi	2021
2			
3			
dst			

Catatan: MK yang diurut dari yang paling diminati dan telah didukung dengan Riset dan Jurnal Dosen ybs, sebaiknya tidak lebih dari 5 mata kuliah pada masing-masing jenjang.

## 7. Riwayat Penelitian

No	Tahun	Judul Penelitian	Skim Penelitian
1	2021	Pengembangan Alat Pelontar Sepak Bola	BOPTN Unimed
2	2021	Pengembangan Tes Keterampilan Shooting Sepak Bola Pada Mata Kuliah Pengembangan Keterampilan Sepak Bola	BOPTN Unimed
3	2020	Pengembangan Bahan Ajar Sepak Bola E-Book	BOPTN Unimed
4	2019	Pengembangan Instrument Tes Dengan Speed Light Infra Red	DRPM
5	2019	<a href="#">Pengembangan Log Book Pembelajaran Sepak Bola Dengan Pendekatan Taktis</a>	BOPTN Unimed
6	2018	Pengembangan Alat Bantu Latihan SAQ Dengan Speed Ligth Infra Red	DRPM
7	2017	<a href="#">Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa Berbasis KKNI Pada Mata Kuliah Pertumbuhan, Perkembangan Gerak</a>	BOPTN Unimed
8	2016	Pengembangan Bahan Ajar Sepak Bola	BOPTN Unimed

## 8. Riwayat Pengabdian

No	Tahun	Judul Pengabdian	Sumber Dana Pengabdian
1	2020	Pelayanan masyarakat Di Bidang Peralatan Olahraga	BOPTN Unimed



No	Tahun	Judul Pengabdian	Sumber Dana Pengabdian
		Anak Untuk Kelompok Kerja Guru Pendidikan Fisik Guru SD Di Kota Tebing Tinggi Tahun 2020	
2	2020	Pedampingan Penyusunan Bahan Ajar PJOK Berbasis Online Bagi KKG Penjas Kecamatan Hampan Perak.2020	BOPTN Unimed
3	2019	PKM Bagi KKG SD Pengembangan Media Pembelajaran Kota Medan 2019	BOPTN Unimed
4	2018	PKM Bagi Kelompok Kerja Guru (KKG) SD PJOK Bidang Peralatan Permainan Olahrag Ramah Anak Berbasis Kearifan Lokal Di kabupaten Karo.2019	DRPM Kemristekdikti
5	2018	Panitia ASEAN Games XIX 2018 CABOR Wushu	CABOR Wushu INASGOC
6	2016	2016 Panitia PON Jabar Cabor Wushu 2016	PB. PON
7	2015	Panitia Kejuaraan Wushu Dunia di Jakarta	PB. Wushu
8	2015	Pendampingan Olahraga Prima Pratama Wushu Sumut	KEMENPORA

## 9. Riwayat Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal dan Edisi	Alamat Situs/Web
1	2019	<a href="#">Pengembangan Log Book Pembelajaran Sepak Bola Dengan Pendekatan Taktis</a>	Jurnal Prestasi 3 (6), 68-72	
2	2019	<a href="#">Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa Berbasis KKNi Pada Mata Kuliah Pertumbuhan, Perkembangan Gerak</a>	Indonesia Sport Journal 2 (1), 28-36	
3	2019	The Differences of The Influence of Teaching Method and Self-Reliance on The Students' Learning Outcomes of Long Jump Ortodock Style at SMA Negeri 1 Stabat in the Academic	4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational	
4	2019	<a href="#">Super Jabber Game Development in Increasing Learning Interest in Kindergarten Students in Medan</a>	4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational	
5	2019	<a href="#">The Development of Under the Volley Passing Material Learning Models in Elementary School Students in Medan City</a>	4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational	
6	2019	<a href="#">Efforts to Improve</a>	4th Annual International	

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal dan Edisi	Alamat Situs/Web
		<a href="#">Rhythmic Gymnastics Learning Outcomes Through The Audio Visual Media</a>	Seminar on Transformative Education and Educational	
7	2019	<a href="#">Android Based Speed Light Implementation of Saq (Speed, Agility and Quickness) Improvements on Futsal Athlete U-16 League AAFI Regional Medan</a>	4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational	
8	2020	<a href="#">Pengaruh Metode Latihan Part Method, Whole Method Dan Daya Tahan Cardiovascular Terhadap Hasil Latihan Seni Baku Tunggal</a>	Jurnal Pedagogik Olahraga 6 (1), 11-18	
9	2020	<a href="#">Pengaruh Gaya Mengajar dan Percaya diri terhadap Hasil Belajar Shooting (Studi Eksperimen: The Self Check Style dan The Guided Discovery Style)</a>	Jurnal Pedagogik Olahraga 6 (1), 6-10	
10	2020	<a href="#">Log Book Development in Football Learning with Tactical Approaches</a>	1st Unimed International Conference on Sport Science (UnICoSS 2019), 208-212	
11	2020	<a href="#">Development of Volleyball Smash Aids Media in FIK Students of Medan State University in 2019</a>	1st Unimed International Conference on Sport Science (UnICoSS 2019), 175-177	
12	2020	<a href="#">Patterns for Extracurricular Sports Branch Athletic Level of High Schools Padangsidempuan</a>	1st Unimed International Conference on Sport Science (UnICoSS 2019), 171-174	
13	2020	<a href="#">Development of Attitude Instrument Assessment in Physical Education Learning for Tanjung Balai, Islamic School</a>	1st Unimed International Conference on Sport Science (UnICoSS 2019), 182-184	
14	2020	<a href="#">Development of Detector Tools for Validation of Take Off Fall Away Based on Sensors</a>	1st Unimed International Conference on Sport Science (UnICoSS 2019), 95-96	
15	2020	<a href="#">Development of Study Assessment Instruments Large Ball Games on</a>	1st Unimed International Conference on Sport Science (UnICoSS 2019), 14-16	

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal dan Edisi	Alamat Situs/Web
		<a href="#">Basketball Materials in Lessons PJOK in Junior High School Students</a>		
16	2020	<a href="#">Development of Movement Activities Based on Play Approach in Order to Develop Skills Children's Basic Movement</a>	1st Unimed International Conference on Sport Science (UnICoSS 2019), 117-121	
17	2020	<a href="#">The Analysis of the Management and Coaching Basketball Sports Extracurricular Activities in High School of Karo Regency in the Year 2019</a>	1st Unimed International Conference on Sport Science (UnICoSS 2019), 45-47	
18	2021	<a href="#">Development of Sport Learning Based on E-Learning Website</a>	LINGUISTICA ANTVERPIENSIA, 1665-1672	
19	2021	<a href="#">The Effect of SAQ Training for 6 Weeks on the Speed of Reaction of Arms and Legs in Young Boxer Athletes</a>	LINGUISTICA ANTVERPIENSIA, 1700-1706	
20	2021	<a href="#">The Development of Electronic Football Teaching Materials (E-Book)</a>	Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal )	
21	2021	<a href="#">Design of Digital Based Volley Ball Basic Techniques Test Instrument</a>	Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal)	
22	2021	<a href="#">Development of Volleyball Smash Training Aid Media for FIK UNIMED Students</a>	Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal)	
dst				

#### 10. Riwayat Sebagai Pemakalah/Narasumber/Kegiatan Ilmiah lainnya (spt juri dll)

No	Seminar Nasional/Internasional/Pelatihan/Lokakarya/Bimtek, dll	Penyelenggara	Tempat dan Waktu
1	Seminar Olahraga Jambi	UNJA	Jambi, 2014
2	Kelas Olahraga Dirjen SMP	Dirjen Pendidikan Dasar Kemendikbud	Yogyakarta, 2014
3	Kelas Olahraga Dirjen SMP	Dirjen Pendidikan Dasar Kemendikbud	Jakarta, 2014
4	Pembinaan Olahraga disekolah (Disporasu – Kemenpora)	Disporasu-Kemenpora	Medan, 2015

No	Seminar Nasional/Internasional/Pelatihan/ Lokakarya/Bimtek, dll	Penyelenggara	Tempat dan Waktu
5	Kelas Olahraga Dirjen SMP	Dirjen Pendidikan Dasar Kemendikbud	Surabaya, 2016
6	Seminar Nasional Hilirisasi Unimed	Lemlit Unimed	Medan, 2016
7	Kelas Olahraga Ditjen SMP	Dirjen Pendidikan Dasar Kemendikbud	Surakarta, 2017
8	Pendidikan Pelatih/ Wasit Cabang Olahraga Tenis Lapangan dan Renang Kota Medan	Dispora Medan	Medan, 2017
9	Penataran/Kursus Pelatih Cabang Olahraga	KONI Kab. Langkat	Langkat, 2017
10	Pembinaan Kebugaran Jasmani Bagi Petugas Kesehatan Haji Sumut	Kemenag Sumut	Medan, 2017
11	Pelatihan Pelatih Fisik Level I Nasional	Prodi S2 IKOR	Medan, 2017
12	Pelatihan Pelatih Fisik Level I Nasional	Prodi S2 IKOR	Medan, 2018
13	Kelas Olahraga Ditjen SMP	Dirjen Pendidikan Dasar Kemendikbud	Jakarta, 2018
14	Pelatihan Pelatih Dasar Renang	Pengcab PRSI Deli Serdang	Deli Serdang, 2018
15	Bimtek Kelas Olahraga	Dirjen Pendidikan Dasar Kemendikbud	Jakarta, 2019
16	Pelatihan Pelatih Renang Nasional	PRSI sumut	Medan, 2019
17	Pelatihan Pelatih Taekwondo Nasional	Pengprov. PTI Sumut	Medan, 2019
18	Seminar Internasional Unicoss Unimed	FIK Unimed	Medan, 2019
19	Seminar Internasional IC2RSE	LP2M	Medan, 2020
20	Pelatihan Penjasorkes Madrasah Ibtidaiyah (MI)	Kemenag Sumut	Medan, 2021
21	Pelatihan Manajemen Olahraga	FORMI Medan	Medan, 2021
22	Workshop Program Organisasi Penggerak (sekolah Penggerak) Kemendikbud	Perguruan Perrsatuan Amal Bhakti	Medan, 2021
23	Pelatihan Fisik Tingkat Dasar	Dispora Kota Binjai	Binjai, 2021
24	INTERNATIONAL CONFERENCE ON EDUCATION AND SPORTS SCIENCE (INCESS) 2021	Universitas Bina Darma	Sumsel, 2021
dst			

## 11. Pengalaman Menulis Buku

No	Judul Buku	Tahun Terbit	Jumlah Halaman	Penerbit (ISBN)
1	Modul Diklat PKB Guru PJOK SMA Grat 8	2015	110	P4TK Pusat

No	Judul Buku	Tahun Terbit	Jumlah Halaman	Penerbit (ISBN)
2	Buku Panduan Ekskul Futsal SMP	2020	70	Dirjen. Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud
3	Pembinaan Ektrakurikuler Sepak Bola Jenjang SMP	2021	114	Dirjen. Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud
dst				

**12. Karya HKI meliputi Paten, Hak Cipta, Desain Produk Industri, Karya Teknologi Tepat Guna, dan Karya Monumental lainnya.**

No	Lembaga Penerbit Sertifikat HKI	Judul Ciptaan	No Publikasi	Tanggal Publikasi
1	KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA	Buku Pengembangan Model Latihan Shoot The Ball After Dribble	000166788	8 Oktober 2019, di Medan
2	KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA	EFEKTIVITAS METODE LATIHAN TEKNIK PENDEKATAN DRILL DENGAN PENDEKATAN TAKTIS DAN MOTIVASI BERPRESTASI TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN TEKNIK DASAR SEPAKBOLA TAHUN 2007	000191530	10 Agustus 2007, di Jakarta
3	KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA	PENGEMBANGAN ALAT PELONTAR BOLA SEBAGAI ALAT BANTU LATIHAN SEPAK BOLA	000281203	18 Oktober 2021, di Medan
4	KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA	PENGEMBANGAN INSTRUMEN TES KETERAMPILAN SHOOTING SEPAK BOLA PADA MATA KULIAH PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SEPAK BOLA	000280712	16 Oktober 2021, di Medan
5	KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA	PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SEPAK BOLA ELEKTRONIK (E-BOOK)	000321959	27 Januari 2022, di Medan
6	KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA	RANCANGAN INSTRUMEN TES TEKNIK DASAR BOLA VOLI BERBASIS DIGITAL	000321957	27 Januari 2022, di Medan
dst				

### 13. Riwayat Jabatan Tambahan (Dalam dan Luar Kampus)

No	Periode	Instansi/Perusahaan, Organisasi, Lokasi Tempat Kegiatan	Posisi/Jabatan
1	2017-2021	Program Studi S2 Ilmu Keolahragaan PPs Unimed	Sekretaris Program Studi
2			
3			
dst			

### 14. Pengalaman Profesional dan Konsultan

Periode	Instansi/Perusahaan, Organisasi, dll	Nama Proyek/Program	Posisi, Jabatan	Level (√)		
				Intr	Nas	Lok

Demikian curriculum vitae ini saya buat dengan sebenarnya, Terima Kasih.

Medan, 29 Januari 2022



Dr. Amir Supriadi, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197203122001121001

## Anggota Pengusul

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Mesnan, M.Kes
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	196606021993031002
5	NIDN	0002066604
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Balimbingan/ 02 Juni 1966
7	E-mail	<a href="mailto:mesnanmed@gmail.com">mesnanmed@gmail.com</a>
8	Nomor Telepon/HP	082163666050
9	Alamat Kantor	Jl. Willem Iskandar Psr. V Medan Estate
10	Jabatan Struktural	Wakil Dekan III
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 500 orang
12	Mata Kuliah yg Diampun	

### 1. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	IKIP Medan	UNPAD Bandung
Bidang Ilmu	Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi	Ilmu Kedokteran Dasar/ Ilmu Kesehatan Faal dan Kesehatan Olahraga
Tahun Masuk-Lulus	1991	2000
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Perbedaan Fundamental Motor Skill dari Berbagai Status Gizi	Perbedaan Pengaruh Sprint Training dengan Lari Akselerasi terhadap Lari 100 M dan Keluhan Latihan
Nama Pembimbing/Promotor	Drs. Paidin	Prof. DR.dr. Wahyu Atmojo

### 2. Riwayat Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jlh (Juta Rp)

1	2016	Pengaruh Gaya Mengajar dan Motor Educability Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bermain Bola Basket	BOPTN DIPA Lemlit Unimed	15
2	2017	Tinjauan Olahraga Gateball Terhadap Aspek-Aspek Afektif Pembelajaran Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan	BOPTN DIPA Lemlit Unimed	25
3	2018	Analisis Keberbakatan Olahraga Pada Siswa-Siswa Smp Se Kota Medan	Mandiri	-
4	2019	Pengembangan Bahan Ajar Sepak bola	BOPTN Unied	33
5	2020	Pengembangan Buku Ajar Elektronik (e book) Sepak bola	BOPTN Unimed	41

### 3. Riwayat Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jlh (Juta Rp)
1	2013	IbM Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kecamatan Percut Sei Tuan	DP2M Dikti	37.500
2	2016	Pengabdian sekolah sepak bola (ssb) di Kecamatan Medan Johor	BOPTN	15

### 4. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
	2017	The Effect of Teaching Method and the Motor Educability towards Learning Result Skill to Play Basketball	www.IJSR.Net	Volume 6 Issue 4, April 2017
	2019	Gateball Sport and Forming of Student' Characters	International Journal of Sport and Physical Education	Volume 5, Issue 1, 2019, Page No : 19-25
	2019	Pengembangan Log Book Pembelajaran Sepak bola Dengan Pendekatan Taktis	Jurnal Prestasi PKO	Jilid 3, Terbitan 6 hal. 6-72



	2019	The Regulation of Throwing Ball	Procedinngs of the 1 <sup>st</sup> Unimed International Conference on Sport Science (UNICCOS 2019)	
	2019	Log Book Development in Football Learning With TacticalApproaches	Procedinngs of the 1 <sup>st</sup> Unimed International Conference on Sport Science (UNICCOS 2019)	
	2020	Pengembangan Buku Ajar Elektronik (e-book) Sepa bola	Proseding IEC2R Unimed	

#### 5. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Nama Temu ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	2017	The Effect of Teaching Method and the Motor Educability towards Learning Result Skills to Play Basketball	International Journal of Science and Research (IJSR) ISSN (Online): 2319-7064	Volume 6 Issue 4, April 2017
2	2019	Gateball Sports and the Forming of Students' Characters	International Journal of Sports and Physical Education (IJSPE) ISSN 2454-6380	Volume 5, Issue 1, 2019, PP 19-25
3	2019	Log Book Development in Football Learning With TacticalApproaches	The 1 <sup>st</sup> Unimed International Conference on Sport Science (UNICCOS 2019)	Medan, 2019

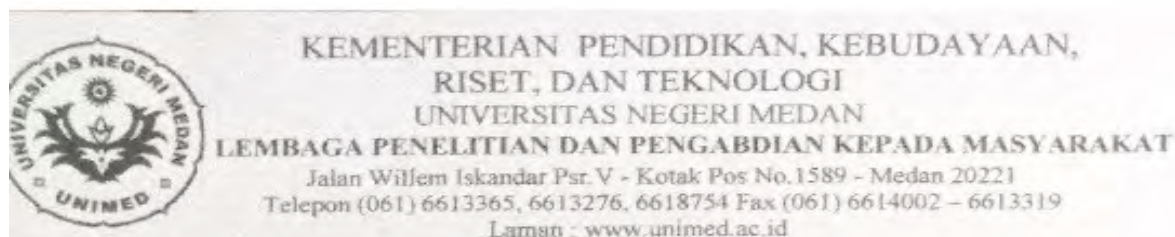
Semua data yang dicantumkan dalam curriculum vitae ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Demikian curriculum vitae ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu syarat penelitian.

Medan, 10 Maret 2021

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized 'M' followed by several vertical strokes and a long horizontal flourish extending to the right.

Drs. Mesnan, M.Kes  
NIP. 196606021993031002

## Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Peneliti.



### SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Amir Supriadi, S.Pd., M.Pd.  
NIP/ NIDN : 197203122001121001 / 0012037204  
Pangkat/Golongan : Penata TK. I/ III-D  
Jabatan : Lektor  
Alamat : Jl. Klambir V Pasar V, GG. Saudara No. 275  
Kecamatan Hamparan Perak Kab. Deli Serdang, Prov.  
Sumatera Utara.

Dengan ini menyatakan, bahwa proposal saya yang berjudul "**Pengembangan Model Permainan Bola Voli Dengan Menggunakan Media Pembelajaran**" yang diusulkan dalam skim Penelitian Dasar untuk tahun anggaran 2022 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga / sumber dana lain.

Bila mana kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan ini , maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku yang berlaku dan mengembalikan seluruh diterima ke kas negara

Medan, 07 Februari 2022

Yang menyatakan,  
Ketua peneliti,



Dr. Amir Supriadi, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197203122001121001