



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 : EC00202139260, 17 Agustus 2021

## Pencipta

Nama : **Afri Tantri, Sanusi Hasibuan dkk**  
Alamat : Jl. Surau No 45 Dusun I Kamboja, Kel. Laut Dendang, Kec. Percut Sei Tuan, Medan, SUMATERA UTARA, 20132  
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, 20132  
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Proposal Penelitian**  
Judul Ciptaan : **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 17 Agustus 2021, di Medan

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000265640

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



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001

## Disclaimer:

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

**LAMPIRAN PENCIPTA**

No	Nama	Alamat
1	Afri Tantri	JL. Surau No 45 Dusun I Kamboja, Kel. Laut Dendang, Kec. Percut Sei Tuan
2	Sanusi Hasibuan	Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319
3	Tarsyad Nugraha	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 Proses dan Hasil Pembelajaran  
Sub Tema: Pengembangan Media Pembelajaran

**USULAN PROPOSAL PENELITIAN TERAPAN**



**JUDUL PENELITIAN  
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA  
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

<b>Dr. Afri Tantri, S. Pd. M. Pd.</b>	<b>NIDN. 0024127103</b>	<b>(Ketua)</b>
<b>Dr. Sanusi Hasibuan, M. Kes</b>	<b>NIDN. 0011086407</b>	<b>(Anggota)</b>
<b>Dr. Tarsyad Nugraha, M.Kes.</b>	<b>NIDN. 0014046505</b>	<b>(Anggota)</b>
<b>Argubi Silwan, S. Pd. M. Pd.</b>	<b>NRP. 124199004232020013002</b>	<b>(Anggota)</b>
<b>Muhammad Richo</b>	<b>NIM. 6172111021</b>	<b>(Anggota)</b>
<b>Delima Suriani</b>	<b>NIM. 6153321010</b>	<b>(Anggota)</b>
<b>Mario Ginting</b>	<b>NIM. 6153321017</b>	<b>(Anggota)</b>

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
MARET 2021**

## HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN PRODUK TERAPAN

<	
1. Judul Penelitian	: PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK BOLA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
2. Bidang Ilmu	: Ilmu Keolahragaan
3. Ketua Peneliti	
a. Nama Lengkap	: Dr. Afri Tantri, S.Pd., M.Pd.
b. Jenis Kelamin	: Laki-laki
c. NIP/ NIDN	: 197112241999031002
d. Disiplin Ilmu	: Pendidikan Jasmani
e. Pangkat/ Golongan	: IV/A
f. Jabatan	: Lektor Kepala
g. Fakultas/ Jurusan	: Ilmu Keolahragaan
h. Alamat	: Jl. William Iskandar Psr V Barat Medan Estate
i. Telpon/ Faks/ E-mail	: (061)6613365
j. Alamat Rumah	: Jl. Surau No. 45 Dusun I Kamoboja Desa Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan Deli Serdang
k. Telpon/ Faks/ E-mail	: 085206642221/afritantri@yahoo.co.id
4. Jumlah Anggota Peneliti	: 3
Nama Anggota Peneliti dan NIDN	: 1. Dr. Sanusi Hasibuan, M.Kes. - 196408111992031005 : 2. Dr. Tarsyad Nugraha, M.Kes. - 196504141990031001 : 3. Argubi Silwan, M.Pd. - 124198404092011014019
Nama dan NIM Mhs yang terlibat	: 1. Muhammad Richo (6172111021) : 2. Delima Suriani (6153321010) : 3. Mario Ginting (6153321017)
5. Institusi Mitra	
Nama Institusi Mitra	:
Alamat	:
Penanggung Jawab	:
6. Lokasi Penelitian	: FIK Unimed
Jumlah Biaya Penelitian	: Rp. 41.000.000.-

Mengonfirmasi dan menyetujui  
Dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN



Dr. Badi Valianto, M.Pd.  
NIP. 190605201991021001

Medan, 17-03-2021  
Ketua Peneliti



Dr. Afri Tantri, S.Pd., M.Pd.  
197112241999031002

Menyetujui  
Ketua LPPM Universitas Negeri Medan

Prof. Dr. Baharuddin, S.T., M.Pd.  
NIP. 196612311992031020

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran keterampilan teknik dasar bermain Sepakbola berbasis multimedia interaktif, dengan hasil produk dalam bentuk buku cetak dan *soft file* yang dikemas dalam bentuk aplikasi *Playstore* pada *Handphone* interaktif dan VCD yang nantinya akan dipakai baik dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam latihan mandiri untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran matakuliah Sepakbola serta mempermudah dosen untuk mencapai tujuan yang diharapkan serta menghasilkan produk bahan ajar mata kuliah sepakbola berbasis “*Blended Learning*” dimasukkan dalam konten SIPDA Unimed. Pembelajaran sepakbola di perguruan tinggi yang diperuntukkan untuk mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi dirancang oleh pendidik dalam rangka peningkatan keterampilan sesuai dengan tahapan perkembangan mahasiswa. Model yang akan digunakan dalam multimedia interaktif yang terdiri dari delapan pokok bahasan yaitu; Sejarah, *Filling Ball dan Passing, Stopping, Dribbling, Heading, Trow In, Goal Keeper dan Low of the Games* (peraturan permainan). Tahapan dalam penelitian ini adalah **Tahap pertama:** (1). Menganalisis kebutuhan mata kuliah sepakbola seperti merancang materi mata kuliah, merumuskan silabus, program pembelajaran, bahan ajar, dan untuk merancang evaluasi. **Tahap kedua:** (1). Mengembangkan produk awal, seperti menyusun silabus, program pembelajaran, bahan ajar, (2). Menyusun model media interaktif Aplikasi *Playstore* HP dan VCD berupa video, gambar, suara, dan **Tahap ketiga:** (1). Uji coba produk, (2). Revisi produk (sesuai dengan hasil analisis), (3). Uji coba pada mahasiswa PJKR FIK Unimed. (4). Melakukan revisi produk sesuai hasil uji coba. (5). Melakukan uji coba operasional untuk mengetahui efektifitas produk. (6) penilaian hasil belajar sepakbola. Sehingga dapat disimpulkan hasil penelitian membuktikan bahwa melalui model pembelajaran sepakbola berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan bermain sepakbola secara efektif dan efisien dan dapat digunakan dalam pembelajaran dan latihan mandiri mahasiswa sebenarnya.

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh dosen yang berkualifikasi dan memiliki sertifikat

kompetensi serta didukung sarana dan prasarana olahraga yang memadai (Kemenpora Republik Indonesia, 2005:14).

Lulusan program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) FIK Unimed diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan jasmani dan olahraga serta dapat menjadi tenaga pengajar yang berkompeten dan profesional dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga yang salah satunya menjadi tenaga pendidik, pelatih, dan pembina olahraga dimasyarakat. Seluruh mahasiswa jurusan PJKR FIK Unimed mempunyai kewajiban untuk lulus mata kuliah praktik, salah satunya adalah mata kuliah Keterampilan Dasar Sepakbola pada semester I (satu), dan Pembelajaran Permainan Sepakbola pada Semester III (tiga).

Namun perlu kita ketahui bahwa materi dalam matakuliah sepakbola antara lain: sejarah perkembangan sepak bola, *Filling Ball* dan *Passing* (menendang), *Stopping* (menghentikan Bola), *Dribbling* (menggiring), *Heading* (menyundul), *Trow In* (lemparan ke dalam), *Goal Keeper* (Penjaga Gawang), dan *Low of the Game* (peraturan permainan) sepakbola. Untuk dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam sepakbola yang baik tersebut diperlukan suatu pendekatan strategi mengajar yang terencana, terprogram yang sifatnya sistematis.

Berdasarkan pengamatan peneliti yang didukung oleh data dari Prodi PJKR pada angkatan 2019 dan 2020 sebagian besar mahasiswa mendapatkan nilai C dan B. Rendahnya nilai perkuliahan sepakbola dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor : Pertama, tingkat kesulitan dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan sepakbola. Kedua, model pembelajaran yang tidak menarik dan bervariasi. Ketiga, minat mahasiswa sangat kurang untuk belajar dan latihan mandiri di lapangan. Keempat, rendahnya kemampuan dosen dalam mengembangkan media pembelajaran.

Sumber belajar memiliki varian yang banyak mulai dari sumber belajar orang, buku cetak, audio, video, komputer, internet, dan bahkan *smartphone*. Mengingat di era informasi seperti sekarang ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mahasiswa terfasilitasi untuk mengakses informasi terutama yang berhubungan dengan belajar dengan cepat, mudah, berkualitas, dan menarik. Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama dalam pengembangan kemasan sumber belajar berbasis multimedia interaktif sangatlah dibutuhkan karena sumber belajar dapat dikemas dalam bentuk lebih menarik dan lebih komplit dalam penyajiannya. Menurut Vernadakis, Antoniou, & Zetou, (2010) dalam penelitiannya menyatakan: “*The importance of visual information in the*

*learning process is well known. Consider that, on average, people learn 1% through what they taste, 1.5 % through what they touch, 3.5% through what they smell, 11% through what they hear, but 83% through what they see. Research also finds that individuals retain 10% of what they write, 20% of what they discuss”.*

Pemanfaatan media dalam sejarah perkembangan pendidikan, teknologi informasi adalah bagian dari media yang digunakan untuk menyampaikan pesan ilmu pada orang banyak, mulai dari teknologi percetakan beberapa abad yang lalu, seperti buku yang dicetak, hingga media telekomunikasi seperti, suara yang direkam pada kaset, video, televisi, CD, handphone dan pembelajaran melalui internet (*e-learning*). Dengan adanya perkembangan teknologi, informasi visual maupun nonvisual informasi pembelajaran dapat disimulasikan dengan lebih nyata dan mudah ke dalam memori si pembelajar dengan berbagai cara.

Pembelajaran masih banyak penekanan dalam bentuk “*teacher centered*” dosen sebagai pusatnya sehingga mahasiswa kurang memiliki pengetahuan dan kebebasan dalam melakukan keterampilan gerak maksimal. Hal inilah yang terjadi pada mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK Universitas Negeri Medan, belum adanya penggunaan model pembelajaran dalam bentuk buku teks, Aplikasi di HP dan VCD multimedia interaktif sebagai pendamping, sehingga mengalami kejenuhan, dan materi yang disampaikan kurang dipahami dan dimengerti oleh mahasiswa. Berikut akan diuraikan perbandingan pembaharuan model pembelajaran lama dan yang baru dengan berbasis multimedia interaktif.

Tabel 1. Perbandingan pembaharuan model pembelajaran lama dan baru dengan berbasis multimedia interaktif.

<b>Lama</b>	<b>Baru</b>
Belajar berdasarkan pengalaman dari Dosen tidak ada video multimedia interaktif	Menggunakan buku panduan sepakbola ada video multimedia interaktif
Variasi model pembelajaran yang diberikan tidak berurutan dari mudah, sederhana ke gerakan kompleks. Variasi kombinasi pembelajaran menoton kurang menyenangkan.	Menggunakan urutan variasi pembelajaran yang benar dari mudah, sederhana ke kompleks. Jarak, Pendek-medium-panjang Banyak pilihan variasi pembelajaran keterampilan sepakbola
Mahasiswa tidak mengetahui pengalaman sebelumnya Mahasiswa belajar secara terbatas hanya dalam pertemuan saja	Dengan video mahasiswa bias mengetahui model yang akan diterapkan saat pembelajaran. Mahasiswa belajar lebih banyak dengan gerakan-gerakan dan teknik sepakbola secara offline dan online.
Akses ketergantungan Tutorial secara kompleks belum ada (VCD dan Buku Cetak)	Akses tidak ketergantungan (dapat diakses di Offline dan Online) Dengan Aplikasi HP, VCD multimedia, dan buku teks, mahasiswa dapat belajar mandiri melalui SIPDA Unimed

Penelitian pengembangan ini, peneliti memilih Aplikasi di Playstore HP, VCD, buku cetak dan jaringan SIPDA, multimedia interaktif sebagai media pembelajaran untuk belajar mandiri. Manfaat dari pemilihan Aplikasi HP, VCD, buku, dan jaringan SIPDA multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yakni, media ini dapat memahami kecepatan belajar masing-masing mahasiswa, mampun menjadi tutor yang sabar karena berupa program, dikemas dalam bentuk Aplikasi di HP, *Video Compact Disc (VCD)*, jaringan SIPDA dan buku yang dapat digunakan oleh dosen saat mengajar, dan memberikan perkuliahan maupun dapat digunakan secara mandiri dimanapun mahasiswa ingin menggunakan sebagai sumber belajar, apa lagi dimasa wabah COVID-19 masih berlanjutnya pembelajaran berupa pemanfaatan jaringan internet, mahasiswa belajar mandiri di rumah dengan tersedianya media interaktif Aplikasi HP, VCD, dan Buku teks bisa dapat di *upload di playstore* dan dapat dilihat dalam jaringan SIPDA Unimed sehingga mahasiswa dapat belajar mandiri.

Harapannya dengan multimedia interaktif, dan memasukkan Materi berupa gambar dan video ke dalam SIPDA Unimed diharapkan mahasiswa dalam latihan ataupun pembelajaran akan lebih efektif dan efisien sehingga kompetensi dan prestasi belajar mahasiswa semakin meningkat dan bisa maksimal pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan matakuliah sepakbola.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan dengan model yang akan dikembangkan, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) apakah dengan media interaktif Aplikasi HP, VCD, dan Buku cetak dalam jaringan SIPDA efektif untuk mencapai kompetensi mahasiswa matakuliah sepakbola?, (2) Apakah dengan produk Aplikasi di HP, VCD, dan Bahan Ajar Cetak dalam jaringan SIPDA dan media pembelajaran interaktif efisien untuk mencapai kompetensi mahasiswa mata kuliah sepakbola?.

## **C. Tujuan Penelitian, Luaran dan Kontribusi Penelitian**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran matakuliah sepakbola berbasis multimedia interaktif diantaranya: (1) menghasilkan produk media bahan ajar buku cetak dan e-modul dalam jaringan SIPDA?, (2) menghasilkan produk Materi dalam Aplikasi di HP, VCD, dan Buku Ajar Cetak dan media pembelajaran interaktif yang efisien?.



Luaran dalam penelitian dan pengembangan ini dengan memadukan beberapa media baik *text*, gambar, suara, video yang terintegrasi dengan komponen pembelajaran secara komprehensif, sistematis, prosedural dan telah melalui uji empirik khususnya pada materi sepakbola, dan Publikasi Jurnal Internasional Bereputasi terindeks scopus atau Web of Science (Submit/Accepted/Terbit) 2. KI (Prototipe atau Teknologi tepat guna atau Model), Hak Cipta, Bahan Ajar/bagian Buku Ajar (ISBN). Kontribusi penelitian ini dengan menyajikan berbagai macam variasi dan kombinasi dengan menerapkan model-model variasi pembelajaran dalam pembelajaran sepakbola, dalam Aplikasi HP, VCD dan di Jaringan SIPDA. hasil penelitian dijadikan sebagai model untuk mengembangkan desain sistem pembelajaran baik oleh mahasiswa maupun dosen.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Pengembangan Model Pembelajaran**

Pengertian Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Yang dimaksud dengan produk dalam konteks ini adalah tidak selalu berbentuk hardware (buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium), tetapi bisa juga perangkat lunak (software) seperti program untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) menurut (Sugiyono, 2010) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan menurut Setyosari (2015:164) yaitu, suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, dapat berupa proses, produk dan rancangan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian pengembangan umumnya bersifat siklus yang diawali dengan adanya kebutuhan, kebutuhan tersebut dapat diselesaikan dengan pengembangan produk, dan untuk menghasilkan produk yang terpercaya perlu dilakukan pengujian beberapa kali (Maksum, 2012). Pendapat lain menurut (Sugiono, 2015) metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan

rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru.

Model penelitian dan pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoretis. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memerikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen. Model teoretis adalah model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa. Lebih lanjut Sukmadinata (2005) menjelaskan, bahwa produk yang dihasilkan dari kegiatan penelitian dan pengembangan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, latihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.

Sedangkan Borg and Gall (1983:772) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R & D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka beberapa manfaat tentang media dapat dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada media adalah: 1). Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera. 2). Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *softwear* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. 3). Penekanan media pendidikan terdapat pada audio dan visual. 4). Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas. 5). Media pendidikan dapat digunakan secara massal baik secara kelompok maupun perorangan (televisi, film, VCD, kaset, video recorder).

7). Sikap, perbuatan, organisasi, strategis, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Yusufhadi Miarso, (2005) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Adapun kegunaan media dalam pembelajaran dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Urutan	Manfaat Media Dalam Pembelajaran
1.	Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2.	Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3.	Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4.	Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5.	Meningkatkan kualitas hasil belajar pebelajar.
6.	Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja..
7.	Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar
8.	Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif..
9.	Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit
10.	Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media.
11.	Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia

## 1. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Model sangat penting bagi para pengembang di dunia pendidikan, karena model yang sudah ada dapat menjadikan rujukan bagi proses pengembangan yang akan dilakukan. Secara umum model merupakan contoh, rujukan, pola yang bisa diikuti, ditiru baik keseluruhan ataupun sebagian dalam konsep yang original maupun dimodifikasi. Model menurut pendapat ahli lainnya adalah “*A model is a simple representation of more complex forms, processes and functions of physical phenomena or ideas*” (Gustafson & Branch, 2002). Sebuah model adalah representasi sederhana dari bentuk yang lebih kompleks dari suatu proses, fungsi, fisik atau ide.

Model pembelajaran merupakan seperangkat komponen strategi yang terintegrasi, seperti ide-ide tentang cara tertentu dalam mengurutkan pembelajaran, penggunaan ikhtisar dan ringkasan, penggunaan contoh-contoh, pelaksanaan praktik dan ringkasan, penggunaan strategi yang berbeda untuk memotivasi mahasiswa. Model dalam konteks pembelajaran juga dideskripsikan Joice dkk sebagai sesuatu kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran sebagaimana dikemukakan “*Model of traching is a description of a leearning environment, including our behavior as teacher when that model is used. These*

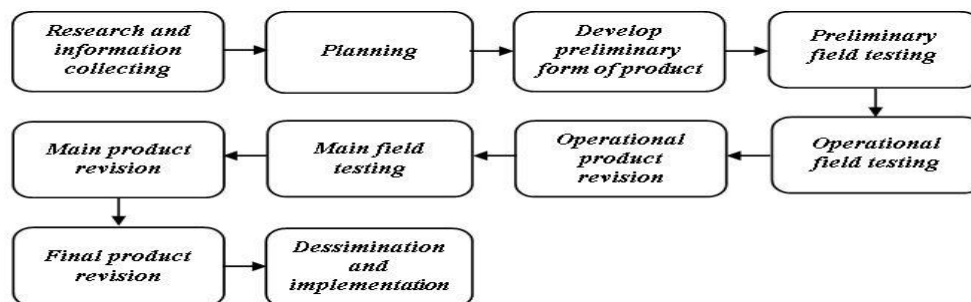
*models have many uses, ranging from planning lessons and curriculums to designing instructional materials,*" (Joyce, B., Weil, M., 2009).

Model dapat berbentuk fisik (*maket, prototipe*), model gambar (rancangan, foto, bagan alur) atau panduan untuk memberi arahan bagi para pengembang pada bidang yang ditekuni. Model tidak hanya sekedar visualisasi tetapi dimasukkan untuk menjadi panduan dan rujukan bagi pihak-pihak lain yang berkeinginan untuk menekuni pengembangan dalam bidang pendidikan.

Berikut ini model pengembangan disesuaikan pada latar belakang permasalahan, dan tujuan pengembangan itu sendiri. Model-model pengembangan dimaksud adalah sebagai berikut:

### **a. Model Pengembangan Borg and Gall**

Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk, dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembang sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validitas. Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum, sebagaimana diuraikan (Walter R. Borg and Meredith D. Gall, 1983) sebagai berikut: Atau dapat juga digambarkan dalam bentuk skema tahapan pengembangan seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. *Instructional Design R and D*  
(Walter R. Borg and Meredith D. Gall, 1983)

Selanjutnya, untuk dapat memahami tiap langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*)
2. Merencanakan Penelitian (*Planning*)
3. Pengembangan Desain (*Develop Preliminary of Product*)
4. Uji Coba Lapangan (*Preliminary Field Testing*)
5. Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas (*Main Product Revision*)
6. Tes Lapangan (*Main Field Test*)
7. Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas (*Operational Product Revision*)
8. Uji Kelayakan (*Operational Field Testing*)

9. Revisi Final Hasil Uji Kelayakan (*Final Product Revision*)
10. Desiminasi dan Implementasi Produk Akhir (*Dissemination and Implementation*). (Walter R. Borg and Meredith D. Gall, 1983).

Teknik analisis data, langkah-langkah dalam proses penelitian dan pengembangan dikenal dengan istilah lingkaran *research and development* menurut Borg and Gall terdiri atas: (a) Meneliti hasil penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, (b) Mengembangkan produk berdasarkan hasil penelitian, (c) Uji lapangan, dan (d) Mengurangi devisiensi yang ditemukan dalam tahap ujicoba lapangan.

Model-model dalam pengembangannya mempunyai perbedaan dan persamaan. Secara umum perbedaan model-model tersebut terletak pada; (1) Penggunaan istilah dari setiap tahap pada proses pengembangan. (2) Penggunaan *expert judgment* selama proses pengembangan, (3) Penggunaan unsur-unsur yang dilibatkan, ada yang sederhana dan ada yang sangat detail sehingga terlihat kompleks.

Dari model-model yang telah dideskripsikan di atas, dalam penelitian ini akan menggunakan model pengembangan Borg dan Gall dimana model pengembangan ini memandu peneliti tahap demi tahap secara detail, dan model ini juga memungkinkan kelompok belajar menjadi aktif berinteraksi karena menetapkan strategi dan tipe pembelajaran yang berbasis lingkungan. Analisis tugas yang diuraikan dalam model Borg dan Gall tersusun secara terperinci dan tujuan pembelajaran khusus secara hierarkis serta uji coba yang dilalui secara berulang-ulang dapat memberikan hasil sistem yang dapat diandalkan.

## **B. Proses Pembelajaran Sepakbola Mahasiswa.**

Proses pembelajaran di perguruan tinggi menurut SN-DIKTI menyatakan bahwa prinsip pembelajaran meliputi: 1) interaktif; 2) holistic; 3) interactive; 4) sainsifik; 5) kontekstual; 6) tematik; 7) efektif; 8) berpusat pada mahasiswa. Serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pemilihan strategi pembelajaran harus dipertimbangkan pada kesetiaan dalam memberikan capaian pembelajaran dan lulusan. Capaian pembelajaran harus menjadi dasar dalam pemilihan bentuk/strategi pembelajarannya. Pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa menjadi prinsip yang utama. Ciri pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa secara skematik dapat diikuti pada Gambar berikut:





Gambar 2. Ciri Pembelajaran Berpusat pada Mahasiswa (Dikti, 2016)

Capai dalam pembelajaran menjadi tujuan utama dalam kegiatan pembelajaran. Komponen pendukung capaian pembelajaran adalah: 1) lingkungan belajar, yang harus terancang dan kontekstual. 2) sumber belajar, dalam pembelajaran disini sumber belajar harus multidimensi, segala media yang ada dilingkungan sekitar, misalnya gambar, video, dan bahkan dalam bentuk penggabungan dari berbagai media berupa media pembelajaran berbasis multimedia.

Capaian Pembelajaran pada mata kuliah sepakbola ditetapkan melalui analisis kebutuhan pengguna baik mahasiswa maupun stakeholder yaitu klub-klub sepakbola. Capaian pembelajaran yang dirumuskan selanjutnya diturunkan dalam materi kajian sebagai pokok-pokok fikiran dalam perkuliahan. Berdasarkan kebutuhan tersebut selanjutnya diturunkan dalam materi ajar yang dituangkan dalam silabus dan kontrak kuliah. Pada mata kuliah sepakbola terdiri dari delapan materi ajar sebagai berikut;

1. Konsep dasar tentang teori; sejarah perkembangan di zaman kuno, Zaman modern, dan sejarah perkembangan di Indonesia.
2. Keterampilan Teknik *passing* (menendang) berisikan: Menendang dengan sisi kaki bagian dalam, bagian luar, punggung kaki dan bagian tumit.
3. Keterampilan Teknik *stopping* (menghentikan bola) berisikan: menghentikan bola dengan sisi-sisi telapak kaki, dengan paha, dan menghentikan bola dengan kepala.
4. Keterampilan Teknik dasar *dribbling* (menggiring) berisikan materi : menggiring dengan sisi kaki bagian dalam, luar, kura-kura kaki dan ujung kaki.
5. Keterampilan Teknik dasar *heading* (menyundul) berisikan materi : menyundul sambil beridri, dan menyundul sambil melompat.

6. Keterampilan Teknik Trow In (lemparan ke dalam) berisikan materi : lemparan ke dalam dengan berdiri dan memakai ancang-ancang.
7. Keterampilan Teknik dasar Goal keeper (Penjaga gawang) berisikan materi : menangkap bola berdiri, melompat dan melayang.
8. Konsep dasar tentang teori peraturan permainan FIFA/PSSI dan praktek perwasitan dalam bermain sepakbola.

## **C. Teori Sepakbola**

### **1. Sejarah Perkembangan Sepakbola**

Sejarah sepakbola Kuno di Tiongkok disebut “*Tsu Chiu*” . Kemudian di Jepang disebut **Kemari**, di Yunani disebut dengan *Episkyros*. Di Negara Romawi dengan sebutan *Haspartum*. Pada tahun 1530 bangsa Itali telah mengenal permainan sepakbola yang diberi nama “*Giugo de Calcio*” yang artinya bermain dengan sepakan, Sampai perkembangan di Negara eropa Perancis dan Inggris.

Pada tanggal 21 Mei 1904 berdirilah Federasi sepakbola dunia dengan nama “*Federation International de Football Asosiation*” (FIFA), ketua Robert Guirin dari Prancis. Beranggotakan tujuh negara yaitu : Spanyol, Perancis, Belgia, Belanda, Swiss, Denmark dan Swedia.

Sejarah Sepakbola Indonesia organisasi sepakbola yang pertama berdiri di Indonesia adalah *Netherland Indisce Voetbal Bond* (NIVB) yang didirikan oleh orang-orang Belanda. Pada tanggal 19 April 1930 berkumpul utusan-utusan dari masing-masing Bond untuk mendirikan organisasi sepakbola seluruh Indonesia, maka berdirilah Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI) diketuai oleh Ir. Suratin pada tahun 1931.

### **2. *Pilling Ball* dan *Passing* (Mengoper Bola)**

#### **a) *Pilling Ball***

Latihan pada tahap ini, *basic ball feeling* pengenalan bola harus dilakukan tanpa menggunakan tangan. Teknik dasar sentuhan bola yang diperagakan adalah sentuhan-sentuhan kaki di tempat dan bergerak ke depan, belakang kesamping kiri dan kanan.

#### **b) *Passing* (Mengoper Bola)**

Menurut Sucipto dan Sarumpaet menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan yaitu memindahkan bola dari

satu tempat ketempat yang atau dari satu teman ke teman yang lain satu tim. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik, akan dapat bermain secara efisien.

Teknik Menandang Bola: (1) Menendang bola dengan sisi kaki bagian dalam. (2) sisi kaki bagian luar. (3) kura-kura/punggung kaki. (4) dengan ujung kaki.(5) Menendang bola dengan tumit.

Teknik pelaksanaan menendang bola dengan sisi kaki adalah : (a). Awalan lurus dengan bola. (b) Kaki tumpu diletakkan di samping bola dengan ujung sepatu menghadap ke depan dan lutut sedikit ditekuk. (c) Kaki sepak ditarik ke belakang badan. (d) Pergelangan kaki (engkel) bagian dalam yang kontak dengan bola dayun ke depan. (e) Bola ditendang tepat dengan titik pusatnya. (f) Gerakan lanjutan kaki tendang diangkat menghadap sasaran. (g) Pandangan ditujukan kearah bola mengikuti arah jalan bola/ sasaran. (h) Kedua lengan terbuka disamping badan.

### **3. *Stopping* (Menghentikan Bola)**

Sucipto, Sarumpet dan Suyono mengatakan bahwa menghentikan bola salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola dengan tujuan untuk menguasai bola dan mengurangi kecepatan bola dengan menggunakan bagian-bagian tubuh. Dilihat dari perkenaan bagian tubuh yang pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola adalah : kaki, paha, dada, dan kepala.

Pelaksanaannya sebagai berikut: (a) jika bola datang mengelinding di lapangan maka untuk menghentikan bola dengan sisi-sisi kaki dalam, luar, punggung kaki, dan sol sepatu. (b) Jika bola datang setinggi antara perut dan lutut maka bola dihentikan dengan paha. (c) Jika bola datang setinggi antara perut dan leher maka bola dihentikan dengan dada. (e) Jika bola datang diatas leher maka bola dihentikan dengan kepala.

### **4. *Dribbling* (Menggiring Bola)**

Menurut Sucipto dan Sarumpet pada dasarnya menggiring bola adalah menendang putus-putus atau pelan-pelan, dan memindahkan bola dari daerah ke daerah lain pada saat permainan oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan kaki yang dipergunakan untuk menendang bola.

Pelaksanaan menggiring bola adalah sebagai berikut: (a) Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi menendang bola. (2) Kaki yang digunakan untuk menggiring bola tidak ditarik ke belakang hanya diayunkan ke depan. Diupayakan setiap melangkah, secara teratur bola disentuh/didorong bergulir ke depan. 3) Bola

bergulir harus selalu dekat dengan kaki demikian bola tetap dikuasai. 4) Pada waktu menggiring bola kedua lutut sedikit ditekuk untuk mempermudah penguasaan bola. 5) Pada saat kaki menyentuh bola, pandangan kearah bola dan selanjutnya melihat ke lapangan. 6) Kedua lengan menjaga keseimbangan.

#### **5. Heading (Menyundul Bola)**

Menurut Bambang dkk dan Sarumpaet menjelaskan menyundul bola adalah pada hakekatnya memainkan bola dengan kepala, bahwa teknik menyundul bola yang sangat menentukan adalah perkenaan kepala dengan bola. Bagian kepala yang dipukulkan pada bola adalah bagian permukaan kepala yang paling lebar yaitu kening bagian depan. Menyundul bola dapat dilakukan sambil berdiri, melompat dan sambil melompat. Banyak goal tercipta dalam permainan sepakbola dari hasil sundulan kepala.

Teknik pelaksanaan menyundul bola sambil berdiri adalah sebagai berikut : (a) Posisi badan tegak, kedua kaki dibuka selebar bahu atau salah satu kaki maju ke depan dan menghadap sasaran. (b) Kedua lutut sedikit di tekuk. (c) Lengtingkan badan ke belakang, pandangan diarahkan kedatangannya bola dan dagu merapat dengan leher. (d) Dengan gerakan bersamaan otot-otot perut, dorongan panggul, dan kedua lutut di luruskan, badan di lecutkan ke depan sehingga dahi mengenai bola. (e) Seluruh berat badan diikutsertakan ke depan, sehingga berat badan berada di depan dan menghadap sasaran. (f) Salah satu kaki maju ke depan sebagai gerak lanjutan. (g) Kedua lengan menjaga keseimbangan.

#### **6. Trow In (Lemparan Ke Dalam)**

Lemparan kedalam merupakan satu-satunya teknik dalam permainan sepakbola yang dimainkan dengan lengan dari luar lapangan permainan. Lemparan ke dalam dapat dilakukan dengan atau tanpa awalan, baik dengan posisi kaki sejajar maupun salah satu kaki ke depan.

Lemparan ke dalam dapat dilakukan sebagai berikut : (a) badan tegak berdiri seenaknya. (b) Bola dipegang diatas kepala dengan jari-jari tangan dibuka seluas-luasnya. (c) Bola ditarik ke kebelakang kepala sambil melentingkan badan. (d) kedua tangan diayunkan ke depan dan dibantu dengan kedua lutut diluruskan serta badan dilecutkan ke depan. (e) Gerak lanjutan kedua kaki berdiri diatas ujung-ujung jari kaki dan dilanjutkan dengan gerakan lari atau berjalan ke depan.

## **7. Goal Keeper (Penjaga Gawang)**

Menjaga gawang menurut Sucipto dkk merupakan pertahanan yang paling akhir dalam permainan sepak bola. Teknik menjaga gawang meliputi: menangkap bola, melempar bola, menendang bola. Pelaksanaan menangkap bola. (a) Bola ditangkap sesuai dengan datangnya bola. (b) Bola yang datang menggelinding di atas rumput. (c) Bola yang datang setinggi pinggang. (d) Bola yang datang setinggi dada. (e) Bola yang datang di atas ketinggian kepala. (f) bola yang datang ke samping kiri dan kanan jauh dari jangkauan.

## **8. Rule of the Game (Peraturan Permainan)**

Peraturan permainan yang diuraikan dalam materi ini adalah peraturan sesuai FIFA dan PSSI 17 Pasal yaitu : (1) Lapangan Permainan. (2) Bola. (3) Jumlah Pemain. (4) Perlengkapan Pemain. (5) Wasit. (6) Asisten Wasit. (7) Lamanya Pertandingan. (8) Memulai Dan Memulai Kembali Pertandingan. (9) Bola Dalam Dan Diluar Permainan. (10) Cara Mencetak Gol. (11) Offside. (12) Pelanggaran dan Kelakuan Tidak Sopan. (13) Tendangan Bebas. (14) Tendangan Finalty. (15) Lemparan Ke Dalam. (16) Tendangan Gawang. (17) Tendangan Sudut.

## **D. Konsep Model yang Dikembangkan**

Konsep model pembelajaran yang dikembangkan dalam hal ini model pembelajaran berbasis multimedia interkatif untuk pembelajaran sepakbola. Terkait dengan hasil tersebut, maka konsep-konsep yang mendukung pengembangan model pembelajaran berbasis multimedia interkatif pada mata kuliah Sepakbola di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK Unimed Medan diuraikan dalam point-point berikut; 1) prinsip dan kerangka model pembelajaran berbasis multimedia interaktif; 2) konsep model pembelajaran sepak bola berbasis multimedia interaktif. Kedua hal tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

### **1) Prinsip dan kerangka model pembelajaran berbasis multimedia interaktif**

Pengembangan model pembelajaran sepak bola berbasis multimedia interaktif dilandasi oleh adanya kesesuaian antara karakteristik pembelajaran sepak bola dengan multimedia interaktif dalam hal ini media audio visual untuk memberikan pemahaman dengan lebih efektif dan efisien. Pada tahap kognitif yang merupakan awal dari tahapan pembelajaran (Magill, Fitt and Potsner, 2011). Dimana pada tahap ini dosen akan mengajarkan keterampilan gerak pertama kali yang harus dilakukan adalah memberikan



informasi untuk menanamkan konsep-konsep tentang apa yang akan dipelajari oleh mahasiswa dengan benar dan baik, memperoleh informasi tentang apa, mengapa, dan bagaimana cara melakukan aktifitas gerak yang akan dipelajari, diharapkan mahasiswa telah terbentuk *motor-plan*. Kebermanfaatan media multimedia interaktif dalam hal ini media audio visual dan pembelajaran sepakbola ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Relevansi Multimedia Interaktif Audio Visual Pembelajaran Sepakbola

No	Multimedia Interaktif	Pembelajaran Sepak Bola
1	Memberikan informasi tentang sesuatu dalam bentuk tulisan, misalnya tentang sejarah perkembangan sepak bola di dunia, peraturan permainan sepak bola, dan cara sebuah gerakan teknik dasar sepak bola yang terbatas secara visual.	Berhubungan dengan sejarah permainan sepak bola dan perkembangannya, symbol dalam perwasitan dan ukuran dalam dimensi sarana prasana sepak bola.
2	Memperjelas teks, melalui visualisasi objek yang dimaksudkan dalam bentuk gambar.	Berhubungan dengan symbol dalam perwasitan sepak bola dan bentuk lapangan
3	Memperjelas teks, melalui visualisasi objek yang dimaksudkan dalam bentuk video tentang tahapan pengenalan gerak masing-masing teknik secara visual	Mebutuhkan visualisasi pola, variasi, model pembelajaran sepak bola. Untuk memberikan gambaran rill dari suatu rangkaian gerakan yang dilakukan. Penekanan penyampaian informasi melalui visual untuk menguatkan materi yang diberikan pada masing-masing teknik dasar. Materi pembelajaran sepak bola dalam praktik membutuhkan penekanan penyampaian informasi melalui visual untuk umpan balik dan refleksi terhadap gerakan yang dilakukan.

## 2) Tahap Mengembangkan Produk

Tahap selanjutnya adalah pengembangan produk media berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran keterampilan teknik dalam bermain sepak bola. Pada tahap ini, pengembang melakukan langkah-langkah, antara lain:

- a. Membuat *storyboard*, membuat alur pengembangan, pengumpulan bahan pendukung, membuat desain, memproduksi, dan menampilkan bahan terkait untuk melengkapi produk.
- b. Setelah *storyboard* disusun, pengembang membuat diagram alur pengembangan dalam bentuk *flowchart*. *Flowchart* berisi diagram yang dapat memberikan gambar alur dari satu *scene* ke *scene* yang lain.
- c. Selanjutnya, pengembang mengumpulkan bahan-bahan untuk membuat produk, seperti: materi, animasi, audio, *clip-art image*, video model yang dibuat oleh pengembang, dan pendukung lainnya.

Mekanisme pengembangan produk bahan ajar buku teks sebagai berikut:



Gambar 3. Mekanisme Pengembangan bahan ajar

Tahapan pengembangan bahan ajar cetak sebagai berikut;



Gambar 4. Tahapan Pengembangan Bahan Ajar

Tahapan penyusunan media interaktif pembelajaran Aplikasi HP dan VCD:



Gambar 5. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran

Rancangan Model Produk (Peta Konsep) pengembangan model Sepakbola berbasis multimedia interaktif:



Gambar 6. Rancangan Model Produk (Peta Konsep) pengembangan model Sepakbola berbasis multimedia interaktif

## METODOLOGI PENELITIAN

### A. Sasaran Produk (Pengguna) dan Subjek Penelitian

Sasaran produk atau pengguna dalam penelitian ini adalah dosen pengampu mata kuliah Sepakbola. Subjek penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PJKR FIK Unimed yang mengambil mata kuliah Sepakbola. Sampel penelitian pada ujicoba tahap 1 kepada 40 orang mahasiswa (1 kelas). Uji coba tahap 2 kepada 70 orang. Lokasi penelitian di FIK Universitas Negeri Medan, Jl. Wiiliam Iskandar Psr V Barat Medan Estate Medan.

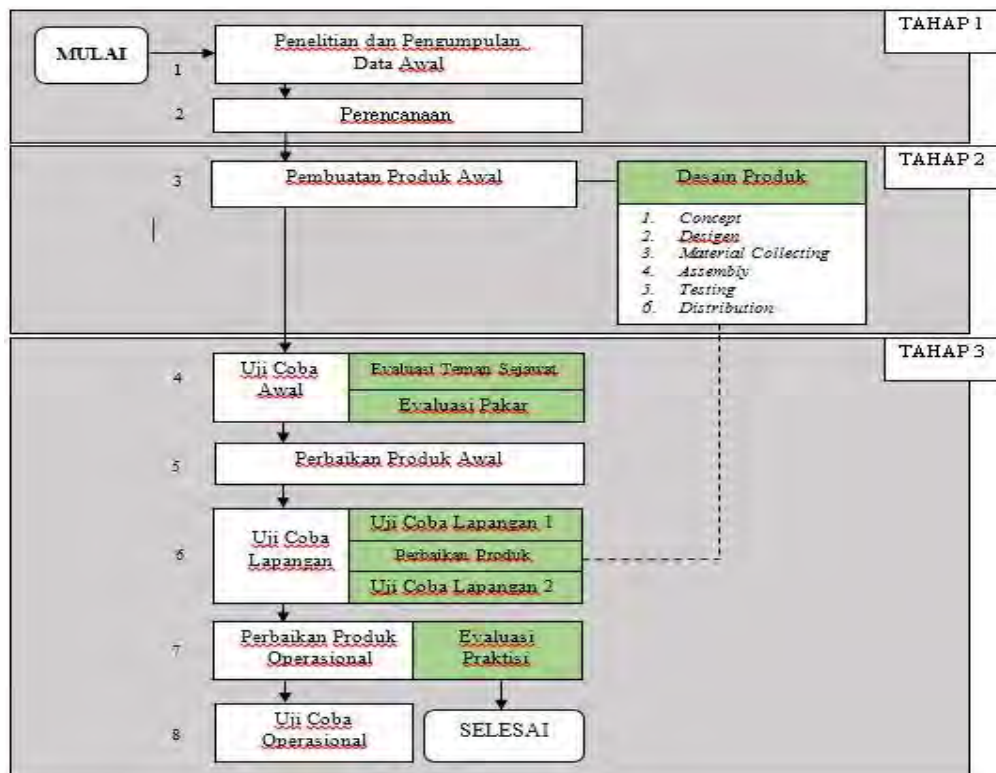
### B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and Depeloment* atau penelitian pengembangan yang diadopsi dari Borg and Gall yang dikelompokkan pada tiga tahapan. Adapun tahapan penelitian tersebut yaitu; (1) **Tahap Mengidentifikasi**, pada tahap ini langkah awal pengembang melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, yang merupakan langkah awal dalam penelitian ini. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan dengan pengembangan produk yaitu pengembangan media pembelajaran sepak bola. Identifikasi kebutuhan pembelajaran, analisis dan rumusan capaian pembelajaran mata kuliah, perumusan materi ajar dan re-desain perangkat pembelajaran (silabus, RPS dan kontrak kuliah) serta kisi-kisi soal. (2) **Tahap pengembangan**, pada tahap ini pengembangan produk media berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran sepak bola. Melakukan langkah-langkah, antara lain: (1). Membuat *storyboard*, membuat alur pengembangan, pengumpulan bahan pendukung, membuat desain, memproduksi, dan menampilkan bahan terkait untuk melengkapi produk. (2). Setelah *storyboard* disusun, pengembang membuat diagram alur pengembangan dalam bentuk *flowchart*. *Flowchart* berisi diagram yang dapat memberikan gambar alur dari satu *scane* ke *scane* yang lain. (3). Selanjutnya, pengembang mengumpulkan bahan-bahan untuk membuat produk, seperti: materi, animasi, audio, *clip-art image*, video model dan akan diunggah dalam SIPDA (4) uji validasi dan kelayakan. (3) **Tahap evaluasi** yang terdiri dari; pada tahap mengevaluasi dan merevisi, dilakukan kegiatan mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif dengan langkah-langkah: review oleh ahli sepak bola dan ahli media, evaluasi satu-satu (*one-to-one evaluation*), evaluasi kelompok kecil, dan ujicoba lapangan. Apabila terjadi perbaikan dalam evaluasi formatif, maka akan dilakukan revisi.

### C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2015) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan pandangan tersebut di atas, maka penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D).

Penelitian dibidang pendidikan umumnya didasarkan pada hasil analisis kebutuhan sebagai dasar untuk mencari solusi, baik itu secara kuantitatif, maupun kualitatif, dan sebagainya. Untuk penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk yaitu memecahkan masalah pembelajaran dengan mendesain produk sebagai solusi dari permasalahan. Sumber belajar sepak bola dikembangkan dengan menggunakan langkah pengembangan Borg dan Gall dan langkah rancangan pengembangan produk multimedia model Luther oleh Sutopo. Pada setiap tahap penelitian dan pengembangan ini terdapat langkah-langkah rancangan yang penjelasannya diuraikan dan dimodifikasi sesuai dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya. Berikut ini adalah tahapan langkah-langkah rencana pengembangan model tampak pada gambar 7 yang diuraikan setiap langkah dan tahapan setelah gambar berikut.

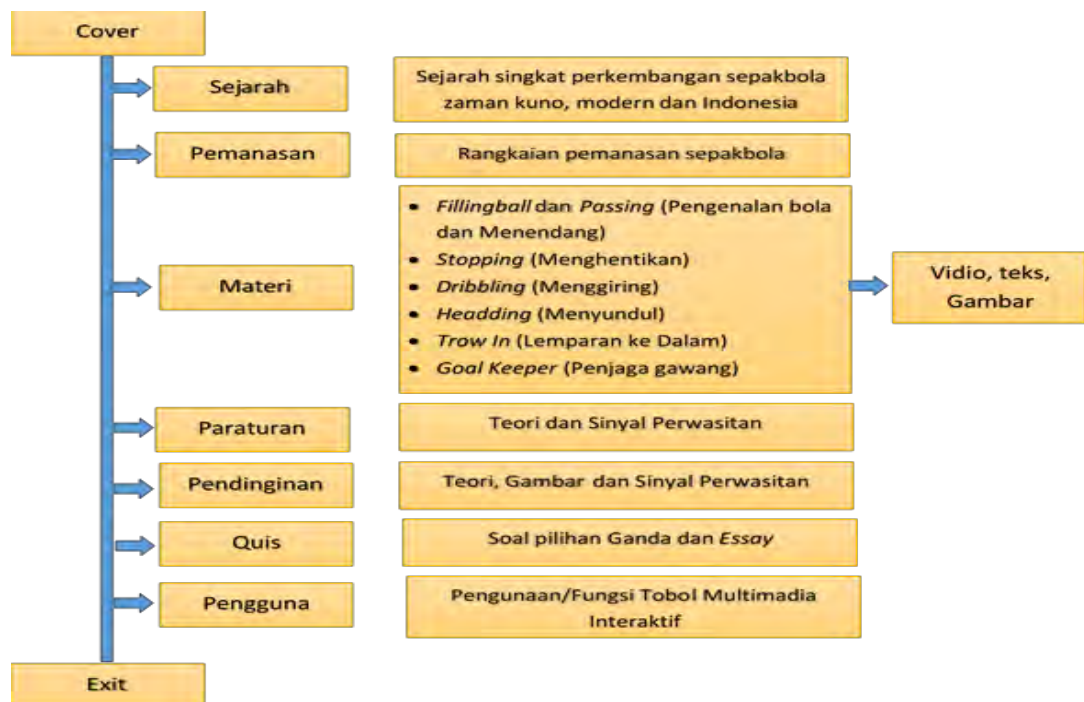


Gambar 7. Flow Chart Penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif

Tabel 4. Rincian Kegiatan dan Indikator Ketercapaian Penelitian

Kegiatan	Teknik Pelaksanaan	Indikator Capaian
<b>1. Tahap Pra Pengembangan</b> Identifikasi kebutuhan pembelajaran, yang merupakan langkah awal dalam penelitian ini untuk meningkatkan Kinerja Mahasiswa	1.1. Identifikasi kebutuhan proses pembelajaran matakuliah sepakbola. 1.2. Analisis dan rumusan capaian pembelajaran mata kuliah sepakbola 1.3. Perumusan bahan ajar sepakbola 1.4. Penyusunan kisi-kisi soal	1.1. Kebutuhan awal dalam pembelajaran sudah ditelaah/kaji. 1.2. Capaian Matakuliah sepakbola sudah di rumuskan 1.3. Perumusan bahan ajar matakuliah sepakbola. 1.4. Dokumen pembelajaran (silabus, RPS GGPB, dan kontrak kuliah) 1.5. Soal-soal untuk evaluasi di siapkan.
<b>2. Tahap Pengembangan</b> Pengembangan produk media berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran sepakbola.	2.1. Membuat <i>storyboard</i> , membuat alur pengembangan. 2.2. Memproduksi, dan menampilkan bahan dalam bentuk multimedia. 2.3. Membuat diagram alur pengembangan dalam bentuk <i>flowchart</i> 2.4. Pengembang membuat produk, materi, animasi, audio, <i>clip-art image</i> , video model yang akan diunggah dalam SIPDA 2.5. Uji validasi dan kelayakan	2.1. Rumusan metode, model dan strategi pembelajaran 2.2. Dokumen bahan ajar sepakbola cetak dan elektronik 2.3. Tersedianya multimedia interaktif pembelajaran sepakbola berupa (VCD, Program dalam HP). 2.4. Materi ajar akan diupload dalam SIPDA 2.5. Hasil validasi Medel Multimedia Interaktif pembelajaran matakuliah sepakbola.
<b>3. Tahap Evaluasi</b> Mengevaluasi dan merevisi	3.1. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif 3.2. Review oleh ahli sepakbola dan ahli media 3.3. Evaluasi kelompok kecil, dan ujicoba lapangan. 3.4. Perbaikan evaluasi formatif, 3.5. Pengembangan Evaluasi 3.6. Pelaksanaan Penilaian hasil belajar	1.1 Kumpulan soal-soal matakuliah sepak bola untuk UTS. 1.2 Kumpulan soal-soal matakuliah sepakbola untuk UAS. 1.3 Dokumen soal siap pakai 1.4 Nilai Proses dan Hasil Pembelajaran sepakbola
<b>LUARAN</b>	1). Prociding seminar internasional/Jurnal ianternasional, 2). Buku Ajar ber ISBN, 3). HKI	

Berikut perencanaan *flowchart* desain isi pada media pembelajaran sepakbola.





Gambar 8. *Flowchart* desain multimedia interaktif PBM Sepakbola  
Tabel 5. Relevansi Komponen multimedia interaktif PBM Sepakbola

No.	Komponen Media	Fungsi	Deskripsi
1.	Teks	Menampilkan teks singkat yang menggambarkan obyek dan materi yang bisa ditangkap oleh indera penglihatan.	Memberikan informasi tentang sesuatu dalam bentuk tulisan, misalnya informasi tentang ruang, waktu, dan tata cara atau petunjuk pelaksanaan.
2.	Gambar	Menampilkan gambar yang berhubungan dengan obyek materi	Memperjelas teks melalui visual objek yang dimaksudkan dalam teks, menghadirkan dimensi ruang secara visual dengan tampilan yang lebih menarik.
3.	Suara	Instrument, lebih membangkitkan semangat dan gairah belajar, serta penjelasan pada video.	Memberikan informasi dalam lingkup yang terbatas secara audio.
4.	Video	Menampilkan gambar bergerak, secara bersamaan.	Memberikan informasi tentang pelaksanaan sebuah rangkaian gerakan sesuatu secara visual.
6.	Pewarnaan	Menampilkan kontras atau nuansa pada setiap obyek.	Memberikan informasi tentang perbedaan atau makna, dan berdampak pada peningkatan daya tarik pada obyek.

#### D. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data.

Data penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan studi dokumen serta tes dan pengukuran. Analisis yang digunakan menggunakan penilaian kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif dilakukan untuk mendapatkan skor dan prosentase terhadap produk yang dikembangkan dan penilaian hasil belajar dalam bentuk soal. Sedangkan kualitatif mendapatkan saran dan masukan revisi dan penyempurnaan produk.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Sarupeat.1992. *Permainan Besar*. Jakarta ; Dep. P dan K
- Bambang, dkk. 2000. *Sepak Bola*.Jakarta; Depnas
- Betty, Eric C.2005. Latihan Sepak Bola Metode Baru. Bandung : CV. Pionir Jaya.
- Hady Suyono, dkk.1977. *Teknik-teknik dasar Sepakbola*. Medan; FPOK-IKIP.
- Dikti, K. (2016). *Buku KKNI*. Jakarta: Kemenristek Dikti.
- Gustafson, K.L., & Branch, R. M. (2002). *Survey of Instructional Development Models*. New York: Eric Clearinghouse on Information & Technology.
- Kemenpora Republik Indonesia. (2005). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*.
- Liestiandi dkk. 2004. Buku Penuntun kurikulum Pelajaran Sepak Bola. Medan Pengda PSSI Sumut.
- Magill, F. dan P. dalam R. A. (2011). *Motor Learning and Control: Concepts and Applications*. New York: McGraw-Hill.
- Maksum, A. (2012). *Metode Penelitian dalam Olahraga* (U. U. Press, ed.). Surabaya.Sugiono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (Alfabeta, ed.). Bandung.
- PSSI. 2004. Pedoman Pembinaan Dasar Sepak Bola. Jakarta : Bidang Sumber Daya.
- Sukmadinata. (2005a). *Metode Penelitian Pendidikan* (P. R. Rosdakarya, ed.). Jakarta.
- Sukmadinata, N. S. (2005b). *Metode Penelitian Pendidikan* (Remaja Roesdakarya, ed.). Bandung.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Grup.
- Vernadakis, N., Antoniou, P., & Zetou, E. (2010). *C Omparison of M Ultimedia C Omputer - I Nstruction and C Ombined I Nstruction on K Nowledge a Cquisition and R Etention of*. 133–149.
- Walter R. Borg and Meredith D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th Editio; L. Inc, ed.). New York.
- Yusuf Hadi Miarso. (2005). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Diknas.

Sukintaka, dkk 1979. *Permainan dan Metodik*. Jakarta: Dep. P & K

### Lampiran 1. Personalia Penelitian

Tabel 1. Personalia Penelitian

No	Nama/	Jabatan Fungsional	Program Studi	Alokasi Waktu (jam/minggu)
1	Dr. Afri Tantri, S. Pd., M.Pd	Lektor Kepala	PJKR	15
2	Dr. Sanusi Hasibuan, M. Kes	Lektor Kepala	PJKR	12
2	Dr. Tarsyad Nugraha, M. Kes	Lektor Kepala	IKOR	15
3	Argubi Silwan, S.Pd. M.Pd	Non PNS	PJKR	12
4	Muhammad Richo	Mahasiswa	PJKR	
5	Delima Suriani	Mahasiswa	PJKR	
6	Mario Ginting	Mahasiswa	PJKR	

## Lampiran 2. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama satu tahun dengan tahapan kegiatan seperti dinyatakan pada *bar chart* di bawah ini:

Tabel 3. Rencana Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan Pelaksanaan Tahun 2021							
		Apr	Mey	Juni	Juli	Ags	Sep	Okt	Nov
1	Persiapan Penelitian	■							■
2	Pelaksanaan Penelitian	■	■						
3	Pengumpulan data			■	■				
4	Analisis Data			■	■				
5	Penyusunan Laporan			■	■	■		■	
6	Seminar Hasil Penelitian					■	■	■	
7	Monev Kelayakan Penelitian dan tindak lanjut							■	
8	Publikasi Ilmiah							■	

### Lampiran 3 Perkiraan usul Anggaran Penelitian

Perkiraan anggaran biaya dalam penelitian ini sebesar Rp 45.000.000,-


Tabel 3. Rincian Anggaran Penelitian

No	Jenis Pengeluaran	Biaya yang Diusulkan (Rp)
1	Honorarium untuk petugas laboratorium, pengumpul data, pengolah data, honor operator, dan honor pembuat sistem (maksimum 30% dan dibayarkan sesuai ketentuan)	14.600.000.-
2	Pembelian bahan habis pakai untuk ATK, fotocopy, surat menyurat, penyusunan laporan, cetak, penjili dan laporan, publikasi, pulsa, internet, bahan laboratorium, langganan jurnal (maksimum 60%)	24.300.000.-
3	Perjalanan untuk biaya survei/sampling data, seminar/workshop DN-LN, biaya akomodasi konsumsi, lumpsum, transportasi (maksimum 40%)	6.100.000
4	Sewa untuk peralatan/mesin/ruang laboratorium, kendaraan, kebun percobaan, peralatan penunjang penelitian lainnya (maksimum 40%)	-
	Jumlah	45.000.000



**Lampiran 4. Rencana Anggaran Biaya Penelitian Multimedia Interaktif Matakuliah Sepakbola**

<b>Rancangan Anggaran Biaya (RAB)</b>									
<b>JUDUL PENELITIAN: PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DI PIKR FIK</b>									
<b>UNIVERSITAS NEGERI MEDAN</b>									
No.	Rincian Pengeluaran	Rincian Perhitungan	Volume	Satuan	Jumlah	Honorarium	Belanja Bahan	Perjalanan, pengumpulan data	Belanja sewa dan lainnya
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>1</b>	<b>Belanja ATK dan Bahan Habis Pakai Lainnya</b>								
	- ATK Penelitian		1 pkt	250.000	250.000		250.000		
	- Toner Cartridge 85A		1 bh	300.000	300.000		300.000		
	- Port HDMI		1 pkt	200.000	200.000		200.000		
	- ATK Penelitian		1 pkt	170.000	170.000		170.000		
	- Kertas HVS F4 70Gram		10 rim	65.000	650.000		650.000		
	- Kertas HVS A4 70Gram		10 rim	60.000	600.000		600.000		
	- Hardisk eksternal 1 Tera		1 bh	905.000	905.000		905.000		
	- Pengadaan perangkat keras/lunak VCD Multi Media Interaktif		1 Pkt	900.000	900.000		900.000		
	- Penggandaan buku ajar		10 bh	70.000	700.000		700.000		
<b>2</b>	<b>Pengembangan Bahan Ajar</b>								
	- Honorarium pengembang Video Animasi		1 pkt	1.000.000	1.000.000	1.000.000			
	- Honorarium pengembang Video Tutorial		1 pkt	1.000.000	1.000.000	1.000.000			
	- Honorarium pengembang Program ke HP		1 pkt	3.750.000	3.750.000	3.750.000			
<b>3</b>	<b>Pengembangan Instrumen &amp; analisis data</b>								
	- Honorarium tim penyusun instrumen		3 org	500.000	1.500.000	1.500.000			
	- Honorarium tim input & analisis data		3 org	500.000	1.500.000	1.500.000			
	- Penggandaan instrumen uji coba tahap I		40 ekp	10.000	400.000		400.000		
	- Penggandaan instrumen uji coba tahap II		70 ekp	10.000	700.000		700.000		
<b>4</b>	<b>Konsultasi dengan Tim Pakar Buku ajar dan media pembelajaran</b>								
	- Transport Tim Peneliti utk Konsultasi (dalam kota)	3 org x 2 Keg	6 OH	150.000	900.000			900.000	
	- Konsumsi	10 org x 2 Hari	20 OH	35.000	700.000		700.000		
	- Snack	10 org x 2 Hari	20 OH	15.000	300.000		300.000		
<b>5</b>	<b>Validasi Buku ajar dan media pembelajaran</b>								
	- Honorarium Tim Pakar/Ahli	3 org x 1 Keg	3 OK	500.000	1.500.000	1.500.000			
	- Konsumsi	6 org x 3 Hari	18 OH	35.000	630.000		630.000		
	- Snack	6 org x 3 Hari	18 OH	15.000	270.000		270.000		
<b>6</b>	<b>Ujicoba Tahap I (Kelompok Kecil)</b>								
	- Honorarium Tim Pembantu	3 org x 1 Keg	3 OK	200.000	600.000	600.000			
	- Honorarium Tim Pembantu lapangan	3 org x 1 Keg	3 OH	100.000	300.000			300.000	
	- Transport Peneliti	2 org x 2 Keg	4 OH	150.000	600.000			600.000	
	- Konsumsi	40 org x 1 keg	40 OH	35.000	1.400.000		1.400.000		
	- Snack	40 org x 2 keg	80 OH	15.000	1.200.000		1.200.000		

<b>7 Ujicoba Tahap II (Kelompok Besar)</b>										
- Honorarium Tim Pembantu	3 org	x	1 Keg	3 OK	200.000	600.000	600.000			
- Transport Peneliti	3 org	x	2 Keg	6 OH	150.000	900.000			900.000	
- Transport Peserta	25 org	x	1 Keg	25 OK	50.000	1.250.000			1.250.000	
- Honorarium Tim Pembantu lapangan	3 org	x	1 Keg	3 OH	100.000	300.000			300.000	
- Konsumsi	50 org	x	1 Keg	50 OH	35.000	1.750.000		1.750.000		
- Snack	60 org	x	2 Keg	120 OH	15.000	1.800.000		1.800.000		
<b>8 Validasi dan Finalisasi Produk Akhir</b>										
- Honorarium Tim Pembantu	3 org	x	1 Keg	3 OK	150.000	450.000	450.000			
- Honorarium Tim validator	3 org	x	1 Keg	3 OK	500.000	1.500.000	1.500.000			
- Honorarium Tim Pembantu lapangan	3 org	x	1 Keg	3 OK	100.000	300.000	300.000			
- Transport Tim Peneliti	2 org	x	2 Keg	4 OH	150.000	600.000			600.000	
- Konsumsi	10 org	x	2 hari	20 OH	35.000	700.000		700.000		
- Snack	10 org	x	2 hari	20 OH	15.000	300.000		300.000		
<b>9 Desiminasi Hasil Penelitian</b>										
- Honorarium Tim Pembantu	3 org	x	1 Keg	3 OK	200.000	600.000	600.000			
- Honorarium Tim Pembantu lapangan	3 org	x	1 Keg	3 OK	100.000	300.000	300.000			
- Transport Peserta Diseminasi	25 org	x	1 Keg	25 OK	50.000	1.250.000			1.250.000	
- Konsumsi	50 org	x	1 Keg	50 OK	35.000	1.750.000		1.750.000		
- Snack	65 org	x	1 Keg	65 OK	15.000	975.000		975.000		
<b>10 Publikasi Hasil Penelitian</b>										
- Biaya Pendaftaran Seminar Internasional				1 Pkt	3.500.000	3.500.000		3.500.000		
- Daftar Hak Play Store				1 Pkt	500.000	500.000		500.000		
<b>11 Penyusunan Laporan Akhir</b>										
- Konsumsi	3 org	x	5 Hari	15 OK	35.000	525.000		525.000		
- Snack	3 org	x	5 Hari	15 OK	15.000	225.000		225.000		
- Penggandaan Laporan Kemajuan				10 Pkt	100.000	1.000.000		1.000.000		
- Penggandaan Laporan				10 Pkt	100.000	1.000.000		1.000.000		
<b>TOTAL</b>						<b>45.000.000</b>	<b>14.600.000</b>	<b>24.300.000</b>	<b>6.100.000</b>	<b>-</b>
							Medan,	2021		
							Ketua Peneliti,			
										
							Dr. Afri Tantri, S. Pd. M. Pd.			
							NIP. 197112241999031002			

# DAFTAR RIWAYAT HIDUP

## CURRICULUM VITAE



### Ketua Peneliti

#### I. Data Pribadi :

1. Nama : Dr. Afri Tantri, S. Pd. M. Pd.
2. Tempat dan Tanggal Lahir : Ujung Gading/24 Desember 1971.
3. NIP : 197112241999031002
4. NIDN : 0024127103
5. Jurusan/ Prodi : PJKR/ Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi
- 6.. Jenis Kelamin : Laki-Laki
7. Agama : Islam
8. Status Pernikahan : Menikah
9. Warga Negara : Indonesia
10. Alamat KTP : Jl. Surau No. 45 Dusun I Kamboja Desa Laut  
Dendang Kecamat Percut Sei Tuan Deli Srdang  
Sumut. 20371
11. No. HP : 0852-0664-2221
12. Alamat Email : [afritantri@yahoo.co.id](mailto:afritantri@yahoo.co.id)
13. Pengalaman Organisasi : Wakil Sekretaris Petanque Pengrov-SU
14. Penguasaan Bahasa : Indonesia

#### II. Pendidikan Formal :

Tahun	Sekolah/Institut/Universitas	Jurusan	Jenjang Pendidikan
1989	SMA Negeri 01 Ujung Gading	Biologi	SLTA
1998	IKIP - Medan	POR (Pendidikan Olahraga)	Strata 1 (S-1)
2007	Universitas Negeri Semarang	POR (Pendidikan Olahraga)	Strata 2 (S-2)
2020	Univeresitas Negeri Jakarta	Penjas (Pendidikan Jasmani)	Strata 3 (S-3)

#### III. Pendidikan Non Formal/Training/Pelatihan/Seminar :

Tahun	Sekolah/Institusi	Keterampilan	Jenjang
2000	PSSI	Wasit (C –III)	Daerah
2002	PSSI	Wasit (C –II)	Daerah
2008	PASI	Wasit Atletik Dasar	Nasional
2009	PSSI	Pelatih Futsal	Daerah
2009	PSSI	Wasit Futsal	Daerah

2012	PP. Pelti	Wasit Dasar	Nasional
2012	PSSI	Pengawas Pertandingan	Daerah
2016	PSSI	Pengawas Pertandingan	Nasional
2018	PASI	Wasit Atletik Madya	Nasional

#### IV. Pengalaman Kepanitiaan/Wasit

Tahun	Kegiatan	Daerah	Cabor
2008	PON XVII	Kalimantan Timur	Wasit Panahan
2012	PON XVIII	Riau	Wasit Sepak bola
2016	PON XIX	Jawa Barat	Official Petanque
2005	POPNAS	Sumatera Utara	Wasit Panahan
2007	POPNAS	Kalimantan Timur	Wasit Panahan
2015	KEJURNAS	Jakarta	Wasit Starter Atletik
2000 s/d 2018	Wasit Atletik	Se-Indonesia	Wasit Atletik Porwil SU, PORPROVSU, O2SN Daerahm, POPDA
2017	O2SN Nasional	Medan - Sumut	Wasit Starter Atletik
2018	Asian Games	Jakarta	Ketua Bidang Pertandingan Taolo Whusu
2018	Asian Para Games	Jakarta	Bagian Pengolahan Data
2019	POMNAS	Jakarta	Wasit Atletik

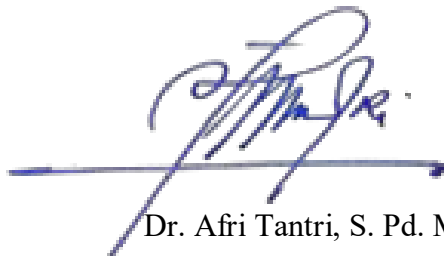
#### V. Pengalaman Penelitian dan Penulisan Karya Ilmiah

Tahun	Judul	Penelitian/Jurnal	Kualifikasi
2017	Pengaruh Gaya Mengajar dan Koordinasi Mata Tangan Kaki Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pukulan Groundstroke Sepak bola.	Penelitian Disertasi	Nasional
2019	Effect of Teaching Style , Eye Coordination Hand and Feet on the Results of Learning Groundstrokes in Students Faculty of Sport Science	International Journal of Science and Research (IJSR). ISSN: 2319-7064 Research Gate Impact Factor (2018): 0.28   SJIF (2018): 7.426 Volume 8 Issue 4, April 2019	Internasional
2019	The Effect of a Reciprocal Teaching Style and Eyes Hands	<b>Proceedings</b> of the 1st International Conference on Social Sciences and	Internasional

	Feet Coordination Toward the Results of Groundstrokes Field Tennis	Interdisciplinary Studies (ICSSIS 2018) Publication : May 2019 ISBN : 978-94-6252-719-5 ISSN : 2352-5398	
--	--	---	--

Medan, Maret 2021

Dosen



Dr. Afri Tantri, S. Pd. M. Pd.

NIP. 197112241999031002

# CURRICULUM VITAE



## IDENTITAS DIRI

Nama : Dr. Sanusi Hasibuan, M.Kes  
NIDN : 0011086407  
NIP/NIK : 196408111992031005  
Tempat dan Tanggal Lahir : Pangkalan Brandan, 11 Agustus 1964  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Status Perkawinan : Kawin  
Agama : Islam  
Golongan / Pangkat : IV b/Pembina Tk1  
Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan  
Alamat : Jl. Willem Iskandar Ps-V, Medan Estate  
Telp./Faks. : 061-6613365, Fax. 061-6614002 / 061-6613319  
Alamat Rumah : Komp.Perumahan Dosen Unimed, Jl. S. Brojonegoro  
no.36 Medan- Sumatera Utara  
Telp./Faks. : +628126536382  
Alamat e-mail : [sanusihhasibuan@unmed.ac.id](mailto:sanusihhasibuan@unmed.ac.id) ,  
[sanoesie\\_hs@yahoo.com](mailto:sanoesie_hs@yahoo.com)

## RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

Tahun Lulus	Jenjang	Perguruan Tinggi	Jurusan/ Bidang Studi
1989	S1	IKIP Medan	Pend. Kesehatan dan Rekreasi
1996	S2	Universitas Padjadjaran Bandung	Ilmu Faal dan Kesehatan Olahraga
2011	S3	Universitas Negeri Jakarta	Pendidikan Olahraga

## PELATIHAN PROFESIONAL

Tahun	Jenis Pelatihan	Penyelenggara
2012	Pelatihan Perancangan dan Pengelolaan Sotfware Repositori Unimed	Unimed
2014	Pelatihan Nara Sumber Nasional Kurikulum 2013	Kemendikbud
2015	Seleksi dan Pelatihan Asesor Tahun 2015	BAN-PT
2019	Pelatihan Asesor Akreditasi Perguruan Tinggi (APT)	BAN PT
2020	Pelatihan Asesor Sistem Penilaian pada Instrumen APS 4.0	BAN PT

## PENGALAMAN PENELITIAN

Tahun	Judul Penelitian	Ketua/Anggota Tim
2011	Gerakan Garuda Emas – Suatu Penelitian Evaluatif Pelaksanaan Gerakan Garuda Emas di Sumatera Utara (Disertasi)	Peneliti
2015	Seleksi Tim Atletik Sumatera Utara Pekan Olahraga Wilayah Sumatera Tahun 2015	Ketua Peneliti
2016	Penerapan Metode VAK dan Variasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling dalam	Anggota

	Permainan Bola Basket pada Mahasiswa PJKR SM IV TA 2015/2016	
2017	Tingkat Kepatutan Mahasiswa dalam Melaksanakan Tugas-Tugas Perkuliahan Berbasis KKNI Mahasiswa PJKR Unimed	Anggota
2019	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT pada Mata Kuliah Anatomi	Ketua Peneliti
2020	Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Pada MK Anatomi	Ketua Peneliti

## KARYA TULIS ILMIAH

### A. Buku/Bab/Jurnal

Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
2013	Evaluasi Pelaksanaan Pusat Pendidikan dan Latihan Olahraga Pelajar (PPLP) Kalimantan Timur	Pelangi Indonesia PP Vol 20 (2) Desember 2013
2014	Keakuratan Latihan Dalam Meningkatkan Kemampuan Anaerobik	Pelangi Indonesia PP Vol 21 Juni 2014
2017	<a href="#">PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS KOLABORATIF DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VB SD DEWI SARTIKA TP. 2015-2016</a>	Prosiding, Seminar Nasional III, Biologi dan Pembelajarannya.
2018	<a href="#">Implementation Management Training Volleyball Club of Pertamina Year 2017</a>	AISTEEL 2018, ISSN 2548 4613
2018	<a href="#">Development of Innovative PJOK teaching materials on floor gymnastics materials to improve learning outcomes of Grade Students at Junior High School</a>	Proceedings AISTEEL 2018, ISBN 2548 - 4613
2019	<b>The Student's Perception</b> of Anatomy Learning	UnICoSS 2019, Atlantis Press, ISBN 978-94-6252-919-9
2019	<a href="#">Evaluation of Curriculum Implementation 2013 Batubara District</a>	AISTEEL 2019, Atlantis Press, ISBN 978-94-6252-872-7
2019	<b>Buku Ajar "Anatomi"</b>	Bintang Sembilan Visitama, ISBN 9786 0264 45179
2020	<a href="#">Development of Volleyball Smash Aids Media in FIK Students of Medan State University in 2019</a>	UnICoSS 2019, Atlantis Press, ISBN 978-94-6252-919-9
2020	Buku Ajar Berbantuan Augmented Reality (AR)	Desanta Mulia Visitama ISBN 9786 2379 08586

### B. Makalah Pada Seminar

Tahun	Judul	Penyelenggara
2011	Gerakan Garuda Emas (Suatu Penelitian Evaluatif Pelaksanaan Gerakan Garuda Emas di Sumatera Utara)	Unimed
2011	Latihan Olahraga yang Teratur untuk	Dinas Kesehatan



	Meningkatkan Kebugaran Jasmani	Provinsi Sumatera Utara
2012	Peran Pendidikan Jasmani dalam Pembentukan Karakter Bangsa	Prodi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Jambi
2015	Biomekanika Olahraga dalam Latihan	Dispora Sumut
2016	Sosiologi Olahraga dan Kontribusinya terhadap Pemahaman Masyarakat Olahraga	KONI Madina
2018	Fisiologi Olahraga	PPS Unsiyah B. Aceh
2019	Manajemen Olahraga	Dispora, Banda Aceh

### C. Penyunting/Editor/Reviewer/Resensi

Tahun	Kegiatan	Penyelenggara
2011	Tim Reviewer Proposal Penelitian Research Grant dan Teaching Grant	Lembaga Penelitian UNIMED.
2011	Tim Reviewer Proposal Penelitian Teaching Grant, Research Grant dan Student Grant PHKI Batch III. PHKI Batch IV, dan I-MHERE Batch IV Unimed	PHKI Unimed
2011	Tim Reviewer Proposal Penelitian I-MHERE Batch IV Unimed	I-MHERE Unimed
2011	Sebagai Reviewer pada Seminar Hasil Penelitian Research Grant, Teaching Grant, dan student Grant Program Hibah Kompetisi Berbasis Institusi (PHK-I) Tahun anggaran 2011	Unimed

### KONFERENSI/SEMINAR/LOKAKARYA/SIMPOSIUM

Tahun	Judul Kegiatan	Penyelenggara
2010	Pembicara pada Lokakarya Nasional Pembibitan Olahraga di Cipayung	Deputi Bidang Peningkatan Prestasi dan IPTEK Olahraga, Kemenpora
2011	<b>Pembicara pada Workshop "Aku Sehat dan Bugar"</b>	Dinas Kesehatan Provinsi Sumut
2011	Pembicara pada Seminar Hasil-Hasil Penelitian Dosen Unimed tahun 2011	Unimed
2011	Sebagai <b>Peserta pada kegiatan "Teacher Education Summit, Merekonstruksi Sistem Pendidikan Guru di Indonesia"</b>	Kemen. Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen Dikti
2012	Workshop Penulisan Penelitian Bagi Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Unimed guna mendapatkan dana dari DP2M Ditjen Dikti	Lembaga Penelitian Unimed

### KEGIATAN PROFESIONAL/PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahun	Kegiatan	Penyelenggara
2012	Sebagai Tim Money Pelatda PON XVIII KONI Sumut untuk cabang Tarung Derajat	KONI Sumut
2012	Sebagai anggota bidang data dan evaluasi pada Official Kontingen Sumatera Utara pada PON XVIII/2012 di Pekanbaru	KONI Provinsi Sumatera Utara
2012	Sebagai Koordinator Pelaksanaan Uji Kompetensi Awal (UKA) di lokasi Kota Binjai	LPMP Prov. Sumatera Utara
2012	Sebagai Sekretaris pada Pelaksana Sertifikasi Guru Dalam jabatan Rayon 102 Universitas Negeri medan Tahun 2012	Unimed
2012	Sebagai Panitia Inti (Sekretaris II) pada Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN)	Unimed
2013	Sebagai Tim Verifikasi Data pada Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) Tahun 2013	Unimed
2012-2015	Sebagai Koordinator pada pada Program Sarjana Mendidik di Daerah Terdepan, Terluar, dan Tertinggal (SM-3T) di Unimed	Dirjen Dikti dan Unimed
2015	Sebagai Nara Sumber Materi Biomekanika dalam Latihan Olahraga Pada Penataran Pelatih dan Guru Olahraga Sumatera Utara	Dispora Sumatera Utara

### JABATAN DALAM PENGELOLAAN INSTITUSI

Jabatan	Institusi	Tahun
Sekretaris Jurusan	Unimed/PKR	1998-2001
Sekretaris Jurusan	Unimed/PJKR	2001-2004
Staf Ahli Pembantu Rektor I Unimed	Unimed	2011-2015

### PENGHARGAAN/PIAGAM

Tahun	Bentuk Penghargaan	Pemberi
2008	In Recognition and Appreciation for contribution to the success of The 2 <sup>nd</sup> World Junior Wushu Championship, Bali-Indonesia	President Of International Wushu Federation
2009	Certificate for participating in the 1 <sup>st</sup> Asean Schools Games 2009, 20-29 July 2009,	Director General Office of Sports and Recreation

	Suphanburi, Thailand	Development Chairman of the Organizing Committee
2010	Certificate of Excellence 2 <sup>nd</sup> Asean Schools Games 2010, 12-21 July 2010, Malaysia	Deputy Prime Minister and Minister of Education Malaysia

### **ORGANISASI PROFESI/ILMIAH**

Tahun	Jenis/nama organisasi	Jabatan
2007 – skrg	Ikatan Ahli Ilmu Faal Indonesia (AIFO)	Anggota
2011-2016	Pengurus KONI Provinsi Sumatera Utara	Bidang Penerapan IPTEK Olahraga
2017-2021	Pengurus KONI Provinsi Sumatera Utara	Bidang Litbang
2015- sekarang	Asesor BAN PT	Asesor

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam Curriculum Vitae ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Medan , Maret 2021  
Yang Menyatakan

Dr. Sanusi Hasibuan, M.Kes  
**NIP** 196408111992031005

# CURRICULUM VITAE



## A. IDENTITAS DIRI

1.	Nama Lengkap	:	Dr. Tarsyad Nugraha, M.Kes.
2.	Tempat dan Tanggal Lahir	:	Cianjur, 14 April 1965
3.	Jenis Kelamin	:	Pria
4.	NIP	:	196504141990031001
5.	NIDN	:	0014046505
6.	Jabatan Fungsional/Akademik	:	Lektor Kepala
7.	Golongan/Pangkat	:	IV C / Pembina Utama Muda
8.	Bidang Keahlian	:	Pendidikan Olahraga
9.	Nomor Telepon/Fax	:	(061) 6625970 / (061) 6614002
10.	Nomor HP	:	081321169261
11.	Alamat e-mail	:	<a href="mailto:cats@unimed.ac.id">cats@unimed.ac.id</a> / <a href="mailto:cats.nugraha@gmail.com">cats.nugraha@gmail.com</a>
12.	Alamat Rumah	:	Psr IV Jl. Mansyurdin Nst No. 87 Dsn Anggrek XVII B. Khalipah – P.S. Tuan – Deli Serdang Sumatera Utara 20371
13.	Alamat Kantor	:	Jln. Wilem Iskandar Psr V Medan Estate – Medan
14.	Kepakaran	:	a. Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi
			b. Ilmu Kesehatan Olahraga
			c. Pendidikan Olahraga

## B. RIWAYAT PENDIDIKAN

Program	S1	S2	S3
Nama PT	IKIP Bandung	UNAIR Surabaya	UNJ Jakarta
Bidang Ilmu	Pendidikan Kesehatan Rekreasi	Ilmu Kesehatan Olahraga	Pendidikan Olahraga
Tahun Masuk	1984	1993	2004
Tahun Lulus	1989	1995	2010
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Hubungan Olahraga permainan dengan Kemampuan Daya Tanggap Anak SD Karangtengah Cianjur	Pengaruh Lat Naik Turun Bangku Terus Menerus Dengan Lat Naik Turun Bangku Berselang Terhadap Peningkatan Denyut Nadi Cadangan serta	Gaya Melatih Teknik Dasar Sepak Bola di Sekolah Sepak Bola

		Peningkatan Daya Tahan otot Tungkai.	
Pembimbing/Promotor	Prof. Dr. Rusli Lutan, M.Pd. Dra. Inneke	Prof. Dr dr. Sukarman Prof. dr Martin Setiady, P.Hd.	Prof. Dr. H. Imam Sujudi, M.Pd. Prof. Dr. H. Abdul Kadir Ateng, M.Pd.

### C. DATA SERTIFIKAT PENDIDIK PROFESIONAL

No. Sertifikat	0006942
No. Registrasi	12100104007488
Bidang Ilmu	Pendidikan Jasmani, dan Kesehatan Rekreasi
Tgl/Bln/Thn Penetapan Sertifikat	13 November 2012
Nama Rektor	Prof. Dr. H. Arismunandar, M.Pd.
NIP	196207141987021001
Universitas	Universitas Negeri Makasar

### D. DATA MATAKULIAH YANG DIAMPU

No	Semester		Matakuliah	SKS
<b>Prodi PJKR</b>				
1	Ganjil 2020/2021	1.	Fiisologi Manusia	2
		2.	Kewirausahaan	2
2	Genap 2019/2020	1	TIK Penjas	2
		2	Statistika	4
		3	PLP 1	1
3	Ganjil 2019/2020	1	Metodologi Penelitian Penjas	4
		2	Kewirausahaan Olahraga	2
		3.	Fisiologi Manusia	2
<b>Prodi Lain</b>				
1	Ganjil 2020/2021 POR (S2)	1.	Pengembangan Instrumen Penelitian	3
	IKOR (S2)	2.	Ilmu Komunikasi	1,5
		dst		
2	Genap 2019/2020 POR (S2)	1.	Pengembangan Evaluasi POR	3
3	Ganjil 2019/2020 POR (S2)	1	Pengembangan Instrumen Penelitian	3

**E. PENGAKUAN/REKOGNISI DOSEN (Narasumber di luar Prodi pada lembaga/instansi/kabupaten/kota/pengrov/pengcab)**

No.	Bidang Keahlian	Rekognisi dan Bukti Pendukung	Tingkat			Tahun (YYYY)
			Wilayah	Nasional	Internasional	
1	2	3	4	5	6	7
1	Pendidikan Olahraga	Sertifikat	Kabupaten			2019

**F. DATA PENELITIAN 4 TAHUN TERAKHIR**

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan		Anggota
			Sumber	Jml (Juta Rp)	
1.	2017	Tingkat Kepatuhan Mahasiswa Dalam Melaksanakan Tugas-tugas Perkuliahan Berbasis KKNi Mahasiswa PJKR Universitas Negeri Medan	KDBK	6.5	Ketua
2.	2018	Penerapan Pendekatan Ilmiah Pada Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dan Dampaknya pada Siswa SMA Negeri 15 Medan		10	Anggota
3	2019	1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Pada Mata Kuliah Anatomi Olahraga		36	Anggota
		2. Modul Pembelajaran Pengembangan Keterampilan Tenis Lapangan Berbasis Kurikulum KKNi Bagi Mahasiswa		32	Anggota
4	2020	Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Pada Mata Kuliah Anatomi		41	Anggota

**G. PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG MELIBATKAN**

Semua data yang telah saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Maret 2021  
Yang Membuat,

**Dr. Tarsyal Nugraha, M.Kes.**  
**NIP. 196504141990031001**

## BIODATA DOSEN PENDAMPING

### A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Argubi Silwan, S.Pd., M.Pd.
2. Jenis Kelamin : Pria
3. Program Studi : Pendidikan Ilmu Keolahragaan
4. NIP : 12419840409292011014019
5. NIDN : 9901115462
7. *Tempat/Tanggal Lahir* : Aek Kota Baru, 09 April 1984
8. e-mail : argubisilwan@gmail.com
9. Nomor Telpon/Fax/HP : 085831901398

### B. Riwayat Pendidikan

	Sarjana	S2/Magister	S3/Doktor
Nama Intitusi	Universitas Negeri Medan	Universitas Negeri Semarang	
Jurusan	Pendidikan Keperawatan Olahraga	Pendidikan Olahraga	
Tahun Masuk-Lulus	2003-2009	2009-2011	

### C.1. Mata kuliah yang di ampu ( semester ganjil dan genab)

No	Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	SKS
1	Keterampilan Dasar Sepakbola	Wajib	2
2	Kondisi Fisik	Wajib	3
3	Dasar Keperawatan	Wajib	3
4	Metode Melatih Fisik Bola Basket	Wajib	2
5	Fisafat dan Profesi Keperawatan	Wajib	3
6	Pencegahan dan Penanganan Cedera Olahraga(P2PC)	Wajib	2

### C.2. Penelitian

No	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1	Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Tenis Lapangan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Unimed	Hibah BOPTN Unimed (KDBK)	2020

2	Aplikasi Match Summary Ma Tch Comisioner(MC) Berbasis Online Askot PSSI Kota Medan	Hibah BOPTN Unimed (KDBK)	2020
---	--	---------------------------------	------

### C.3. Pengabdian

No	Judul Pengabdian	Penyandang Dana	Tahun
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam

Medan, Maret 2021  
Pendamping

Argubi Silwan, S.Pd., M.Pd.