

Development of Media Solting as A Suport of Accurate Shooting at SSB AB Perkasa

Wahyu Agung Prasetyo¹, Slamet Junaidi², M. Anis Zawawi³.

¹Penjas, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

²Penjas, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

³Penjas, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Abstrak

Sepak bola sangat digemari masyarakat sehingga banyak sekali yang ingin menjadikannya profesi menjadi pemain profesional dengan menguasai teknik dasar yang ada didalamnya khususnya ketrampilan *shooting* yang dianggap penting. Untuk mencapai hal tersebut tidak terlepas dari sebuah alat bantu pengembangan. Oleh karena itu peneliti melakukan observasi pada SSB AB Perkasa yang menunjukan pelatih belum menggunakan alat bantu dalam penyampaian materinya sehingga penelitian ini bertujuan 1) untuk mengetahui pengembangan media *solting* sebagai penunjang ketepatan *shooting* pada SSB AB Perkasa, 2) untuk mengetahui kevalidan pengembangan media *solting* sebagai penunjang ketepatan *shooting* pada SSB AB Perkasa, 3) untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media *solting* sebagai penunjang ketepatan *shooting* pada SSB AB Perkasa, dan 4) untuk mengetahui keefektifan media *solting* sebagai penunjang ketepatan *shooting* pada SSB AB Perkasa. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan sugiyono yang merupakan modifikasi dari Borg and Gall dengan memakai 9 tahapan dari 10 langkah yang ada. Kesimpulan dari penelitian ini 1. Media *solting* berbentuk persegi panjang dengan dibagi 3 bagian persegi yang memiliki warna yang berbeda, 2. Media *solting* dikatakan valid dapat digunakan karena memperoleh persentase 80%, 3. Media *solting* dikatakan praktis dapat *dioperasikan* karena memiliki persentase 80%, 4. Media *solting* sudah efektif dapat digunakan karena memiliki skor perolehan 95%.

Kata kunci: sepak bola, pengembangan, media *solting*, *shooting*.

Abstract

Football is very popular with the public so that many people want to make it a profession to become a professional player by mastering the basic techniques in it, especially shooting skills which are considered important. To achieve this is inseparable from a development tool. Therefore the researchers made observations at SSB AB Perkasa which showed that the trainers had not used assistive devices in delivering the material so this study aimed 1) to find out the development of media solting as a support for shooting accuracy at SSB AB Perkasa, 2) to find out the validity of developing media solting as a support accuracy of shooting at SSB AB Perkasa, 3) to find out the practicality of developing media solting as a support for shooting accuracy at SSB AB Perkasa, and 4) to determine the effectiveness of media solting as a support for shooting accuracy at SSB AB Perkasa. This study uses the Sugiyono development procedure which is a modification of Borg and Gall by using 9 stages of the 10 existing steps. The conclusions of this study 1. The solting media is rectangular in shape divided into 3 square parts which have different colors, 2. The solting media is said to be valid because it obtains a percentage of 80%, 3. The solting media is said to be practically operable because it has a percentage of 80%, 4. Solting media can be used effectively because it has a score of 95%.

Keywords: *football, development, media solting, shooting.*

PENDAHULUAN

Melakukan kegiatan berolahraga suatu aktivitas yang tidak asing lagi di dalam kehidupan masyarakat saat ini dari kalangan muda hingga sampai yang tua. Berbagai macam olahragapun bisa dipilih dan dilakukan seseorang sesuai keinginan dan kemampuan gerak motoriknya. Istilah olahraga ini bila ditinjau dari asalnya terdiri dari kata olah dan raga. Kata olah yang berarti mengurus dan mengolah atau membina serta sampai mematangkan. Sedangkan kata raga bukan hanya berarti badan, tetapi terdiri dari raga jasmani atau kasar dan rohani atau halus yang menjadi satu kesatuan tidak dapat terpisahkan (Sobarna, Hamidi, Ishak, & Rizal, 2020).

Aktivitas olahraga merupakan sebuah kegiatan yang mengolah jasmani dan begitu juga rohaninya sesuai dengan kalimat yang bunyinya “*men sana corpore sano*” yang berarti jiwa yang kuat terdapat di dalam tubuh yang sehat (Khofifah, 2022). Pembinaan rohaniah bisa dapat melalui suatu pertandingan disitu akan melatih mental seseorang, dan kegiatan jasmaniah berfokus pada pengoptimalannya dalam memperoleh rekreasi pengembalian kebugaran, kemenangan, dan puncaknya hingga dapat dijadikan prestasi yang bertujuan dalam rangka pembentukan sumber daya manusia Indonesia yang lebih bermutu.

Berbicara tentang cabang olahraga yang sudah ada, sepak bola merupakan pilihan aktivitas yang sangat diminati baik oleh masyarakat Indonesia maupun diluar negeri seperti salah satunya Amerika Latin konon di Brazil, Argentina, dan Kolumbia, sangat memuja olahraga ini sampai seolah-olah menjadi agama kedua bagi mereka (Ismail, 2019). Sepak bola itu sendiri merupakan sebuah permainan yang identik dengan menggunakan bola yang merupakan permainan beregu yang dimainkan 11 pemain. Dalam suatu upaya memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mempertahankan gawang sendiri supaya tidak kemasukan merupakan tujuan untuk kelompok tim yang ingin keluar menjadi pemenang dan apabila sama dinyatakan *draw* (Husdarta, Muhtar, & Suherman, 2017).

Didalam bermain sepak bola terdapat suatu yang harus dikuasai yang sering disebut dengan teknik dasar. Macam-macam teknik dasar menurut pendapat Riyoko dalam (Kamaruddin, et al., 2022) yang harus dikuasai yaitu, seperti: (*passing*) mengumpan, (*stopping*) menghentikan bola, (*dribling*) menggiring, dan (*shooting*) menembak. Didalam teknik-teknik dasar yang sudah dijelaskan diatas bagian yang dianggap paling penting yaitu keterampilan *shooting* dengan cara menggunakan seluruh

sisi bagian kaki dalam menentukan *finishing*/akhir dari sebuah serangan sehingga menciptakan sebuah gol (A. Luxbacher, SEPAK BOLA: Langkah-langkah Menuju Sukses, 2004).

Berikut berbagai macam-macam latihan *shooting* yang dapat dilakukan menurut (A. Luxbacher, SEPAK BOLA: Taktik dan Teknik Bermain, 2004) yaitu, seperti: 1) *shooting* dengan bagian kura-kura kaki, 2) adu tembakan satu sentuhan, 3) adu tembakan menekan, 4) melakukan *serve* dan *shooting*, 5) menembak ikan didalam tong, 6) menendang kerucut dibidang aman, 7) menendang untuk mencetak gol, 8) bermain dengan gawang ditengah, 9) permainan tendangan jarak jauh, 10) permainan tendangan *volley*. Didalam 10 macam-macam latihan yang ada salah satunya pilihan yang dapat diterapkan dengan latihan adu tembakan satu sentuhan. Latihan ini merupakan suatu pengembangan kemampuan dengan melakukan tembakan satu sentuhan dengan keras dan cermat yang mengarah ke suatu sasaran arah gawang (A. Luxbacher, SEPAK BOLA: Taktik dan Teknik Bermain, 2004).

Oleh sebab itu untuk memenuhi kebutuhan diatas dalam meningkatkan kemampuan *shooting* atlet tidak terlepas dari sebuah perkembangan teknologi yang mulai masuk kedalam dunia olahraga. Hal ini juga didukung dengan adanya penelitian yang di lakukan oleh (Perdana, 2021), yaitu: dengan memodifikasi media latihan *shooting* dalam permainan sepak bola sehingga menciptakan sebuah alat yang berupa mesin pelontar bola. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh (Raharjo, 2018) yaitu membuat suatu pengembangan sebuah media target tembakan untuk melatih *akuracy shooting* sepak bola dari produk yang berupa tali yang diberi jaring guna untuk melatih akurasi pemain. Selain penelitian yang ada di dalam negeri ada juga pengembangan alat ukur yang dilakukan diluar negeri dengan diberi nama *footbonaut* yang dibuat oleh Chrisitan Guettler. Penelitian yang dilakukan oleh Fiedler dalam (Jaenudin, Rusdiana, & Kusmaedi, 2018).

Oleh karena itu peneliti melakukan observasi yang pertama dengan mengamati sesi latihan kelompok umur 13 – 15 tahun yang dilakukan oleh SSB AB Perkasa. Pada sesi latihan *shooting* pelatih belum menggunakan media bantu penyampaian materinya. Sehingga peneliti berinisiatif membuat sebuah pengembangan media *solting* sebagai sasaran ketepatan *shooting* pada SSB AB Perkasa. Nama *solting* itu sendiri kepanjangan dari (solusi *shooting*) dan pengembangan media latihan ini terinspirasi dari alat *footbonaut* dari luar negeri dan terinspirasi yang dilakukan dari dalam negeri juga, yang

sudah dijelaskan diatas. Kemudian untuk medianya dibuat berbentuk satu persegi panjang dengan terdapat 3 buah persegi yang berbahan dasar besi *hollow* nantinya akan memiliki tinggi 237 cm dan lebar 150 cm dengan menggunakan 2 ketebalan 0,8 dan 1,2 mm. Tujuan pengembangan media latihan ini diharapkan bisa berkontribusi dalam jalannya proses penyampaian materi latihan *shooting* adu tembakan satu sentuhan.

Adapun rumusan tujuan penelitian adalah: 1) Untuk mengetahui sebuah pengembangan media *solting* sebagai penunjang ketepatan *shooting* pada SSB AB Perkasa, 2) Untuk mengetahui kevalidan sebuah pengembangan media *solting* sebagai penunjang ketepatan *shooting* pada SSB AB Perkasa, 3) Untuk mengetahui kepraktisan sebuah pengembangan media *solting* sebagai penunjang ketepatan *shooting* pada SSB AB Perkasa, 4) Untuk mengetahui keefektifan sebuah pengembangan media *solting* sebagai penunjang ketepatan *shooting* pada SSB AB Perkasa.

METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian RND (*Research and Development*) dimana menurut Borg & Gall dalam (Fahrurrozi & Mohzana, 2020), yaitu: merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan sebuah produk dan bisa juga digunakan untuk menemukan pengetahuan yang bertujuan menjawab permasalahan yang sedang dihadapi. Oleh karena itu, dalam pengembangan media *solting* sebagai penunjang ketepatan *shooting* pada SSB AB Perkasa ini penulis menggunakan model pengembangan (RND) guna menghasilkan sebuah media menganut langkah-langkah dari Sugiyono yang merupakan adaptasi dari Borg & Gall yang sudah banyak digunakan para peneliti dalam mengembangkan sebuah produk. Prosedur Pengembangan yang digunakan ada 9 langkah yaitu sebagai berikut: 1. Potensi dan masalah, 2. Pengumpulan data, 3. Desain produk, 4. Validasi desain, 5. Revisi desain, 6. Uji coba produk, 7. Revisi produk, 8. Uji coba pemakaian, dan 9. Hasil produk akhir.

Subyek penelitian yang digunakan ialah atlet pada SSB AB Perkasa yang berumur 13-15 tahun. Dengan populasi yang sudah ada berjumlah 30 dan sampel yang digunakan sebanyak 20 atlet. Penentuan sampel dilakukan guna untuk membantu pada saat uji coba skala kecil yaitu dengan 10 atlet yang berumur 13 tahun sedangkan dalam uji coba pemakaian atau skala besar dibutuhkan 20 atlet dengan kategori seluruh umur yaitu 13-15 tahun.

Pengembangan instrumen yang dipakai peneliti menggunakan instrumen angket dan tes. Untuk angket menggunakan teknik penskalaan skala non-komparatif. Skala non-komparatif itu sendiri ialah teknik pembuatan skala dimana setiap objek bebas diukur dan ditentukan skalanya tanpa tergantung pada objek lainnya dalam satu set objek yang dinilai (Amirullah, 2013). Teknik penskalaan yang ada didalam non-komparatif, meliputi: likert, guttman, *semantic diferencial*, dan skala stapel. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan skala guttman dan likert

Angket menurut pendapat (Setiawan & Nuraeni, 2018) mengemukakan bahwa angket merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan mengenai suatu masalah yang umumnya diberikan kepada responden kemudian dikumpulkan guna mengetahui sebuah hasil. Ada pula jenis-jenis angket menurut (Sugeng, 2022) ada 2 jenis yaitu: angket terbuka dan tertutup. Angket terbuka tersusun secara sistematis, sehingga pengembalian data dapat terjadi secara signifikan dan biasanya data yang hendak dikumpulkan sulit untuk dimanipulasi. Oleh karena itu bentuk sebuah angket terbuka ini bisa berupa *essay* sama seperti menjawab soal pada LKS sekolah yang dipakai pada analisis kebutuhan pelatih. Sedangkan angket tertutup disajikan pilihan jawabannya oleh peneliti sehingga responden hanya perlu menjawab dari beberapa pilihan yang sudah disajikan.

Tes menurut Djali dan Muljono dalam (Pahleviannur, et al., 2022) salah satu prosedur evaluasi yang komprehensif sistematis, dan objektif yang hasilnya nanti dijadikan bahan pengambilan keputusan. Hal ini juga dipertegas dengan pendapat (Djaali, 2020) bahwa tes merupakan alat yang dipergunakan untuk mengukur pengetahuan atau penguasaan objek ukur, sebagai unit analisa penelitian terhadap seperangkat konten, media, dan materi tertentu. Mengenai prosedur peraturan permainannya sebagai berikut: 1) Untuk media *solting* bisa dipasang dibagian gawang yang berukuran lebar 7,32 m dan tinggi 2,44 m pada sebelah sisi kanan atau kiri secara bergantian, 2) Untuk lingkungan bermainnya tiap kelompok baris sekitar 17 meter dari gawang secara berdampingan. kemudian dibagi menjadi 2 kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 10 pemain dari total keseluruhan 20 peserta yang nantinya setiap barisan pertama dari masing-masing kelompok ditempatkan di titik sasaran 16 meter untuk sebagai pengumpan, 3) *Prosedurnya* tim pertama *shoter* yang berada dibarisan paling depan bersiap-siap mengirimkan umpan kepada pemain anggota kelompoknya yang sebagai sasaran

pengumpan, pemain pengumpan menggeser bola kesamping dengan kondisi bola diam. Kemudian *shooter* segera berlari kedepan untuk melakukan tembakan ke arah media *solting* sesuai arahan pelatih, 4) Untuk penilaian tim mendapat 5 poin untuk tiap tembakan ke arah atas dari media, 3 poin untuk tembakan berada ditengah, dan 4 poin untuk tembakan yang mengarah pada bawah media *solting*, 5) Untuk penghitungan nilai dari tiap tim diharuskan ada kapten sebagai penanggung jawab dalam perhitungan poin, dan 6) Mengenai tujuan yang ingin dicapai untuk mengembangkan kemampuan tembakan satu sentuhan dengan keras dan cermat, begitu juga untuk melatih konsentrasi dalam penentuan *insting* akurasi dalam menendang atau mengarahkan bola.

Validasi instrumen yang dipakai untuk analisis kebutuhan menggunakan jenis angket terbuka dan tertutup dengan teknik skala guttman yaitu yang dimana jawabannya memakai 2 kategori yaitu “Iya” dan “Tidak”. Untuk menganalisis data yang diperoleh menggunakan menggunakan rumus menurut (Riyanto & Putera, 2022), sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

Jumlah Skor = jumlah total dari skor yang diperoleh.

Jumlah Skor Maksimal = jumlah skor tertinggi yang diharapkan.

Setelah itu skor kriteria kelayakan analisis kebutuhan ini menggunakan 2 kategori yaitu seperti pendapat (Habiby, 2017) sebagai berikut, apabila skor perolehan dikatakan layak diteliti (jika $p > 50\%$) dan tidak layak (jika $p < 50\%$). Pada instrumen yang digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan sebuah pengembangan media *solting* untuk memperoleh data dari hasil validasi ahli media dan praktisi. Untuk teknik penskalaannya menggunakan skala likert dengan 4 kategori skor penilaian yaitu (1, 2 , 3, dan 4). Analisis data menggunakan rumus sebagai berikut. rumus yang dipakai (Pribowo, 2020) kemudian hasil yang diperoleh dicocokkan dengan tabel hasil kriteria, sebagai berikut.

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100$$

Keterangan:

V = Validitas

TSEV = Total Skor Empirik Validator

S-max =Skor maksimal

Tabel 3.6 Kriteria Kualitas Produk

No.	Kriteria	Kriteria Validasi
1	75,01% - 100,00%	Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	50,01% - 75,00%	Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3	25,01% - 50,00%	Tidak valid (tidak dapat digunakan)
4	00,00 – 25,00%	Sangat tidak valid (dilarang digunakan)

Pada instrumen yang digunakan untuk mengetahui keefektifan sebuah pengembangan media *solting* dalam untuk memperoleh datanya peneliti menggunakan sebuah angket. Untuk teknik penskalaannya menggunakan skala likert dengan 4 kategori skor penilaian yaitu (1, 2 , 3, dan 4). Analisis data menggunakan rumus yang dipakai Sudjono dalam (Dewi, Anggraeni, Muktiari, & Safitri, 2021). Kemudian hasil yang diperoleh dicocokkan dengan tabel hasil kriteria, sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

p :Persentase skor kelayakan

f :Jumlah skor yang diperoleh

N :Jumlah skor maksimum

Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kelayakan

Tingkat Kelayakan	Kategori
$85\% < p \leq 100\%$	Sangat Layak
$70\% < p \leq 85\%$	Layak
$50\% < p \leq 70\%$	Cukup Layak
$1\% \leq p \leq 50\%$	Tidak Layak

HASIL

Pada tanggal 04 Januari 2023 peneliti melakukan observasi yang pertama dengan cara mengamati sesi latihan yang ada di SSB AB Perkasa. setelah itu dilanjut pada tanggal 16 juni 2023 peneliti melakukan observasi yang kedua yaitu dengan mencari analisis kebutuhan pelatih dan atlet. Menggunakan cara wawancara bagi pelatih dan penyebaran angket untuk dijawab oleh atlet yang menggunakan jenis skala gutman. Kegiatan observasi ini dilakukan pada SSB AB Perkasa yang beralamatkan di Ds. Pulorejo, Dsn. Banjarpoh, Kec. Ngoro, Kab. Jombang. Dengan sampel yang dipakai 20 responden dari populasi 30, dengan uji skala kecil 10 atlet.

Dilakukannya observasi anilisis kebutuhan pelatih dan atlet sebanyak 20 responden hasil data yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Analisis Kebutuhan Atlet

Jawaban Benar	183
Jawaban Salah	17
Total	200
$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$	92%

Dari hasil tabel 1. Data hasil analisis kebutuhan atlet memperoleh persentase 92% dapat diartikan layak untuk diteliti sebuah adanya pengembangan produk media *solting*.

Untuk mencari kevalidan dari media *solting* diperlukannya dua orang ahli pakar media dengan skor yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Validasi Kevalidan Media *Solting*

No	Ahli Media	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	Total Skor	S-ma x
1.	W	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	28	40
2.	M.D.J. W	3	3	3	3	3	2	4	4	3	4	32	40
Skor Total												60	80
$V = 60/80 \times 100$												75%	

Dari perolehan tabel 2. Data hasil validasi kevalidan media *solting* mendapatkan skor 75% yang dimana berada pada keterangan cukup valid dapat digunakan dengan revisi kecil. Untuk bagian yang direvisi yaitu warna media setiap bagian persegi harus memiliki warna yang berbeda saran dari ahli media 1. Setelah peneliti merevisinya kemudian dilakukan lagi penilaian pada tahap yang kedua dan hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Validasi Kevalidan Media *Solting*

No	Ahli Media	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	P10	Total Skor	S-ma x
1.	W	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40
2.	M.D.J. W	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	34	40
Skor Total												64	80
$V = 64/80 \times 100$												80%	

Dari tabel diatas yang merupakan data hasil validasi kevalidan media *solting* tahap kedua skor yang diperoleh yaitu 80% yang dimana berada pada keterangan sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi).

Setelah media *solting* dapat dikatakan valid dilanjut pada uji kepraktisan pada ahli praktisi yang berjumlah 2 orang berikut tabel data hasil yang diperoleh:

Tabel 4. Data Hasil Uji Kepraktisan Media Solting

No	Ahli Media	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	P10	Tota l Skor	S- ma x
1.	R.N.	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	32	40
2.	T.	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	32	40
Skor Total												64	80
$V = 64/80 \times 100$												80%	

Dari tabel skor perolehan yang sudah dipaparkan diatas menunjukkan memperoleh hasil 80% yang dimana menunjukkan keterangan bahwa media sangat valid dapat digunakan.

Kemudia dilanjut pada tahap terakhir yaitu mencari keefektifan produk pengembangan media *solting* dengan dilakukannya pada uji coba produk pada skala terbatas yaitu sebanyak 10 responden dan data hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 5. Data Hasil Uji Keefektifan Media Solting Skala Terbatas

Total Skor Maximum	400
Total Skor Perolehan	380
Total Persentase	$380/400 \times 100 = 95\%$

Setelah memperoleh data dari angket keefektifan media menunjukkan hasil persentasenya yaitu 95% dimana hasil tersebut berada di keterangan sangat layak.

Kemudian dilanjut pada uji keefektifan media pada tahap kedua yaitu dengan uji coba menggunakan skala perluasan dengan jumlah sebanyak 20 responden, data hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 6. Data Hasil Uji Keefektifan Media Solting Skala Perluasan

Total Skor Maximum	800
Total Skor Perolehan	760
Total Persentase	$760/800 \times 100 = 95\%$

Setelah memperoleh data dari angket keefektifan media pada skala perluasan menunjukkan hasil persentasenya yaitu 95% dimana hasil tersebut berada di keterangan sangat layak.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang pertama pada analisis kebutuhan atlet dengan skor yang diperoleh 92% yang menunjukkan apabila sebuah pengembangan media *solting* layak untuk diteliti atau diciptakan. Setelah memperoleh hasil analisis kebutuhan dilanjut pada tahap mencari kevalidan validasi media *solting* dengan skor yang diperoleh 75% yang berada pada keterangan cukup valid dengan catatan revisi pada bagian warna. Setelah peneliti merevisi kemudian dilakukannya uji validasi kevalidan media *solting* pada tahap kedua dengan skor yang diperoleh 80% yang menjukan produk sangat valid dapat digunakan.

Setelah produk pengembangan media *solting* selesai pada tahap kevalidan dilanjut ke uji kepraktisan dengan skor yang diperoleh 80% dimana berada pada keterangan produk media *solting* sangat valid dapat *dioprasionalkan* atau produk sudah praktis.

Kemudian untuk tahap terakhir produk pengembangan media *solting* dalam mencari keefektifan dilakukannya uji coba produk pada skala terbatas dengan skor yang diperoleh 95% dengan keterangan sangat valid dapat digunakan pada uji coba skala perluasan. Pada skala perluasan data hasil keefektifan skor yang didapat yaitu 95% dimana keterangan skor tersebut menunjukkan media *solting* dapat digunakan.

KESIMPULAN

Berawal dari tujuan penelitian sehingga dapat disimpulkan bahwa 1) Pengembangan media *solting* sebagai penunjang ketepatan *shooting* pada SSB AB Perkasa berbentuk persegi panjang dengan dibagi menjadi 3 bagian persegi yang memiliki 3 warna yaitu merah, kuning, dan oren, 2) Pengembangan media *solting* sebagai penunjang ketepatan *shooting* pada SSB AB sudah dikatakan valid dengan skor yang diperoleh pada tahap terakhir yaitu 80%, 3) Pengembangan media *solting* sebagai penunjang ketepatan *shooting* pada SSB AB sudah dikatakan praktis dengan skor yang diperoleh yaitu 80% dapat *dioprasionalkan*, 4) Pengembangan media *solting* sebagai penunjang ketepatan *shooting* pada SSB AB Perkasa sudah dikatakan efektif dengan skor yang diperoleh yaitu 95% sehingga menunjukkan bahwa media dapat digunakan dalam kategori memenuhi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

REFERENSI

- A. Luxbacher, J. (2004). *SEPAK BOLA: Langkah-langkah Menuju Sukses*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- A. Luxbacher, J. (2004). *SEPAK BOLA: Taktik dan Teknik Bermain*. Jakarta: PT RAJA Grafindo Persada.
- Amirullah. (2013). *METODOLOGI PENELITIAN MANAJEMEN*. Malang: Bayumedia Publishing Anggota IKAPI.
- Dewi, R. N., Anggraeni, D. E., Muktiari, R. B., & Safitri, A. (2021). *BOOK CHAPTER PENGEMBANGAN BUKU AJAR BERORIENTASI PADA PEMBELAJARAN PREPROSPEC BERBANTUAN TIK*. Tulung, Klaten, Jawa Tengah: Lakeisha (Anggota IKAPI No. 181/JTE/2019).
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta Timur: BUMI AKSARA.
- Fahrurrozi, M., & Mohzana, H. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Habiby, N. W. (2017). *Statistika Pendidikan*. Surakarta, Jawa Tengah: Muhamadiyah University Press.
- Husdarta, Muhtar, T., & Suherman, A. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Penjas Dan Modifikasi Alat Belajar. *Books Google* (hal. 196). Sumedang: UPI Sumedang Press Bekerjasama dengan Prodi Pendidikan Jasmani STKIP Sebelas April Sumedang.
- Ismail, F. (2019). *Islam Konstitusionalisme Dan Pluralisme*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Jaenudin, J., Rusdiana, A., & Kusmaedi, N. (2018). Pengembangan Media Latihan Passing Berbasis Arduino Uno Dalam Cabang Olahraga Futsal. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 48.
- Kamaruddin, I., Hasanudin, M. I., Nasrudin, Hasan, Maulana, A., CS, A., et al. (2022). *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Sumatera Barat: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Khofifah, E. N. (2022). *Menjadi Orang Tua Yang Mencintai Dan Dicintai Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., et al. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Sukoharjo: PRADINA PUSTAKA.
- Perdana, R. P. (2021). Modifikasi Alat Latihan Menendang (Shooting) Dalam Permainan Sepak Bola . *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJ PES)*, 59.
- Pribowo, F. S. (2020). PROCEEDINGS Literasi Dalam Pendidikan DI Era Digital Untuk Generasi Milineal. *C.E.S Conference of Elementary Studies* (hal. 155). Surabaya: UM Surabaya Publishing.

Raharjo, S. M. (2018). PENGEMBANGAN ALAT TARGET TENDANGAN UNTUK MELATIH AKURASI SHOOTING PEMAIN SEPAK BOLA . *Jurnal Olahraga Prestasi*, 175.

Riyanto, S., & Putera, R. A. (2022). *Metode Riset Penelitian Kesehatan & Sains*. Sleman: Group Penerbitan CV Budi Utama.

Setiawan, A., & Nuraeni, R. (2018). *Riset Keperawatan*. Cirebon: LovRinz Publishing.

Sobarna, A., Hamidi, A., Ishak, M., & Rizal, R. M. (2020). *Sosiologi Olahraga*. Serang: Desanta Muliavisitama.

Sugeng, B. (2022). *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif)*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.