



---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI SEPAK BOLA BERBASIS  
APLIKASI SMART APPS CREATOR UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMPN 23  
MALANG****Bondan Fitriansyah, Hariyoko**

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: pembimbing1@um.ac.id

**Abstract**

This study aims to develop a learning environment based on the smart app creator application on soccer game material for class VIII students of SMPN 23 Malang. The developed learning environment is packaged in the form of an Android-based application and is made as interesting as possible by presenting material in the form of modified soccer game videos and attractive displays. The research and development (R&D) approach was used as the research method, with reference to the Lee and Owens research model. The research subjects consisted of 70 students of class VIII of SMPN 23 Malang. The results of the research data were obtained through expert validation trials consisting of 86.46% of soccer learning experts, 93.48% of learning media experts, 85% of PE teachers, and 82.76% of a sample of 70 participating students. Based on the data obtained, the learning media for soccer game material based on the smart app builder application developed for class VIII students at SMPN 23 Malang is classified as very valid and feasible to use without modification.

**Keywords:** football; learning media; smart apps creator**Abstrak**

Riset ini bertujuan guna mengembangkan lingkungan belajar berbasis aplikasi *Smart App Creator* dalam materi permainan sepak bola untuk siswa kelas VIII SMPN 23 Malang. Lingkungan belajar yang dikembangkan dikemas dalam bentuk aplikasi berbasis Android dan dibuat semenarik mungkin dengan menyajikan materi dalam bentuk video permainan sepak bola yang telah dimodifikasi dan tampilan yang menarik. Pendekatan riset dan pengembangan (R&D) digunakan sebagai metode penelitian, dengan mengacu pada model riset *Lee* dan *Owens*. Subjek penelitian terdiri dari 70 siswa kelas VIII SMPN 23 Malang. Hasil data riset diperoleh melalui uji coba validasi ahli yang terdiri dari 86,46% ahli pembelajaran sepakbola, 93,48% ahli media pembelajaran, 85% guru penjasorkes, dan 82,76% dari sampel 70 siswa yang berpartisipasi. Berdasarkan data yang diperoleh, media pembelajaran materi permainan sepakbola berbasis aplikasi smart app builder yang dikembangkan untuk siswa kelas VIII di SMPN 23 Malang tergolong sangat valid dan layak dilaksanakan tanpa modifikasi.

**Kata kunci:** sepak bola; media pembelajaran; *smart apps creator***1. Pendahuluan**

Manusia memerlukan pendidikan, yang dapat memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Peran signifikan pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yang pada akhirnya dapat membawa negara menuju kemajuan. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa pendidikan adalah upaya terencana dan terorganisir dalam menciptakan lingkungan pembelajaran dan proses belajar. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat mengembangkan potensi mereka secara aktif, melibatkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,



kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Beberapa faktor yang menunjang proses pembelajaran guna mewujudkan pendidikan yang baik didukung oleh guru, siswa, dan sarana pembelajaran. Sarana pembelajaran yang dimaksud ialah sumber pembelajaran pada dunia pendidikan yang memberikan pengaruh besar bagi siswa. Sarana pembelajaran yang berperan penting salah satunya adalah sumber belajar. Menurut Cahyadi (2019), Sumber belajar merupakan sumber orang, data, atau suatu informasi yang dapat membantu pembelajar mencapai suatu tujuan belajar atau mencapai suatu kompetensi tertentu, yang dapat digunakan oleh pembelajar baik secara individu maupun secara bersama-sama untuk belajar.

Era kemajuan teknologi yang berkembang pesat, memberikan pengaruh pada dunia pendidikan. Proses belajar yang efektif dan inovatif menjadi hal yang harus dilaksanakan bagi tenaga pendidik dalam menyajikan materi belajar. Memanfaatkan teknologi yang berkembang guru dapat memanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat diterima oleh siswa. Cahyadi (2019) mengemukakan media pembelajaran merupakan sebuah sarana, alat, perantara, dan penghubung untuk menyebarkan suatu pesan dan gagasan kepada peserta didik dengan tujuan untuk mempengaruhi pola pikir, perasaan, dan tindakan, sehingga proses belajar mengajar dapat diminati oleh siswa. Media pembelajaran kreatif dan menarik diperlukan bagi siswa sebagai minat dalam proses belajar untuk mencapai aspek afektif, psikomotor dan kognitif.

Wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan bertempat di SMPN 23 Malang, didapatkan hasil bahwasannya guru mengalami kesulitan pada waktu pembelajaran saat COVID-19 yang dilaksanakan secara hybrid (luring dan daring). Kendala yang dialami guru ialah saat menyampaikan materi pembelajaran dikarenakan terbatasnya waktu dalam penyampaian materi, untuk setiap materi yang diajarkan hanya diajarkan dengan dua kali pertemuan, setiap pertemuan hanya memiliki waktu satu jam pelajaran dengan media yang digunakan dalam menyampaikan materi hanya berputar di *google classroom* dan *google meet* dengan akibat siswa sulit mencerna materi yang diajarkan dari guru dan mengalami kebosanan dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Media yang digunakan oleh guru memiliki kekurangan sehingga didapati siswa dalam mengikuti pembelajaran banyak yang tidak hadir. Alhasil proses pembelajaran berlangsung dengan tidak maksimal. Untuk mempermudah pembelajaran dan membuat minat siswa meningkat dalam proses belajar diperlukan dukungan teknologi untuk pengembangan media pembelajaran di SMPN 23 Malang guna menunjang proses pembelajaran yang lebih optimal.

Melihat permasalahan dari hasil observasi dan wawancara dengan guru SMPN 23 Malang, terdapat keadaan yang simpang siur terhadap kebijakan sistem pembelajaran yang sering berubah sehingga guru diharuskan beradaptasi dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, ditambah terbatasnya waktu dan pertemuan dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi tidak maksimal. Sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Muhson (2010), dijelaskan bahwa sarana pembelajaran dapat dijadikan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan serta pembelajaran guna mendukung peserta didik dalam menyerap dan memahami konten pembelajaran yang telah dirancang secara cermat. Maka dari itu, peneliti tertarik dalam melaksanakan pengembangan sarana pembelajaran di SMPN 23 Malang. Sarana yang dipilih untuk pengembangan ini adalah sarana aplikasi yang bersifat interaktif yang bertujuan mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran guna mencapai



tujuan pembelajaran. Alat tersebut merupakan aplikasi yang dikenal dengan nama *Smart Apps Creator (SAC)*.

*Smart Apps Creator* ialah alat yang diaplikasikan guna menciptakan aplikasi berbasis Android dengan cara yang sederhana, tanpa memerlukan keahlian dalam penulisan kode pemrograman. Hasil akhir dari proses pembuatannya berupa file html5 dan exe. Diharapkan aplikasi ini dapat mendukung guru dan siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar, sejalan pada penelitian Jannah (2019) bahwa aplikasi *Smart Apps Creator* menjadi media yang terbukti berguna dalam membantu pembelajaran siswa secara mandiri dimana didalam aplikasi juga tersedia buat *quiz* dan *game* dan berguna bagi guru sebagai media untuk berkreasi dalam memberikan materi pembelajaran untuk siswa.

*Smart Apps Creator* dipilih sebagai aplikasi perangkat lunak dalam studi ini dengan menyajikan media pembelajaran dikarenakan memiliki keunggulan, yaitu (1) Tanpa keahlian pemrograman, pengoperasiannya dapat dilaksanakan; (2) Di dalamnya terdapat audio, video, animasi atau lainnya yang menyesuaikan kebutuhan pengembangan; (3) Hasil dari media tersebut ditujukan untuk berbagai platform elektronik seperti *Android*, *iOS*, *web*, *Microsoft*, dan lain-lain.; (4) Interaktivitas; (5) Kompatibel dalam berbagai format termasuk *png*, *jpg*, *gif*, *mp3*, *mp4*, *pdf*, penambahan halaman web, dan *rest* secara *real-time*; layanan web yang terintegrasi untuk meningkatkan kinerja aplikasi. (Budyastomo 2020) aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* akan diberikan kepada siswa dengan mengunduh aplikasi tersebut melalui smartphone masing-masing siswa. Dengan adanya aplikasi ini, siswa tidak hanya memanfaatkan smartphone untuk mengakses sosial media saja, akan tetapi siswa dapat menggunakan smartphone dengan menambah wawasan karena di dalam aplikasi tersebut terdapat berbagai fitur yang memuat konten mengenai permainan sepak bola, video pembelajaran sepak bola, dan mencakup evaluasi melalui refleksi tugas. Pengaplikasian aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* diharapkan mampu memotivasi partisipasi siswa, menghasilkan keterlibatan yang lebih tinggi, dan meningkatkan minat belajar. Dari uraian diatas, peneliti ingin melaksanakan studi dengan judul. “Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sepak Bola Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator* untuk Siswa Kelas VIII di SMPN 23 Malang”.

## 2. Metode

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan pendekatan *Research and Development* atau yang biasa disebut dengan *R&D*. Model pengembangan ini merupakan model pengembangan berdasarkan riset Lee dan Owens (2004). Model pengembangan ini dipilih oleh peneliti sebab langkah-langkah dalam proses pengembangan sebuah media pembelajaran dilakukan secara jelas dan sistematis. Langkah-langkah yang digunakan oleh Lee dan Owens adalah sebagai berikut: (1) Analisis kebutuhan (*analysis*), yaitu sebuah proses menyelidiki suatu peristiwa dengan mengumpulkan informasi di lapangan. Pada tahapan ini terbagi menjadi 2 bagian yakni: *Need assessment* yang merupakan tahapan pengumpulan data secara menyeluruh guna sebagai bahan untuk pengembangan produk, dan *Front-end analysis* yang merupakan tahapan pengumpulan data secara lebih mendalam guna menemukan solusi dan menentukan jenis produk, tahap ini terdiri dari *Audience analysis*, *Media analysis*, dan *Extend-data analysis*; (2) Desain produk (*design*), yaitu sebuah proses perancangan produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis di tahap sebelumnya. Tahapan ini terdiri dari beberapa aspek yakni; perancangan jadwal, tim proyek, spesifikasi media/produk, struktur materi, kontrol konfigurasi dan siklus tinjauan; (3) Pengembangan produk (*development*), yaitu sebuah proses penyusunan produk media yang dikembangkan hingga



menjadi sebuah produk jadi berdasarkan rancangan desain yang sudah dibuat di tahap sebelumnya. Tahapan ini terdiri dari beberapa bagian yakni tahap pengembangan, tahap validasi, dan tahap revisi; (4) Pelaksanaan/uji coba (*implementation*), yaitu sebuah tahapan uji coba produk/media yang telah dikembangkan untuk memperoleh penilaian serta tanggapan. (5) Evaluasi (*evaluation*), yaitu tahapan akhir setelah didapatkannya penilaian, yang berisi layak tidaknya sebuah produk tersebut, apakah dibuthkan revisi atau pembenahan kembali.

Paparan skema langkah-langkah menurut Lee dan Owens di atas merupakan langkah-langkah guna menganalisis dan memecahkan masalah dalam sebuah proses pengembangan. Peneliti menjadikan model pengembangan Lee & Owens ini sebagai acuan utama untuk mengembangkan sebuah produk yaitu pengembangan media pembelajaran. Pengujian produk dilaksanakan guna mengakumulasi data awal sebagai dasar penilaian kelayakan produk yang sedang dikembangkan. Dalam pelaksanaan uji coba produk, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan, seperti: (1) Perancangan uji coba, (2) Pemilihan subjek uji coba, (3) Kategori data, (4) Penyusunan instrumen, dan (5) Metode analisis data.

Informasi yang diperoleh dalam riset dan pengembangan ini berisi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari saran para ahli, sementara data kuantitatif dihasilkan dari uji coba dengan kelompok besar yang menghasilkan data berupa angka. Subjek yang terlibat dalam riset dan pengembangan ini mencakup: (1) Para ahli, termasuk 1 orang ahli media, 1 orang ahli pembelajaran permainan sepak bola, dan 1 orang ahli praktisi; (2) Kelompok besar uji coba melibatkan 70 siswa kelas VIII SMPN 23 Malang. Instrumen yang dipakai dalam riset dan pengembangan ini merupakan angket/kuesioner. Para ahli diberikan angket guna mengevaluasi dan memvalidasi produk serta memberi masukan dan saran terkait produk pengembangan. Lalu instrumen angket disebarakan kepada peserta didik kelas VIII SMPN 23 Malang pada saat uji coba kelompok besar.

Skala Likert diterapkan pada riset dan pengembangan media pembelajaran permainan sepak bola ditujukan pada siswa kelas VIII di SMPN 23 Malang. Skala ini digunakan untuk menilai persepsi, pendapat, dan sikap individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. (Sugiyono,2019) menyatakan bahwa instrumen skala Likert mencakup rentang respons dari sangat positif hingga sangat negatif, dengan skor yang dijabarkan sebagai berikut: (4) sangat setuju, (3) setuju, (2) ragu-ragu, dan (1) tidak setuju. (Akbar dan Sriwiyana, 2010) dalam merangkum hasil analisis data, presentase dapat dimanfaatkan untuk mengategorikan hasil analisis sesuai dengan porsi persentase yang telah diperoleh.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

Riset dan pengembangan media pembelajaran permainan sepak bola untuk siswa kelas VIII SMPN 23 Malang ini bertujuan untuk menghasilkan proses pembelajaran permainan sepak bola secara efektif bagi siswa kelas VIII SMPN 23 Malang. Pada bagian ini akan disajikan data studi wawancara dan pengamatan yang dilaksanakan pada 30 November 2021 di SMPN 23 Malang. Selain itu, juga akan dipaparkan data yang dihasilkan oleh validasi para ahli, serta data hasil uji coba kelompok besar pada 70 siswa kelas VIII SMPN 23 Malang.

Analisis kebutuhan yang dilaksanakan pada tanggal 30 November 2021 di SMPN 23 Malang dengan mewawancarai salah satu guru PJOK di SMPN 23 Malang menghasilkan: (1)



Pembelajaran menggunakan sistem Pertemuan Tatap Muka Terbatas (PTMT); (2) Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dilakukan 1 kali pertemuan dalam 1 minggu; (3) Setiap materi yang dipelajari hanya diajarkan dalam 2 kali pertemuan; (4) Waktu pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan ialah 3 jam pelajaran, dengan 40 menit per setiap jam pelajaran; (5) Media pembelajaran yang gunakan ialah media *Google Classroom* dan *Google Meet*; (6) Siswa cenderung pasif dan mengalami kebosanan dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada proses validasi ahli meliputi ahli pembelajaran sepak bola, ahli media pembelajaran, dan ahli pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu guru PJOK. Dari hasil validasi ahli pembelajaran sepak bola yang dilaksanakan pada tanggal 28 September 2022 di Universitas Negeri Malang dengan instrumen angket sebanyak 24 pertanyaan memperoleh hasil 86,46%, sehingga media pembelajaran materi sepak bola ini sangat valid (dapat digunakan dengan tanpa revisi), kemudian diperoleh saran sebagai berikut; (1) menggunakan kostum yang seragam; (2) menggunakan kerucut yang sama; (3) teknik dasar yang digunakan harus semaksimal mungkin benar; (4) background lapangan harus layak dan (5) materi pembelajaran hendaknya dilakukan secara berulang-ulang. Validasi ahli media pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 28 September 2022 di Universitas Negeri Malang dengan instrumen angket sebanyak 23 memperoleh hasil 93,48%, sehingga media pembelajaran materi sepak bola ini sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi), kemudian diperoleh saran bahwa diperoleh saran sebagai berikut; (1) materi sepak bola ditambahkan slide lain agar siswa dapat membaca; (2) *font* huruf diperbesar; (3) warna jangan kontras; (4) ditambahkan gambar sepak bola lebih banyak; (5) dioptimalkan pada aspek desain visual (*tipografi, layout/komposisi*); dan (6) penggunaan buttons dirapihkan. Validasi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dilaksanakan pada tanggal 24 Oktober 2022 di SMPN 23 Malang dengan instrumen angket sebanyak 20 sehingga memperoleh hasil 85%, sehingga media pembelajaran materi sepak bola ini sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi), kemudian diperoleh saran sebagai berikut; (1) huruf miring pada penggunaan Bahasa Inggris; (2) penggunaan warna cerah pada background; dan (3) ditambahkan gambar pemain sepak bola.

Uji coba yang dilaksanakan pada 70 siswa kelas VIII SMPN 23 Malang menghasilkan persentase sebesar 82,76%, menunjukkan bahwa media pembelajaran materi sepak bola ini memiliki validitas tinggi (tanpa revisi dapat digunakan). Hasil uji coba kelompok besar didapatkan saran antara lain; (1) diperkecil ukuran aplikasi agar tidak memakan banyak memori *handphone*; dan (2) ditambahkan gambar yang lebih menarik.

### 3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil kelompok siswa yang dilakukan uji coba diatas, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran sepak bola yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat valid untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan sepak bola di kelas VIII SMPN 23 Malang. Namun, evaluasi dari ahli pembelajaran sepak bola, ahli media pembelajaran, ahli pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, serta hasil dari uji coba kelompok siswa peserta didik kelas VIII SMPN 23 Malang menunjukkan adanya beberapa aspek yang disarankan untuk direvisi. Tindakan ini dilakukan untuk meningkatkan optimalitas penggunaan produk pengembangan media pembelajaran materi permainan sepak bola bagi siswa kelas VIII di SMPN 23 Malang.

Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat beberapa langkah revisi, yaitu tahap revisi I dan revisi II, identifikasi faktor pendukung dan penghambat, serta evaluasi terhadap



keunggulan dan kekurangan produk pengembangan media pembelajaran variasi teknik dasar permainan sepak bola untuk siswa kelas VIII di SMPN 23 Malang. Tahap revisi I dilakukan setelah menerima masukan dan saran dari ahli pembelajaran permainan sepak bola. Informasi yang diperoleh dijadikan landasan untuk melakukan perbaikan pada tahap berikutnya, yaitu uji coba kelompok siswa. Meskipun ahli pembelajaran permainan sepak bola menyatakan bahwa semua aspek pada produk pengembangan media pembelajaran materi permainan sepak bola ini dapat digunakan tanpa revisi, namun untuk meningkatkan kesempurnaan produk media pembelajaran materi permainan sepak bola, beberapa saran revisi diberikan.ialah: ((1) menggunakan kostum yang seragam, (2) menggunakan kerucut yang sama, (3) teknik dasar yang digunakan harus semaksimal mungkin benar, (4) *background* lapangan harus layak, (5) materi pembelajaran hendaknya dilakukan secara berulang-ulang.

Tahap revisi II dilaksanakan setelah melibatkan 70 siswa dalam uji coba kelompok siswa, dan mendapatkan masukan serta saran dari mereka. Data yang terhimpun dari uji coba kelompok siswa dijadikan landasan untuk pengembangan media pembelajaran materi permainan sepak bola. Berdasarkan hasil dari uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran materi permainan sepak bola ini dapat digunakan tanpa perlu adanya revisi. Meskipun demikian, untuk mencapai tingkat kesempurnaan yang lebih tinggi, beberapa masukan dari saran yang disampaikan oleh siswa telah diintegrasikan untuk menyempurnakan produk media pembelajaran materi permainan sepak bola ini. Adapun revisi yang dilakukan ialah: (1) diperkecil ukuran aplikasi agar tidak memakan banyak memori *handphone*, (2) ditambahkan gambar yang lebih menarik.

Beberapa penelitian terdahulu juga menyebutkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator* menjadi salah satu pilihan yang tepat. Hasil penelitian Subekti (2021), menyatakan bahwa *Smart Apps Creator* merupakan suatu alat pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mendukung kemudahan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Sependapat dengan riset Mahuda, Meilisa, dan Nasrullah (2021), apabila memanfaatkan *Smart Apps Creator*, dapat ditingkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh, menunjukkan karakteristik yang sangat praktis dalam hal penggunaan media, materi, dan manfaat pembelajaran. Selain berfungsi sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran, aplikasi *Smart Apps Creator* efektif dalam menarik partisipasi siswa. Temuan dari penelitian Prasetio dan Musril (2022) menunjukkan bahwa media *Smart Apps Creator* yang telah dikembangkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan demikian, media *Smart Apps Creator* dapat menjadi bahan bantu yang berharga bagi pengajar dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penelitian Khasanah dan Rusman (2021) sejalan dengan hal ini, menyatakan bahwa pembelajaran berbasis Android menggunakan *Smart Apps Creator* merupakan pendekatan yang layak digunakan dan diimplementasikan. Penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator* sebagai alat pendukung dalam pembelajaran dapat dianggap memberikan dampak positif terlihat dari peningkatan motivasi dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Produk pengembangan media pembelajaran teknik dasar permainan sepak bola menyajikan materi pembelajaran yang mencakup beragam teknik dasar, termasuk: (1) variasi *passing & controlling*, (2) variasi *dribbling*, (3) variasi *shooting*, dan (4) variasi *heading*. Aspek pendukung dalam implementasi media pembelajaran permainan sepak bola ini, antara lain (1) Pihak sekolah SMPN 23 Malang menyetujui adanya penelitian pengembangan media pembelajaran ini, (2) Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMPN 23 Malang mendukung penuh terhadap penelitian pengembangan media pembelajaran VIII, (3) Siswa



antusias dalam pelaksanaan uji coba produk aplikasi pembelajaran permainan sepak bola. Faktor penghambat dalam penerapan media pembelajaran permainan sepak bola ini, antara lain: (1) Penentuan jadwal pelaksanaan penelitian yang harus menunggu konfirmasi dari pihak sekolah, (2) Cuaca yang kurang mendukung menjadi penghambat pelaksanaan penelitian.

Produk pengembangan media pembelajaran materi permainan sepak bola berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya lain sebagai berikut: (1) Produk pengembangan ini dibuat dengan bantuan aplikasi *Smart Apps Creator* yang dikemas dalam bentuk aplikasi android, (2) Produk pengembangan ini dapat diakses secara offline dengan cara mengunduh aplikasi melalui *file* yang dibagikan terlebih dahulu melalui link dan aplikasi bisa dioperasikan melalui komputer maupun *smartphone* berbasis *android*, (3) Produk pengembangan ini membebaskan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi untuk dapat memilih materi yang akan dipelajari tanpa batasan serta dapat mengulang kembali materi yang terlewatkan secara mudah, (4) Materi dalam produk pengembangan ini telah disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik pengguna yakni siswa kelas VIII di SMPN 23 Malang, (5) Produk pengembangan ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi tambahan dan memudahkan guru PJOK dalam melaksanakan proses pembelajaran materi permainan sepak bola.

#### 4. Simpulan

Hasil evaluasi dari ahli pembelajaran sepakbola, ahli media pembelajaran dan ahli PJOK/guru PJOK yang telah dijelaskan sebelumnya, seluruhnya dikategorikan sangat valid dan revisi tidak diperlukan. Pada uji coba ini diperoleh angka 82,76% yang menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu "sangat valid" serta bisa digunakan tanpa revisi. Beberapa riset sebelumnya menyatakan bahwa *Smart Apps Creator* berpengaruh positif dalam mengoptimalkan prestasi belajar siswa. Maka, ditarik kesimpulan bahwa produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* ini baik untuk digunakan dan meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. kelas VIII SMPN 23 Malang. Diharapkan produk pengembangan yang telah diciptakan dapat dimanfaatkan secara optimal untuk menyempurnakan dan tujuan pembelajaran tercapai.

#### Daftar Rujukan

- Akbar, S., and H. Sriwiyana. 2010. *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. 1st ed. Yogyakarta: Cipta Media.
- Budyastomo, Avin Wimar. 2020. "Gim Edukasional Untuk Pengenalan Tata Surya." *Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi* 10(2). doi: 10.26594/teknologi.v10i2.1955.
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*. 1st ed. edited by M. I. A. Syauqi. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Jannah, Indah Miftakul. 2019. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Matriks Untuk Kelas X Di SMK Muhammadiyah 1 Sragen Berbasis Mobile Learning." Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Khasanah, Khasanah, and Rusman Rusman. 2021. "Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 13(2):1006–16. doi: 10.35445/alishlah.v13i2.549.
- Lee, William W., and Diana L. Owens. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast*. San Fransisco: Pfeiffer.



- Mahuda, Isnaini, Ranny Meilisa, and Anton Nasrullah. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10(3):1745. doi: 10.24127/ajpm.v10i3.3912.
- Muhson, Ali. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8(2). doi: 10.21831/jpai.v8i2.949.
- Prasetio, Igo, and Hari Antoni Musril. 2022. "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3." *Jurnal Manajemen Informatika (Jumika)* 8(2). doi: 10.51530/jumika.v8i2.546.
- Subekti, Deby Risma. 2021. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Seni Bela Diri Pencak Silat Berbasis Aplikasi Smart Application Creator Untuk Guru KKG PJOK Sekolah Dasar Kelas IV." *Sport Science and Health* 3(7):508–18. doi: 10.17977/um062v3i72021p508-518.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional Tentang Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.