

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN MENGGIRING (*DRIBBLE*) PADA SEPAK BOLA BERBASIS APLIKASI ANDROID

Iqbal Fadhilah ¹⁾, H. Iis Marwan ²⁾, Haikal Millah ³⁾

¹⁾ Jurusan Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Siliwangi Tasikmalaya

²⁾ Jurusan Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Siliwangi Tasikmalaya

³⁾ Jurusan Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Siliwangi Tasikmalaya

email: iqbalfaadhilah@gmail.com¹⁾, iismarwan@unsil.ac.id²⁾,
haikal.millah@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan produk media pembelajaran *Football Learning* yang berbasis aplikasi android untuk memperkenalkan dan mengajarkan teknik *dribble* pada pembelajaran sepak bola. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang akan menghasilkan suatu produk. Subyek uji coba siswa kelas VII A dan VII B SMP Nurul Iman Kota Tasikmalaya. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian dan pengembangan ini berupa angket atau kuesioner. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah produk media pembelajaran berbasis aplikasi android *Football Learning*.

Kata kunci: *aplikasi, android, dribble, media, pembelajaran, teknik*

ABSTRACT

The aim of this research is to create Android-based Football Learning application as learning media product to introduce and teach dribbling techniques on Football lessons. The research design applied in this research called Research and Development that will produce a product. The subjects are students from VII A and VII B of Nurul Iman junior high school of Tasikmalaya. Instruments used to collect data in this research and development are in the form inquiries and questionnaires. The result of this research and development is an Android-based Football Learning application as learning media product.

Keywords: *learning, media, android, application, dribbling, technique*