

**PENGEMBANGAN APLIKASI *FOOTBALL EDU* BERBASIS ANDROID
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 1 MUNCAR BANYUWANGI
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Oleh

Fredi Dwi Saputra, NIM 2116011076

Jurusan Pendidikan Olahraga

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi *Football Edu* berbasis Android sebagai media pembelajaran permainan untuk peserta didik kelas X SMAN 1 Muncar Banyuwangi tahun ajaran 2025/2026. Meningkatnya pemanfaatan teknologi, khususnya ponsel pintar, memberikan peluang besar untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan. Dalam konteks ini, penerapan pembelajaran permainan sepakbola diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memperoleh teknik dasar dan pengetahuan teoritis permainan sepakbola secara lebih interaktif dan fleksibel. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil pengembangan berupa aplikasi berbasis Android yang meliputi materi umum sepakbola, sarana dan prasarana, peraturan permainan, serta kuis untuk evaluasi teori dan praktik. Validasi produk dilakukan oleh ahli isi/materi, ahli media, ahli desain, dan praktisi lapangan. Hasil penilaian menunjukkan persentase validitas sebesar 100% dari ahli isi, 100% dari ahli media, 92% dari ahli desain, dan 100% dari praktisi lapangan, semuanya berkategori “Sangat Baik”. Uji coba aplikasi juga menunjukkan respon positif dari peserta didik, dengan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil masing-masing mencapai nilai 91% uji coba kelompok besar mendapatkan kategori “Baik” dengan persentase nilai 89%. Berdasarkan hasil analisis tersebut, media pembelajaran aplikasi *Football Edu* berbasis Android untuk pembelajaran PJOK materi sepakbola kelas X di SMAN 1 Muncar Banyuwangi dinyatakan valid dengan kualifikasi Sangat Layak untuk digunakan. Disarankan agar media pembelajaran ini terus dikembangkan dan diuji dalam konteks yang lebih luas untuk memastikan efektivitasnya secara menyeluruh.

Kata-kata kunci: Aplikasi Pembelajaran, Sepakbola, Android, Model ADDIE.

**DEVELOPMENT OF THE ANDROID-BASED FOOTBALL EDU
APPLICATION AS A LEARNING MEDIA FOR FOOTBALL GAMES FOR
GRADE X STUDENTS OF SMAN 1 MUNCAR BANYUWANGI IN THE
2025/2026 ACADEMIC YEA**

By

Fredi Dwi Saputra, NIM 2116011076

Department of Physical Education

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop the Android-based Football Edu application as a learning media for football games for Grade X students of SMAN 1 Muncar Banyuwangi in the 2025/2026 academic year. The increasing use of technology, particularly smartphones, provides a significant opportunity to integrate technology into education. In this context, the implementation of football game learning is expected to facilitate students in acquiring basic techniques and theoretical knowledge of football in a more interactive and flexible manner. The research method used was a Research and Development (R&D) approach employing the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The development resulted in an Android-based application containing general football material, facilities and infrastructures, game regulations, and quizzes for evaluating theoretical and practical understanding. Product validation was conducted by content experts, media experts, design experts, and field practitioners. The assessment results showed validity percentages of 100% from content experts, 100% from media experts, 92% from design experts, and 100% from field practitioners, all categorized as “Very Good.” The application trials also showed positive responses from students, with individual and small-group trials each achieving a score of 91%, while the large-group trial received a “Good” category with a score of 89%. Based on these findings, the Android-based Football Edu application for PJOK football material for Grade X students at SMAN 1 Muncar Banyuwangi is declared valid and highly feasible for use. It is recommended that this learning media continue to be developed and tested in broader contexts to ensure its overall effectiveness.

Keywords: *Learning Application, Football, Android, ADDIE Model.*