

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS ANDROID

Agus Prasetyo Faris Afif¹, Kartika Septianingrum², Andy Widhiya Bayu Utomo³

^{1,2,3} Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi STKIP Modern Ngawi

Alamat: 1. Ir. Soekarno Ring Road Barat No.09, Ngronggi, Grudo, Kec. Ngawi, Kabupaten
Ngawi, Jawa Timur 63214

Email: ngawi343@gmail.com, kartikasept08@stkipmodernngawi.ac.id,
andywbu@stkipmodernngawi.ac.id

Abstract: *In this development research, the author will develop an Android-based application as a medium for learning PJOK Class IV. Departing from the background of the problem of students not being optimal in understanding the material presented by the teacher and the school allocation provided for PJOK learning is still considered less than optimal. It is hoped that the development of Android-based media can create a special attraction for students towards PJOK learning. The procedure in this research refers to the R&D model proposed by Sugiyono, (2017) which consists of: (1) Information gathering, (2) Planning, (3) developing initial products, (4) Initial testing, (5) Major revisions to the product based on suggestions from trials, (6) small group testing, (7) carrying out revisions, (8) large group testing is conducting operational field tests, (9) Revising the final product, and (10) Making a report. Based on the results validation test by media experts and material experts that the Learning Sports application is an application that is suitable for use by students.*

Keywords: *Development, Media, Sports*

Abstrak: Penelitian pengembangan bertujuan mengembangkan sebuah aplikasi berbasis android sebagai media dalam pembelajaran PJOK Kelas IV. Berangkat dari latar belakang masalah peserta didik yang belum maksimal dalam memahami materi yang disampaikan guru serta alokasi sekolah yang disediakan untuk pembelajaran PJOK masih dianggap kurang maksimal. Pengembangan media berbasis android ini diharapkan dapat menciptakan daya tarik tersendiri pada peserta didik terhadap pembelajaran PJOK. Prosedur dalam penelitian ini mengacu pada model R&D yang dikemukakan oleh Sugiyono, (2017) yang terdiri atas: (1) Pengumpulan informasi, (2) Perencanaan, (3) mengembangkan produk awal, (4) Pengujian awal, (5) Revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-saran pada uji coba, (6) uji kelompok kecil, (7) melakukan revisi, (8) Uji kelompok besar adalah melakukan uji lapangan oprasional, (9) Revisi produk akhir, dan (10) Membuat laporan. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media dan ahli materi bahwa aplikasi Belajar Olahraga merupakan aplikasi yang layak digunakan pada siswa.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media, Olahraga*

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping guru mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Didalam ranah pendidikan ini tidak luput dari pengaruh globalisasi maupun perkembangan dibidang pendidikan. Perkembangan tersebut mengarah kepada hal yang bersifat lebih modern. Apabila satu strategi mengajar tidak cocok diterapkan dalam pembelajaran maka beralih ke strategi mengajar yang lain. Sehingga dengan pengaruh globalisasi yaitu berkembangnya teknologi di dalam dunia pendidikan, berbagai macam gaya mengajar, media dan pemilihan materi

dapat semakin mempermudah dalam ketercapaian dari tujuan pendidikan.

Dunia pendidikan saat ini memasuki era dimana teknologi dan media sedang berkembang pesat. Masa sekarang penggunaan teknologi dan media dalam dunia pendidikan dapat mempermudah kegiatan proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membentuk siswa lebih aktif belajar dan lebih memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Pesatnya perkembangan teknologi pada masa kini, harus sejalan dengan pertumbuhan kualitas sumber daya manusia, sehingga tujuan pembangunan seperti ilmu pengetahuan dan teknologi turut serta berkembang. Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi android ini siswa tidak lagi mengalami kesulitan pada materi yang sifatnya banyak konsep dan minat baca siswa meningkat karena aplikasi android ini tidak hanya memuat materi dalam bentuk teks saja, tetapi juga gambar dan animasi serta dilengkapi dengan tes evaluasi (Nuroifah Nisfatun, 2015).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjaskes) merupakan pendidikan yang identik dengan kegiatan fisik. Pembelajaran pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan seringkali dilakukan diruang terbuka atau lapangan.

PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan penegnan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai pendidikan nasional Salasiah (2020). Eksplorasi hubungan antara Pendidikan Jasmani di sekolah sebagai media bagi peserta didik untuk mempraktikkan aktivitas jasmani dan membentuk pengalaman belajar sebagai tahap belajar dari yang kompleks ke yang lebih sederhana dan lebih bermakna dalam PJOK (Parker et al., 2017). Dengan kata lain, dalam pendidikan Jasmani siswa mempelajari keterampilan motorik yang kompleks, karenanya guru perlu memberikan materi dengan cara disederhanakan agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan dan telah dicapai dengan berbagai cara. Namun, pendidikan jasmani, olahraga dan praktik kesehatan belum berhasil seperti yang

diharapkan. Menurut (Jayul et al., 2020) pendidikan jasmani tidak bisa mencapai tujuan jika tidak ada perencanaan yang matang dalam kegiatan pembelajarannya

Begitupun menurut Criticos (1996) dalam Daryanto (2016: 5) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Daryanto (2016) menjelaskan bahwa secara umum ada beberapa manfaat media pembelajaran, antara lain: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, (3) menimbulkan gairah belajar dan memiliki interaksi lebih antara peserta didik dan sumber belajar, (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya, (5) menyamaratakan rangsangan antar peserta didik dengan dampak persepsi dan pengalaman yang sama. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya merupakan alat bantu belajar peserta didik dalam mendalami materi pembelajaran dan ditegaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan bukan sebagai pengganti guru. Dalam kedudukannya sebagai fasilitator, guru tetap mengontrol jalannya proses pembelajaran meskipun pengembangan

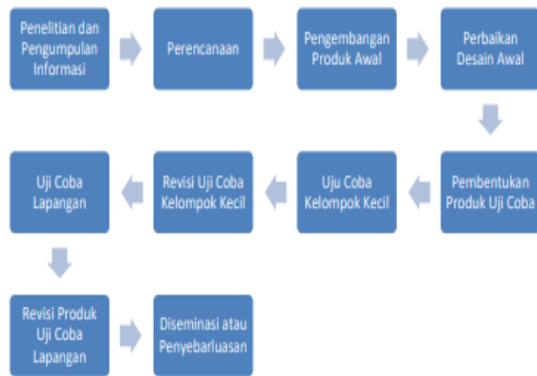
multimedia pembelajaran telah berkembang pesat

Dalam penelitian pengembangan ini penulis akan mengembangkan sebuah aplikasi berbasis android sebagai media dalam pembelajaran PJOK Kelas IV. Berangkat dari latar belakang masalah peserta didik yang belum maksimal dalam memahami materi yang disampaikan guru serta alokasi sekolah yang disediakan untuk pembelajaran PJOK masih dianggap kurang maksimal. Pengembangan media berbasis android ini diharapkan dapat menciptakan daya tarik tersendiri pada peserta didik terhadap pembelajaran PJOK. Di samping itu, pengembangan media pembelajaran android juga tidak bermaksud mengurangi atau mengganti peran guru yang bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran PJOK. Quennerstedt (2016: 79) menyimpulkan pada penelitiannya mengenai media pembelajaran senam menggunakan video yang dikaji secara pedagogi bahwa teknologi digital atau media pembelajaran PJOK bukan sebagai pengganti guru akan tetapi merupakan sebuah alat bantu peserta didik untuk belajar atau mempelajari bahan ajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu aplikasi Belajar

Olahraga sebagai media pembelajaran pendidikan Jasmani untuk kelas IV SD Negeri Tawun 2 Kasreman. Prosedur dalam penelitian ini mengacu pada model R&D yang dikemukakan oleh Sugiyono, (2017) yang terdiri atas: (1) Pengumpulan informasi, (2) Perencanaan, (3) mengembangkan produk awal yang meliputi penyiapan materi pembelajaran, prosedur/penyusunan buku pegangan ataupun instrumen evaluasi, (4) Pengujian awal dan juga pengumpulan data dengan wawancara, observasi atau kuesioner, (5) Revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-saran pada uji coba, (6) uji kelompok kecil, (7) melakukan revisi terhadap produk yang diujikan pada kelompok kecil berdasarkan saran-saran dari uji coba, (8) Uji kelompok besar adalah melakukan uji lapangan operasional, data yang didapat bisa melalui wawancara, observasi, dan juga kuesioner yang dikumpulkan kemudian dianalisis, (9) Revisi produk akhir berdasarkan saran dan uji di lapangan, dan (10) Membuat laporan mengenai produk serta bekerja sama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial. Alur penelitian dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



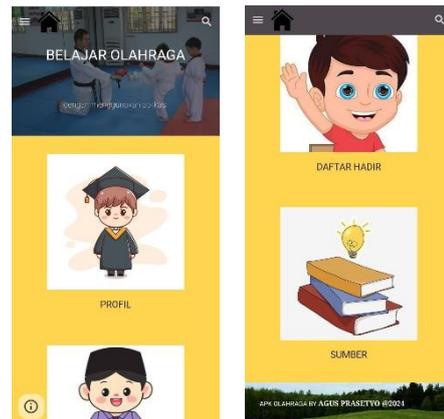
Gambar 1. Model Pengembangan (Sugiyono, 2017)

Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan informasi, meliputi pengumpulan informasi, analisis kebutuhan, analisis literatur, penelitian skala kecil, dan laporan terkini. Observasi dan wawancara pada penelitian ini ditujukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan untuk proses pembelajaran. Pada tahap ini sudah ditemukan permasalahan terkait pemahaman siswa pada mata Pelajaran PJOK. Dalam observasi dan wawancara guru berharap ada media pembelajaran yang lebih mudah dan efisien sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dengan baik.
- 2) Perencanaan yang meliputi penyiapan kurikulum sekolah dan materi pembelajaran pendidikan Jasmani pada

kelas IV. Pada tahap ini didapati bahan materi sesuai dengan kebutuhan siswa yang terdapat pada buku paket guru untuk kemudian dibuatkanlah rancangan produk terkait pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi sesuai dengan buku paket.

- 3) Pengembangan produk awal. Pada tahap pengembangan peneliti memberikan konten visual yang menarik. Selain itu materi pada aplikasi telah disesuaikan dengan bahan ajar guru.



Gambar 2. Tahap Pengembangan Aplikasi

- 4) Evaluasi ahli. Pada tahap ini peneliti memberikan angket kepada ahli media untuk memberikan masukan terkait media aplikasi Belajar Olahraga, ahli materi yang diberikan kepada guru PJOK untuk memberikan masukan terkait materi yang terdapat pada aplikasi Belajar Olahraga dan pengguna yang terdiri dari 10 siswa kelas 2 atau

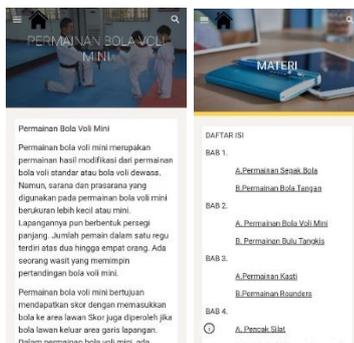
dalam tahap ini juga disebut uji kelompok kecil.

- 5) Revisi aplikasi Belajar Olahraga dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada ahli media, ahli materi dan pengguna terhadap aplikasi Belajar Olahraga
- 6) Uji coba kelompok besar. Tahap ini dilakukan dengan memberikan angket pada pengguna yang terdiri dari 20 siswa kelas IV. Aplikasi yang diujikan merupakan aplikasi yang telah melalui tahap revisi.
- 7) Revisi akhir aplikasi merupakan tahap akhir dari penelitian pengembangan. Pada tahap ini aplikasi telah selesai dilakukan revisi dari hasil uji pelaksanaan.



Gambar 4. Produk Hasil Akhir

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket/kuesioer. Teknik sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan purposive sampling dimana teknik ini merupakan salah satu Teknik *nonprobability sampling* dimana sampel diambil dengan kriteria tertentu.



Gambar 3. Tahap Revisi Aplikasi

- 8) Hasil akhir aplikasi Belajar Olahraga berbasis aplikasi pada *smartphone* sebagai media pembelajara PJOK untuk kelas IV SD Negeri Tawun 2 Kasreman

Peneliti memberikan angket kepada siswa agar peneliti mengetahui Tingkat kelayakan media ajar PJOK berbasis aplikasi di kelas IV. Angket berisikan subject, dan aspek yang diamati. Alternatif jawaban menggunakan skala likert dan guttman. Hasil dari seluruh angket digunakan untuk mendapatkan data berdasarkan respon dari pihak guru, ahli media, dan siswa terhadap media belajar.

$$\text{Jumlah presentase skor} = \frac{\text{Skor Hasil Penelitian}}{\text{Skor Tertinggi yang diharapkan}} \times 100\%$$

Sumber : (Suharsimi Arikunto, 2010)

Tabel 1. Tabel Kategori Skala Likert

Skor	Predikat
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	layak
81 - 100%	Sangat layak

Sumber : (Suharsimi Arikunto, 2010) .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi media pembelajaran pendidikan Jasmani berbasis aplikasi, aplikasi ini dapat diakses secara online maupun offline. Terdapat 4 menu dalam aplikasi Belajar Olahraga. Aplikasi telah tervalidasi oleh ahli media, ahli materi dan pengguna.

- a. Hasil validasi ahli media pada aplikasi Belajar Olahraga dapat dilihat pada uraian berikut:

Tabel 2. Hasil Angket Validasi Media

No	Indikator	Skor	Kategori
1.	Kefektifan dalam penggunaan	5	Sangat layak

2.	Mudah digunakan	5	Sangat layak
3.	Kemenarikan media	4,5	Sangat layak
4.	Komunikatif	4,5	Sangat layak
5.	Kreatif dan inovatif	5	Sangat layak
6.	Pemilihan jenis huruf	4,5	Sangat layak
7.	Kesesuaian gambar dengan video yang mendukung materi	4,5	Sangat layak
Jumlah Keseluruhan Skor		33	Sangat layak
Rata-rata		4,7	
Persentase		94,2	

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa validasi media terdiri dari 7 indikator. Terdapat 4 indikator yang mendapatkan nilai 4,5 namun masih dikategorikan sangat layak. Indikator tersebut yaitu terletak pada kemenarikan media, komunikatif, pemilihan jenis huruf, dan kesesuaian gambar dengan video yang mendukung materi. Terdapat 3 indikator yang memperoleh skor 5 yang berarti sangat layak yang terdapat pada indikator

keefektifan dalam penggunaan, mudah digunakan, kreatif dan inovatif.

b. Hasil validasi ahli materi pada aplikasi Belajar Olahraga dapat dilihat pada uraian berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Validasi Materi

No	Indikator	Skor	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4,5	Sangat layak
2.	Kesesuaian materi dengan indikator Pelajaran	4	Layak
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat layak
4.	Aktualitas materi yang disajikan	4	Layak
5.	Materi mudah untuk dipahami	5	Sangat layak
6.	Kemudahan dalam pengolahan	4	Layak
7.	Kemudahan dalam penggunaan	4,5	Sangat layak

Jumlah Keseluruhan Skor	31	Sangat layak
Rata-rata	4,4	
Persentase	88,5	

Pada tabel 3 menunjukkan bahwa validasi media terdiri dari 7 indikator. Terdapat 3 indikator yang mendapatkan nilai 4 yang berarti layak. Indikator tersebut yaitu terletak pada kesesuaian materi dengan indikator Pelajaran, aktualitas materi yang disajikan, dan kemudahan dalam pengolahan. Terdapat 4 indikator yang memperoleh skor 4,5- 5 yang berarti sangat layak yang terdapat pada indikator kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, materi mudah dipahami, dan kemudahan dalam penggunaan.

c. Hasil Uji Kelompok Kecil

Tabel 4. Hasil Angket Validasi Materi

No	Indikator	Skor	Kategori
1.	Media PJOK mudah dipahami	2	Sangat layak
2.	Variasi media PJOK bagus	2	Sangat layak
3.	Desain media PJOK menarik	2	Sangat layak
4.	Meteri media PJOK mudah dipahami	1,8	Sangat layak

5.	Media PJOK sesuai dengan materi	1,6	Sangat layak
6.	Media PJOK menumbuhkan motivasi belajar	2	Sangat layak
Jumlah Keseluruhan Skor		11.4	Sangat layak
Rata-rata		1,9	
Persentase		95%	

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa validasi media terdiri dari 6 indikator. Terdapat 4 indikator yang mendapatkan nilai 2 yang berarti layak. Indikator tersebut yaitu terletak pada media PJOK mudah dipahami, variasi media PJOK bagus, desain media PJOK menarik, dan media PJOK menumbuhkan motivasi belajar. Terdapat 2 indikator yang memperoleh skor 1,6-1,8, walaupun nilai tidak sempurna namun masih sangat layak. Hal ini terdapat pada indikator meteri media PJOK mudah dipahami, media PJOK sesuai dengan materi.

d. Hasil Uji Kelompok Besar

Tabel 5. Hasil Angket Validasi Materi

No	Indikator	Skor	Kategori
1.	Media PJOK mudah dipahami	2	Sangat layak

2.	Variasi media PJOK bagus	2	Sangat layak
3.	Desain media PJOK menarik	2	Sangat layak
4.	Meteri media PJOK mudah dipahami	2	Sangat layak
5.	Media PJOK sesuai dengan materi	1.8	Sangat layak
6.	Media PJOK menumbuhkan motivasi belajar	2	Sangat layak
Jumlah Keseluruhan Skor		11.8	Sangat layak
Rata-rata		1,96	
Persentase		89%	

Pada tabel 5 menunjukkan bahwa validasi media terdiri dari 6 indikator. Terdapat 5 indikator yang mendapatkan nilai 2 yang berarti layak. Indikator tersebut yaitu terletak pada media PJOK mudah dipahami, variasi media PJOK bagus, desain media PJOK menarik, media PJOK menumbuhkan motivasi belajar dan meteri media PJOK mudah dipahami. Terdapat 1 indikator yang memperoleh skor 1,8, walaupun nilai tidak sempurna namun masih sangat layak. Hal ini terdapat pada indikator media PJOK sesuai dengan materi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media dan ahli materi bahwa aplikasi Belajar Olahraga merupakan aplikasi yang layak digunakan pada siswa. Hal ini sesuai dengan tujuan peneliti bahwa aplikasi bertujuan untuk memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran PJOK di Kelas IV. Media pembelajaran adalah alat bantu yang di gunakan untuk bisa membantu guru dalam berinteraksi dengan peserta didik.

dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien (Ramli et al., 2018). Pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis android membuat siswa lebih senang dalam belajar karena dikemas dengan permainan, serta siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja (Muyaroh Siti & Fajartia Mega, 2017).

Kelebihan dari pembelajaran menggunakan media aplikasi yaitu siswa dapat mempelajari materi secara mandiri baik di dalam sekolah maupun diluar sekolah. Siswa hanya perlu mengunduh aplikasi pada gedged yang mereka miliki.

SIMPULAN

Peneliti telah melaksanakan kegiatan penelitian pengembangan untuk mengembangkan media pembelajaran

Pendidikan Jasmani untuk kelas IV Sekolah Dasar. Kelayakan produk aplikasi Belajar Olahraga telah dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi serta telah dilakukan uji kelompok besar dan uji kelompok kecil. Berdasarkan uji tersebut aplikasi Belajar Olahraga memperoleh hasil predikat “layak” sesuai dengan yang diharapkan.

Beberapa saran yang diberikan kepada peneliti yaitu produk aplikasi perlu dikembangkan lebih lanjut terutama dalam hal isi materi. Selain itu produk dapat diperuntukan untuk siswa selain kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Jayul, A., Irwanto, E., Pendidikan, P., Kesehatan, J., & Rekreasi, D. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3892262>
- Muyaroh Siti, & Fajartia Mega. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>
- Nuroifah Nisfatun, B. B. S. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA

PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI ANDROID MATERI
SISTEM EKSKRESI SISWA KELAS
XI SMA NEGERI 1
DAWARBLANDONG
MOJOKERTO. *Jurnal Mahasiswa
Teknologi Indonesia*, 6(1), 1–10.

Parker, M., MacPhail, A., O’Sullivan, M.,
Ní Chróinín, D., & McEvoy, E. (2017).
‘Drawing’ conclusions.
Https://Doi.Org/10.1177/1356336X16
683898, 24(4), 449–466.
<https://doi.org/10.1177/1356336X16683898>

Ramli, A., Dangnga, T., Ekonomi, F.,
Negeri Makassar, U., & Ekonomi, P.
(2018). Peran media dalam
meningkatkan efektivitas belajar.
*Seminar Nasional Pengabdian
Kepada Masyarakat*, 2018(1).
<https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/7649>

Salasiah, R. & I. T. (2020). INSTRUMEN
PENILAIAN HARIAN ASPEK
KOGNITIF PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN
KESEHATAN. *STABILITAS: Jurnal
Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*,
1(1), 25–31.
<https://doi.org/10.20527/MPJ.V1I1.476>

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur
Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
Rineka Cipta.