

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SEPAK TAKRAW BERBASIS ANDROID DI SMP NEGERI 3 DEMAK

Faza Hanif Ilyassa¹, Dani Slamet Pratama², dan Doni Anhar Fahmi³

email:fazahanif30@gmail.com¹ danislametpratama@upgris.ac.id² pgsdikipdonny@gmail.com³

Universitas PGRI Semarang

Abstract

This study began with a problem in physical education learning at SMP Negeri 3 Demak, where teachers asked students to study the material before practicing, but only a few did so, especially for sepak takraw material. In addition, the learning media used by teachers tended to be monotonous, causing students to feel bored. This study is a type of development research or Research and Development (R&D). The research sample includes two stages of validation, namely validation by material experts and media experts. The research subjects consisted of students of SMP Negeri 3 Demak, with a small-scale trial involving 32 students and a large-scale trial involving 128 students. Data were collected using a questionnaire, and data analysis was carried out descriptively qualitatively and quantitatively with percentage calculations. The results showed that the validation of material experts gave an assessment of "Very Goods" with an average of 87%, while the validation of media experts also obtained the category of "Very Goods" with an average of 90%. The assessment from the small group trial showed a result of "Very Goods" with an average of 87%, and the large group trial showed an average of 89%. The conclusion of this study is that the Android-based sepak takraw basic technique learning media product is proven to be effective in use. The suggestion for teachers is that Android-based sepak takraw learning media can facilitate the learning process, while the suggestion for students is to use this application as a learning resource before direct practice in the field or at home.

Keywords: *Development, Learning Media, Sepak Takraw, Android*

Abstrak

Penelitian ini berawal dari masalah dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Demak, di mana guru meminta siswa untuk mempelajari materi sebelum praktek, tetapi hanya sedikit yang melakukannya, khususnya untuk materi sepak takraw. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton, menyebabkan siswa merasa bosan. Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Sampel penelitian mencakup dua tahap validasi, yaitu validasi oleh dosen validasi materi dan dosen validasi media. Subjek penelitian terdiri dari siswa SMP Negeri 3 Demak, pada pengujian skala kecil melibatkan 32 siswa dan uji coba skala besar melibatkan 128 siswa. Data dikumpulkan menggunakan angket, dan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan perhitungan persentase. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa validasi dari dosen materi memberikan penilaian "Sangat Baik" dengan rerata 87%, sementara validasi ahli media juga memperoleh kategori "Sangat Baik" dengan rerata 90%. Penilaian dari percobaan kumpulan sampel sedikit memperlihatkan hasil "Sangat Baik" dengan mean 87%, dan percobaan skala tinggi memperlihatkan rerata 89%. Kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu bahwa produk alat pembelajaran teknik dasar sepak takraw berbasis Android terbukti efektif digunakan. Saran untuk guru adalah bahwa media pembelajaran sepak takraw berbasis Android ini dapat mempermudah proses pembelajaran, sedangkan saran untuk siswa adalah menggunakan aplikasi ini untuk sumber belajar sebelum praktek langsung di halaman luas atau saat di rumah.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Sepak Takraw, Andorid

PENDAHULUAN

Menurut (Fitri, 2021) pendidikan berfungsi sebagai sarana atau jembatan bagi individu untuk mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang diperoleh. Berdasarkan UUD 1945 Pasal 31, dikatakan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Ini menegaskan bahwa pendidikan adalah hak setiap orang. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan harus dilakukan dengan optimal untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut (Fahwiza, 2023) media pembelajaran berbasis Android adalah aplikasi yang menyediakan materi untuk siswa dalam proses belajar. Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan berdampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis Android bertujuan untuk mempermudah proses belajar dan pemahaman materi bagi siswa. Inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, sehingga penyampaian materi kepada siswa dapat berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menentukan langkah-langkah dan aktivitas yang harus dilakukan, contohnya pemilihan materi, media pembelajaran, gaya mengajar, dan metodologi pembelajaran.

Perkembangan teknologi perlu terus ditingkatkan dan diperbaiki untuk memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan sehari-hari. Tujuan utama dari perkembangan teknologi adalah untuk menciptakan perangkat yang mempermudah aktivitas harian. Menurut (Ananda, 2017) kemajuan teknologi, terutama yang dipergunakan dalam pendidikan dan pembelajaran, adalah suatu keharusan tak bisa dihindari dalam kemajuan ilmu pengetahuan.

Semakin majunya wawasan pengetahuan, pengajar pendidikan jasmani dituntut dapat lebih kreatif dan inovatif pada proses pembelajaran. Penggunaan multimedia memungkinkan pengajar untuk memperlihatkan gerakan olahraga yang sulit mereka lakukan secara langsung. Selain itu, minat siswa dapat meningkat melalui penggunaan gambar dan video dalam pembelajaran sehari-hari. Media pembelajaran berupa gambar dan video membantu guru dalam menggambarkan gerakan olahraga yang kompleks dan mendorong siswa untuk memahami gerakan tersebut melalui visualisasi yang disajikan.

Berdasarkan survei dan tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru pendidikan jasmani di SMP N 3 Demak, materi sepak takraw disampaikan menggunakan buku paket, Power Point, dan saat ulangan harian, guru menggunakan kuis melalui smartphone siswa. Pada hari yang sama dengan praktek, guru memberikan tugas berupa soal dari buku paket dan memeriksa kehadiran siswa untuk memenuhi ketuntasan nilai. Peneliti juga menanyakan apakah guru menyarankan siswa untuk belajar di rumah sebelum pembelajaran sepak takraw, dan guru menjawab "iya." Namun, dari 30 siswa yang ditanya apakah mereka belajar sebelum pembelajaran sepak takraw, hanya 5 siswa yang mengaku melakukannya.

Aplikasi Pro Takraw Ball adalah sebuah aplikasi pembelajaran sepak takraw yang dirancang untuk platform Android, menawarkan konten tentang teknik dasar sepak takraw. Meskipun ada aplikasi sejenis, Pro Takraw Ball memiliki keunggulan dalam hal inovasi dan kreativitas. Aplikasi ini dirancang khusus untuk pembelajaran, dan menyediakan latihan soal sebagai fitur utamanya. Perbedaan utama antara Pro Takraw Ball dan aplikasi teknik dasar sepak takraw lainnya terletak pada adanya latihan soal yang disediakan oleh aplikasi ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Data dikumpulkan melalui angket dan dianalisis secara deskriptif kualitatif serta kuantitatif dengan perhitungan persentase. Uji coba skala kecil melibatkan 32 siswa dari 1 kelas, sedangkan uji coba skala besar melibatkan 128 siswa dari 4 kelas. Fokus penelitian adalah pada penggunaan aplikasi Android di SMP Negeri 3 Demak sebagai variabel bebas (X) dan pengaruhnya terhadap pengembangan media pembelajaran teknik dasar sepak takraw sebagai variabel terikat (Y).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data evaluasi oleh dosen validasi ahli materi dan media, ditemukan bahwa validasi materi rata-rata mencapai 87%, sementara penilaian dari dosen validasi media sebesar 90%. Berdasarkan kategori yang ditentukan, hasil kerja dari multimedia pembelajaran teknik dasar bola voli berbasis Android dinyatakan telah memenuhi standar dan dinyatakan layak untuk digunakan oleh

murid SMP. Penerimaan model ini oleh murid SMP didukung oleh kualitas aplikasi yang mendapat penilaian "sangat baik" dari dosen validasi materi dan media.

Hasil analisis secara keseluruhan data dari pengujian skala kecil mencakup aspek tampilan, isi/materi, dan pembelajaran menunjukkan mean sebesar 4,33. Menurut kategori yang sudah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa contohnya multimedia aplikasi "Protakrawball" telah mencakupi kategori "sangat baik". Oleh karena itu, dari uji coba skala kecil, model ini dianggap layak digunakan oleh murid SMP. Aspek yang dapat didukung dari penerapan model ini oleh murid SMPN 3 Demak adalah ketrampilan murid dalam penggunaan aplikasi dengan baik di semua aspek yang teruji. Secara kelengkapan, model multimedia aplikasi "Protakrawball" diterima dengan baik oleh murid SMP, maka hasil pengujian skala kecil ini dapat dibuat referensi untuk menggunakan contoh ini pada murid SMPN 3 Demak.

Hasil analisis yang didapatkan pada data dari uji coba skala besar menunjukkan persentase sebesar 89%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, model aplikasi "Pro Takraw Ball" termasuk dalam kategori "Sangat Baik", dan kriteria tersebut konsisten baik pada pengujian skala kecil serta skala besar. Dengan demikian, contoh ini sangat layak digunakan oleh murid SMP N 3 Demak karena siswa mampu menggunakannya dengan baik. Secara keseluruhan, aplikasi multimedia ini diterima dengan baik oleh siswa maupun guru pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Demak, sehingga hasil pengujian skala besar menunjukkan bahwa contoh ini bisa diterapkan untuk murid Sekolah Menengah Pertama.

SIMPULAN DAN SARAN

Menurut hasil penelitian dan pembahasan tentang perkembangan media pembelajaran teknik mendasar sepak takraw berbasis Android di SMP N 3 Demak, validasi dari ahli materi menunjukkan nilai sebesar 87%, sedangkan ahli media memberikan nilai 90%. Hasil kuesioner dari percobaan skala kecil adalah 87%, dan percobaan skala besar menunjukkan nilai 89%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi "Pro Takraw Ball" dinilai baik dan layak digunakan. Guru dan siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap media pembelajaran teknik dasar sepak takraw terkait

Android ini, yang tercermin dari penilaian baik sekali yang diberikan oleh mereka. Setelah produk selesai, peneliti berencana untuk memasukkan aplikasi ini ke Playstore, melindungi hak ciptanya, serta membuat buku panduan produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2017). Perkembangan Teknologi Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Manajemen Kependidikan Dan Keislaman*, 6(1), 69–83.
- Fahwiza, S. (2023). media pembelajaran berbasis android meningkatkan hasil keterampilan voli siswa smp di era society 5.0 Seminar Nasional Unigha 2023. *Seminar Nasional Unigha 2023*, 465–469.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.