

Pengembangan Media Pembelajaran Bola Tangan Kappar Berbasis Android di Sekolah Dasar

Mirza A'inun Saddam

email: Mirzasaddad99@gmail.com

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

Abstract

*The background of this research is the use of technology in the field of education, especially at SD N 3 Tamanrejo, has not been fully able to run smoothly. Information was obtained that the teacher had not fully utilized technology in the field of learning, especially physical education and sports material for handball, this was seen because the teacher only used books as a source of student reading and used sports props such as balls and other tools for field practice activities. Therefore, the research aims to develop an android-based Kappar handball learning media and to determine the acceptability of Android-based Kappar handball learning media in physical education learning in elementary schools. This research is a research and development or Research and Development (R&D). The respondents of this study were the fifth grade students of SD N 3 Tamanrejo with a total of 12 students. This study used an instrument in the form of a questionnaire as a data collection technique, then the collected data were analyzed using descriptive qualitative analysis techniques and descriptive quantitative percentages. Based on the research data, it was found that the Android-based Kappar handball learning media was very good/very feasible to be used as an Android-based learning media for fifth grade students of SD N 3 Tamanrejo. These results are obtained from the validation results of a) application experts of 90.50% or very feasible; b) physical education experts of 95% or very feasible, c) student response questionnaires of 87.2% or very feasible. Thus, the conclusion that the Android-based Kappar handball learning media in physical education in elementary schools has been declared very feasible to use. **Keywords:** Learning Media, Android, Hand Ball*

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah pemanfaatan teknologi dibidang pendidikan khususnya di SD N 3 Tamanrejo belum sepenuhnya dapat berjalan dengan lancar. Didapatkan informasi bahwa guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam bidang pembelajaran khususnya penjasorkes materi bola tangan, hal tersebut terlihat karena guru hanya menggunakan buku sebagai sumber bacaan siswa dan menggunakan alat peraga olahraga seperti bola dan alat lainnya untuk kegiatan praktik lapangan. Oleh sebab itu peneliti bertujuan mengembangkan suatu media pembelajaran bola tangan kappar berbasis android dan untuk mengetahui keterterimaan media pembelajaran bola tangan kappar berbasis android pada pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Responden penelitian ini yakni siswa kelas V SD N 3 Tamanrejo dengan jumlah 12 siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket sebagai teknik pengumpulan datanya, kemudian data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif persentase. Berdasarkan data hasil penelitian ditemukan bahwa media pembelajaran bola tangan kappar berbasis android adalah sangat baik/ sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis android bagi siswa kelas V SD N 3 Tamanrejo. Hasil tersebut didapat dari hasil validasi a) ahli aplikasi sebesar 90,50% atau sangat layak; b) ahli penjas sebesar 95% atau sangat layak, c) angket respon siswa sebesar 87,2% atau sangat layak. Dengan demikian, kesimpulan bahwa media pembelajaran bola tangan kappar berbasis android pada penjasorkes di sekolah dasar telah dinyatakan sangat layak digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Android, Bola Tangan Kappar

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah mata pelajaran wajib yang diajarkan di semua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga lanjutan (Indrawati dan Ali 2013:304). Aktivitas jasmani meliputi permainan atau olahraga yang terpilih. Aktivitas jasmani tidak hanya gerak badan yang tidak bermakna. Kegiatan tersebut termasuk pengalaman belajar yang memungkinkan berlangsungnya proses belajar. Berbagai macam aktivitas jasmani tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan kepribadian anak sehingga para ahli sepakat bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang terjadi karena adanya aktivitas jasmani.

Dalam pembelajaran penjasorkes jenjang sekolah dasar terdapat banyak materi pelajaran yang harus diajarkan kepada siswa, salah satunya yakni materi mengenai bola tangan kappar. Menurut Abdurrochim dan Hari Amirullah (2016) materi olahraga permainan bola tangan tidak tercantum dalam kurikulum secara jelas karena permainan bola tangan masih menjadi olahraga pilihan dalam kurikulum penjasorkes, meski demikian namun permainan bola tangan ini tergolong dalam lingkup permainan bola besar. Permainan olah raga bola tangan merupakan cabang olah raga beregu yang bisa dimainkan oleh semua tingkatan usia mulai dari remaja, dewasa dan orang tua. Dalam memainkan permainan bola tangan dibutuhkan adanya kesegaran jasmani yang baik, disiplin kuat dan sportivitas yang tinggi. Permainan bola tangan dapat dimainkan 11 orang setiap regunya dengan melempar dan melambungkan bola. Setiap regu berlomba untuk memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan (Yulita, 2016:26). Berdasarkan observasi Sumarsono, dkk (2019) diperoleh hasil seluruh siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Merauke masih belum mengenal maupun mempraktekkan cabang olahraga bola tangan. Pernyataan tersebut didukung pernyataan guru penjasorkes yang mengajar kelas VIII E, bahwa rata-rata materi yang diajarkan pada permainan bola besar seperti sepak bola, bola voli dan bola basket saja. Kendala yang guru hadapi yakni sarana dan prasarana sekolah yang masih terbatas, seperti lapangan, gawang, dan bola sehingga menyebabkan materi permainan bola tangan jarang diajarkan.

Mengemas pembelajaran penjasorkes yang menarik, praktis dan diminati oleh siswa merupakan tugas seorang guru penjas. Ada berbagai cara yang dapat guru gunakan untuk memunculkan minat siswa pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang mampu menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat membantu siswa untuk menerima pembelajaran yang diberikan guru dengan mudah. Dalam penelitian Simbolon, dkk (2021) diperoleh hasil bahwa pembelajaran daring atau secara *online* dengan menggunakan media audio visual siswa mampu memahami materi pembelajaran dan disamping itu hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Dalam kegiatan observasi berupa wawancara yang dilakukan peneliti di SD N 3 Tamanrejo ditemukan bahwa media pembelajaran penting digunakan karena dengan media pembelajaran materi dapat tersampaikan dengan baik, mengingat siswa sekolah dasar harus diberi gambaran konkret atau bersifat nyata agar siswa dapat dengan mudah mengerti dengan jelas materi yang disampaikan.

Ada berbagai macam media pembelajaran yang bisa guru gunakan dalam kegiatan pembelajaran. Mengingat sekarang ini perkembangan zaman semakin pesat dimana internet dan teknologi merupakan hal pokok yang sangat mempengaruhi kehidupan kita baik kalangan pelajar maupun mahasiswa. Perkembangan teknologi tak luput dari meningkatnya perkembangan *smartphone* atau *android* yang semakin canggih dan cenderung murah sehingga memicu semakin meningkatnya pengguna *smartphone*. Berdasarkan data DataIndonesia.id yang diperoleh dari *We Are Social* menunjukkan bahwa total pengguna internet di Indonesia sekitar 205 juta per Januari 2022. Selain itu, data dari IDC (*International Data Corporation*) tahun 2014 Android memegang 84,4% penjualan *smartphone* di seluruh dunia, operasi sistem *Iphone* menduduki peringkat ke dua dengan 11,7%, disusul dengan *Windows Phone* di peringkat ke tiga sebesar 2,9%, dan *Blackberry* di peringkat ke empat dengan 0,5% *market share* (Ritonga, 2021). Kepopuleran *android* atau *smartphone* ini disebabkan karena adanya keterbukaan pengembangan yang bebas untuk menghasilkan banyak aplikasi.

Melihat fenomena tersebut Titting, dkk (2016) berpendapat bahwa pendidikan dan teknologi

harus bergerak sejalan untuk memenuhi tantangan perkembangan zaman saat ini. Hal itu dipengaruhi karena adanya perubahan tingkat kebutuhan dari tingkat kebutuhan kompleks beralih ke tingkat kebutuhan instan, sehingga munculnya inovasi-inovasi baru sangat diperlukan untuk mengemas pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Pengembangan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat berupa pemanfaatan teknologi sebagai alat dan media dalam pendistribusian materi ajar karena menurut Rusman, dkk (2015) dalam Syarisma (2019) saat ini media pembelajaran tidak hanya bersumber dari media cetak saja namun mulai bervariasi dengan munculnya media pembelajaran berbasis komputer (PBK), berbasis Web (*e-learning*), pembelajaran berbantu komputer (CAI), pembelajaran berbasis *Audio-Visual* (AVA), pembelajaran berbasis multimedia dan pembelajaran berbasis *mobile learning* yang mampu memberikan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga secara keseluruhan pemanfaatan teknologi, informasi dan komunikasi dapat mempengaruhi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Hasil wawancara peneliti juga dijelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien serta mampu memberikan siswa pengalaman yang banyak dan variatif.

Namun kenyataannya pemanfaatan teknologi khususnya dibidang pendidikan belum sepenuhnya dapat berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil kegiatan observasi peneliti berupa wawancara kepada salah satu guru PJOK di SD N 3 Tamanrejo didapatkan informasi bahwa guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam bidang pembelajaran khususnya penjasorkes, hal tersebut terlihat karena guru hanya menggunakan buku sebagai sumber bacaan siswa dan menggunakan bola untuk kegiatan praktik lapangan, penggunaan media tersebut juga memunculkan kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya salah satunya yakni ketika praktik lapangan siswa dapat dengan mudah memahami permainan permainan yang dilakukan baik itu dari segi jumlah pemain, aturan permainan, dan lainnya. Namun kelemahannya siswa mudah bosan dan terkendala cuaca karena kita tidak bisa memprediksi perkiraan cuaca. Belum ada inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis android khususnya pada pembelajaran bola tangan kappar sebelumnya. Selain itu dalam kegiatan observasi Sumarsono Adi, dkk (2019) di SMP Negeri 2 Merauke, didapatkan informasi yakni penggunaan teknologi sebagai penunjang media pembelajaran yang menarik dan

interaktif belum sepenuhnya dilakukan guru secara maksimal. Selain itu Wicaksono, L dan Utama, D.D.P. (2020) dalam penelitiannya ditemukan bahwa Penggunaan ICT (*Information, Communication and Technology*) pada guru olahraga tingkat sekolah dasar dan menengah di Kota Bandar Lampung relatif minim. Hal itu jelas terlihat karena masih sedikit jumlah guru yang memanfaatkan media ICT (*Information, Communication and Technology*) dalam pembelajaran gerak yang sangat cepat dan sulit diamati secara langsung. Kemampuan ICT (*Information, Communication and Technology*) yang dimiliki setiap guru penjasorkes berbeda-beda baik dari penerapan maupun implementasinya.

Berdasarkan paparan beberapa permasalahan yang ada di atas, diperlukan adanya inovasi atau pengembangan terkait media pembelajaran permainan bola tangan kappar. Materi bola tangan kappar yang dikemas dalam aplikasi *android* dapat dijadikan salah satu solusi dalam kegiatan pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar dengan tujuan agar dapat menciptakan suatu inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang tentunya mampu menarik minat dan perhatian siswa pada pembelajaran penjasorkes serta dengan dibantu aplikasi tersebut diharapkan dapat membantu dalam proses belajar mengajar dari guru kepada siswa dengan media yang menyenangkan bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yakni penelitian dan pengembangan (*research and development*) atau pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*). Jenis penelitian dan pengembangan dipilih karena peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *android* yang didalamnya memuat materi mengenai bola tangan kappar pada pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar yang disajikan dengan ilustrasi menarik juga warna-warni. Jenis data yang disajikan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD N 3 Tamanrejo Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal. Dilakukan pada tanggal 13 dan 27 Agustus 2022 dengan responden penelitian yaitu siswa kelas V SD N 3 Tamanrejo.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan wawancara sebagai studi pendahuluan. Instrumen angket yang peneliti gunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua jenis

angket yaitu angket untuk ahli dan angket untuk responden. Angket untuk ahli digunakan untuk mengetahui bagaimana produk pengembangan media pembelajaran bola tangan kappar berbasis android tersebut sedangkan angket untuk pengguna digunakan untuk mengetahui keterterimaan media. Angket untuk pengguna diujikan kepada responden. Data yang terkumpul setelah itu dianalisis dengan cara menghitung skor yang diperoleh. Berdasarkan data hasil validasi dari validator ahli penjas dan ahli aplikasi, data tersebut berupa data kuantitatif yang nantinya akan dianalisis menggunakan skala *Likert*. Keterterimaan produk diperoleh dari data angket responden yang mana responden yang dimaksud adalah siswa dan dianalisis menggunakan skala Guttman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Produk

Produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini yaitu media pembelajaran. Penelitian dan pengembangan bahan ajar ini dilaksanakan melalui berbagai tahapan yaitu tahap penentuan permasalahan dan kebutuhan, tahap inovasi media, tahap pengembangan media, tahap implementasi dan produk siap untuk digunakan.

Penelitian dan pengembangan ini dimulai dengan mencari informasi awal mengenai situasi dan kondisi di kelas V SD N 3 Tamanrejo melalui kegiatan studi pendahuluan. Informasi dan data yang diperoleh dari hasil studi pendahuluan kemudian dianalisis terlebih dahulu dan hingga akhirnya didapatkan suatu kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran bola tangan kappar berbasis *android* diperlukan guna mengatasi masalah seperti siswa mudah bosan karena sumber media yang digunakan hanya dari buku saja, permasalahan lain yakni terkendala cuaca karena kita tidak bisa memprediksi perkiraan cuaca yang akan terjadi sehingga jika cuaca tidak memungkinkan bisa menghambat kegiatan pembelajaran khususnya saat praktik lapangan. Hasil analisis dan studi pendahuluan, kemudian dijadikan bahan untuk menyusun rencana penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Setelah penyusunan produk awal selesai maka diperlukan adanya evaluasi melalui validasi ahli agar bisa diuji cobakan kepada responden. Tahap evaluasi ini dilakukan oleh ahli aplikasi dan ahli penjas. Berdasarkan penilaian ahli aplikasi dan ahli penjas, media pembelajaran bola tangan kappar ini dinyatakan

layak digunakan dengan revisi. Setelah produk dievaluasi dan direvisi berdasarkan saran dari ahli aplikasi dan ahli penjas, kemudian dilanjutkan pada tahap penelitian selanjutnya yakni uji coba produk pada responden yakni siswa kelas V SD N 3 Tamanrejo.

2. Keterterimaan Produk

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui keterterimaan produk media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti melakukan pengujian berupa validasi dari ahli aplikasi dan ahli penjas serta uji coba pada responden.

a. Validasi Ahli Aplikasi

Validasi ahli aplikasi digunakan untuk mengetahui kualitas materi dan tampilan visual dalam media pembelajaran bola tangan kappar berbasis *android*. Aspek yang dinilai oleh ahli aplikasi diantaranya aspek kesesuaian materi, aspek peraturan, fitur penyajian, psikomotor, afektif, dan kognitif.

Tabel 1
Data Hasil Penelitian Validasi Ahli Aplikasi

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor
A.	Kesesuaian Materi	32
B.	Peraturan	23
C.	Fitur Penyajian	22
D.	Psikomotor	4
E.	Afektif	5
F.	Kognitif	9
Skor yang diperoleh		95
Skor maksimal		105
Presentase		$\frac{\text{jumlahskortotal}}{\text{jumlahskorideal}} \times 100\% =$ $\frac{95}{105} \times 100\% = 90,50\%$
Kategori		Sangat baik

Berdasarkan hasil penilaian validasi aplikasi dengan validator dari salah satu dosen PJKR Universitas PGRI Semarang yaitu Ibnu Fatkhu Royana, M.Pd. mendapatkan presentase hasil 90,50% dengan kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bola tangan kappar berbasis android kelas V termasuk dalam kategori “sangat baik” dan “layak digunakan”

b. Validasi Ahli Penjas

Validasi ahli penjas digunakan untuk mengetahui kualitas materi dan tampilan visual dalam media pembelajaran bola tangan kappar berbasis *android*. Aspek yang dinilai oleh ahli aplikasi diantaranya aspek kesesuaian materi, aspek peraturan, fitur penyajian, psikomotor, afektif, dan kognitif.

Tabel 2
Data Hasil Penelitian Validasi Ahli Penjas

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor
A.	Kesesuaian Materi	33
B.	Peraturan	25
C.	Fitur Penyajian	22
D.	Psikomotor	5
E.	Afektif	5
F.	Kognitif	10
Skor yang diperoleh		100
Skor maksimal		105
Presentase		$\frac{\text{jumlahskortotal}}{\text{jumlahskorideal}} \times 100\% =$ $\frac{100}{105} \times 100\% = 95\%$
Kategori		Sangat baik

Berdasarkan hasil penilaian validasi penjas dengan validator dari guru PJOK SD N 3 Tamanrejo yaitu Slamet Sugiarto, S.Pd. mendapatkan *presentase* hasil 95% dengan kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bola tangan kappar berbasis android kelas V termasuk dalam kategori “sangat baik” dan “layak digunakan”

c. Uji Coba Lapangan

Setelah media pembelajaran bola tangan berbasis android ini di revisi sesuai dengan saran dari validator dilanjutkan dengan uji coba lapangan. Peneliti memberikan produk berupa media pembelajaran bola tangan kappar berbasis *android* pada *smartphone* masing-masing siswa dan peneliti menjelaskan mengenai pengoperasian aplikasi tersebut. Setelah dirasa cukup peneliti membagikan lembar angket respon siswa terhadap produk yang dihasilkan.

Tabel 3
Data Hasil Angket Respon Siswa

No. Soal	$\sum x$	$\sum x_i$
1.	10	12
2.	10	12
3.	10	12
4.	11	12
5.	10	12
6.	8	12
7.	12	12
8.	10	12
9.	11	12
10.	12	12
11.	11	12
12.	10	12
13.	10	12
14.	12	12
15.	10	12
Jumlah	157	180
Persentase	$\frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor ideal}} \times 100\% = \frac{157}{180} \times 100\% = 87,2\%$	
Kategori	Sangat Baik	

Berdasarkan perhitungan hasil angket respon siswa kelas V SD N 3 Tamanrejo, produk pengembangan media pembelajaran bola tangan kappar berbasis android termasuk dalam kriteria kualitatif “sangat baik” untuk digunakan karena memiliki persentase kepraktisan sebesar 87,2%.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Tersedia suatu produk pengembangan media pembelajaran bola tangan kappar berbasis *android* pada penjasorkes di sekolah dasar. Ketersediaan produk tersebut sangat layak digunakan bagi siswa kelas V SD N 3 Tamanrejo, pernyataan tersebut berdasarkan hasil validasi ahli aplikasi, validasi ahli penjas, dan respon siswa yang menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut “sangat baik/sangat layak” digunakan untuk pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar.

SARAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan agar media pembelajaran bola tangan kappar berbasis *android* yang dikembangkan dapat dijadikan salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan guru PJOK dalam melakukan pembelajaran materi bola tangan serta dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang baru oleh penelitian-penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Indrawati, R dan Maksum, A. (2013). Peningkatan Perilaku Disiplin Siswa Melalui pemberian Reward dan Punishment dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 01 (02), 304 – 306
- Abdurrochim, M & Rachman, H.A. (2016). Pengembangan Model Permainan Bolatangan untuk Anak Usia Sekolah Dasar Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*. 4(1), 60 – 73
- Yulita. (2016). Pengembangan Permainan Bola Tangan Gawang Pantul untuk Pembelajaran Penjasorkes. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi(Penjaskesrek)*. 3(2), 25-30
- Simbolon, M.E.M. dkk. (2021). *Efektivitas Pembelajaran PJOK Menggunakan Media Audio Visual Saat Pandemi Covid – 19 di Bangka Belitung*. Banjarmasin: UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin
- Ritonga, Rizky dan Hasan Azhari. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Instruksional Atletik Berbasis Aplikasi Android Studio dan Adobe Animete Tahun 2020*. Thesis. Medan:Universitas Negeri Medan.
- Titting, F. dkk. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Android Pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA. *Journal of Physical Education and Sports*. 5(2), 120-125
- Syarisma, Nurul Fany. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantu Aplikasi Appypie Pembelajaran Fluida di SMAN 3 Bontang*. Skripsi. Makassar: UIN Alauddin Makassar
- Wicaksono, L dan Utama, D.D.P. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Penjas Kota Bandar Lampung. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga*. 5(1).