

## Pengembangan Media Pembelajaran Lempar Lembing Berbasis Android My Javelin Throw

Deni Wahyu Jumawan<sup>1</sup>, Ibnu Fatkhu Royana<sup>2</sup>, dan Bertika Kusuma P<sup>3</sup>  
email: [deniwahyuu@gmail.com](mailto:deniwahyuu@gmail.com)  
Universitas PGRI Semarang

### Abstract

*This research is motivated by the need for new, different and interesting learning media. The study has a formulation of the problem of how the development of Android-based javelin learning media is carried out. The study aims to develop android-based learning media for javelin throwing material. This research method used is the development research method. The subject and place of this research were students of class XI at SMA Negeri 1 Bantarbolang, Pemalang Regency. In the small-scale study, the sample was 21 students in class XI and in the large-scale study, the sample was 272 students in class XI. The data collection technique uses an instrument in the form of a questionnaire. Quantitative data analysis techniques in this study used descriptive statistical analysis. The final validation results of media experts in all aspects are "Good" with a score of 78%. While the final validation of material experts for all aspects is "Very Good" with a score of 82%. Based on the analysis of small-scale trial data, a percentage of 86.17% was obtained and the results of large-scale trial data analysis obtained a percentage of 82.55%. The conclusion of this study is the android-based javelin throwing learning media My Javelin Throw is suitable for use in the learning process.*

Keywords: Learning Media, Android, Javelin Throw

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan model pembelajaran baru dengan media pembelajaran yang berbeda dan menarik. Penelitian ini memiliki rumusan masalah bagaimana pengembangan media pembelajaran lemping berbasis Android dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran materi lemping berbasis android. Metode penelitian yang dipakai adalah metode penelitian pengembangan. Subyek dan tempat penelitian ini ialah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bantarbolang Kabupaten Pemalang. Pada penelitian skala kecil sampelnya adalah 21 siswa kelas XI dan pada penelitian skala besar sampelnya 272 siswa kelas XI. Teknik pengumpulan data memakai instrumen berupa kuesioner. Teknik analisis data kuantitatif pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil validasi akhir ahli media semua aspek adalah "Baik" dengan skor 78%. Sedangkan validasi akhir ahli materi semua aspek adalah "Sangat Baik" dengan skor 82%. Menurut hasil analisis data dalam uji coba skala kecil didapatkan persentase sebanyak 86,17% serta hasil analisis data pada uji coba skala besar diperoleh persentase sebesar 82,55%. Kesimpulan dari penelitian ini ialah media pembelajaran lemping berbasis android My Javelin Throw layak dipakai saat kegiatan belajar mengajar.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Android, Lempar Lembing

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan pembelajaran yang diberikan melalui pendidikan formal ataupun nonformal yang dilakukan sebagai upaya meningkatkan derajat kecerdasan seseorang terhadap sesuatu. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003, Pengertian pendidikan ialah usaha terencana dan sadar untuk menciptakan suasana proses pembelajaran dan belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dilakukan dengan tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana tercantum dalam pembukaan UUD 1945.

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang melibatkan aktivitas fisik yang dilakukan sebagai upaya meningkatkan kemampuan motorik siswa, meningkatkan kebugaran, membiasakan hidup sehat, melatih kerjasama antar siswa. Berdasarkan penjelasan dari Samsudin (2008:2), Penjasorkes merupakan proses pembelajaran berdasarkan kegiatan jasmani yang dirancang dengan tujuan menaikkan derajat kebugaran jasmani, meningkatkan kemampuan gerak, sportivitas, pemahaman serta perilaku hidup sehat serta aktif, serta pengetahuan emosional. Penjasorkes dilaksanakan pada tingkat pendidikan sekolah dasar sampai dengan jenjang pendidikan tinggi.

Atletik merupakan salah satu olahraga yang terdiri dari beberapa jenis olahraga. Dalam atletik terdapat 4 nomor yang dilombakan antara lain nomor lompat, nomor lari, nomor jalan dan nomor lempar. Kata atletik bersumber dari bahasa Yunani *Athlon* yang artinya perlombaan. Sedangkan menurut KBBI, atletik merupakan cabang olahraga yang memerlukan kecepatan, kekuatan, serta ketangkasan, terdiri dari nomor-nomor seperti jalan, lari, loncat, dan lempar.

Media pembelajaran adalah media penyampaian materi dan informasi pembelajaran. Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan mempunyai dampak yang signifikan dalam kehidupan manusia. Media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran jasmani digunakan

untuk mempermudah penyampaian ilmu untuk peserta didik. Peserta didik akan dibantu saat menerima ilmu yang disampaikan. Penggunaan media mempunyai andil ketika memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik. Belajar adalah komunikasi antara seseorang dengan orang lain, media, atau dengan lingkungan (Azhar Arsyad, 2005:1).

Pembelajaran lempar lembing merupakan pembelajaran yang terdapat pada kelas XI semester 1 di SMA, pembelajaran ini berisikan tentang materi, teknik dan cara melakukan lempar lembing, pembelajaran ini dilakukan selama 3 jam pelajaran dalam 1 kali pertemuan. Di masa pandemi ini guru hanya memberikan tugas dan memberikan materi melalui *google classroom* sehingga masih dirasa kurang sebagai penunjang proses belajar secara online, berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis ditanggal 14 September 2021 di SMA Negeri 1 Bantarbolang dengan pak Edwin Laksono selaku guru penjas disana, Pak Edwin mengungkapkan bahwa pembelajaran penjas di SMA Negeri 1 Bantarbolang masih daring menggunakan *google classroom*. Menurut pak Edwin siswa kurang antusias dalam pembelajaran penjas termasuk dimateri lempar lembing, hal ini bisa diketahui dari respon siswa terhadap materi yang diberikan guru, presensi siswa yang sering telat bahkan ada yang tidak presensi sama sekali, pada pengumpulan tugas pun masih banyak yang tidak mengumpulkan tugasnya. Menurut pengamatan penulis, mungkin siswa bosan terhadap pembelajaran yang seperti itu, nampaknya perlu model pembelajaran baru dengan media pembelajaran yang berbeda dan menarik.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian serta pengembangan ialah teknik penelitian yang dipakai untuk menciptakan produk tertentu, dan menguji kapasitas produk tersebut. Teknik penelitian ini telah digunakan dalam bidang Teknik dan *Sains*. Hampir semua produk teknologi, seperti kendaraan bermotor, alat elektronik, obat-obatan, alat kesehatan, bangunan dan peralatan rumah tangga modern diproduksi serta dikembangkan dengan cara teknik penelitian ini. Walaupun begitu teknik penelitian ini dapat dipakai diilmu sosial misalkan sosiologi, psikologi, pendidikan, manajemen, dan lain-lain

(Sugiyono, 2013: 29).

Populasi ialah bagian menyeluruh yang berisi: Objek atau Subjek yang didapati bobot serta ciri-ciri Tertentu yang ditentukan penulis supaya dipelajari lalu ditarik sebuah kesimpulan (Sugiyono 2013:80). Populasi saat penelitian ini merupakan Siswa Kelaas XI SMA Negeri 1 Bantarbolang sebanyak 272. Sample yaitu bagian dari karakteristik serta jumlah populasi ini dengan jumlah yang lebih sedikit. Sampel pada penelitian ini yaitu Siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang Kelas XI MIPA 1 untuk uji coba produk berskala kecil dan seluruh siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang Kelas XI untuk uji coba produk berskala besar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media pembelajaran lempar lembing *My Javelin Throw* telah melalui 4 tahap revisi berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh ahli dibidang media, ahli dibidang materi, uji coba kelompok besar serta uji coba kelompok kecil sehingga didapati produk pengembangan media pembelajaran lembing berbasis android yang layak digunakan untuk media belajar siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang.

Di dalam media pembelajaran lempar lembing berbasis *android My Javelin Throw* ini, terdapat 7 menu yang terdiri dari teknik, materi, quiz, video, peraturan, petunjuk, dan profil. Di dalam menu teknik terdapat penjelasan mengenai teknik lempar lembing, Di dalam menu materi terdapat penjelasan mengenai materi lempar lembing, Di dalam menu quiz terdapat latihan soal mengenai keseluruhan materi lempar lembing, Di dalam menu video terdapat penjelasan mengenai video lempar lembing, Di dalam menu peraturan terdapat penjelasan mengenai peraturan yang ada dalam lempar lembing. Di dalam menu petunjuk terdapat penjelasan mengenai penggunaan aplikasi lempar lembing *my javelin throw*. Di dalam menu profil berisi penjelasan mengenai pembuat aplikasi *my javelin throw*.

### **1. Hasil Validasi Ahli Media**

Hasil validasi produk pembelajaran lempar lembing berbasis android oleh ahli media yaitu skor rerata yang diberikan kepada aspek tampilan serta aspek pemrograman hal-hal tersebut telah disajikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Kualitas Media Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	Ahli Media		Rerata	Kategori
	Tahap I	Tahap II		
Aspek Tampilan	80%	77,14%	78,57%	Baik
Aspek Pemrograman	80%	80%	80%	Baik

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi produk pembelajaran lemping berbasis android oleh ahli materi ialah skor yang didapat pada aspek kualitas pembelajaran serta kualitas isi materi hasil penilaian tersebut telah disajikan pada tabel dibawah ini :

**Tabel 2. Kualitas Media Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Ahli Materi		Rerata	Kategori
	Tahap I	Tahap II		
Aspek Pembelajaran	80%	80%	80%	Baik
Aspek Isi Materi	80%	84%	82%	Sangat Baik

3. Uji Coba Skala Kecil

Penilaian produk pembelajaran ketika uji coba kelompok kecil termasuk pada kriteria “Sangat Baik” dengan skor penilaian sebesar 86,03%. Hal-hal tersebut telah disajikan pada tabel 3 di bawah ini:

**Tabel 3. Kualitas Media Pembelajaran Lemping Berbasis Android Hasil Uji Coba Skala Kecil**

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteia
Aspek Tampilan	85,24%	Sangat Baik

Aspek Pembelajaran	86,82%	Sangat Baik
<b>Rerata Keseluruhan</b>	<b>86,03%</b>	<b>Sangat Baik</b>

#### 4. Uji Coba Skala Besar

Penilaian siswa pada aspek tampilan menerangkan ternyata media pembelajaran lembing berbasis Android memiliki kualitas “Sangat Baik” dengan skor 82,91%. Serta aspek pembelajaran diperoleh kualitas “Sangat Baik” dengan skor 82,19%.

**Tabel 4. Kualitas Media Pembelajaran Lempar Lembing Berbasis Android Hasil Uji Coba Skala Besar**

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteia
Aspek Tampilan	82,91%	Sangat Baik
Aspek Pembelajaran	82,19%	Sangat Baik
<b>Rerata Keseluruhan</b>	<b>82,55%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Menurut pengamatan data uji coba skala kecil diperoleh persentase sebesar 86,03%. Berdasarkan kualitas yang telah ditentukan, media pembelajaran lembing berbasis android ini memenuhi kualitas sangat baik. Maka dari itu uji coba skala kecil aplikasi layak dipakai siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang. Hal yang media ini bisa diterima oleh siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang yaitu dari semua kriteria yang diujikan, siswa dapat menggunakan aplikasi dengan baik. Media pembelajaran lempar lembing berbasis android ini bisa diterima dengan baik bagi siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang, sehingga model uji coba skala kecil ini bisa dipakai bagi siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang.

Berdasarkan pengamatan data uji coba skala besar diperoleh persentase sebesar 82,55%. Berdasarkan standar yang telah ditentukan, media pembelajaran lempar lembing berbasis android sangat baik, bisa diambil kesimpulan pengembangan media pembelajaran lempar lembing berbasis android ini cocok bagi siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang.

Hal yang membuat model ini dapat diterima oleh siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang yaitu dari semua kriteria yang diujikan, siswa dapat menggunakan aplikasi dengan baik. Secara keseluruhan media pembelajaran lempar lembing berbasis android ini bisa diterima dengan baik bagi siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Menurut hasil penelitian serta pembahasan tentang media pembelajaran lempar lembing *My Javelin Throw* di SMA Negeri 1 Bantarbolang, maka dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran lempar lembing berbasis android *My Javelin Throw* dapat dipergunakan saat proses pembelajaran

Media pembelajaran lempar lembing berbasis android *My Javelin Throw* ini diciptakan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran lempar lembing di sekolah. Produk ini digunakan untuk media mengajar guru dan sumber belajar bagi siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang. Berdasarkan kesimpulan media pembelajaran lempar lembing berbasis android, maka bisa disarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru, media pembelajaran lempar lembing *My Javelin Throw* ini dapat mempermudah dalam kegiatan mengajar dan memberikan nuansa baru dalam pembelajaran.
2. Bagi siswa, media pembelajaran lempar lembing *My Javelin Throw* ini dapat dipakai sebagai media belajar sebelum praktik lempar lembing di lapangan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Azhar, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs*. Jakarta: Litera.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.