

Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Berbasis Android di SMKN 1 Kalinyamatan Jepara Tahun 2023

Irwan Muhammad Baihaqi
email : Haqibaihaqi771@gmail.com
Universitas PGRI Semarang

Abstract

This research is motivated by the challenges in learning physical education at SMKN 1 Kalinyamatan Jepara. It was found that many students were not enthusiastic about studying before practicing, even though they had been given directions by the teacher. Additionally, students become bored because there is not much diversity in the educational resources provided by instructors. Thus, the aim of this research is to provide teaching materials for basic volleyball skills using Android at SMKN 1 Kalinyamatan Jepara in 2023. The Research and Development (R&D) category is included in this research. Material and media experts carry out verification. Students at SMKN 1 Kalinyamatan Jepara were used as research subjects in two trials, namely one large-scale trial with 166 students and one small-scale trial with 32 students. Questionnaires were used as a data collection tool. Data analysis was carried out descriptively and qualitatively using percentages to represent the data. The research results show that the average validation of material experts received a rating of "Very Good" (82.75%) for all aspects. With an average score of 88.95%, media professionals also received an "Excellent" rating. Student evaluations in large group trials also had an average score of 88.4% which indicated "Very Good", the same as the average score in small group trials of 89.8%. Therefore, as a consequence of this research, a product of basic volleyball skills teaching materials using Android has been developed, and is useful for use by students of SMKN 1 Kalinyamatan Jepara.

Keywords: *Development, Learning Media, Volleyball, Android*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tantangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMKN 1 Kalinyamatan Jepara. Ditemukan bahwa banyak siswa tidak antusias belajar sebelum praktik, meskipun diberi instruksi oleh guru. Selain itu, siswa menjadi bosan karena tidak banyak perbedaan dalam sumber daya pendidikan yang diberikan instruktur. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan bahan ajar keterampilan dasar bola voli menggunakan Android di SMKN 1 Kalinyamatan Jepara Tahun 2023. Kategori Research and Development (R&D) termasuk dalam penelitian ini. Pakar materi dan media melakukan verifikasi. Siswa SMKN 1 Kalinyamatan Jepara dijadikan sebagai subjek penelitian dalam dua uji coba yaitu satu uji coba skala besar dengan jumlah peserta 166 siswa/siswi dan satu uji coba skala kecil dengan jumlah peserta 32 siswa/siswi. Kuesioner digunakan sebagai alat pengumpul data. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan kualitatif, dengan menggunakan persentase untuk mewakili data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata validasi ahli materi memperoleh penilaian "Sangat Baik" (82,75%) untuk seluruh aspek. Dengan skor rata-rata 88,95%, para profesional media juga mendapat nilai "Sangat Baik". Evaluasi siswa pada uji coba kelompok besar juga mempunyai nilai rata-rata sebesar 88,4%, yang menunjukkan bahwa "Sangat Baik", serupa dengan nilai rata-rata uji coba kelompok kecil sebesar 89,8%. Oleh karena itu, sebagai konsekuensi dari penelitian ini telah dikembangkan produk bahan ajar ketrampilan dasar bola voli menggunakan android, dan berguna untuk dimanfaatkan oleh siswa SMKN 1 Kalinyamatan Jepara.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Bola Voli, Android

PENDAHULUAN

Menurut Iyan Nurdiyana Haris (2018: 1), “Mengembangkan kecerdasan emosional dan membina disiplin, tanggung jawab, kreativitas, dan penemuan semua dapat dicapai melalui pendidikan jasmani.” Dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu system pendidikan yang spesial dan komprehensif dibandingkan dengan bidang pembelajaran lainnya. Pendidikan jasmani tidak hanya terbatas pada aktivitas fisik semata, melainkan melibatkan pendidikan secara umum yang dilakukan dengan kesadaran untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Karakteristik pendidikan jasmani mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang memberikan gambaran tentang kemampuan kinestetik siswa. Dalam konteks pendidikan, media digunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran, dan pesan ini diwakili oleh modul pembelajaran. Penggunaan media sebagai sumber belajar memungkinkan media dapat merujuk pada orang, benda, atau kejadian yang membantu siswa memperoleh pengetahuan.

Selama proses pembelajaran, media pembelajaran digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan dan informasi. I Wayan Santyasa dalam Sudarsi Lestari (2018; 97) menyampaikan pandangan bahwa “Media pembelajaran merupakan media penyebaran pengetahuan (*learning material*) kepada siswa agar dapat melibatkan mereka secara emosional, kognitif, dan intelektual untuk memenuhi tujuan pembelajaran.” Penegasan ini membawa seseorang pada kesimpulan bahwa media pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan membantu mereka untuk memenuhi tujuan belajar mereka. Pada dasarnya, pembelajaran adalah proses instruksional yang dirancang untuk membantu siswa memahami strategi pembelajaran yang tepat dan mempromosikan perkembangan mental dan fisik terbaik dalam domain psikomotorik, kognitif, dan afektif.

Salah satu cara teknologi merambah dunia pendidikan adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Dalam mata pelajaran kesehatan, olahraga, dan pendidikan jasmani, teknologi dan

materi pendidikan digunakan secara luas. Guru pendidikan jasmani kini harus menyelenggarakan pembelajaran dengan lebih inventif dan kreatif seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi, terutama multimedia, memberikan peluang bagi guru untuk memberikan gambaran mengenai gerakan dalam cabang olahraga yang mungkin sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara verbal. Penggunaan multimedia memungkinkan guru untuk menyajikan gambar dan video yang dapat memperjelas konsep-konsep yang diajarkan. Siswa juga cenderung lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran sehari-hari ketika disajikan dengan konten visual. Pembelajaran yang didukung oleh media pembelajaran berupa gambar dan video membantu guru dalam memberikan ilustrasi yang jelas terkait gerakan dalam cabang olahraga yang mungkin sulit dipahami secara konvensional. Hal ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman siswa terhadap gerakan tersebut, tetapi juga merangsang minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan survei dan peninjauan yang peneliti lakukan terhadap siswa dan guru pendidikan jasmani SMKN 1 Kalinyamatan Jepara, diketahui bahwa pemberian materi bola voli melibatkan penggunaan LKS, Buku Paket, dan presentasi Power Point. Materi ini diberikan pada hari yang sama dengan sesi praktik di lapangan. Untuk memastikan pencapaian nilai yang memadai, guru memberikan tugas mengerjakan soal di LKS dan memperhitungkan kehadiran siswa. Selain itu, peneliti mempertanyakan para pendidik apakah mereka meminta siswa untuk belajar di rumah sebelum pembelajaran bola voli, dan jawabannya adalah "Iya". Namun, ketika ditanya kepada siswa apakah mereka belajar di rumah sebelum pembelajaran bola voli, hanya 2 dari 40 siswa yang mengaku melakukannya.

Berdasarkan hasil observasi di atas, teridentifikasi beberapa masalah terkait pemberian materi pembelajaran bola voli yang dilakukan saat praktek di lapangan. Pada kondisi ini, siswa mengalami kesulitan dalam memahami teknik dasar bola voli karena materi langsung diberikan saat praktek di lapangan, tanpa adanya gambaran sebelumnya. Meskipun guru telah menginstruksikan siswa untuk belajar di rumah sebelumnya, hanya 2 dari 35 siswa yang melaksanakannya. Hal ini menimbulkan kebutuhan akan pemahaman awal mengenai teknik dasar

bola voli sebelum praktik. Dalam konteks saat ini, penting untuk mencatat bahwa semua siswa SMK sudah memiliki smartphone dan menggunakannya setiap hari. Dalam upaya untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menanyakan kepada siswa melalui angket apakah mereka setuju jika peneliti membuat bahan ajar keterampilan dasar bola voli berbasis aplikasi android. Dari 35 siswa yang diwawancarai, semuanya menjawab "iya". Pendapat ini juga mendapatkan persetujuan dari guru pendidikan jasmani.

Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk mengembangkan bahan ajar keterampilan dasar bola voli berbasis aplikasi android. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk memudahkan penyediaan bahan ajar bola voli masa kini oleh pelatih atau guru. Hal ini bertujuan agar aplikasi ini dapat menginspirasi siswa dalam memperoleh dan meningkatkan pemahaman ide materi teknik dasar bola voli. Diharapkan aplikasi ini akan membantu menutup kesenjangan dalam perkembangan saat ini yang didedikasikan untuk taktik dasar bola voli.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Riset

Riset ini mengadopsi metode (*Research and Development*).

2. Subjek Riset

SMKN 1 Kalinyamatan Jepara, siswa kelas X dan XI menjadi kelompok topik penelitian. Uji coba skala kecil yang peruntukan di kelas XI berjumlah 32 siswa/siswi, dan uji coba skala besar yang peruntukan di kelas X berjumlah 166 siswa/siswi.

3. Teknik pengumpulan data

Untuk mengumpulkan informasi yang akan menjadi landasan untuk menilai kepatutan produk yang dihasilkan peneliti. pendekatan penelitian ini digunakan, Pemilihan desain uji coba, topik penelitian, jenis data, instrumen penelitian, dan metodologi analisis data adalah beberapa langkah yang dilakukan dalam pengujian produk.

4. Instrumen Penelitian

Panduan untuk melakukan tanya jawab dan kuesioner digunakan sebagai instrumen penelitian. Memanfaatkan kuesioner membantu menilai kualitas keluaran yang dibuat. Umpan balik, rekomendasi, dan komentar para ahli yang mungkin meningkatkan kualitas produk terutama dicari dan dikumpulkan melalui penggunaan instrumen dalam bentuk tanya jawab. Beberapa strategi pengisian kuesioner dijelaskan sebelum para ahli dan peserta tes mengisinya untuk prosedur pengumpulan data.

5. Analisis Data

Data kuantitatif dan kualitatif dihasilkan melalui kegiatan uji coba dan dikategorikan menjadi dua kelompok. Untuk mendukung perubahan multimedia ini, para profesional media, ahli materi pelajaran, dan siswa/siswi telah memberikan pemikiran, kritik, dan ide. Ini dikumpulkan sebagai data kualitatif. Untuk mengubah skala pernyataan yang berkisar dari sangat buruk, buruk, cukup baik, baik, dan sangat baik menjadi data kuantitatif dengan skala 1 sampai dengan 5, digunakan metode analisis statistika deskriptif dalam analisis data kuantitatif penelitian ini. Tahapan-tahapan tersebut merupakan bagian dari proses analisis data. Tahapannya meliputi pengumpulan data perkiraan, penetapan skor, dan penilaian skor pada skala 5 poin yang selanjutnya ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1 Pedoman Penaksiran

Poin Skor	Nilai	Kompetensi
$X > 4,21$	A	Sangat Baik
$3,40 < X \leq 4,21$	B	Baik
$2,60 < X \leq 3,40$	C	Cukup Baik
$1,79 < X \leq 2,60$	D	Kurang
$X \leq 1,79$	E	Sangat Kurang

Sumber: Suharyanto (2007:1)

Selepas itu, untuk menaksir persentase digunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Penjelasan: f = Poin Subjek

n = Poin Keseluruhan

P = Presentase

Kriteria Sutrisno Hadi yang digunakan dalam mengambil keputusan adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Penilaian Persentase

Nilai	Persentase	Kompetensi
1	0 – 55%	Sangat Kurang Baik
2	56 – 65 %	Kurang Baik
3	66 – 80 %	Baik
4	81 – 100%	Sangat Baik

Sumber: Hadi (2004 : 1)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data evaluasi pakar materi dan pakar media. Dari segi validitas materi rata-rata persentasenya sebesar 82,75%. Untuk pakar media melaporkan tingkat 88,95%. Kesimpulan dari temuan kriteria di atas adalah hasil pengembangan produk telah memenuhi persyaratan yang dipersyaratkan dan dianggap siap untuk diuji coba oleh siswa/siswi yang terdaftar di sekolah kejuruan. Hal ini karena para ahli memberikan nilai yang tinggi.

Sebuah studi data dari eksperimen skala kecil menghasilkan presentase 89,8%. Ditetapkan bahwa pengembangan aplikasi “*My Volleyball*” memperoleh nilai “sangat baik”. Berdasarkan parameter yang telah disebutkan sebelumnya. Dari hasil percobaan skala kecil, siswa SMKN 1 Kalinyamatan Jepara dianggap siap untuk menguji pendekatan tersebut lebih lanjut. Faktor yang

mendukung penerimaan model ini oleh siswa SMKN 1 Kalinyamatan adalah kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi dengan baik dalam semua aspek yang diuji.

Hasil sebuah studi eksperimen skala besar menunjukkan presentase 88,4%. Berdasarkan parameter yang sudah disebutkan sebelumnya, merumuskan bahwa model permainan multimedia aplikasi "*My Volleyball*" memperoleh nilai "sangat baik", juga perbedaan antara skala kecil serta skala besar tetap stabil dalam kategori "Sangat Baik". Berdasarkan pengujian kelompok yang ekstensif, pendekatan ini dianggap sangat tepat untuk digunakan pada siswa di SMKN 1 Kalinyamatan. Faktor yang mendukung penerimaan model ini oleh siswa SMKN 1 Kalinyamatan adalah kemampuan siswa dalam mempraktikkan aplikasi dengan baik, yang diuji dalam semua aspek.

Telah berhasil dikembangkan produk berbasis Android untuk menghasilkan media pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli setelah melalui 4 tahap peninjauan yang dibantu dengan evaluasi pakar materi, pakar media, serta uji coba. Bagi siswa yang terdaftar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam kelompok kecil dan kelompok besar, produk ini dirasa layak digunakan sebagai alat pendidikan. karena nilai "Sangat Baik" yang diterima pada semua tes.

SIMPULAN DAN SARAN

Berikut ini dapat diambil kesimpulan mengenai penelitian ini berdasarkan temuan dan perdebatan seputar pembuatan bahan ajar keterampilan dasar bola voli menggunakan Android di SMKN 1 Kalinyamatan Kabupaten Jepara:

1. Hasil verifikasi pakar materi sebesar 82,75% dan pakar media 88,95%, serta hasil kuesioner pada skala kecil sebesar 89,8% dan skala besar sebesar 88,4%, dapat disimpulkan bahwa aplikasi "*My Volleyball*" telah mendapatkan penilaian yang baik dan layak untuk digunakan.
2. Adanya ketertarikan yang tinggi dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran teknik dasar bola voli berbasis Android tergambar dari hasil penilaian produk. Guru memberikan penilaian "baik," sementara siswa memberikan penilaian "sangat baik." Hal ini menunjukkan adanya penerimaan yang positif terhadap media pembelajaran tersebut

dari kedua pihak, yang merupakan indikasi bahwa aplikasi ini memenuhi harapan dan kebutuhan mereka.

Saran untuk hasil penelitian pembuatan bahan ajar keterampilan dasar bola voli menggunakan Android ini dirancang untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran bola voli di sekolah. Produk ini memiliki tujuan sebagai alat pendidikan guru dan untuk belajar di rumah siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Beberapa rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan temuan terciptanya produk bahan ajar keterampilan dasar bola voli menggunakan android, antara lain sebagai berikut:

1. Untuk guru, produk bahan ajar keterampilan dasar bola voli menggunakan android ini dapat membantu dalam proses kegiatan mengajar.
2. Bagi siswa, produk bahan ajar keterampilan dasar bola voli menggunakan android ini dapat dijadikan referensi belajar sebelum melakukan praktik.

DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Nurdiyan, I. (2018). Model pembelajaran peer teaching dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1–8.
- Hadi, S. (2004). Metodologi Research Jilid 3.
- Andi. Suharyanto. (2007). Pengembangan Animasi Komputer pada Pembelajaran Fisika SMA. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 8(1), 4358.