

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID SWIMMING CLASS UNTUK KELAS 7 MATA PELAJARAN PENJAS DI SMP NEGERI 5 JEPARA

Ramdani Isnan Milenianto¹, Maftukhin Hudah², Utvi Hinda Zhannisa³

email : ramdani.ri54@gmail.com, maftukinhudah10@gmail.com, utvihindazhannisa@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

This research is motivated by the fact that teachers have not used Android-based educational media for class 7 students, especially in the swimming module. This research is intended to create a swimming module physical education media for class 7 students. This research uses R&D (research and development) research procedures. The research was tried with the stages of abilities and problems, gathering information, making early designs, validating media experts and module experts, repairing. After that, the product was tested on class 7 students through small group and large group trials. The product trial subjects were seventh grade students of SMP N 5 Jepara. This research illustration uses 2 validations, namely the validation of module experts and media experts and uses 2 variables, namely small scale and large scale. For small groups, the participants are Class 7 SMP N 5 Jepara with a total of 15 people. And for large groups, there are 119 students of Class 7 SMP N 5 Jepara. The sampling method used a purposive sample due to time constraints at the time of the research. The results of this research and development are the results of the module expert evaluation for the quality aspect of the learning resource module, obtaining 92.5% classified as "Very Eligible". The evaluation results from media experts for the feasibility aspect of the design obtained 82. 5% classified as "Very Eligible". In the small group trial, the results of the evaluation of the appearance aspect obtained 77. 3% were classified as "very good". In research, large group trials have shown that for evaluating the module aspects and application design aspects, 84.6% are classified as "Very Eligible".

Keywords: *Swimming Class Development, SMP N 5 Jepara*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum dipergunakannya media pendidikan berbasis Android oleh guru buat para peserta didik kelas 7 paling utama pada modul renang. Penelitian ini diperuntukan buat menciptakan suatu media pendidikan penjas modul renang buat peserta didik kelas 7. Riset ini memakai tata cara penelitian R&D (*research and development*). Riset dicoba dengan tahapan kemampuan serta permasalahan, pengumpulan informasi, membuat desain dini, validasi pakar media serta pakar modul, perbaikan. Setelahnya produk di ujicobakan kepada peserta didik kelas 7 lewat uji coba kelompok kecil serta kelompok besar. Subjek uji coba produk merupakan peserta didik kelas 7 SMP N 5 Jepara. Ilustrasi riset ini memakai 2 validasi ialah validasi pakar modul serta pakar media dan memakai 2 variabel ialah skala kecil serta skala besar. Buat kelompok kecil ialah Partisipan didik Kelas 7 SMP Negara 5 Jepara dengan jumlah 15 orang. Serta buat kelompok besar ialah Partisipan didik Kelas 7 SMP Negara 5 Jepara yang dengan jumlah 119 orang. Metode sampling menggunakan sampel *purposive* disebabkan keterbatasan waktu pada dikala riset. Hasil riset serta pengembangan ini merupakan hasil dari evaluasi pakar modul buat aspek mutu modul sumber belajar memperoleh 92. 5% digolongkan "Sangat Layak". Hasil evaluasi dari pakar media buat aspek kelayakan desain memperoleh 82. 5% digolongkan "Sangat Layak". Pada uji coba kelompok kecil hasil evaluasi aspek tampilan memperoleh 77. 3% digolongkan "sangat baik". Pada riset Uji coba kelompok besar membuktikan kalau buat evaluasi aspek modul serta aspek desain aplikasi sebesar 84. 6% yang digolongkan "Sangat Layak".

Kata kunci : Pengembangan *Swimming Class*, SMP N 5 Jepara

PENDAHULUAN

Pembelajaran jasmani yakni sesuatu proses pendidikan kegiatan jasmani yang bertujuan buat meningkatkan kebugaran jasmani, pola hidup sehat, sportivitas dan kecerdasan emosional.(Armen & Rahmadani, 2018). Dalam aktivitas pembelajaran jasmani berlangsung 2 proses ialah aktivitas mengajar serta aktivitas belajar. Dalam aktivitas pendidikan ini terjalin interaksi antara guru serta partisipan didik. Proses interaktif ini mengaitkan guru selaku sumber data serta partisipan didik selaku partisipan didik. Guru mengarahkan bermacam modul bersumber pada kurikulum yang berlaku. Pastinya modul yang hendak diajarkan wajib direncanakan sedemikian rupa sehingga menggapai tujuan pendidikan, (Armen & Rahmadani, 2018)

Pendidikan ialah sesuatu aktivitas yang mengaitkan seorang dalam upaya mendapatkan kepakaran, pengetahuan serta nilai positif dengan menggunakan bermacam sumber belajar. Pendidikan bisa mengaitkan 2 pihak yakni partisipan didik selaku pembelajar serta guru selaku fasilitator, yang terutama dalam aktivitas pendidikan merupakan terbentuknya proses belajar (*learning process*). Media bisa dipergunakan selaku pembawa pesan dalam aktivitas pendidikan. Pesan yang diartikan merupakan modul pelajaran, dimana keberadaan supaya pesan bisa lebih gampang dimengerti serta dipahami oleh partisipan didik. Apabila media merupakan sumber belajar, hingga secara luas media bisa dimaksud dengan manusia, barang, maupun peristiwa yang membolehkan anak didik mendapatkan pengetahuan serta kepakaran. Media pembelajaran ataupun media pendidikan berkembang serta tumbuh sejalan dengan pertumbuhan teknologi pendidikan.(Rohani, 2019)

Media pembelajaran ialah fasilitas buat menyalurkan pesan pendidikan serta data. Media dilihat dari prespektif pembelajaran ialah instrumen yang sangat strategis dalam turut membenarkan kesuksesan proses belajar mengajar. Sebab kehadirannya secara langsung bisa membagikan dinamika tertentu terhadap peserta didik. Media pendidikan yang dirancang dengan baik hendak sangat menolong pelajar menggapai tujuan pendidikan. Media dalam proses pendidikan ialah perantara ataupun pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, memicu benak, perasaan, atensi serta keinginan sehingga terdorong dan ikut serta dalam pendidikan.(Mustofa Abi Hamid,dkk, 2020)

Selama proses pembelajaran, peserta didik sering dihadapkan pada sumber media dan bahan, seperti buku cetak dan sumber bahan lainnya yang tidak lengkap, serta peralatan media pembelajaran

yang mahal. Agar pembelajaran lebih efektif dan efisien, diperlukan multimedia yang tepat dalam proses pembelajaran. Secara umum, multimedia berbeda dari perspektif orang yang berbeda. Multimedia melibatkan penggunaan lebih dari satu media untuk menyajikan informasi. (Anita Adesti & Siti Nurkholimah, 2020)

Peranan suatu media dalam pendidikan dikatakan sangat berarti, ialah bisa memperjelas penyajian pesan data yang dapat memperlancar proses belajar serta tingkatan hasil belajar, dan memusatkan atensi partisipan didik, sehingga memunculkan motivasi belajar buat belajar mandiri cocok dengan kepakaran serta minatnya.

Kasus berikutnya ialah tentang pemanfaatan sarana sekolah selaku media pendidikan yang belum maksimal. Keberadaan telepon genggam belum digunakan selaku tempat alternatif belajar tidak hanya diluar kelas, telepon genggam cuma digunakan buat pendidikan buat bermain permainan saja, sebaliknya itu terdapat kesempatan buat dimanfaatkan pendidikan olahraga, dengan statment di atas sekolah memerlukan media pendidikan interaktif guna memenuhi proses pendidikan didalam kelas khususnya penjasorkes(berolahraga). Dengan dorongan media visual semacam foto orang berenang diiringi tahapan- tahapannya partisipan didik bakal lebih gampang menerima konsep yang diajarkan guna sehabis itu dilaksanakan.

Bersumber pada permasalahan di atas hingga salah satu upaya penyelesaiannya lewat produk media pendidikan dengan memakai aplikasi *android* dipilihnya aplikasi ini sebab sanggup menunjukkan perpaduan antara bacaan, foto, animasi, audio, serta video buat memperjelas modul pelajaran, perihal ini pasti tidak bisa diperoleh bila memakai media novel. Pemanfaatan media pendidikan berbasis *android* dengan *adobe flash CS6* selaku perlengkapan untuk membuat, merancang serta melaksanakan media. Program aplikasi *Adobe flash CS6* ialah salah satu aplikasi yang bisa dirancang spesial buat menunjukkan program multimedia yang menarik dalam pendidikan di dalam kelas.

Peneliti membuat media pendidikan renang buat kelas 7 disebabkan minimnya atensi partisipan didik kelas 7 terhadap renang, perihal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang sudah dicoba kala PPL di SMP N 5 Jepara, media pendidikan ini pula dapat jadi alternatif guru buat pengenalan pendidikan renang bila didaerah sekolah jauh dari kolam renang. Banyak partisipan didik

yang tidak mengerti tentang metode bawah renang, sehingga mendesak periset buat membuat media pendidikan interaktif. Dengan media pendidikan bisa menaikkan pengetahuan partisipan didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ialah riset Deskriptif *Research and Development* (R&D) Tata cara *Research and Development* berasal dari 2 kata yaitu (*research and development*- R&D) penelitian(*research*) serta pengembangan (*development*). Frase ini ialah gabungan 2 kata kerja yang mempunyai tujuan kegiatan. Penelitian (*research*) ialah sesuatu mekanisme ataupun aktivitas ilmiah dengan menjajaki ketentuan ataupun norma norma riset yang telah standar serta diakui secara umum, sebaliknya pengembangan (*development*) berarti sesuatu kegiatan yang merujuk pada akumulasi, kenaikan, baik dari segi kuantitas ataupun mutu dari sesuatu aktivitas ataupun objek yang jadi aktivitas. Pemikiran galat terhadap tata cara R&D bisa terjalin kala peneliti memakai menginterpretasikan tata cara yang cocok dengan kata ialah penelitian serta pengembangan. (Zakariah et al., 2020)

Populasi ialah totalitas dari kumpulan elemen yang mempunyai beberapa ciri universal, yang terdiri dari bidang- bidang buat di cermat. Ataupun, populasi merupakan totalitas kelompok dari orang- orang, peristiwa ataupun beberapa barang yang diminati oleh periset buat diteliti. Dengan demikian, populasi ialah segala kumpulan elemen yang bisa digunakan buat membuat sebagian kesimpulan. Ilustrasi ialah sesuatu sub kelompok dari populasi yang diseleksi buat digunakan dalam riset. (Amirullah, 2015). Populasi pada riset ini merupakan Peserta didik SMP N 5 Jepara. Sampel yakni suatu bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. apabila populasi besar, dan pengamat tidak dapat jadi menekuni segala yang ada pada populasi, misalnya. Karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu sampai studi dapat mengenakan ilustrasi yang diambil dari populasi itu. dalam studi ini mengenakan *purposive sampling* diakibatkan keterbatasan waktu pada disaat penelitian

A. Teknik Analisis Data

Metode analisis informasi yang hendak digunakan dalam pengembangan aplikasi android yakni dengan menggunakan data kuantitatif skor evaluasi yang diperoleh dari hasil pengisian survei

pakar modul, pakar media. Informasi kuantitatif nilai yang diperoleh dari hasil pengisian survei reaksi partisipan didik.

Pada sesi analisis informasi, survei kuesioner diberikan kepada partisipan didik buat mengenali kelayakan aplikasi *android swimming class* lewat reaksi yang di bisa sehabis memakai aplikasi *android swimming class* pada proses pendidikan.

Informasi data yang terkumpul sehabis itu dianalisis dengan cara menghitung skor yang didapat. Analisis fraksional yang digunakan ialah analisis deskriptif buat dihitung persentase temuan yang hendak diberikan kepada pakar materi, pakar media, dan survei respon peserta didik, dengan langkah- langkah sebagai berikut:

- a. Data informasi yang diperoleh dari pakar modul serta pakar media mempunyai validitas isi, serta informasi kualitatif diganti jadi informasi kuantitatif. Pedoman penilaiannya yakni sebagai berikut :

Tabel 1 Pedoman pemberian skor survei pakar materi, media & peserta didik

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Hasil evaluasi dari pakar modul, pakar media serta survei peserta didik terhadap pendidikan setelah itu hendak ditelaah, buat membedah data dari lembar survei skala Likert ialah dengan memasukan bermacam penjelasan yang positif serta negatif dalam sesuatu objek.

- b. Setelah informasi data sudah terkumpul, skor dari hasil survei yang telah diisi dihitung.
- c. Skor ideal untuk item (kriteria) yang merangkum semua aspek survei yang diselesaikan.
- d. Hitung persentase angka dari analisis data menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Skor hasil}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

- e. Kemudian mengubah isi yang diperoleh menjadi kalimat kualitatif.
- f. Untuk memastikan kriteria valid atau tidaknya dan juga kelayakan dilakukan dengan cara melihat persentase pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Interpretasi Kelayakan

Persentase penilaian	Interpretasi
75-100%	Sangat Layak
50-75%	Layak

26-50%	Cukup
<26%	Tidak Layak

Penelitian akan dikatakan sukses jika sesuai dengan indikator yang diharapkan:

- a. Pengembangan Media Pendidikan Berbasis *Android Swimming Class* Untuk Kelas 7 Mata Pelajaran Penjas Di SMP N 5 Jepara bisa dikatakan sukses ataupun substansial bila tingkatan persetujuan pakar model serta pakar media terletak pada lingkup 50%- 75% dengan kriteria“ Layak” buat digunakan serta lingkup 75%- 100% dengan kriteria“ Sangat layak” buat digunakan.
- b. Pengembangan Media Pendidikan Berbasis *Android Swimming Class* Untuk Kelas 7 Mata Pelajaran Penjas Di SMP N 5 Jepara bisa dikatakan layak bila persentase pemberian lembar survei respon peserta didik terletak pada lingkup 50%- 75% dengan kriteria“ Layak” buat digunakan serta lingkup 75%- 100% dengan kriteria“ Sangat layak” buat digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari instrumen yang didapatkan oleh peneliti melalui uji lembar observasi, persentase tingkat kelayakan penelitian tertinggi diperoleh pada Uji Pakar Materi dan Uji Skala Besar sedangkan persentase tingkat kelayakan penelitian pada Validasi Pakar Media dan Uji Skala Kecil mendapatkan persentase yang hampir sama.

Pada validasi pakar materi hasil uji lembar observasi menunjukkan tingkat 92,5%, pada tahap validasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android Swimming Class* Untuk Kelas 7 Mata Pelajaran Penjas Di SMP N 5 Jepara dapat dikembangkan dari aspek kelayakan isi materi dapat digolongkan “Sangat Layak”

Pada validasi pakar media hasil uji lembar observasi menunjukkan tingkat 82,5% pada tahap validasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android Swimming Class* Untuk Kelas 7 Mata Pelajaran Penjas Di SMP N 5 Jepara dapat dikembangkan dari aspek kelayakan desain dapat digolongkan “Sangat Layak”

Pada penelitian Uji Sekala Kecil hasil lembar observasi peserta didik SMP N 5 Jepara mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android Swimming Class* Untuk Kelas 7 Mata Pelajaran Penjas Di SMP N 5 Jepara” menunjukkan bahwa untuk penilaian aspek materi dan aspek desain aplikasi sebesar 77.3% yang digolongkan “Sangat Layak”. Jumlah penilaian uji kelayakan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android Swimming Class* Untuk Kelas 7 Mata Pelajaran Penjas Di SMP N 5 Jepara”. Menurut peserta didik SMP N 5 Jepara sebesar 77.3% digolongkan “ Sangat Layak”.

Pada penelitian Uji Skala Besar hasil lembar observasi peserta didik kelas 7 SMP N 5 Jepara tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android Swimming Class* Untuk Kelas 7 Mata Pelajaran Penjas Di SMP N 5 Jepara” menunjukkan bahwa untuk penilaian aspek materi dan aspek desain aplikasi sebesar 84.6% yang digolongkan “Sangat Layak”. Jumlah penilaian uji kelayakan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android Swimming Class* Untuk Kelas 7 Mata Pelajaran Penjas Di SMP N 5 Jepara” menurut peserta didik kelas 7 SMP N 5 Jepara sebesar 84.6% digolongkan “Sangat Layak”

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dan diuji cobakan terbatas diketahui bahwa aplikasi *android swimming class* yang sedang dikembangkan digolongkan sangat layak digunakan di SMP N 5 Jepara pada materi renang. Hal ini ditunjukkan dari hasil respon yang diberikan oleh peserta didik di mana 84.6% peserta didik memilih respons sangat layak yang artinya aplikasi ini mudah digunakan dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik, aplikasi ini mempermudah peserta didik untuk memahami materi terkait renang. Adanya materi yang ditautkan berupa video dan juga keterangan gambar membuat media ini menjadi lebih menarik, peserta didik menjadi terbantu ketika menerima materi tentang Renang.

SIMPULAN DAN SARAN

Riset ini menciptakan produk berbentuk media pendidikan penjas modul renang buat partisipan didik kelas 7 di SMP N 5 Jepara dalam wujud aplikasi. Hasil dari evaluasi pakar materi buat aspek mutu modul sumber belajar memperoleh 92. 5% digolongkan“ Sangat Layak”. Hasil evaluasi

dari pakar media buat aspek kelayakan desain memperoleh 82. 5% digolongkan“ Sangat Layak”. Pada uji coba kelompok kecil hasil evaluasi aspek tampilan memperoleh 77. 3% digolongkan“ sangat baik”. Pada riset Uji Skala Besar membuktikan kalau buat evaluasi aspek modul serta aspek desain aplikasi sebesar 84. 6% yang digolongkan“ Sangat Layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah. (2015). Populasi Dan Sampel (pemahaman, jenis dan teknik). *Bayumedia Publishing Malang*, 16(4), 293–303.
- Anita Adesti, & Siti Nurkholimah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment*, 8(1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>
- Armen, M., & Rahmadani, A. F. (2018). Kualitas Materi dan Aspek Isi Media Pembelajaran Renang Gaya Bebas Berbasis Macromedia Flash 8 Peserta didik Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(1), 54–67.
- Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, J. S. (2020). *Media Pembelajaran*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran+adalah&ots=Nr7x2vLZPX&sig=pCOdZtlzQCVTF6b_wFtaSaV4V70&redir_esc=y#v=onepage&q=media+pembelajaran+adalah&f=false
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam N Sumatera Utara*, 1–95.
- Zakariah, M. A., Alfriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. 118. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=k8j4DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA82&dq=penelitian+R%26D+research+and+development&ots=13Ur1k23oK&sig=ieZNbtnQvKvFL_L9SrcG1FbgNxY&redir_esc=y#v=onepage&q=penelitian+R%26D+research+and+development&f=false