

## Pengembangan Media Pembelajaran Bola Basket di SMA Negeri 1 Singosari Kelas X IPA 2

**Muhammad Rizal Hamdani, Mu'arifin\*, Febrita Paulina Heynoek**

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: muarifin.fik@um.ac.id

Paper received: 4-7-2023; revised: 15-7-2023; accepted: 20-7-2023

### Abstract

The objectives of this development research is to be able to produce products that will be very helpful in the teaching and learning process when conditions are online or online. The initial product developed will go through a validation test by several experts, including material specialist, learning specialist, and media specialist. Then small and large group trials were also carried out. After going through all that, the expected results can help students to make it easy to understand the lessons given by the teacher when online or online. Based on a series of trials the small group showed a percentage of 82.2 percent, and the large group got 89 percent.

**Keywords:** learning; physical education sports health; android; basketball.

### Abstrak

Adapun Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk dapat menghasilkan produk yang nantinya akan sangat membantu dalam proses belajar mengajar pada saat kondisi daring atau online. Produk awal yang dikembangkan akan melalui uji validasi oleh beberapa ahli, diantaranya ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media. kemudian dilakukan juga uji coba kelompok kecil dan besar. Sesudah melewati semua itu hasil yang diharapkan dapat membantu para siswa untuk mempermudah memahami pelajaran yang diberikan oleh guru pada saat daring atau online. Berdasarkan dari rangkaian uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase 82,2 persen, dan kelompok besar memperoleh persentase 89 persen.

**Kata kunci:** pembelajaran; pendidikan jasmani olahraga kesehatan; android; bola basket.

### 1. Pendahuluan

Saat ini perkembangan ataupun kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan pesat. Kemajuan tersebut bisa dimanfaatkan pada berbagai macam bidang seperti pendidikan. Kondisi tersebut dimanfaatkan oleh beberapa ahli untuk membuat berbagai macam media pembelajaran yang sinkron dengan perkembangan zaman. dalam perkembangan serta kemajuan teknologi di zaman ini, ponsel pintar menjadi hal utama atau wajib yang dipergunakan oleh seluruh orang sebagai alat untuk berkomunikasi yang sangat efisien. Selain digunakan sebagai alat buat berkomunikasi, ponsel pintar yang berbasis android (smartphone) juga bisa dipergunakan untuk berselancar di dunia maya, bermain game, belajar, media sosial. Saat ini berbagai macam media-media pembelajaran yang berkembang pada bidang pendidikan yang kemudian dikelompokkan sesuai dengan pemanfaatannya.

Mengelompokkan media atau alat-alat teknologi pendidikan, antara lain adalah media cetak (seperti koran, foto, gambar, poster) media audio (seperti radio), media proyeksi visual gerak (seperti handphone, televisise), media objek fisik, media manusia dan lingkungan, media computer dan multimedia (Nurdin., 2016). salah satu media pembelajaran yang berkembang pesat yaitu ponsel pintar yang dapat dipergunakan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran seperti mobile learning (m-learning) yang termasuk pada media pembelajaran yaitu multimedia. Aktivitas pembelajaran yang terpusat pada pembelajar cenderung mewakili

definisi dari mobile learning, sebab fokus paling besar pada proses pembelajaran yaitu pembelajar, tidak pada tempat maupun alat, tetapi melihat kedudukan serta fungsi medianya sebagai alat interaksi antara guru dan pembelajar pada konteks komunikasi edukatif (Wati, 2017). Pandangan ini menunjukkan pengoptimalan fungsi serta tujuan mobile learning. Didukung juga pada penelitian (Wati, 2017) penelitian tersebut mengungkapkan bahwa m-learning bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik yang bisa terlihat dari rekapan pencapaian sebelum dan sesudah memakai media. Efektivitas dari penggunaan media diindikasikan dengan keberhasilan melaksanakan proses pembelajaran menulis deskripsi melalui penggunaan media m-learning sesuai dengan perencanaan yang sudah didesain.

Produk yang dihasilkan oleh pengajar di penelitian ini dalam bentuk video model pembelajaran berbasis android sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Singosari saat ini yaitu menerapkan kurikulum 2013 yang dilakukan secara online serta disusun menggunakan aneka macam mata pelajaran yang wajib bisa dikuasai oleh peserta didik, salah satunya ialah mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Pendidikan jasmani dan kesehatan ialah mata pelajaran produktif yang diberikan oleh siswa di kelas X di semester gasal dan semester genap. Mata pelajaran ini disusun menggunakan beberapa kompetensi dasar, antara lain menerapkan keterampilan gerak salah satu permainan bola besar, bola kecil, gerak seni seperti bela diri, dan lain sebagainya. pada pengembangan ini, peneliti mengambil salah satu materi perihal bola besar yaitu bola basket yang sesuai dengan Kompetensi Dasar kelas X (sepuluh) tentang menganalisis serta mempraktikkan gerak salah satu bola besar untuk membuat koordinasi gerak yang baik. berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan kelas X IPA 2, ibu Eko S.Pd yang dilaksanakan pada 8 September 2020 di SMA Negeri 1 Singosari, Malang diperoleh informasi bahwa fasilitas yang tersedia relatif memadai dan menunjang aktivitas pembelajaran. untuk saat ini para pengajar di SMA Negeri 1 Singosari, Malang menerapkan pembelajaran secara online dikarenakan anjuran dari pemerintah Malang, terkait adanya wabah atau virus saat ini yang mengharuskan para pengajar menugaskan para siswanya untuk belajar di rumah, guna mengurangi kontak fisik dan mengurangi bertambahnya angka korban dampak wabah atau virus Covid-19. dan ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran secara online ini, baik kendala karena sinyal atau jaringan ponsel atau persoalan paket data yang minim. Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran yang memakai teknologi modern dengan menggunakan perangkat lunak atau aplikasi Google Meet berbasis Android yang dapat menampilkan berbagai macam media, seperti gambar-gambar, video, dan lain sebagainya. dan memudahkan para peserta didik dalam memahami pembelajaran dari pendidik melalui aplikasi Google Meet. dengan adanya pengembangan ini diharapkan dapat membantu menaikkan minat dalam belajar sehingga bisa membuat meningkatkan hasil belajar para siswa

## **2. Metode**

Penelitian ini memakai metode research and development (R&D) yang diterbitkan oleh Sugiyono (2011), menggunakan prosedur seperti berikut : (1) potensi dan permasalahan (2) mengumpulkan data (3) desain produk (4) validasi desain (5) revisi desain (6) uji coba produk (7) revisi produk. Subjek yang dipergunakan pada penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Negeri 1 Singosari kelas X IPA 2. Jenis data-data yang didapatkan berupa kuantitatif dan kualitatif. dan peneliti memakai instrumen angket dalam melakukan validasi.

### 3. Hasil dan Pembahasan

hasil dari wawancara dengan guru olahraga di SMAN 1 Singosari kelas X IPA 2 memperoleh hasil sebagai berikut: materi pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa SMAN 1 Singosari Kelas X IPA 2 di saat itu meliputi teknik dasar bola basket, salah satunya yaitu : dribble (mendribble) serta passing (mengumpan). hambatan yang dialami pengajar di saat aktivitas belajar mengajar pada saat pandemi covid – 19 ialah pengajar dan peserta didik tidak dapat bertatap muka 100%, siswa yang kesusahan mengalami hambatan seperti, sinyal, paket data, gadget. serta persoalan lainnya yang dimiliki sesudah peneliti melakukan wawancara ulang hasilnya yaitu masih terdapat kurangnya variasi media pembelajaran yang mensupport belajar mengajar perihal bola basket. dengan adanya permasalahan-permasalahan yang timbul seperti yang dijelaskan diatas, peneliti melakukan pengembangan model pembelajaran menggunakan android. Materi yang akan dijelaskan oleh peneliti yaitu kompetensi dasar 4.1 kelas X (sepuluh) tentang mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk membuat koordinasi gerak yang baik. sehingga nantinya peserta didik bisa menganalisis dan melakukan koordinasi gerak salah satu permainan bola besar dengan baik. yang nantinya menghasilkan produk berupa buku ajar serta video pembelajaran yang bisa mempermudah siswa memahami materi dari pendidik.

#### 3.1. Uji Validitas Media

Validasi merupakan sebuah tahap atau proses penilaian kelayakan terhadap suatu produk yang dikembangkan sebelum produk tersebut layak diujikan. Media yang telah didesain kemudian diberikan saran atau masukan supaya produk yang dirancang benar-benar layak untuk diterapkan.

**Tabel 1. Hasil Data Ahli Media**

| No | Aspek       | Hasil |
|----|-------------|-------|
| 1  | Kemudahan   | 90%   |
| 2  | Kemenarikan | 90%   |
| 3  | Kesesuaian  | 90%   |
|    | Rata-rata   | 90%   |

dari hasil analisis data diatas dihasilkan hasil dari uji coba ahli media dengan perolehan persentase sebesar 90%, hasil tersebut diperoleh berdasarkan aspek-aspek yang sudah dikonversikan. dan dari hasil diatas terdapat saran dan masukan dari ahli media yaitu: secara umum cukup baik, dan di akhir video ditambahkan editor atau crew pengambilan video.

#### 3.2. Uji Validitas Pembelajaran

Validasi merupakan sebuah tahap proses penilaian kelayakan produk yang dikembangkan sebelum produk tersebut diujikan. Media yang telah dibuat diberikan sebuah saran dan masukan agar produk yang dibuat benar-benar layak untuk diterapkan.

**Tabel 2. Hasil Data Ahli Pembelajaran**

| No | Aspek       | Hasil |
|----|-------------|-------|
| 1  | Kesesuaian  | 79,1% |
| 2  | Kemenarikan | 79,1% |
| 3  | Kemudahan   | 79,1% |
| 4  | Efektif     | 79,1% |
|    | Rata-rata   | 79,1% |

Dari hasil analisis data diatas bisa diperoleh hasil dari uji coba ahli pembelajaran dengan perolehan persentase sebanyak 79,1 %, hasil tersebut dihasilkan berdasarkan aspek-aspek yang sudah dikonversikan. dan dari hasil tersebut produk ini dapat atau layak digunakan.

### 3.3. Uji Validitas Materi

Validasi adalah sebuah tahap proses penilaian kelayakan produk yang dikembangkan sebelum produk tersebut diujikan. Media yang sudah dirancang diberikan sebuah saran dan masukan agar produk yang didesain benar-benar layak buat diterapkan.

**Tabel 3. Hasil Data Ahli Materi**

| No | Aspek       | Hasil |
|----|-------------|-------|
| 1  | Kemenarikan | 80%   |
| 2  | Kesesuaian  | 80%   |
| 3  | Kemudahan   | 80%   |
|    | Rata-rata   | 80%   |

### 3.4. Uji Coba Kelompok Kecil

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil terlebih dahulu untuk siswa melalui pengisian angket yang sudah diberikan oleh peneliti melalui google form. Uji coba kelompok kecil untuk perbaikan dari produk tersebut. dibawah ini adalah hasil dari uji coba kelompok kecil.

**Tabel 4. Hasil Data Ahli Materi**

| No | Aspek          | Hasil |
|----|----------------|-------|
| 1  | Kemenarikan    | 85,3% |
| 2  | Keterlaksanaan | 82,2% |
|    | Rata-rata      | 84%   |

## 4. Simpulan

berdasarkan hasil penelitian bab sebelumnya, kesimpulannya adalah pengembangan produk berupa video pembelajaran olahraga bola basket untuk siswa SMA kelas X layak untuk digunakan. dalam video pembelajaran tersebut dimuat berbagai materi mengenai bola basket sesuai dengan Kompetensi Dasar untuk siswa kelas X SMA. diantaranya yaitu macam-macam tentang teknik dasar pada bola basket, mulai dari dribble, passing, shooting, serta layup. Masing-masing peserta didik diharapkan untuk dapat memahami materi dengan baik, walaupun melalui daring akan tetapi penjelasan untuk masing-masing materi tadi dilengkapi dengan video pendek gerakan seseorang dalam mempraktikkan contoh gerak dari masing-

masing teknik dasar tersebut. sehingga dapat memudahkan para peserta didik untuk dapat dengan praktis memahami materi video pembelajaran dengan baik. juga mampu dalam menganalisis gerakan-gerakan yang benar atau salah dan dapat mempraktekkannya dengan baik dan benar.

### **Daftar Rujukan**

- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta.
- Basilaia G. & Kyayadze, D. (2020). Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Corona virus (COVID-19) Pandemic in Georgia.
- Centeio, E. &. (2021). The Success and Struggles of Physical Education Teachers While Teaching Online During the COVID-19 Pandemic. 667-673.
- Cruickshank, V. &. (2021). Just do some physical activity': Exploring experiences of teaching physical education online during Covid-19.
- Darmawan, D. &. (2012). Komunikasi Pembelajaran. Bandung.
- Darmawan, D. (2012). Inovasi Pendidikan. Bandung.
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta.
- Dimiyati, &. M. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwiyogo, W. D. (2013). Media Pembelajaran. Malang.
- Filiz, B. &. (2020). Teaching Strategies for Physical Education during the COVID-19 Pandemic. 48-50.
- Gonzales Calvo, G. &. (2020). Exploring the changes of physical education in the age of Covid-19. 32-42.
- Khanifatul. (2013). Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta.
- Kim, M. &. (2021). Physical education teachers' online teaching experiences and perceptions during the COVID-19 pandemic.
- Mercier, K. &. (2021). Physical Education Teachers' Experiences With Remote Instruction During the Initial Phase of the COVID-19 Pandemic.
- Murhaini, S. (2016). Menjadi Guru Profesional Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Yogyakarta.
- Novita, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Mit Inventor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum (Studi Pada Peserta Didik Kelas X Program Keahlian Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran SMK Negeri. Malang.
- Nurdin, &. A. (2016). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta.
- O'Brien, W. &. (2020). Implications for European Physical Education Teacher Education during the COVID-19 pandemic: a cross-institutional SWOT analysis. 503-522.
- Putri, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Mindjet Mind Manager Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum (Studi pada kelas X OTKP di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen, Malang). Malang.
- Sadiman, A. (2012). Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Depok.
- Schneider, S. &. (2020). Distance learning in the era of COVID-19.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif. Bandung.
- Suryani, N. (2018). Media Pembelajaran Inovatif. Bandung.
- Varea, V. &. (2020). Touchless classes and absent bodies: teaching physical education in times of Covid-19. 831-845.
- Vilchez, J. K. (2021). Teachers and School Health Leaders' Perspectives on Distance Learning Physical Education During the COVID-19 Pandemic. School Health, 541-549.

- Vinda, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Program Linier Kelas XI Menggunakan Aplikasi APPYPIE. Malang.
- Wati, E. I. (2017). Pengembangan Media Mobile Learning dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas X SMK.
- Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif.
- Yu, J. &. (2020). Analysis of Online Classes in Physical Education during the COVID-19 Pandemic