

Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas XI di SMK N 2 Padang

Teza Julita¹, Yuliawati Yunus², Indra Wijaya³

¹ Universitas Putra Indonesia YPTK Padang; tesajulita07@gmail.com

² Universitas Putra Indonesia YPTK Padang; yuliawati91yunus@gmail.com

³ Universitas Putra Indonesia YPTK Padang; indra_wijaya@upiypk.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2023-09-14

Revised 2023-09-25

Accepted 2023-10-03

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas XI di SMK N 2 Padang. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan penelitian (Research& development). Subjek penelitian berjumlah 45 orang. Model penelitian digunakan adalah model penelitian (ADDIE) dengan desain langkah-langkah pengembangan adalah sebagai berikut. (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluate. Hasil uji validitas oleh para ahli secara keseluruhan penilaian uji validator terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas XI di SMK N 2 Padang sebesar 91,75%, sehingga tingkat validitas dapat diinterpretasikan sangat valid digunakan. Hasil penilaian uji praktikalitas secara keseluruhan penilaian praktikalitas terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan Kelas XI di SMK N 2 Padang sebesar 91,04%, sehingga tingkat praktikalitas nya dapat diinterpretasikan sangat praktis digunakan. Hasil Penilaian uji efektivitas secara keseluruhan penilaian efektivitass terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas XI di SMK N 2 Padang sebesar 87,82%, sehingga tingkat efektivitas dapat diinterpretasikan sangat efektif digunakan. Kesimpulan berdasarkan penilaian beserta masukan ahli serta hasil dari uji coba lapangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran sudah teruji kelayakan, keunggulan dan dapat digunkana pada proses pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Keshatan Kelas XI di SMK N 2 padang.

Kata Kunci: *Android*; Media Pembelajaran; PJOK

ABSTRACT

This study aims to determine the Validity, Practicality and Effectiveness of the Design and Development of Android-Based Learning Media Applications in Class XI Physical Education Sport and Health Subjects at SMK N 2 Padang in Academic Year 2022/2023. This research uses research

& development methods (research & development). Subjek research amounted to 45 people. The research model used is the development research model (ADDIE model), with the design of the development steps as follows. (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation dan (5) Evaluate. The results of the validity test by the experts as a whole the validator test assessment of the Android-based Learning Media Application in Physical Education, Sports and Health Subjects Class XI at SMK Negeri 2 Padang was 91.75%. So that the level of validity can be interpreted as very valid to use. The results of the practicality test assessment as a whole the practicality assessment of the Application of Android-Based Learning Media in Class XI Physical Education Sports and Health at SMK Negeri 2 Padang is 91.04%, so that the level of practicality can be interpreted as very practical to use. The results of the overall effectiveness test assessment of the effectiveness of the Android-based Learning Media Application in Class XI Physical Education Sports and Health at SMK Negeri 2 Padang amounted to 87.82%, so that the level of effectiveness can be interpreted to be used very effectively. Conclusion, based on the assessment along with expert input as well as the results of field trials of the Android-Based Learning Media Application as a learning medium that has been tested for feasibility, superiority, and can be used in the learning process in Class XI Physical Education Sports and Health Subjects at SMK Negeri 2 Padang.

Keyword: Android; Learning Media; PJOK

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Teza Julita

Universitas Putra Indonesia YPTK Padang; tesajulita07@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibidang dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan dan melahirkan manusia sebagai peserta didik dalam suasana pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri sebagai manusia kepribadian, kecerdasan, keterampilan, akhlak mulia yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.

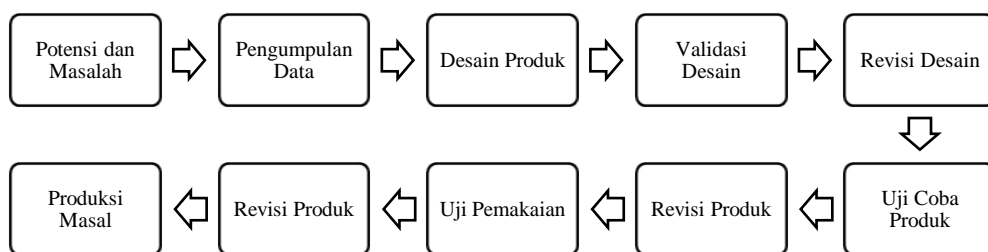
Berdasarkan wawancara dan observasi secara langsung peneliti dengan guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada hari senin tanggal 10 oktober 2022 dengan siswa kelas XI di SMK N 2 padang adalah keterbatasannya sumber belajar yang ada di sekolah, seperti kurang lengkapnya buku penunjang, sehingga siswa susah memahami materi yang di ajarkan . kurangnya variasi belajar karena proses pembelajaran paling banyak

dilakukan adalah pengajaran dengan metode yang terpusat pada metode ceramah dan tanya jawab. Media pembelajaran yang digunakan berupa media sosial *WhatsApp* saja dengan mengirimkan materi

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dirancang sebuah media pembelajaran berbasis android yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis NAdroid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pada Kelas XI di SMK N 2 Padang “

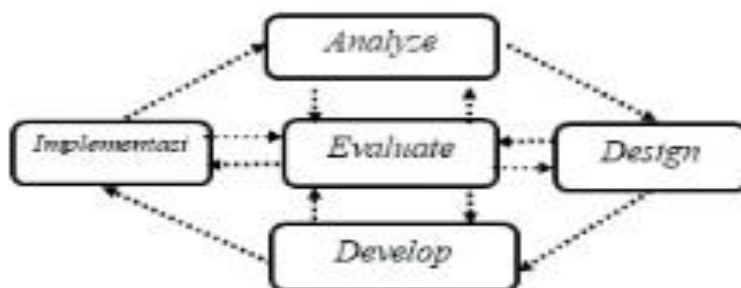
2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *R&D (Research and Development)*, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:407). Penelitian dan pengembangan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggung jawabkan. Menurut (Sugiyono, 2012:298) terdapat sepuluh langkah pada metode penelitian dan pengembangan yang di tunjukan dalam bagan pada gambar berikut :



Gambar 1. Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Research And Development (R&D)*

Kerangka ADDIE adalah proses siklus yang berkembang dari waktu ke waktu dan kontinyu dari seluruh perencanaan instruksional dan proses implementasi. Lima tahapan terdiri kerangka kerja , masing-masing dengan tujuan sendiri yang berbeda dan fungsi dalam pengembangan desain instruksional.



Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 2 Padang yang berlokasi di Jl. DR. Stutomo No.5, Simpang Haru, Kec. Padang Timur, Kota Padang, Sumatera Barat. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Populasi dalam

penelitian ini diambil dari perwakilan Kelas XI SMK N 2 Padang pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Instrumen kepraktisan digunakan dengan uji coba berupa angket kepraktisan. Angket dibutuhkan untuk mengumpulkan data-data atau informasi yang dibutuhkan untuk bahan penelitian yang nantinya akan bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan menarik atau tidaknya media pembelajaran berbasis android yang dibuat sebagai alternatif media pembelajaran. Berikut kisi-kisi angket praktikalitas.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Kepraktisan

| No | Indikator | Item | Jumlah |
|------------|--------------------------------|-------------------|--------|
| 1 | Keadaan Penggunaan | 1,2,3,4,5,6,7,8 | 8 |
| 2 | Efektivitas Waktu Pembelajaran | 9,10,11,12,13,14 | 6 |
| 3 | Daya Tarik | 15,16,17,18,19 | 5 |
| 4 | Manfaat | 20,21,22,23,24,25 | 6 |
| Total Item | | | 25 |

Berdasarkan pada tabel di atas dapat diketahui terdapat 4 indikator kisi-kisi angket praktikalitas yaitu keadaan penggunaan terdapat 8 item yaitu 1,2,3,4,5,6,7,8 efektivitas waktu pembelajaran terdapat 6 item yaitu 9,10,11,12,13,14 daya tarik terdapat 5 item yaitu 15,16,17,18,19 dan manfaat terdapat 6 item yaitu 20,21,22,23,25. Masing-Masing jawaban mempunyai bobot dan skor dari setiap jawaban dari pertanyaan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Penelitian Jawaban

| Pilihan | Keterangan | Bobot |
|---------------------|------------|-------|
| Sangat Setuju | SS | 5 |
| Setuju | S | 4 |
| Kurang Setuju | KS | 3 |
| Tidak Setuju | TS | 2 |
| Sangat Tidak Setuju | STS | 1 |

Berdasarkan data pada tabel 2 dapat diketahui jika terdapat empat penilaian penelitian jawaban yaitu, sangat setuju dengan bobot nilai 5, setuju dengan bobot 4, kurang setuju dengan bobot 3, tidak setuju dengan bobot 2, dan sangat tidak setuju dengan bobo nilai 1.

a. Teknik Analisis Data

Data uji praktikalitas media pembelajaran berbasis android, dianalisis menggunakan rumus yang di modifikasi dari Purwanto (2010:102) berikut ini:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \dots\dots\dots (5)$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang di cari atau yang diharapkan

- R = Skor mentah yang diperoleh siswa
- SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
- 100 = Bilangan tetap

Setelah presentase diperoleh, dilakukan pengelompokan sesuai kriteria yang dimodifikasi dari (M. Ngalim. Purwanto, 2010 : 103) berikut ini:

Tabel 3. Penilaian Praktikalitas

| No | Nilai | Aspek Yang Dinilai |
|----|------------|--------------------|
| 1 | 86% - 100% | Sangat Praktis |
| 2 | 76% - 85% | Praktis |
| 3 | 60% - 75% | Cukup Praktis |
| 4 | 55% - 59% | Kurang Praktis |
| 5 | ≤ 54% | Tidak Praktis |

Sumber: Sugiyono (2014:93)

Berdasarkan tabel 3 dapat dijelaskan bahwa jika nilai rata-rata prktikalitas 86%-100% maka sangat praktis jika nilai rata-rata 76%-85% maka praktis, jika nilai rata-rata 60%-75% maka cukup praktis, jika nilai rata-rata 55%-59 % maka kurang praktis, dan jika nilai rata-rata ≤ 54% maka tidak praktis.

Kemudian menentukan nilai distribusi frekuensi praktikalitas yang dimodifikasi dari Prof. Dr. H. Agus I. Irianto berikut ini:

$$R = \text{data tertinggi} - \text{data terendah} \dots\dots\dots (6)$$

$$K = 1 + 3.3 \log n \dots\dots\dots (7)$$

$$P = \frac{R}{K} \dots\dots\dots (8)$$

Keterangan :

- P = Panjang kelas interval
- R = Hitung jarak atau rentangan
- K = Jumlah kelas

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media pembelajaran berbasis android menggunakan adobe animate 2021 dirancang untuk memudahkan guru dalam proses belajar mengajar dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Adapun komponen-komponen dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Halama intro

Halam intro adalah halaman pembuka media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis android, seperti pada gambar berikut;



Gambar 3. Tampilan Halaman Intro

Halaman Menu Utama

Pada halaman ini terdapat beberapa button menu yang telah tersedia yaitu : tombol materi, tombol game, tombol about, tombol profil, tombol video, tombol quiz, tombol home



Gambar 4. Menu Utama

Halaman Menu materi

Pada halaman ini akan ditampilkan beberapa tombol sub menu materi pembelajaran yang berfungsi untuk mengarahkan ke halaman materi yang akan dipilih, selain itu juga terdapat tombol back (tombol ke halaman sebelumnya), tombol next (tombol ke halaman selanjutnya), dan tombol home.



1. Halaman Game

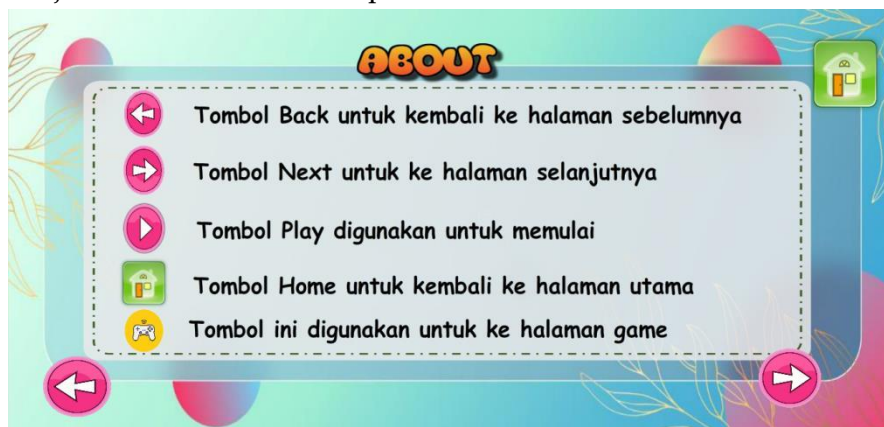
Pada halaman game ini siswa dapat memainkan game teka-teki silang secara langsung dan terdapat tombol home (untuk ke halaman menu utama), tombol play untuk memulai game



Gambar 6. Tampilan Game

2. Halaman About

Pada halaman ini berisi tentang penjelasan dan pengenalan aplikasi media pembelajaran android, dan terdapat tombol back, tombol next dan tombol home



Gambar 7. Tampilan Halaman About

3. Halaman profil

Pada halaman ini berisi tentang biodata peneliti dan juga terdapat tombol back untuk kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 8. Tampilan Halaman Profil

4. Halaman Menu Video

Pada halaman ini terdapat beberapa tombol menu video untuk mata pelajaran dan juga terdapat tombol home dan tombol back



Gambar 9. Tampilan Halaman Video

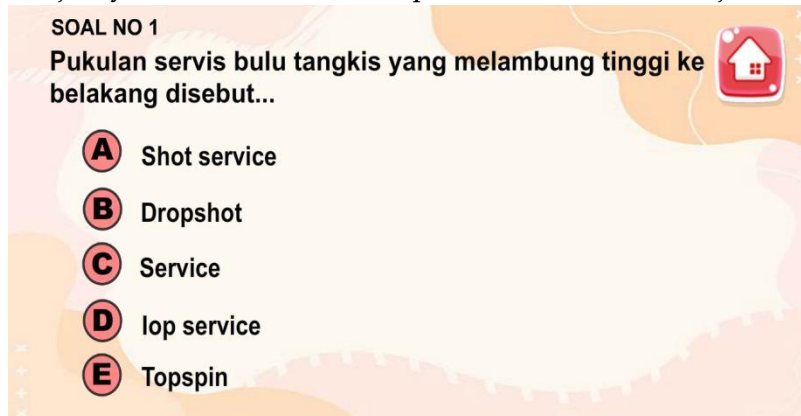
5. Halaman Quiz

Pada halaman ini terdapat ada soal yang terdiri dari 25 butir soal yang bisa dijawab oleh siswa, sebelum siswa menjawab soal terlebih dahulu mengisi nama dan nim kemudian klik tombol play



Gambar 10. Tampilan Halaman Play Quiz

Selanjutnya akan muncul beberapa soal untuk siswa kerjakan



Gambar 11. Tampilan Halaman Soal

Selesai siswa mengerjakan soal maka akan mendapat hasil skor yang sudah dikerjakan



Gambar 12. Tampilan Halaman Skor Quiz

a. Analisa Data

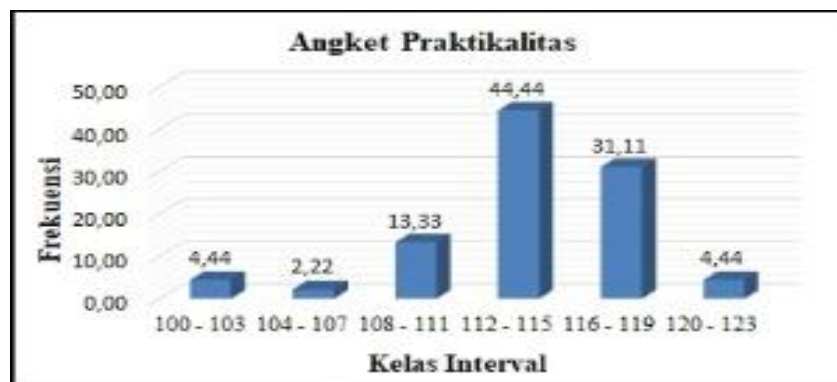
Data Praktikalitas media pembelajaran berbasis android melalui uji coba kevalidan 45 siswa dengan jumlah 25 butir pertanyaan dilihat nilai rata-rata 91,04% dapat dikatakan tingkat validitas media pembelajaran berbasis android dinyatakan sangat praktis digunakan kelas XI pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tahun ajaran 2022/2023, sesuai dikemukakan oleh purwanto (2010:102).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Skor Angket Praktikalitas

| No | Kelas - Interval | F0 | %F0 |
|----|------------------|----|-------|
| 1 | 100 - 103 | 2 | 4,44 |
| 2 | 104 – 107 | 1 | 2,22 |
| 3 | 108 – 111 | 6 | 13,33 |
| 4 | 112 – 115 | 20 | 44,44 |
| 5 | 116 – 119 | 14 | 31,11 |
| 6 | 120 – 123 | 2 | 4,44 |
| | Jumlah | 45 | 100 |

Sumber : Pengolahan Data Mandiri, 2023

Berdasarkan pada tabel 4 dapat dijelaskan distribusi frekuensi dan tingkat pencapaian praktikalitas pada perhitungan jarak atau rentang (R) yaitu berjarak 23 range, jumlah (K) yaitu 6 dan panjang kelas interval yaitu 4, pada range 100-103 terdapat 2 orang siswa dengan persentase 4,44%, pada range 104-107 terdapat 1 orang dengan persentase 2,22%, pada 108-111 terdapat 6 orang siswa dengan presentase 13,33%, pada range 116-119 terdapat 20 orang denga persentase 44,44%, pada range 120-123 terdapat 2 orang siswa dengan persentase 4,44%.



Gambar 13. Histogram Angket Praktikalitas

PEMBAHASAN

Hasil penelitian secara keseluruhan penilaian uji praktikalitas terhadap aplikasi media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sebesar 91,04% sehingga tingkat kepraktisan dapat di interpresasikan sangat praktis untuk digunakan.

4. KESIMPULAN

Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android mengikuti prosedur pengembangan (Research and Development). Berdasarkan deskripsi, analisis data, dan pengembangan media pembelajaran berbasis android dapat disimpulkan sebagai berikut: praktikalitas Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android ini sebesar 91,04% sehingga tingkat kepraktisannya dapat di interprestasikan Sangat Praktis digunakan.

REFERENSI

- Efmi Maiyana. 2018. Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal sains Dan Informatika* V4.11 (54-67)
- Georgiev, T, et al. 2005. "A general classification of mobile learning systems". International conference on computer systems and technologipaes. Compsystech. Diakses 27 Mei 2016 dari <http://ecet.ecs.ru.acad/bst05/Docs/cp/sIV/IV.14.pdf>
- I.Made Tegeh. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta Graha Ilmu.
- Jubilee Enterprise. 2015. *Pengenalan Pemrograman Komputer*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Kustandi & Sujipto. 2011. *Media Pembelajaran : Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kuswanto, Joko, & Radiansah, Ferri. 2011. *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. Baturaja: Media Infotama.
- M, Ngalim.Purwanto. 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung:Remaja Rosdakaryaa
- Nurkholis. November 2013. *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 1 No. 1.
- Sanjaya. 2012. *Startegi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitati,Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitati,Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Suprianto & Agustina. 2012. *Pemograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: Penerbit Mediakom.
- Yudhanto & Wijayanto. 2019. *Mudah Membuat dan Berbisnis aplikasi android* . Jarkarta : Elex Media Komputindo.