

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MERBY UNTUK MENGENALKAN OLAHRAGA RUGBY PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Muhammad Imdadurrohman¹, Anggi Setia Lengkana^{2*}, Tatang Muhtar³

Universitas Pendidikan Indonesia ¹²³

imdad69@upi.edu¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai kelayakan media pembelajaran digital MERBY (Mengenal Rugby) sebagai sarana untuk mengenalkan olahraga rugby kepada siswa sekolah dasar. Pengembangan media ini menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) dengan melibatkan siswa kelas VI dari dua sekolah dasar di Sumedang sebagai subjek uji coba yaitu SDN Sukamaju Sumedang dan SDN Cipareuag Sumedang. Penelitian ini menerapkan metode campuran (*mixed method*) dengan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket menggunakan Skala Likert untuk menilai validitas, kelayakan, dan efektivitas media, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta masukan dari ahli materi, media, dan bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa MERBY layak digunakan sebagai media pembelajaran. Validasi ahli materi meningkat dari 92% menjadi 100% setelah revisi, validasi ahli bahasa mencapai 98%, dan validasi ahli media memperoleh 78%. Pada tahap implementasi, uji coba menghasilkan skor 85,45% pada kelompok kecil dan 88,6% pada kelompok besar. Simpulan, berdasarkan hasil penelitian, MERBY dikategorikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan layak digunakan untuk mengenalkan rugby di sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Merby, Rugby

ABSTRACT

This study aims to develop and assess the feasibility of digital learning media MERBY (Mengenal Rugby) as a means to introduce rugby to elementary school students. The development of this media uses the 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate) involving sixth grade students from two elementary schools in Sumedang as trial subjects, namely SDN Sukamaju Sumedang and SDN Cipareuag Sumedang. This study applies a mixed method with quantitative and qualitative descriptive analysis. Quantitative data were obtained through a questionnaire using the Likert Scale to assess the validity, feasibility, and effectiveness of the media, while qualitative data were collected through observation, interviews, and input from material, media, and language experts. The results showed that MERBY is feasible to be used as a learning medium. Validation by material experts increased from 92% to 100% after revision, validation by language experts reached 98%, and validation by media experts obtained 78%. At the implementation stage, the trial produced a score of 85.45% in small groups and 88.6% in large groups. Conclusion, Based on these results, MERBY is categorized as an effective learning media and is suitable for use in introducing rugby in elementary schools.

Keywords: Learning Media, merby, Rugby

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan suatu bentuk aktivitas fisik yang dilakukan untuk meningkatkan atau mempertahankan kebugaran tubuh, kesehatan, serta keterampilan fisik. Aktivitas ini umumnya melibatkan gerakan tubuh secara teratur dan terukur, sering kali diatur oleh aturan tertentu dan dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Olahraga tidak hanya bermanfaat untuk kesehatan fisik, seperti meningkatkan kekuatan otot, fleksibilitas, dan daya tahan tubuh, tetapi juga memiliki manfaat psikologis dan sosial, seperti meningkatkan rasa percaya diri, mengurangi stres, dan memperkuat hubungan sosial melalui interaksi dan kerja sama dalam tim. Olahraga berperan penting dalam menjaga kesehatan dan kebugaran tubuh. Oleh karena itu, aktivitas ini menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari (Yuliawan & Indrayana, 2021).

Rugby merupakan olahraga yang menawarkan banyak keuntungan seperti kesejahteraan, kesehatan, dan kesenangan tambahan (Badrus Barnaman, 2020) di Indonesia ada beberapa olahraga yang sedang berkembang, banyaknya cabang olahraga baru yang masuk di Indonesia menjadi bukti bahwa masyarakat kita sangat tertarik untuk berolahraga, salah satunya yaitu cabang olahraga rugby. rugby merupakan salah satu dari sekian banyak cabang olahraga baru yang masuk ke Indonesia. rugby merupakan salah satu dari sekian banyak cabang olahraga baru yang masuk ke Indonesia, dibuktikan dengan masyarakat kita yang menunjukkan kecintaan terhadap olahraga dan pesatnya pertumbuhan kegiatan tersebut di sana. sejarah rugby mencatat Ketika pertandingan sepak bola dimainkan di sekolah Rugby di Warwickshire, Inggris, pada musim gugur tahun 1823. Sejarah rugby pun lahir. Rugby bermula ketika seorang anak laki-laki bernama William Webb Ellis mengambil bola, menggendongnya, dan berlari ke depan. William melakukan hal ini meskipun melanggar peraturan sepak bola yang berlaku saat itu, dan saat itulah menjadi ciri khas rugby oleh (Syafikah & Wijaya, 2020). rugby juga menawarkan sejumlah nomer modifikasi permainan, contohnya *Rugby Touch*, *Rugby Touch* merupakan variasi dari rugby, biasanya dimainkan selama festival permainan, yang di mana tekel diganti dengan touch atau sentuhan ke lawan , secara teori rugby merupakan olahraga yang rumit namun mudah dimainkan, dengan beberapa nomer Selain 10 pemain biasa (10 sisi), bisa dimainkan oleh 15 pemain (15 sisi) dan 7 pemain (7 sisi), yang biasanya dimainkan di festival rugby diseluruh dunia (Water, 2020).

Teknologi dan internet telah mengubah keadaan pendidikan secara drastis selama 20 tahun terakhir ini (Sitepu, 2021), Adanya disrupsi teknologi tersebut, menyebabkan dunia digital semakin menembus domain pendidikan dan keterampilan, Di era disrupsi yang dipenuhi dengan kemajuan teknologi, muncul tuntutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar-mengajar. Hal ini menciptakan paradigma baru dalam dunia pendidikan yang berfokus pada standarisasi dan inovasi pembelajaran (Rahman et al., 2020), dengan teknologi secara bertahap digunakan untuk menyampaikan pendidikan, pengetahuan, dan keterampilan dengan cara yang baru dan inovatif. Agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien, media dapat dipahami sebagai segala peralatan komunikasi fisik, termasuk perangkat lunak dan perangkat yang harus dikembangkan, digunakan, dan dikelola untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Di era disrupsi yang dipenuhi dengan kemajuan teknologi, muncul tuntutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam

proses belajar-mengajar. Hal ini menciptakan paradigma baru dalam dunia pendidikan yang berfokus pada standarisasi dan inovasi pembelajaran (Suherman et al, 2021), dengan teknologi secara bertahap digunakan untuk menyampaikan pendidikan, pengetahuan, dan keterampilan dengan cara yang baru dan inovatif.

Media pembelajaran merupakan sarana pengajaran yang menarik minat perhatian siswa, *Many young educators working with children in sport and physical education are eager to use digital technology in their lessons. This drive to innovate can be understood as a result of the significant influence that digital technology has had on the way people view play and sport in the modern world* (Koekoek & Hilvoorde, 2018), kemudian media pembelajaran dapat memperlancar kegiatan belajar mengajar di sekolah yang mempunyai banyak sekali dampak positif baik bagi guru maupun siswa (Sandy et al., 2022), Rugby masih belum begitu populer di Indonesia, khususnya Rugby, terutama di kalangan anak sekolah dasar, tetapi Rugby sudah merambah ke beberapa sekolah di Kabupaten Sumedang, karena dari pencab rugby kabupaten sumedang sebelumnya telah mengadakan sosialisai yang dinamakan *Get Into Rugby*, PRUI menggunakan salah satu program IRB yaitu “*Get Into Rugby*” dalam upayanya memperkenalkan permainan rugby, sasaran program ini terdiri dari universitas dan sekolah di seluruh Indonesia (Putra, 2019), kemudian mengingat beberapa bulan lalu, tepatnya pada tanggal 23 Juni 2024, telah diselenggarakan Festival Rugby T1 antar SD, SMP, SMA/SMK se-Kabupaten Sumedang tepatnya di lapangan Cigugur dengan jenis rugby yang diperlombakan yaitu rugby touch, yang diselenggarakan oleh PRUI Kabupaten Sumedang dan PRUI Jawa Barat. saat ini belum banyak media pembelajaran digital yang secara khusus dirancang untuk memperkenalkan rugby kepada siswa sekolah dasar dengan cara yang praktis dan mudah dipahami, maka dari itu peneliti tertarik untuk membuat suatu media pembelajaran digital untuk olahraga rugby yaitu MERBY atau disebut Mengenal Olahraga Rugby.

Kemudian Adapun beberapa penelitian yang relevan yaitu penelitian dari (Rodiah et al., 2024) tentang Pengembangan komik digital interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada materi pencak silat, kemudian penelitian dari Amanullah, (2020), tentang Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di era Revolusi Industri 4.0, berikutnya penelitian dari Handoyo et al., (2023), tentang Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Bulutangkis Sekolah Menengah Atas Kelas XI, lalu ada penelitian dari Christianto & Dwiyoogo, (2020), tentang *Effectiveness, Efficiency, Attractiveness Development of the Cricket Learning Media Based on Mobile Learning on the Sport Cricket Te am of State University of Malang*, dari beberapa penelitian relevan diatas, bahwasannya media pembelajaran dapat menarik minat siswa untuk belajar. Ada berbagai faktor yang turut berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Beberapa di antaranya meliputi tujuan pendidikan, peran pendidik, karakteristik peserta didik, sarana pembelajaran, serta lingkungan belajar yang mendukung (Lengkana & Sofa, 2017). saat ini belum banyak media pembelajaran digital yang secara khusus dirancang untuk memperkenalkan rugby kepada siswa sekolah dasar dengan cara yang praktis dan mudah dipahami, maka dari itu peneliti tertarik untuk membuat suatu media pembelajaran digital untuk olahraga rugby yaitu MERBY atau disebut Mengenal Olahraga Rugby.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), Tujuan dari metode penelitian ini untuk menghasilkan suatu produk dengan cara menganalisis, merancang, mendesain, dan menguji kelayakan produk yang dikembangkan. dengan menggunakan model 4D (*Four D-Models*) yang memiliki 4 tahapan, tahapan tersebut terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dan Semmel, Model 4D dipilih karena cocok untuk mengembangkan produk pendidikan, Model ini telah terbukti efektif dalam pengembangan berbagai perangkat pembelajaran digital karena memberikan kerangka kerja yang sistematis komprehensif, media pembelajaran digital, yang memerlukan proses yang sistematis dan terstruktur. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan metode campuran (mix method) dengan pendekatan deskriptif, yang mencakup analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan mixed method merupakan suatu prosedur penelitian yang menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif dalam proses pengumpulan, analisis, serta integrasi data. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap permasalahan yang diteliti.

Analisis deskriptif kuantitatif

Untuk mengolah data yang diperoleh dari angket. analisis ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi tiga aspek kualitas utama, yaitu validitas, kelayakan, dan efektivitas. Setiap pertanyaan dalam instrumen disusun sesuai dengan karakteristik media yang telah dibuat. Skor yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan Skala Likert, yang terdiri dari beberapa kategori penilaian.

Analisis deskriptif kualitatif

Digunakan untuk menggambarkan hasil observasi, wawancara, serta saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa melalui angket yang telah dibagikan. Sementara itu, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran berdasarkan evaluasi dari para ahli tersebut. Penilaian dilakukan melalui lembar validasi yang dianalisis menggunakan Skala Likert.

Proses perhitungan dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

1. Mengumpulkan seluruh angket hasil uji validasi yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.
2. Data yang telah diperoleh dari angket kemudian dihitung untuk mengetahui persentase dalam setiap kategori penilaian. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus Skala Likert berikut:

$$\text{Persentase} = \left(\frac{\text{Jumlah Skor Hasil Penilaian}}{\text{Skor Maksimal yang Diharapkan}} \right) \times 100\%$$

3. Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversikan ke dalam tabel kriteria kelayakan untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar yang ditetapkan.

Tabel 1 Kriteria kelayakan media

No	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1	< 21 %	Sangat tidak Layak
2	21- 40 %	Tidak Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat Layak

(Ernawati, 2017)

Analisis data dari angket diperoleh berdasarkan tanggapan peserta didik, kriteria keefektifan yang digunakan dalam keefektifan media disajikan pada tabel berikut

Tabel 2 Kriteria keefektifan media

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi
>80 - 100	Sangat Efektif
>60 - 80	Efektif
>40 - 60	Cukup Efektif
>20 - 40	Kurang Efektif
>0 - 20	Tidak Efektif

(arikunto 2008 dalam Fitri dkk., 2021) dengan modifikasi

HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis aplikasi digital bernama MERBY, yang dirancang untuk memperkenalkan olahraga rugby kepada siswa sekolah dasar. Media pembelajaran ini bertujuan menciptakan metode yang menarik dalam mengenalkan rugby serta menganalisis respons siswa terhadap penggunaannya. dengan model 4D (*define, design, develop, disseminate*), yang dideskripsikan sebagai berikut :

Define (Pendefinisian)

Dalam tahap define dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa dengan melalui observasi dan wawancara, Pada tahap analisis awal, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa dan kurikulum. Hasil wawancara dengan Bapak Fifin Jainudin, S.Pd., guru olahraga SDN Cipareuag pada 21 Januari 2025, menunjukkan bahwa rugby pernah diperkenalkan di sekolah, namun masih kurang dikenal karena keterbatasan sumber belajar, baik cetak maupun digital. Pembelajaran olahraga lebih berfokus pada olahraga populer seperti sepak bola dan bola voli. Selain itu, analisis peserta didik menunjukkan bahwa siswa sangat antusias terhadap pembelajaran interaktif berbasis media digital, karena media dengan grafis menarik dan penjelasan lugas membantu mereka memahami konsep olahraga dengan lebih mudah. Mengingat anak usia 5–12 tahun berada pada tahap operasional formal, aplikasi ini diutamakan untuk mereka, tetapi tetap dapat digunakan oleh semua kalangan.

Design (Desain)

Tahap ini mencakup perancangan awal media pembelajaran MERBI berdasarkan kebutuhan siswa dan temuan pada tahap pendefinisian, dengan langkah-langkah yang terstruktur sebagai berikut :

Perancangan Materi

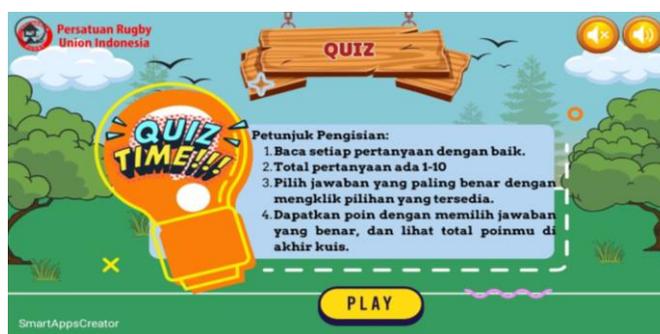
Materi dalam media pembelajaran MERBI disusun berdasarkan referensi terpercaya, termasuk buku panduan dasar rugby dan modul olahraga lainnya.

Desain Visual

Desain visual media dibuat di Canva untuk menciptakan tampilan menarik yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Menyusun Pertanyaan dan Jawaban

Media MERBY memiliki fitur evaluasi berupa kuis pilihan ganda untuk menguji pemahaman siswa. Kuis mencakup materi pembelajaran dan peraturan permainan, dengan indikator benar atau salah pada setiap jawaban. Di akhir, pengguna akan melihat skor akhir mereka.



Gambar 1. Tampilan Quiz

Penyusunan Narasi

Materi disajikan dengan bahasa sederhana dan komunikatif agar mudah dipahami siswa, didukung oleh gambar serta ilustrasi yang relevan.

Video Tutorial

Media MERBY menyertakan video pembelajaran yang diunggah ke YouTube dan diintegrasikan dalam aplikasi sebagai tautan langsung. Beberapa video tambahan diambil dari kanal YouTube lain, seperti Mn Alif, dengan memperhatikan kredibilitas dan relevansi konten.



Gambar 2. Tampilan Video

Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan inti pembuatan media MERBY, yang melibatkan pembuatan sesuai desain dan uji coba untuk memastikan kelayakan media.

Pembuatan Media

Prototipe awal media MERBY dibuat menggunakan Canva dan Smart Apps Creator. Desain dipindahkan ke Smart Apps Creator untuk penataan navigasi, penambahan musik latar, dan integrasi elemen visual, teks, serta fitur interaktif seperti kuis dan video..



Gambar 3. Tampilan pembuatan media ke SAC

Uji Validasi Produk

Dalam uji validasi produk media MERBY divalidasi oleh 3 ahli, yaitu diantaranya ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Uji validasi ini dilakukan untuk mengetahui respon dan kelayakan dari media MERBY yang telah dibuat oleh peneliti apakah layak digunakan atau tidak. Berikut paparan hasil validasi para ahli :

Validasi ahli materi

Proses validasi dimulai dengan tahap pertama memvalidasi kepada ahli materi, Proses validasi ahli materi dilakukan bersama pelatih rugby Kabupaten Sumedang, pada tanggal 6 dan 9 Desember 2024, sekaligus pakar materi rugby, dengan mengisi lembar validasi yang berisi 10 butir pertanyaan, Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang dihasilkan dalam media pembelajaran MERBY telah memenuhi standar materi olahraga rugby dan layak digunakan sebagai bahan ajar untuk siswa sekolah dasar. Tahap pertama validasi yaitu pada 6 desember 2024, Setelah melalui tahap validasi oleh validator ahli materi, validator menyatakan bahwa media layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran, komentar dan saran tersebut menjadi bahan revisi, dengan memperoleh skor penilaian 46/50 dengan presentase (92 %), kemudian validasi kedua dilakukan dengan memperoleh skor sempurna 50/50 (100%), dengan setiap indikator mendapat nilai 5. Hasil validasi menyatakan MERBY "sangat layak" dan dapat diuji coba tanpa revisi.

Validasi ahli Bahasa

Setelah proses validasi oleh ahli materi selesai dilakukan, tahapan berikutnya adalah validasi media pembelajaran MERBY oleh ahli bahasa. Validasi ini dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2024 dengan melibatkan, seorang pakar dalam bidang bahasa dan pembelajaran berbasis digital, dengan mengisi lembar validasi yang berisi 10 butir pertanyaan, Berdasarkan tabel validasi ahli bahasa menunjukkan Media pembelajaran MERBY meraih skor 49/50 (98%) dan dinyatakan layak diuji coba tanpa revisi pada aspek bahasa.

Validasi ahli materi

Tahap selanjutnya yaitu proses validasi media pembelajaran digital MERBY yang dilakukan dengan melibatkan ahli media, dengan mengisi lembar validasi yang berisi 10 butir pertanyaan, Validasi ini dilakukan pada tanggal 18 Januari 2025 dengan

tujuan untuk menilai kelayakan dan kualitas media dari berbagai aspek, meliputi desain, navigasi, visualisasi, dan efektivitas penyampaian materi pembelajaran. Berdasarkan tabel validasi ahli media menunjukkan hasil Ahli media memberi skor 39/50 (78%), menunjukkan MERBY telah memenuhi sebagian besar kriteria media pembelajaran digital.

Disseminate (Penyebaran)

Tahap disseminate MERBY yaitu melakukan penyebaran untuk mengetahui efektivitas dan penerimaan siswa melalui uji coba kelompok kecil dan besar untuk mendapatkan tanggapan pengguna.

Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan di SDN Sukamaju Sumedang dengan sampel sebanyak 12 siswa kelas VI, dengan presentase hasil 85,45 % dan masuk kategori sangat layak,

Uji coba kelompok besar

Kemudian Uji coba kelompok besar dilakukan di SDN Cipareuag Sumedang dengan sampel 24 siswa kelas VI, dengan presentase 88,6 % dan masuk kategori sangat layak. Jadi dapat disimpulkan terdapat peningkatan kelayakan media MERBY dari uji coba kelompok kecil ke uji coba kelompok besar.

Berikut dipaparkan dalam bentuk tabel hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar media MERBY.

Tabel 3. Hasil Disseminate Kelompok kecil & Kelompok Besar

No	Uji Media	Persentase	Kategori
1.	Kecil	85,45 %	Sangat layak
2.	Besar	88,6 %	Sangat layak

Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu :

Kelompok kecil di SDN Sukamaju Sumedang dengan melibatkan 12 siswa kelas VI.

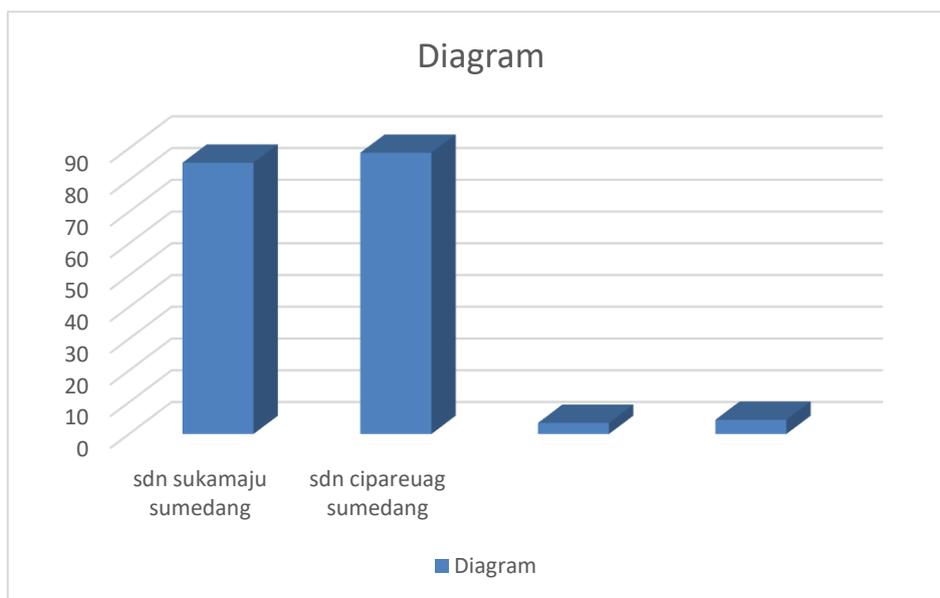
Tabel 4. Hasil Kelompok Kecil

HASIL ANGGKET RESPON SISWA SDN SUKAMAJU														
No	Nama Siswa	Nomer Butir Pertanyaan Angket										Jumlah	Skor Maksimal	% Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	SA	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	36	40	90
2.	CA	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	35	40	87,5
3.	DI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
4.	WN	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	35	40	87,5
5.	NA	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	34	40	85
6.	MA	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	33	40	82,5
7.	NL	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	30	40	75
8.	JA	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	40	77,5
9.	GA	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	36	40	90
10	NY	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	30	40	75
12.	SL	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	36	40	90
	Jumlah	S	37	37	36	33	38	39	38	38	42	38		
	Skor Maks	N	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48		
	%		77,08333	77,08333333	75	68,75	79,16667	81,25	79,16667	79,16667	87,5	79,16667		
	% Rata-rata		85,45454545											

Kelompok besar di SDN Cipareuag Sumedang dengan 24 siswa kelas VI sebagai sampel.

Tabel 5. Hasil Kelompok Besar

NO	NAMA SISWA	HASIL ANGGKET RESPON SISWA SDN CIPAREUAG										JUMLAH	SKOR MAKSIMAL	%	% Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1.	FM	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	36	40	90	88,6
2.	MR	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	36	40	90	
3.	MS	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	35	40	87,5	
4.	SA	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	36	40	90	
5.	SA	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	34	40	85	
6.	LH	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5	
7.	EP	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	34	40	85	
8.	JL	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	36	40	90	
9.	BS	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5	
10.	KA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100	
11.	KA	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5	
12.	KI	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	36	40	90	
13.	MA	4	3	3	2	2	3	3	4	3	3	30	40	75	
14.	BS	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	37	40	92,5	
15.	NP	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	35	40	87,5	
16.	YM	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	36	40	90	
17.	BA	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97,5	
18.	SK	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	35	40	87,5	
19.	YA	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	36	40	90	
20.	NY	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	40	95	
21.	AW	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	33	40	82,5	
22.	AH	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	36	40	90	
23.	SP	3	4	4	2	2	4	2	3	3	4	31	40	77,5	
24.	RY	3	4	2	2	4	2	3	4	4	4	32	40	80	
24.	JA	3	3	4	2	2	3	2	4	4	1	28	40	70	
JUMLAH		S	84	95	93	79	80	92	84	97	90	92	856		
Skor Maks		N	96	96	96	96	96	96	96	96	96	96			
%			87,5	98,95833	96,875	82,29167	83,33333	95,83333	87,5	101,0417	93,75	96,83333			
% Rata-rata							88,6								



Gambar 1 Diagram uji kelompok kecil dan uji kelompok besar

Persentase respons siswa meningkat dari 85% pada kelompok kecil menjadi 88% pada kelompok besar, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini masuk dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran pengenalan olahraga rugby di sekolah dasar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Ghofur, 2020; Nafisah, 2020)

PEMBAHASAN

Tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan merumuskan tujuan pengembangan media (Hendratno et al, 2023). Dalam penelitian ini,

analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru olahraga di SDN Sukamaju Sumedang dan SDN Cipareug Sumedang. Hasil wawancara menunjukkan bahwa rugby pernah dikenalkan di kedua sekolah tersebut, tetapi kurang dipahami karena keterbatasan sumber belajar. Dan informasi yang tersedia Analisis ini juga mencakup cara penyampaian materi olahraga serta pemahaman guru dan siswa tentang rugby. Menurut Manik & Widiana, (2023), analisis kebutuhan yang matang dapat meningkatkan efektivitas media pembelajaran analisis kebutuhan yang mendalam sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, tahap *define* dalam penelitian ini berfokus pada pemetaan kebutuhan serta perumusan tujuan pembelajaran yang jelas, yaitu mengenalkan rugby kepada siswa dengan pendekatan yang lebih menarik melalui media digital

Tahap *design* atau perancangan berfungsi untuk menetapkan desain yang akan dikembangkan dalam proses pembuatan Arkadiantika, (2019) ; Wijayanti & Waitaby, (2024) ,Tahapan ini melibatkan proses pembuatan desain media MERBY, yang dibuat menggunakan aplikasi Canva, dengan isi 52 slide, pembuatan desain dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa sekolah dasar, termasuk aspek visual yang menarik dan ramah anak, beberapa Langkah utama dalam tahap ini meliputi desain visual, yang menarik minat belajar siswa, pemilihan warna, ilustrasi yang relevan dan tataletak sederhana, kemudian kuis interaktif yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa setelah mempelajari materi, Setiap langkah dalam proses ini dirancang dengan teliti untuk memastikan media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan siswa sekolah dasar. Lalu video tutorial yang ditambahkan pada materi Teknik dasar rugby, agar siswa lebih paham mengenai gambaran nyata bagaimana cara melakukannya, desain media ini berfokus pada prinsip multimedia yang menekankan pentingnya penggunaan elemen visual dan verbal secara bersamaan untuk meningkatkan pemahaman, Desain media pembelajaran melibatkan penggabungan warna, font, dan tata letak untuk memenuhi kebutuhan spesifik menggunakan perangkat lunak Canva dan *Smart Apps Creator* Sadiman, 2014. Nabila & Mawaddah, (2024), Navigasi yang intuitif dan penggunaan elemen interaktif dipilih untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Desain pengembangan media pembelajaran digital MERBY dalam mengenalkan olahraga rugby pada siswa sekolah dasar, dibuat menggunakan aplikasi Canva, dengan membuat latar background, tata letak elemen dan pemilihan warna yang cerah namun sederhana, MERBY dirancang dengan pendekatan multimedia yang mengombinasikan teks, gambar, suara, animasi, dan permainan edukatif. Dari segi tampilan, media ini dibuat dengan warna-warna cerah dan ilustrasi yang cocok untuk anak-anak, sehingga lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, navigasi dibuat sesederhana mungkin agar siswa dapat dengan mudah menjelajahi dan memahami setiap materi yang tersedia.

Setelah desain tampilan selesai, pengembangan aplikasi di *Smart Apps Creator* (SAC) dilakukan untuk meningkatkan interaktivitas. Pada tahap ini, elemen-elemen desain yang telah dibuat sebelumnya ditata kembali, serta navigasi diatur agar pengguna dapat berpindah halaman dengan lebih mudah. Navigasi dirancang secara sederhana dengan tombol utama seperti "Mulai," "Materi," "Quiz," dan "Kembali," sehingga siswa dapat dengan cepat mengakses berbagai fitur dalam aplikasi. Setiap tombol juga dibuat responsif dengan efek interaktif saat ditekan, sehingga memberikan kenyamanan dalam menjelajahi aplikasi. Selain navigasi, berbagai elemen multimedia ditambahkan untuk

meningkatkan daya tarik pembelajaran. Beberapa halaman dilengkapi dengan ilustrasi dan animasi sederhana guna mempermudah pemahaman materi. Elemen suara berupa narasi singkat juga disertakan untuk menjelaskan materi, sehingga siswa tidak hanya membaca tetapi juga dapat mendengarkan penjelasan. Dengan perpaduan teks, gambar, dan audio, media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa

Pada tahap *development* pengembangan, desain awal media pembelajaran digital MERBY yang dirancang menggunakan Canva kemudian dilanjutkan dengan proses lebih lanjut di platform Smart Apps Creator. Setiap langkah dalam proses ini dirancang dengan teliti untuk memastikan media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan siswa sekolah dasar, Pengembangan media pembelajaran digital semacam ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kusuma, (2020) ; Okra & Novera, (2019). Pengembangan dimulai dengan membuat navigasi yang sederhana dan mudah digunakan. Navigasi ini dilengkapi ikon intuitif untuk membantu siswa mengakses berbagai bagian aplikasi, seperti menu utama, kuis interaktif, serta materi pembelajaran lainnya dengan mudah. Desain navigasi yang *user-friendly* sangat penting untuk memastikan siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal Kurniawan, (2020); Jayawardana & Gita, (2020). Untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik, ditambahkan musik latar yang dipilih dengan cermat agar tidak mengganggu konsentrasi siswa. Selain itu, integrasi video tutorial menjadi elemen penting dalam media ini. Video yang berisi penjelasan teknik dasar rugby diunggah terlebih dahulu ke YouTube, kemudian tautannya dimasukkan ke dalam aplikasi. Dengan adanya video ini, siswa dapat memahami teknik-teknik dasar rugby secara lebih visual dan mendalam

Tahapan terakhir *disseminate* Dalam tahap ini dilakukan penyebarluasan media dan uji coba, Tahap *Disseminate* mencakup uji coba dan implementasi media kepada siswa, Tahap *disseminate* dalam pengembangan media pembelajaran digital MERBY dilakukan untuk menguji keefektifan dan penerimaan media oleh siswa sekolah dasar. Bagikan media pembelajaran kepada pengguna yang dituju melalui jalur yang tepat, seperti platform e-learning, situs web, atau perangkat penyimpanan fisik (Jafnihirda, et al, 2023). Dalam penelitian ini tahap *disseminate* dilakukan secara terbatas dengan melibatkan pemberian angket respons kepada siswa untuk mengetahui persepsi mereka terhadap media MERBY.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, media pembelajaran MERBY telah dinyatakan layak untuk digunakan setelah melalui proses validasi oleh para ahli. Validasi ahli materi pertama menunjukkan hasil sebesar 92%, dan setelah dilakukan revisi, validasi ahli materi kedua meningkat menjadi 100%. Selanjutnya, validasi oleh ahli bahasa memperoleh skor 98% dan dinyatakan layak, sementara validasi oleh ahli media mendapatkan skor 78% dan juga dinyatakan layak. Pada tahap implementasi, uji coba terbatas dilakukan di SDN Sukamaju Sumedang dengan hasil 85,45%, sedangkan uji coba skala besar di SDN Cipareuag Sumedang memperoleh hasil 88,6%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran MERBY efektif dan layak digunakan untuk mengenalkan olahraga rugby di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Ayi Suherman, Rizal Ahmad Fauzi, Anggi Setia Lengkana, T. M. & D. D. (2021). Pelatihan Digital Learning pada Guru Penjas Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Humanities*, 2, 0–6.
- Badrus Barnaman, M. (2020). Survei Minat Siswa Terhadap Olahraga Rugby Di Sma Negeri Se-Kecamatan Jombang. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 8(1), 145–149.
- Boy Sandy, Bafirman, Damrah, Wilda Welis, Bambang Muhammad Arba'i, & Trio Nanda Putra. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teori Renang Pjok Pada Kelas Iv Sd Negeri 179 Pekanbaru. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 7(2), 199–210. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v7i2.2111>
- Christianto, J., & Dwiyoogo, W. D. (2020). *Effectiveness, Efficiency, Attractiveness Development of the Cricket Learning Media Based on Mobile Learning on the Sport Cricket Team of State University of Malang*. 31(Ismophs 2019), 203–206. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.201203.038>
- Durrotun Nafisah, A. G. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fitri, F., Lamada, M. S., & Zulhajji, Z. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Mit App Inventor di SMKN 2 Wajo. *Jurnal MediaTIK*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jmtik.v4i1.19720>
- Handoyo, A. S., Hadi, H., & Zahraini, D. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi bulutangkis Sekolah Menengah Atas Kelas XI. *Jurnal JPDO*, 4(1), 34–39.
- Hendratno, Yasin, F. N., Istiq'faroh, N., & Suprayitno. (2023). Development of Textbook Based on Character Using Multimedia to Improve Critical Thinking Skills for Elementary School Students. *Studies in Learning and Teaching*, 4(1), 52–67. <https://doi.org/10.46627/silet.v4i1.193>
- Jafnihirda, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239.
- Jayawardana, H. B. A., & Gita, R. (2020). Inovasi Pembelajaran Biologi di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Biologi Di Era Pandemi COVID-19 Gowa, September*, 58–66.
- Koekoek, J., & van Hilvoorde, I. (2018). Digital Technology in Physical Education. *Digital Technology in Physical Education*. <https://doi.org/10.4324/9780203704011>
- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37742/jo.v3i1.67>
- Manik, Y., & I Wayan Widiani. (2023). Comic Video Learning Media in Science Content: Nature of Objects and Their Changes. *Mimbar Ilmu*, 28(3), 498–507.

- <https://doi.org/10.23887/mi.v28i3.65840>
- Nabila, M. K., & Mawaddah, P. W. (2024). Pengembangan Media Aplikasi “ Belajar Sholat Anak Sholeh ” Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator. 4(2), 123–143.
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative: Journal of Educational Studies*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>
- Putra, D. R. (2019). Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby. *Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 0–6.
- Rahman, A., Suherman, A., Susilawati, D., & Putra, G. P. (2020). RADEC (reading, answering, demonstrating, explaining, and creating) in lms to teach tennis without field practicing. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5433–5442. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081146>
- Rodiah, N., Ramadi, R., & Vai, A. (2024). Pengembangan komik digital interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada materi pencak silat. *Jurnal Porkes*, 7(1), 534–546. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.25763>
- Scottish Water. (2020). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析* Title. 21(1), 1–9.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Syafikah, N., & Wijaya, F. J. M. (2020). *Motivasi Mahasiswa Berpartisipasi Dalam Ukm Rugby Universitas Negeri Surabaya Nor Syafikah * Fransisca Januarumi Marhaendra Wijaya **. 23–32.
- Wijayanti, R., & Waitaby, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pola Bilangan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 135–143. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.5187>