

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APK
PADA PEMBELAJARAN OLAHRAGA BOLAVOLI KELAS VII SMP BK (
BAKTI KELUARGA) LUBUKLINGGAU**

Ismail Pulka. N¹, Wawan Syafutra²
Universitas PGRI Silampari^{1,2}
Nazrumismailpulka@yahoo.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis APK Pada Pembelajaran Olahraga Bola Voli Kelas VII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini yaitu *research and development* (R & D) dengan model pengembangan yang digunakan yaitu 4D. Sampel penelitian atau subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 9 orang siswa. teknik pengumpulan data menggunakan nilai presentase dari skor yang diperoleh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; kualitas aplikasi pembelajaran interaktif dilihat dari aspek kevalidan termasuk dalam kategori valid dengan presentase skor 93,45% dan; kualitas aplikasi pembelajaran interaktif dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan praktis baik respon siswa secara perorangan dengan presentase skor 90,55% sedangkan untuk presentase skor respon siswa kelompok kecil dengan nilai presentase skor 88,33%.. Simpulan, aplikasi pembelajaran interaktif berbasis APK pada pembelajaran tematik memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Apk, Bola Voli, Pengembangan, Media, SMP

ABSTRACT

This study aims to develop a learning product in the form of APK-Based Interactive Learning Media Development for Class VII Volleyball Sports Learning at SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau which is valid and practical. This type of research is research and development (R & D) with the development model used is 4D. The research sample or the subject of this study were grade VII students, totaling 9 students. data collection techniques using the percentage value of the score obtained. The results showed that: 1) the quality of interactive learning applications seen from the aspect of validity was included in the valid category with a percentage score of 93,45% and; 2) The quality of interactive learning applications seen from the practical aspect is categorized as practical, both individual student responses with a percentage score of 90,55%, while the percentage of students' response scores in small groups with a percentage score of 88.33%. So it can be concluded that the apk-based interactive learning application in thematic learning meets the valid and practical criteria so that it can be used in learning

Keywords: Apk, Development, Media, SMP, Volleyball

PENDAHULUAN

Cabang olahraga bolavoli dikenal di Indonesia mulai tahun 1928. Jadi sejak penjajahan belanda permainan ini sudah dikenal. Penyebaran permainan bolavoli ke Indonesia dibawa oleh guru-guru belanda yang mengajar di sekolah-sekolah lanjutan, pada waktu itu HBS dan AMS, dan pada waktu itu permainan bolavoli belum mendapat tempat di masyarakat. Datangnya tentara jepang ke Indonesia, memberikan andil yang besar dalam perkembangan bolavoli di Indonesia. setelah Indonesia merdeka banyak bekas anggota Angkatan perang belanda yang bergabung kedalam kesatuan tentara republic Indonesia, bermain voli dan memiliki andil besar dalam mengembangkan permainan bola voli. Sehingga tentara nasional Indonesia ikut berjasa dalam memasyarakatkan bolavoli di Indonesia (Deritani, 2017).

Bolavoli merupakan suatu permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim yang saling berhadapan dan masing-masing terdiri dari enam pemain. Permainan bolavoli sangat familier di masyarakat, dimulai dari kalangan atas sampai kalangan bawah sudah tidak asing lagi dengan permainan bolavoli. Sering kita jumpai di daerah tertentu permainan bolavoli ini dimainkan oleh banyak orang, muda maupun dewasa. Kebanyakan orang memainkan bolavoli ini untuk mengisi waktu luang, mencari keringat, dan bahkan untuk prestasi yang meringankan mereka untuk melanjutkan belajar ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Bolavoli menjadi cabang olahraga permainan yang menyenangkan karena dapat beradaptasi dengan kondisi yang mungkin timbul di dalamnya, dapat dimainkan dengan jumlah pemain yang bervariasi seperti voli pantai dengan jumlah pemain 2 orang, dan permainan dengan jumlah 6 orang yang biasa sering digunakan. Olahraga bolavoli dapat dimainkan disegala bentuk lapangan seperti rumput, kayu, pasir, ataupun lantai buatan, dapat dilakukan di gedung. Dalam permainan bolavoli terdiri atas beberapa teknik, diantaranya teknik dengan menggunakan bola yang meliputi servis, passing bawah, passing atas, umpan, smash, dan block (Aguss et al., 2021; Destriana, 2018). Untuk menguasai teknik-teknik dasar tersebut diperlukan latihan-latihan teknik dasar secara terus menerus dan dilakukan pengulangan dari tingkat anak-anak sampai benar-benar menguasai.

Untuk dapat memainkan permainan bolavoli bagi anak-anak usia muda tidaklah mudah. Butuh waktu dan proses yang panjang agar keterampilan gerakan anak dalam bermain bolavoli dapat dikuasai dengan baik. Hal ini dikarenakan permainan bolavoli merupakan permainan yang menuntut adanya kecepatan, kelentukan, dan kelincahan bagi pemain itu sendiri. Permainan bolavoli merupakan salah satu materi pembelajaran yang masuk dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, serta pembentukan watak (Trimizi et al., 2020).

Proses mencapai keberhasilan pembelajaran yang optimal, maka diperlukan adanya sinkronisasi diantara tiga aspek utama dalam pembelajaran yaitu guru, siswa dan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Handayani & Rahayu, 2020), yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran karena mengandung informasi dan pesan pembelajaran. (Istiqlal, 2017), menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran

Menurut Dewi, (2020), pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan

internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, *video converece*, *teleponataulive chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*. Menurut Jayul & Irwanto, (2020) mengemukakan model pembelajaran daring dapat dipublikasikan dalam pendidikan jasmani dengan metode *portal schoology* dan *vlog*. Dengan kata lain metode tersebut memiliki aplikasi video, yang dapat digunakan untuk mendemonstrasikan gerakan-gerakan dalam ranah psikomotor (bersifat praktikum).

Supriyadi, (2020) mengatakan pembelajaran daring berhasil menumbuhkan kepuasan dan motivasi dalam belajar. Dan itu terbukti karena siswa memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran daring bola voli sehingga siswa menjadi berminat dan termotivasi untuk belajar lebih giat. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Sebagai solusi untuk menutupi kekurangan dari sistem pembelajaran yang kurang fleksibel, media pembelajaran dalam bentuk mobile merupakan salah satu solusinya. Aplikasi pembelajaran yang ada di gadget ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya sebagai media *edutainment*, dimana dapat menggabungkan unsur edukasi dan unsur hiburan, fleksibel untuk dibawa kemana-mana karena terinstal pada gawai yang digunakan siswa dalam pembelajaran yang di laksanakan secara daring seperti saat pandemi ini, praktis karena hanya memerlukan gawai untuk menjalankannya, efisien karena tidak menghabiskan banyak waktu dalam menjalankan aplikasinya.

Dengan adanya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang ada, memberikan tantangan tersendiri bagi lulusan ilmu pendidikan terutama pendidikan Olahraga untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik. Setiap siswa di SMP sudah memiliki *smartphone* yang biasa digunakan untuk pembelajaran daring/jarak jauh. Dengan kemajuan teknologi, memudahkan guru membuat media pembelajaran yang praktis serta bisa digunakan saat pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring. Sistem operasi aplikasi pembelajaran interaktif berbasis *apk* telah sesuai dengan prosedur ilmiah sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami suatu konsep di dalam proses kegiatan pembelajaran.

Analisis kebutuhan yang dilakukan pada SMP BK Lubuklinggau berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru SMP BK Lubuklinggau di kelas VII permasalahan yang di dapatkan yaitu; pada saat proses pembelajaran masih menggunakan bahan ajar berupa buku guru yang konsepnya masih sangat umum seperti pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya materi ajar yang akan masih kurang relevan dengan kompetensi yang dibutuhkan; Belum tersedia media pembelajaran berbentuk aplikasi pembelajaran interaktif berbasis *apk* untuk membantu siswa dalam kegiatan proses pembelajaran dimanapun dan kapanpun terutama pada masa pandemi yang semua kegiatan pembelajaran berproses menggunakan gawai/hp dan c) Masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar karena pembelajaran yang monoton dan cenderung membosankan.

SMP BK Lubuklinggau dikelas VII dalam proses belajar mengajar guru menggunakan model pembelajaran langsung sehingga siswa cenderung pasif dan hanya siswa tertentu saja yang aktif bertanya dan menjawab. Kemudian untuk fasilitas dan media pembelajaran yang belum memadai juga merupakan salah satu penghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Maka dari itu dikembangkannya media pembelajaran mandiri berupa aplikasi pembelajaran interaktif berbasis *apk*.

Pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis *apk* ini dikarenakan penyampaian materi tidak optimal selama pembelajaran daring sehingga penyampaian materi menjadi kurang maksimal. Selain itu, belum pernah dikembangkannya aplikasi pembelajaran interaktif berbasis APK sebagai literatur.

Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis *apk* ini menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat memperoleh suatu informasi berdasarkan pengalaman langsung yang dilakukan. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Apk (aplikasi) Pada Pembelajaran Olahraga Bola Voli Kelas VII SMP BK Lubuklinggau”.

KAJIAN TEORI

HAKIKAT MEDIA PEMBELAJARAN

Model merupakan bagian dari prosedur yang mengikuti prosedur yang sudah baku yang dianut oleh peneliti. (Sugiyono, 2017), mengatakan bahwa metode *Research and Development* (peneliti dan pengembangan) adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk dalam penelitian (Yuliani & Banjarnahor, 2021). Sedangkan Tegeh et al., (2015), mengungkapkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah sebuah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki suatu produk-produk yang telah ada sebelumnya agar dapat di pertanggung jawabkan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan sebuah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru yang disesuaikan dengan kebutuhan yang ada dan disesuaikan dengan kevalidan dan kepraktisan yang memerlukan suatu perangkat pembelajaran. Model desain pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu pengelolaan dan pengembangan yang dilakukan terhadap suatu komponen dalam pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dan dalam bahasa arab *media* berarti sebagai perantara untuk mengirim pesan ke penerima (Firmadani, 2020). Tafonao,(2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang atau menarik minat siswa untuk terjadinya proses pembelajaran. Sedangkan menurut Nurrita, (2018), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan pengajar untuk menyalurkan pesan pengirim yaitu guru kepada penerima yaitu siswa yang dapat merangsang minat, pikiran, perasaan semangat dan perhatian mereka untuk belajar.

HAKIKAT BOLA VOLI

Bola voli adalah permainan olahraga yang dimainkan oleh dua grup yang berlawanan. Masing-masing grup memiliki enam orang pemain. Terdapat pula variasi permainan bola voli pantai yang masing-masing grup hanya memiliki dua orang pemain Permainan bola voli adalah permainan tempo yang cepat, sehingga waktu untuk memainkan bola sangat terbatas, dan bila tidak menguasai teknik dasar yang sempurna

akan memungkinkan kesalahan-kesalahan teknik yang lebih besar. Permainan bola voli adalah suatu permainan untuk waktu senggang dan pertandingan. Permainan bola voli merupakan suatu permainan regu yang sangat menarik dan termasuk ke dalam kelompok permainan menyerang dan bertahan. Permainan bola voli mempunyai karakter-karakter tertentu dan di mainkan oleh dua regu yang berlawanan (Tapo, 2019).

Menurut Hidayat (2017), Olahraga bola voli pada dasarnya bukanlah sebuah cabang olahraga yang lahir di Indonesia. Permainan ini di rancang oleh Wiliam G Morgan sebelumnya di sebut dengan nama mintonette. Mintonette sendiri pada dasarnya merupakan jenis permainan yang di hasilkan dari kombinasi beberapa jenis permainan. Ada empat jenis permainan yang di adopsi dan di satukan ke dalam permainan mintonette ini. Keempat jenis permainan ini adalah basket, baseball, tenis, dan terakhir adalah bola tangan. "volleyball", dengan alasan bahwa prinsip permainan itu adalah memainkan bola dengan cara mem-volley (diIndonesiakan : memvoli), yaitu bola dipukul hilir mudik diudara melewati net.

Minocette adalah mem-volley bola (yakni memukul-mukul bola hilir mudik di udara), olahraga ini kemudian di beri nama "volleyball". Bola voli adalah permainan tempo yang cepat, sehingga waktu untuk memainkan bola sangat terbatas, dan bila tidak menguasai teknik dasar yang sempurna akan memungkinkan kesalahan-kesalahan tehnik yang yang lebih besar. Nama volley berdasarkan pertimbangan tentang cara memainkan bola yaitu memvoli : yang berarti bola dipukul sebelum menyentuh lantai.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasanya permainan bola voli merupakan suatu permainan olahraga beregu yang dimainkan sebanyak enam orang dengan menggunakan bola besar dengan pantulan yang sempurna dan termasuk kedalam permainan menyerang dan bertahan

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan 4-D merupakan model pengembangan perangkat yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi 4P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran .Model four-D merupakan singkatan dari *Define, Design, Develop, dan Dessimination* yang digunakan oleh Thiagarajan pada tahun 1974

PROSEDUR

Prosedur penelitian ini menggunakan langkah-langkah model pengembangan 4-D Di dalam rancangan model pengembangan 4-D terdiri atas 4 langkah. Setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya dimana pendekatan ini terdapat beberapa komponen yang akan dilewati di dalam proses pengembangan dan perancangan tersebut. Model Thiagarajan ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yang dikenal dengan pendekatan 4-D yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Tahapan-tahapan dalam model 4-D yakni; a) Tahap *define*, dalam tahap ini berisi kegiatan analisis awal-akhir, analisis materi, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran; b) Tahap *design*, dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal; c) Tahap *develop*, yaitu berisi kegiatan validasi ahli dan uji keterbacaan; d) Tahap *dessiminate* yaitu tahap penyebarluasan.

DATA, TEKNIK PENGUMPULAN, DAN INSTRUMEN

Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yakni menggunakan angket baik angket untuk validitas dan praktikalitas.

TEKNIK ANALISIS DATA

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari hasil uji kevalidan aplikasi pembelajaran interaktif. Langkah-langkah menentukan kevalidan dan kepraktikalitas aplikasi pembelajaran interaktif berbasis APK adalah dengan langkah-langkah berikut; memberikan skor jawaban dengan indikator yang berdasarkan skala likert; menentukan skor tertinggi; menentukan jumlah skor masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator; menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator; Menentukan nilai validitas dengan cara berikut; Presentase skor yang diperoleh selanjutnya diukur dengan menggunakan interpretasi skor pada skala likert.

Sedangkan langkah-langkah untuk menentukan uji kepraktikalitas aplikasi pembelajaran interaktif dianalisis dengan presentase (%) diukur menggunakan skala interpretasi skor untuk skala likert.

HASIL PENELITIAN

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan guna melihat tata bahasa yang digunakan penulis dalam membuat aplikasi pembelajaran interaktif. Berikut ini aspek-aspek yang divalidasi oleh validator ahli bahasa beserta penilaian dan saran yang diberikan kepada penulis, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1
Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa

Tabel 1	Indikator Penilaian			
	Subjek Penelitian	Kegunaan bahasa	Kelayakan Bahasa	Presentase Kelayakan
Ahli Bahasa	18	8	92,25%	Sangat Baik

an hasil bahwa kelayakan bahasa di dalam aplikasi pembelajaran interaktif sudah baik dengan mendapatkan presentase 92,25% kategori baik atau “valid” dari validator. Bahasa yang digunakan dalam Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Apk Pada Pembelajaran Tematik sudah sesuai dengan kesesuaian bahasa, kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan guna melihat kelengkapan isi dan lain sebagainya yang digunakan penulis dalam membuat materi pada aplikasi pembelajaran interaktif. Berikut ini aspek-aspek yang divalidasi oleh validator beserta hasil yang diberikan oleh validator ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2
Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

Subjek Penelitian	Kesesuaian	Indikator Penilaian			Kriteria Presentase
		Kualitas dan Tujuan	Kualitas Instruksional	Presentase Kelayakan	
Ahli Materi	15	33	29	96,25%	Sangat Baik

Tabel 2 menunjukkan hasil materi di dalam aplikasi pembelajaran interaktif sudah baik dengan mendapatkan 96,25% kategori sangat baik atau “valid” dari validator ahli materi dan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Apk Pada Pembelajaran Tematik. Penjelasan di atas menunjukkan bahwa semua aspek kelayakan materi sudah mencapai kevalidan untuk setiap aspek dan indikatornya. Salah satunya kesesuaian materi pada aplikasi dengan KD (Kompetensi Dasar).

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan guna mengetahui kelayakan media dari aplikasi pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Validator memberikan masukan dan saran yang berkaitan dengan kualitas gambar penempatan tombol yang tidak sesuai dan sebagainya. Berikut ini hasil dari validasi oleh ahli media, dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3
Hasil Analisis Validasi Ahli Media

Subjek Penelitian	Kemudahan Penggunaan dan Navigasi	Indikator Penilaian			Presentase Kelayakan	Kriteria Kelayakan
		<i>Aesthetic</i> atau Keindahan	Integrasi Media	Kualitas Teknis		
Ahli Media	19	25	14	15	91,25%	Sangat Baik

Tabel 3, menunjukkan hasil kelayakan media dari aspek Kemudahan penggunaan dan navigasi sudah baik dengan mendapatkan presentase 91,25% kategori baik atau “valid” dari validator ahli media. Data di atas menunjukkan bahwa bentuk, desain yang membungkus aplikasi dan desain isi aplikasi sudah baik dan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar menggunakan aplikasi tersebut.

Hasil Uji Perorangan

Hasil uji perorangan dilakukan guna mengetahui nilai kepraktikatisan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis APK pada Pembelajaran Olahraga bola voli Kelas VII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau. Penelitian ini melibatkan 3 siswa kelas VII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau. Lembar kepraktisan perorangan ini berisi tentang penilaian terhadap kepraktikalitas Aplikasi, pada lembar kepraktisan ini terdapat 10 pernyataan. Selanjutnya siswa akan memberikan penilaian serta memberikan saran dan masukan terhadap Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis APK pada pembelajaran tematik pada saat uji perorangan (*one to one*) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4
Hasil Uji Coba Perorangan

No	Kode Siswa	Nomor Pernyataan														Jumlah	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			15
1	S1	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	56	Sangat Baik
2	S2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	51	Baik
3	S3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	56	Sangat Baik
Jumlah																163		
Skor Rata-Rata																54,33		

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\% = \frac{54,33}{60} \times 100\% = 90,55\%$$

Berdasarkan penilaian angket yang didapatkan melalui uji perorangan (*one to one*) pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis APK Pada Pembelajaran Olahraga bola voli Kelas VII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau dikategorikan “Baik” dengan presentase 97,01%. Melalui hasil penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis APK Pada Pembelajaran Olahraga bola voli Kelas VII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau sudah praktis dan dapat diuji cobakan pada kelompok kecil dengan revisi.

Hasil Uji Kelompok Kecil

Hasil uji kelompok kecil (*small group*) dilakukan guna mengetahui nilai kepraktikatisan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis APK pada Pembelajaran Olahraga bola voli Kelas VII BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau. Penelitian ini melibatkan 6 siswa kelas VII BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau. Lembar kepraktisan kelompok kecil ini berisi tentang penilaian terhadap kepraktikalitas Aplikasi, pada lembar kepraktisan ini terdapat 10 pernyataan. Selanjutnya siswa akan memberikan penilaian serta memberikan saran dan masukan terhadap Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Apk pada pembelajaran tematik yang masih terdapat banyak kekeliruan dan kesalahan. Berikut ini hasil dari respon siswa setelah belajar menggunakan Aplikasi Pembelajaran Interaktif berbasis APK pada Pembelajaran Tematik pada saat uji kelompok kecil (*small group*) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5
Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Kode Siswa	Nomor Pernyataan														Jumlah	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			15
1	S1	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	52	baik
2	S2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	53	Sangat baik
3	S3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	55	Sangat Baik
4	S4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	55	Sangat baik
5	S5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	52	baik
6	S6	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	55	Sangat

	Baik
Jumlah	322
Rata-rata	53,66

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor rata - rata}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\% = \frac{53}{60} \times 100\% = 88,33\%$$

Berdasarkan penilaian angket yang didapatkan melalui uji *small group* pada Aplikasi Pembelajaran Interkatif berbasis APK pada Pembelajaran Olahraga bola voli SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau dikategorikan “sangat baik” dengan presentase 88,33%. Melalui hasil penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa APK pada Pembelajaran Olahraga bola voli Kelas VII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau sudah praktis dan dapat diuji cobakan pada kelompok kecil dengan dan tanpa revisi.

Aplikasi pembelajaran interaktif berbasis apk dapat dikatakan “valid” hal ini ditunjukkan dari validasi ahli yang meliputi ahli bahasa, materi dan media. Validator memberikan penilaian melalui angket yang diberikan oleh peneliti yang terdapat kritik dan saran terhadap aplikasi pembelajaran interaktif berbasis APK. Kemudian produk direvisi sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan oleh para ahli (validator). Meskipun aplikasi pembelajaran interaktif berbasis apk yang dikembangkan penulis masih terdapat kekurangan, namun aplikasi pembelajaran interaktif ini dapat dikatakan “valid” dengan hasil 93,45%. Berdasarkan hasil analisis validator dari ketiga ahli maka aplikasi pembelajaran interaktif berbasis apk valid dan dapat diuji cobakan di sekolah dasar dengan perbaikan sara dan masukan yang diberikan oleh validator.

Aplikasi pembelajaran interaktif berbasis apk dapat dikatakan “praktis” dari hasil analisis uji kepraktikalitas dengan diukur menggunakan angket respon guru dan angket respon siswa yang diberikan pada siswa kelas VII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggai. Kepraktisan aplikasi pembelajaran interaktis berbasis apk dengan analisis respon guru dikatakan praktis atau baik digunakan dengan presentase 81,94% dan uji coba perorangan (*one to one*) yang dilakukan oleh 3 orang siswa kelas VII BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau dikatakan praktis dengan presentase kepraktisan 84,43%. Selanjutnya kepraktisan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis apk dengan uji coba kelompok kecil (*small group*) yang dilakukan oleh 6 orang siswa kelas VII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau dengan mengisi angket untuk mengukur kepraktisan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis apk yang telah dikembangkan dikatakan praktis digunakan dengan presentase kepraktisan 88,33%.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini ditemukan bahwa aplikasi pembelajaran interaktif berbasis APK dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada analisis respon guru dengan nilai kepastian 81,94 % dan pada siswa 84,43%. Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Apk Pada Pembelajaran Tematik sudah sesuai dengan kesesuaian bahasa, kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dengan presentase 92,25%. semua aspek kelayakan materi sudah mencapai kevalidan untuk setiap aspek dan indikatornya dengan persentase kelayakan 96,25 %. bentuk, desain yang membungkus aplikasi dan desain isi aplikasi sudah baik dan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar menggunakan aplikasi tersebut dengan persentase kelayakan 91,25 %.

Melalui hasil penilaian dapat dikatakan bahwa Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis APK Pada Pembelajaran Olahraga bola voli Kelas VII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau sudah praktis dan dapat diuji cobakan pada kelompok kecil dengan revisi masuk ke kategori “Baik” dengan persentase 97,01%. Melalui hasil

penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa APK pada Pembelajaran Olahraga bola voli Kelas VII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau sudah praktis dan dapat diuji cobakan pada kelompok kecil dengan dan tanpa revisi.

Hasil penelitian ini di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Muttaqin & Suarni, 2021), dimana hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan uji coba kelompok kecil menyatakan bahwa produk pengembangan media pembelajaran berbasis android valid dan praktis dengan kategori “sangat baik”, sehingga memberi wawasan kepada program studi bahwa penggunaan teknologi yang mengikuti perkembangan zaman, akan berdampak positif dalam bidang pendidikan.

Khairini, (2021) melakukan penelitian yang sama dengan peneliti hanya variabel independennya yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek kelayakan isi, nilai validitas media mencapai skor 84,52% dengan katerogi valid. Selanjutnya, pada aspek kebahasaan hasil nilai validitas media yakni 85,41% dengan kategori valid, aspek sajian memperoleh nilai validitas sebesar 85% dengan kategori valid, dan aspek kegrafikan memperoleh nilai validitas 90,74% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan validitas keempat aspek tersebut, maka dapat diketahui nilai rata-rata validitas, yakni sebesar 86,41% dan berada dalam kategori valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk android packaging kit (apk) layak untuk digunakan berdasarkan pertimbangan validator.

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan peserta didik, peserta didik dan lingkungannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media dan sumber belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan media dapat membantu peserta didik memahami informasi yang akan disampaikan. Media menjadi salah satu perangkat pembelajaran yang dapat memberikan stimulus, memberikan pengalaman pada peserta didik serta membantu melakukan pengamatan yang sama pada peserta didik, sehingga peserta didik memiliki pemahaman yang sama terhadap informasi yang disampaikan (Menrisal & Putri, 2018).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aplikasi Pembelajaran Interaktif berbasis APK dirancang sesuai dengan pembelajaran Olahraga bolavoli kelas VII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau dan dinyatakan valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono, P. A. (2021). Efektivitas vertical jump terhadap kemampuan smash bola voli putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1), 1–9. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/38631/pdf>
- Deritani, N. L. (2017). Pengaruh Latihan Overhead Throw Terhadap Hasil Service Atas Permainan Bola Voli Pada Siswa Ekstrakurikuler. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 3(2). <https://core.ac.uk/download/pdf/275909866.pdf>
- Destriana, D. (2018). Latihan Pasing Atas Double Contact Terhadap Keterampilan Bola Voli. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(1), 24–32. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/altius/article/view/8112/4153>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1),

- 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan ispring dan apk builder untuk pembelajaran matematika kelas x materi proyeksi vektor. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://mathline.unwir.ac.id/index.php/Mathline/article/view/126>
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1), 12–25. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/689>
- Khairini, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) tentang Materi Virus untuk Peserta Didik Kelas X SMA/MA* (pp. 406–413). Universitas Negeri Padang. <http://repository.unp.ac.id/35814/>
- Menrisal, M., & Putri, H. M. (2018). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pemrograman Dasar. *Jurnal PTI (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia" YPTK" Padang*, 5(2), 21–30. <https://jpti-upiypk.org/ojs/index.php/jpti/article/view/10>
- Muttaqin, H. P. S., & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran IPA pokok bahasan perkebangbiakan hewan untuk siswa kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/613/355
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D). In *Bandung: Alfabeta*.
- Supriyadi, A. (2020). Peningkatan hasil belajar bolavoli dengan menggunakan sistem daring. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 112–119. <https://journal.uir.ac.id/index.php/SPORTIVO/article/view/5609>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tapo, Y. B. O. (2019). Pengembangan Model Latihan Sirkuit Pasing Bawah T-Desain (SPBT-Desain) Bola Voli Sebagai Bentuk Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK Untuk Tingkat Sekolah Menengah. *IMEDTECH (Instructional Media, Design and Technology)*, 3(2), 18. <https://doi.org/10.38048/imedtech.v3i2.209>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. *Seminar Nasional Riset*

Inovatif IV, 208.

Trimizi, T., Iman, I., & Elfry, E. (2020). Pengaruh Part Whole Method Terhadap Teknik Dasar Passing Bawah Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani Khatulistiwa*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.26418/jpjk.v1i1.43579>

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) dalam Bimbingan dan Konseling. *QUANTA*, 5(3), 111–118. <http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/quanta/article/view/3051/1319>