

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS ANDROID DI MGMP PJOK SMA NEGERI Se KABUPATEN JOMBANG

Mecca Puspitaningsari, M.Pd*¹, Puguh Satya Hasmara, M.Pd² Diana Puspitasari³

^{1,2,3} STKIP PGRI Jombang

e-mail: * mecca27.stkipjb@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran teori materi bolabasket cenderung menggunakan metode konvensional yaitu penugasan, mengisi LKPD, membaca buku materi (yang sudah jarang dimiliki siswa), dengan serta sedikitnya media yang digunakan dapat mengurangi minat belajar siswa, apalagi pada masa pandemic sekarang ini. Oleh sebab itu tujuan dari abdimas adalah memberikan pelatihan kepada bapak ibu guru PJOK yang MGMP SMA Negeri Se Kabupaten Jombang tentang penggunaan produk multimedia interaktif berbasis android pembelajaran PJOK materi permainan bola basket agar pembelajarannya makin kreatif dan inovatif. Subjek abdimas adalah semua anggota MGMP PJOK SMA Negeri Se Kabupaten Jombang. Metode pelaksanaan yang akan digunakan dalam program pengabdian ini adalah melalui pemberian pelatihan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PJOK. Dalam metode pelaksanaan ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan pelaporan.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan(PJOK)*

Abstract

Learning basketball material theory tends to use conventional methods, namely assignments, filling out LKPD, reading material books (which are rarely owned by students), and the lack of media used can reduce student interest in learning, especially during the current pandemic. Therefore, the purpose of the abdimas is to provide training to PJOK teachers who are MGMP State Senior High Schools in Jombang Regency on the use of interactive multimedia products based on Android learning PJOK basketball game material so that learning is more creative and innovative. The subjects of the abdimas are all members of the MGMP PJOK of State Senior High Schools in Jombang Regency. The implementation method that will be used in this service program is through the provision of training on the use of interactive multimedia in PJOK learning. In this implementation method, it is divided into three stages, namely preparation, implementation and reporting

Keywords: *Learning media, Sports physical Education and health (PJOK)*

PENDAHULUAN

Heinich, 1993 dalam Susilana dan Riyana (2019 : 5) menyebutkan bahwasannya media merupakan alat saluran komunikasi. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, informasi, motivasi belajar siswa serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu (Arsyad, 2009: 25). Media pembelajaran yang digunakan haruslah berkembang mengikuti zaman. Apalagi berkembangnya ilmu pengetahuan teknologi saat ini mau tidak

mau memaksa guru untuk berinovasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajarannya. Adapun kendala dimana tidak semua sekolah mampu menyediakan sepenuhnya media pembelajaran PJOK. Kurangnya media pembelajaran yang ada di sekolah, mengharuskan guru untuk berkreatifitas dan lebih inovatif dalam penyampaian materi pelajaran. Hal tersebut sesuai dengan tuntutan Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yakni pasal 40 ayat 2a “pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis”.

Pada kurikulum K-13 PJOK, terdapat teori dan praktik permainan bola basket (berdasar pada silabus PJOK). Sesuai dengan kurikulum PJOK, permainan bola basket merupakan salah satu cabang olahraga permainan bola besar yang diajarkan di sekolah, oleh sebab itu guru PJOK perlu mengajarkan teori dan juga gerak dasar permainan bola basket dengan benar. Salah satu hal yang harus diperhatikan oleh guru PJOK adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang aktif dan kreatif dapat membantu siswa menjadi lebih semangat dalam belajar apalagi pembelajaran PJOK yang teori. Salah satu media pembelajaran yang bisa dikembangkan oleh guru PJOK dalam memberikan materi/teori adalah media berbasis *m-learning*. Media berbasis *m-learning* antara lain yaitu multimedia secara interaktif, karena media penyampaian informasi dalam bentuk digital yang berisikan teks, grafik, video, animasi dan suara dengan bantuan komputer dan sejenisnya sehingga menciptakan respon pengguna secara aktif.

Pola pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif ini menjadikan siswa lebih bersemangat lagi dalam belajar tentang materi basket, yang dahulu kurang menarik dan cenderung menggunakan metode konvensional serta sedikitnya media yang digunakan dapat mengurangi minat belajar siswa. Multimedia interaktif memiliki lima elemen utama yaitu, Teks, Grafik, Audio, Video, dan Animasi. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, video, dan interaktivitas (Munir, 2012 : 130)

“Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu”

Oleh sebab itu tujuan dari kegiatan abdimas adalah memberikan pelatihan kepada anggota MGMP PJOK SMA Negeri Se Kabupaten Jombang dalam penggunaan multimedia interaktif berbasis android.

METODE

Metode pelaksanaan yang akan digunakan dalam program pengabdian ini adalah melalui pemberian pelatihan kepada anggota MGMP PJOK SMA Negeri Se Kabupaten Jombang dalam penggunaan multimedia interaktif berbasis android. Kegiatan pelatihan tersebut bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada bapak ibu guru PJOK SMA Negeri Se Kabupaten Jombang yang tergabung dalam MGMP PJOK SMA Negeri Se Kabupaten

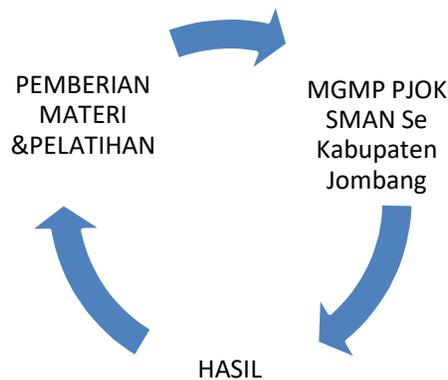
Jombang. Selain itu, tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini juga merancang bentuk multimedia interaktif berbasis android ini, dengan menyesuaikan kebutuhan pembelajaran pada materi permainan bola besar yaitu bola basket, sekaligus mendampingi MGMP dalam mengimplementasikan media pembelajaran tersebut ke siswa. Adapun manfaat dari kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman guru PJOK akan pentingnya media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android ini untuk menunjang pembelajarannya dan meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga guru bebannya akan ringan dalam proses pembelajaran, karena semua materi terdapat pada 1 aplikasi android tersebut. Dalam metode pelaksanaan ini dibagi menjadi tiga tahap.

1. Tahap Persiapan

Kegiatan awal dari kegiatan pengabdian ini adalah analisis situasi pembelajaran pada siswa SMA Negeri perolehan data kebutuhan siswa yang telah dilaksanakan menunjukkan 75% siswa tidak tertarik dengan media yang digunakan oleh guru pada waktu mengajar teori, serta 74,1 % siswa mengisi kuisisioner dengan hasil bahwa media yang digunakan oleh guru berupa buku dan 25,9% media yang digunakan berupa suara/audio/vidio. Guru tidak pernah membuat sendiri media pembelajaran berupa m_learning. Instrumen pengumpulan data awal penelitian ini menggunakan kuisisioner *online* melalui *google form* dan dilaksanakan di SMAN Bareng Kabupaten Jombang pada hari Senin, 20 April 2020.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan tentang penggunaan media interaktif berbasis android dengan materi olahraga bola besar yaitu bolabasket



Gambar 1. Model Pelatihan

3. Tahap Pelaporan

Kegiatan terakhir dari program pengabdian ini adalah pembuatan laporan akhir tentang hasil dari kegiatan yang telah abdimas laksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan program pengabdian ini adalah melalui pemberian pelatihan media pembelajaran PJOK Berbasis Android pada MGMP PJOK SMA Negeri Se Kabupaten

Jombang.. Pelatihan ini untuk meningkatkan keterampilan, kreatifitas serta inovasi guru-guru PJOK SMA dalam membuat media pembelajaran. Pelaksanaan pemberian pelatihan media pembelajaran PJOK berbasis android ini dilaksanakan pada Juni 2021.. Acara Pertama diawali dengan registrasi peserta setelah itu dilanjutkan dengan materi inti dalam pemberian pelatihan tentang media pembelajaran berbasis android, tanya jawab dan praktek langsung dalam menggunakan aplikasi. Pelaksanaan pemberian materi dalam pelatihan media pembelajaran PJOK berbasis android pada guru PJOK SMA Negeri Se Kabupaten Jombang berjalan lancar.

Materi pertama yang diberikan adalah pengenalan atau pendahuluan mengenai media interaktif. Pemateri memberikan penjelasan pentingnya penggunaan multimedia interaktif berbasis android ini. Selain itu, tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini juga merancang bentuk aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pemahaman materi bolabasket agar lebih sempurna lagi. sehingga guru lebih mudah lagi dalam mengimplementasikan media tersebut.

Adapun manfaat dari kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman guruguru PJOK SMAN Se Kabupaten Jombang dalam berkreasi, inovatif dan juga kompetitif dalam merancang media pembelajaran bagi siswanya. Sebagian peserta pelatihan dalam menggunakan atau mengopeasikan Hanphone masih kurang, sehingga abdimas selalu mendampingi guru-guru tersebut pada saat pelatihan berlangsung. Dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini, partisipasi mitra yaitu dapat menerapkan media pembelajaran PJOK berbentuk multimedia interaktif yang berbasis android ini kepada siswaswanya, karena selain mudah digunakan, aplikasi ini juga mudah didapatkan secara gratis di PlayStore, tinggal buka handphone yang android klik playstore ketik aplikasi “**Mari Belajar Permainan Bola Basket**”, klik insta langsung bisa digunakan. oleh semua kalangan yang mau belajar atau memperdalam materi tentang bolabasket.

Setelah pelaksanaan program pelatihan tentang media pembelajaran yang berbasis android ini, abdimas bersama dengan mitra, diskusi merencanakan untuk penyempurnaan aplikasi tersebut agar kebutuhan pembelajaran bisa tentang materi bola basket bisa terpenuhi lewat aplikasi “**Mari Belajar Permainan Bolabasket**”

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis android berjalan lancar, semua peserta antusias untuk mendownload aplikasi dan mulai bermain sambil belajar bolabasket melalui aplikasi “**Mari Belajar Permainan Bola Basket**” dan terdapat beberapa masukan dari mitra untuk penyempurnaan isi dari aplikasi “**Mari Belajar Permainan Bolabasket**” yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, yaitu siswa SMA, Guru dalam menilai dan juga kurikulum yang berlaku. Masukan yang diberikan oleh mitra dalam peningkatan akan aplikasi ini sangat membantu abdimas menyempurnakan isi dari aplikasi > **Mari Belajar Permainan Bolabasket**” dengan sempurna dan bisa dinikmati serta bermanfaat bagi pengguna aplikasi terutama siswa-siswa sekolah.

SARAN

Pelatihan serupa dapat dilaksanakan kembali dengan peserta (audience) yang lebih banyak/luas, dan dengan materi lainnya sehingga media dalam pembelajaran PJOK lebih beragam, inovatif dan juga kekinian sesuai dengan kurikulum dan perkembangan teknologi yang berlaku

DAFTAR PUSTAKA

Susilana, R. dan C, Riyana .(2019). *Media Pembelajaran*. Bandung :CV Wacana Prima

Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta. dari Direktori File UPI. (Online), (http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/19660325200112_1-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA%20Konsep%20%26%20Aplikasi%20dalam%20Pendidikan.pdf), diunduh 17 maret 2020, pukul 17:29

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Undang-undang RI No. 20 tahun 2003.tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sistem Informasi Manajemen Keuangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (Online). (<http://simkeu.kemdikbud.go.id/index.php/peraturan1/8-uu-undang-undang/12-uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>), diunduh 25 April 2020, pukul 20:47