

## **Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran bola voli berbasis *website***

**Destriani<sup>1\*</sup>, Destriana<sup>1</sup>, Ahmad Richard Victorian<sup>1</sup>, Herri Yusfi<sup>2</sup>, Wahyu Indra Bayu<sup>2</sup>, Okky Putra<sup>1</sup>, Arjun Nurzala<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Universitas Sriwijaya, Ogan Ilir, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Olahraga, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

\*Corresponding author: [destriani@fkip.unsri.ac.id](mailto:destriani@fkip.unsri.ac.id)

### **Abstract**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran bola voli berbasis web. Metode penelitian ini menggunakan survei melalui pengisian kuesioner yang disebarakan melalui *google form*. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 190. Hasil penelitian ini menunjukkan sebesar 93,3 % dapat mengakses web, sebesar 96,8% membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, 82,1% membutuhkan media pembelajaran yang berbasis web. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam permainan bola voli sangat dibutuhkan untuk pembelajaran permainan bola voli, yang nantinya dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam permainan bola voli.

**Kata kunci:** analisis, pengembangan, media, pembelajaran, bola voli

### **Abstract**

*This study aims to analyze the need for web-based volleyball learning media development. This research method uses a survey through filling out questionnaires distributed via google form. The number of respondents in this study were 190. The results of this study showed that 93.3% could access the web, 96.8% needed innovative learning media, 82.1% needed web-based learning media. Based on the results of the analysis, it can be seen that the development of learning media based on android applications in volleyball games is needed for learning volleyball games, which can later be used as one of the learning media in volleyball games.*

**Keywords:** analysis, development, media, learning, volleyball

Received: 10 September 2022

Revised: 17 September 2022

Accepted: 20 September 2022

Published: 29 September 2022

## **Pendahuluan**

Saat ini hampir seluruh belahan dunia telah melewati pandemi Covid-19, dan pasca pandemi covid 19 begitu banyak aspek yang berubah. Pandemi covid 19 telah memberikan banyak dampak perubahan bagi banyak sektor di kehidupan manusia, diantaranya berpengaruh pada sector pendidikan. Pada saat pandemi semua pembelajaran dilaksanakan tidak dengan tatap muka. Saat pandemi hampir semua lembaga pendidikan melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Setelah hampir 2 tahun pandemi ini melanda maka dunia pendidikan telah dibiasakan dengan melakukan aktifitas proses belajar dengan menggunakan berbagai media atau aplikasi sehingga pembelajaran tetap terlaksana dengan pembelajaran jarak jauh. Dengan kondisi seperti ini maka cara mengajar yang biasa dilakukan seperti biasanya mengalami perubahan yang sedialakanya terbiasa dengan pertemuan langsung menjadi pembelajaran *online* atau yang sering disebut daring. Dengan demikian untuk mengubah kebiasaan lama

menjadi kebiasaan baru (Dewantara et al., 2021) menjadi suatu keharusan yang harus dilaksanakan. Selama pandemi setiap bidang disiplin ilmu mengalami perubahan, begitu juga pada bidang Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) (Herlina & Suherman, 2020). Dengan adanya keharusan tersebut maka akan menjadikan setiap tenaga pendidik dapat melaksanakan pembelajaran dengan melakukan banyak inovasi baru, misalnya dengan menggunakan begitu banyak aplikasi baru yang membuat guru harus segera belajar menggunakan hal baru tersebut sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran (Dwipayana et al., 2020). Banyak faktor yang berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa yaitu diantaranya dimulai dari orang tua dalam mendukung ketersediaan sarana dan prasarana belajar dirumah dan juga penggunaan media atau aplikasi belajar apa saja yang digunakan guru selama belajar mengajar (Herliandry et al., 2020). Sebagai media pendukung kegiatan pembelajaran aktivitas gerak atau olahraga memerlukan aplikasi atau sarana belajar yang dapat diakses menggunakan berbagai cara baik menggunakan perangkat *computer*, *smartphone*, serta laptop ataupun *notebook*. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif diyakini dapat mendukung tenaga pengajar untuk merancang dan menjadikan proses belajarnya tidak membosankan dan dapat disukai peserta didiknya, dapat menarik perhatian, anak meningkatkan minat dan hasil belajar peserta ajar nya (Destriani, Endang Switri, 2019) selaras dengan hal tersebut semua pendidik diharapkan dapat menyampaikan materi dengan baik, dan materi nya pun dapat tersampaikan dengan baik kepada semua peserta didiknya.

Memperhatikan beberapa hal di atas, sebagai tenaga pendidik diperlukan sebuah modifikasi dalam sarana belajar seperti penyediaan media pembelajaran yang diharapkan salah satu jalan untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan (Ardiansyah et al., 2020), penelitian yang dilakukan berupa pengembangan aplikasi media pembelajaran pada isyarat perwasitan bola voli, sehingga pengembangan ini hanya terbatas pada aplikasi untuk permainan bola voli khusus nya pada materi perwasitan. Selanjutnya penelitian yang dikembangkan (Fani & Sukoco, 2019), penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan adobe flash yang disimpan pada CD yang menggunakan gaya mengajar *teaching games for understanding*. (Aisah et al., 2022) berdasarkan penelitian ini pun banyak perbedaan yang dirasakan peserta didik yang berdomisili di kota dan di desa, dimana penelitian tersebut menunjukkan lebih banyak peningkatan prestasi belajar yang berada dikota dibandingkan di pedesaan, hal ini dikarenakan beberapa hambatan yang dialami peserta didik didesa seperti akses internet.

Berdasarkan penelitian yang sudah ada jabarkan sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat berisikan materi dalam permainan bola voli dan

praktis digunakan untuk pengguna khususnya peserta didik. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran permainan bola voli yang berbasis web. Media pembelajaran berbasis web ini dapat diakses melalui beberapa platform. Pengembangan media pembelajaran berbasis web ini akan menyajikan materi permainan bola voli dengan materi pembelajaran secara umum, sejarah perkembangan permainan bola voli, peraturan permainan bola voli, latihan kondisi fisik, pemanasan dalam permainan bola voli, peraturan serta ada juga video pembelajaran yang berisikan petunjuk pelaksanaan teknik-teknik dasar permainan bola voli, dan ada kuis atau penilaian. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis kebutuhan aplikasi pembelajaran permainan bola voli berbasis web.

### **Metode**

Jenis penelitian yaitu deskriptif kuantitatif, metode penelitian yang digunakan yaitu survei. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket. Subyek penelitian ini adalah guru PJOK yang tersebar di beberapa kabupaten dan kota yang ada di Sumatera bagian selatan, Dosen Penjaskes Universitas Sriwijaya, mahasiswa prodi Penjaskes Universitas Sriwijaya, siswa SMP dan SMA yang ada di Sumatera bagian selatan. Pengumpulan data ini dilakukan melalui penyebaran angket melalui google form yang diisi melalui link <https://forms.gle/57x2NVCFYQYLrtedA> dengan tipe data kuantitatif dan angket tertutup.

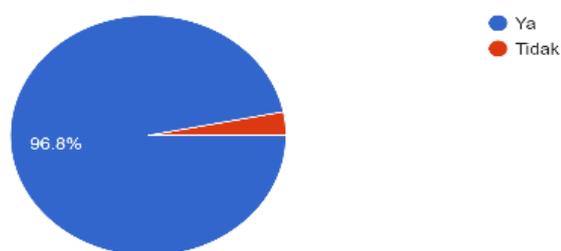
Jumlah responden yang telah mengisi google form sebanyak 190. Responden yang mengisi terdiri dari dosen yang berjumlah 4 orang, guru dengan jumlah 13, 30 siswa dan 143 dari mahasiswa. Pengisian google form dilakukan mulai tanggal 18 Juni sampai dengan 30 Juni 2022 dengan menggunakan skala likert sebagai teknik analisis data yang digunakan. Angket yang digunakan berisikan 13 pernyataan yang telah disusun oleh tim peneliti untuk melihat seberapa besar kebutuhan peserta didik menggunakan media pembelajaran permainan bola voli berbasis web. Langkah-langkah analisis data dimulai dengan mengurutkan dan mengumpulkan data ke dalam kategori, melakukan analisis atas, proses sintesis data dengan mengolah seluruh data untuk merumuskan pencapaian kegiatan penelitian, dan membuat kesimpulan akhir

### **Hasil dan Pembahasan**

Data dari penelitian ini merupakan hasil jawaban dari responden yang berjumlah 190. Hasil jawaban responden akan dijadikan pedoman apakah penelitian ini akan dilanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu tahapan desain. Berikut disajikan pada gambar 1 yang menunjukkan hasil jawaban dari responden, persentase fasilitas jaringan internet dan penggunaan laman website dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:

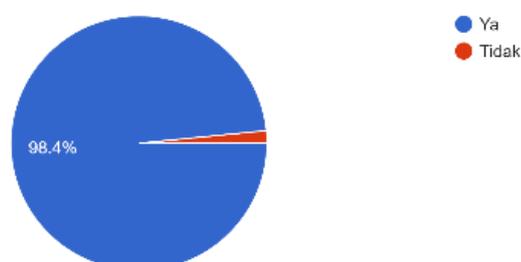
Sekolah/Perguruan tinggi saya telah dilengkapi jaringan internet

190 responses



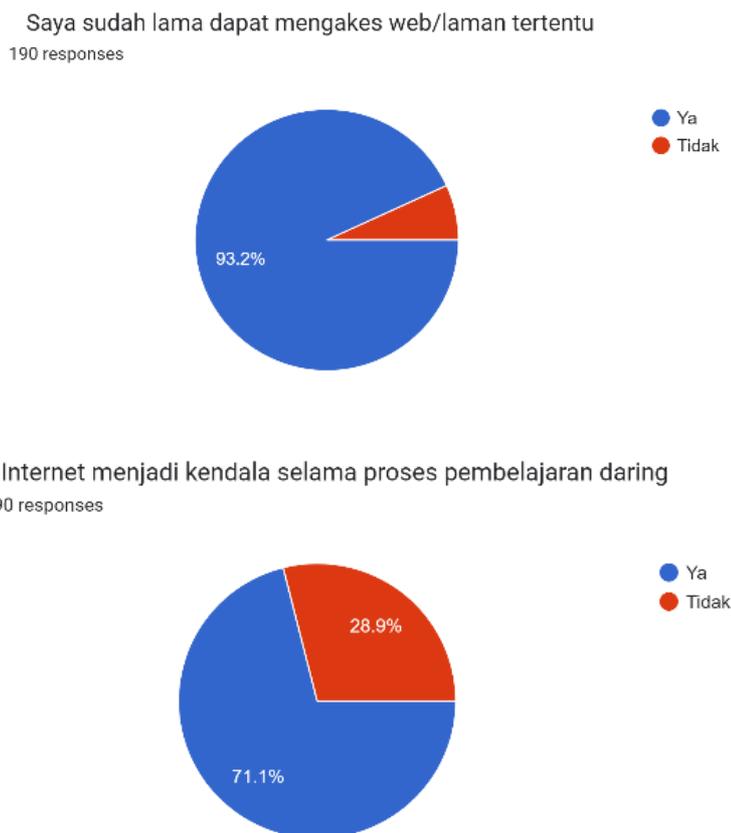
Saya dapat mengakses website/laman tertentu menggunakan handphone,notebook/perangkat lainnya

190 responses



Gambar 1. Persentase Fasilitas Jaringan Internet dan Penggunaan Laman Website Menggunakan Perangkat

Hasil persentase fasilitas jaringan internet pada lembaga pendidikan sebesar 96,8% dan penggunaan *handphone*, computer, dan laptop untuk mengakses laman website sebesar 98,4%. Ketersediaan layanan internet pada lembaga pendidikan seperti pada Sekolah Dasar (Kurniawan & Rofiah, 2020), penelitian ini menjabarkan bahwa di era digital saat ini penggunaan internet telah mengalami akselerasi yang begitu cepat sehingga lingkungan sekolah harus tersedia layanan internet. Akses internet ini sangat saling berkaitan dengan penggunaan perangkat laptop, komputer serta *handphone* (Sudarsana et al., 2020). Penggunaan perangkat laptop, *handphone*, serta komputer pada saat ini yang dijadikan sebagai salah satu sumber belajar. Hal ini menunjukkan bahwa akses internet dan penggunaan perangkat seperti *handphone*, laptop, dan komputer merupakan komponen yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Kemudian untuk hasil pengguna dapat mengakses internet serta kendala internet menjadi hambatan dalam pembelajaran daring dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini:

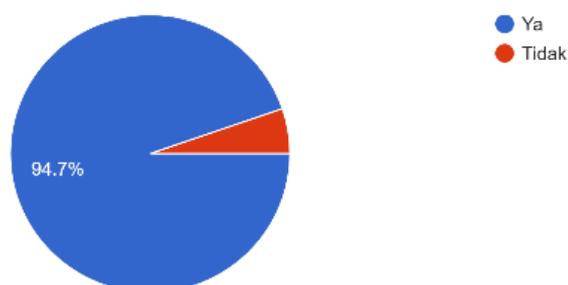


Gambar 2. Persentase Pengguna dapat mengakses Website dan Akses Internet Kendala Pembelajaran Daring

Hasil persentase pada gambar 2 menunjukkan bahwa responden dapat membuka *website* tertentu didapat data sebesar 93,2%, dengan hasil ini dapat dilihat bahwa Sebagian besar responden dapat mengakses web yang ingin diakses pendidik atau peserta didik. Kemudian untuk akses internet menjadi kendala selama pembelajaran daring didapat hasil sebesar 71,1%, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Raibowo et al., 2020) bahwa salah satu hambatan belajar selama terjadi pandemi berupa jaringan internet, walaupun tidak terjadi hampir semua peserta didik. Selanjutnya hasil persentase penggunaan smartphone, laptop, serta komputer dapat dilihat pada gambar di bawah:

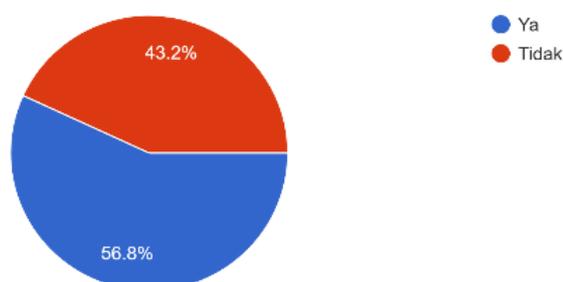
Saya biasanya menggunakan smartphone dalam mengakses laman/website

190 responses



Saya biasanya menggunakan laptop/notebook/komputer dalam mengakses laman/website

190 responses

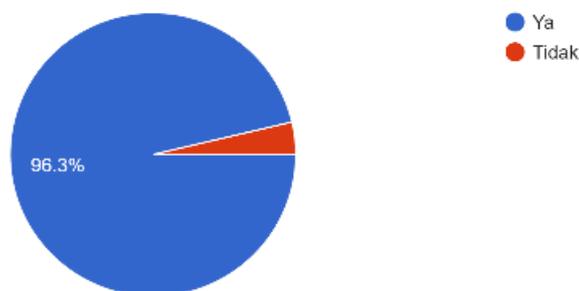


Gambar 3. Persentase Penggunaan *Smartphone* Dan *Laptop/Notebook*/komputer dalam Mengakses Website

Gambar di atas menunjukkan hasil sebesar 94,7% bahwa dalam mengakses laman atau website tertentu banyak yang menggunakan *handphone* dibandingkan laptop dan komputer sebesar 56,8%. Penggunaan *handphone* yang telah beralih fungsi yang awalnya hanya sebagai alat komunikasi sehingga berkembang menjadi multifungsi sesuai dengan kebutuhan *user* (Widodo & Najibuzzamzam, 2021) karena kepraktisannya maka begitu banyak orang yang menggunakan *handpone* ini. Begitu juga dalam dunia Pendidikan, tenaga pendidik dan peserta didik menggunakan media pembelajaran yang semakin hari begitu banyak inovasi yang ada. Pendidik harus dapat menggunakan atau memanfaatkan perkembangan tersebut. Dalam mendukung pembelajaran, tenaga Pendidikan pada umumnya menggunakan power point dan juga video selama proses pembelajarannya. Maka dapat hasil persentase tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

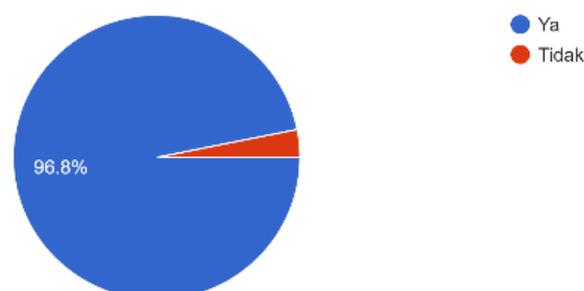
Guru/Tenaga Pendidik menggunakan media pembelajaran seperti Power Point/Video/media belajar lainnya

190 responses



Saya membutuhkan Media Pembelajaran yang inovatif

190 responses

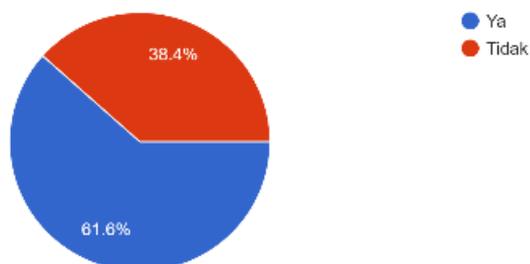


Gambar 4. Guru/Tenaga Pendidik menggunakan media pembelajaran seperti Power Point/Video dan Kebutuhan Media Pembelajaran Inovatif

Didapatkan hasil sebesar 96,3% tenaga pendidik menggunakan *powerpoint* dan video sebagai media pembelajarannya. Media pembelajaran ini membantu pendidik dalam menjelaskan materi yang ingin disampaikan pada setiap pertemuannya, pemanfaatan media pembelajaran tersebut dilakukan untuk memberikan pengetahuan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya (Mulya, 2021). Setiap pendidik memiliki kemampuan untuk menjelaskan atau mengajarkan kepada setiap dengan strategi dan media yang memenuhi kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajarannya. Maka untuk hasil penjelasan guru selama proses belajar dan minat peserta didik terkait materi bola voli dapat dilihat pada gambar berikut:

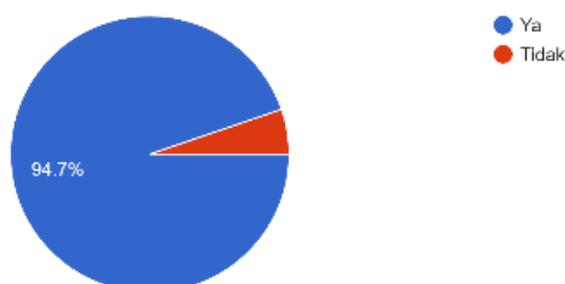
Hanya penjelasan dari Guru/tenaga pendidik sudah cukup bagi saya untuk memahami materi bola voli

190 responses



Saya menyukai materi bola voli

190 responses

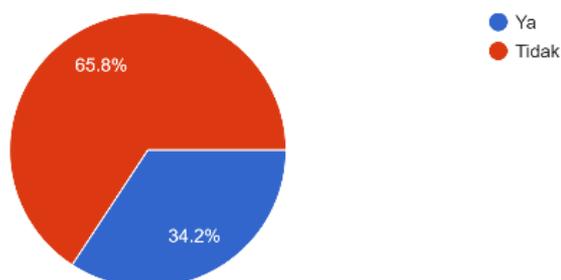


Gambar 5. Persentase Penjelasan dari Tenaga Pendidik dan Minat pada Materi Bola Voli

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat hasil persentase sebesar 61,6% bahwa peserta didik dapat memahami apa yang dijelaskan gurunya. Hal ini menunjukkan bahwa peran pendidik sangat penting dan bahwa peserta didiknya harus dapat mencari informasi lain yang tidak hanya bersumber dari gurunya saja (Pratomo & Irawan, 2015). Kemudian sebagian besar menyukai materi bola voli dengan persentase sebesar 94,7%, dengan demikian minat peserta didik pun sangat berpengaruh besar terhadap materi apa yang diberikan (Destriani, Endang Switri, 2019). Selanjutnya hambatan dalam pembelajaran bola, media pembelajaran inovatif yang dibutuhkan, dapat kita lihat hasilnya pada gambar di bawah ini:

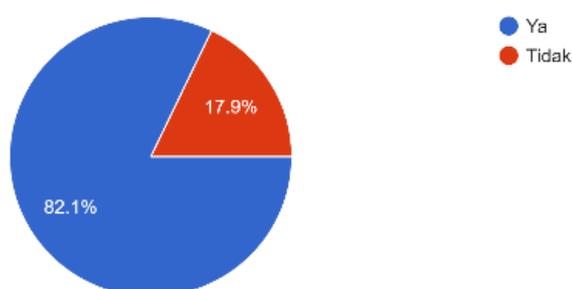
Saya mengalami hambatan pada materi bola voli

190 responses



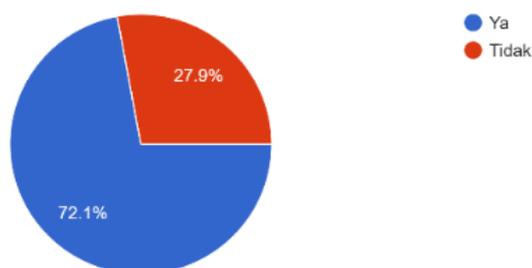
Aplikasi pembelajaran berbasis web diperlukan dalam pembelajaran bola voli

190 responses



Saya menyukai aplikasi pembelajaran jika berbasis web

190 responses



Gambar 6. Persentase Hambatan pada Materi Bola Voli dan Kebutuhan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Bola Voli

Berdasarkan gambar di atas persentase yang mengalami hambatan mencapai 34,2% yang sehingga hambatan tersebut harus dapat dikurangi agar tidak menyebabkan kendala selama proses belajar (Rahayu & Firmansyah, 2019). Sebesar 72% memilih untuk menggunakan website dalam membantu atau sebagai media untuk pembelajaran. Sehingga melihat hal tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang berbasis web untuk membantu peserta didik dalam proses belajarnya (Priyambodo et al., 2012). Karena tingkat menggunakan tinggi maka media ini sangat cocok diberikan untuk situasi saat ini (Widodo & Najibuzzamzam,

2021). Berdasarkan hasil persentase di atas dapat dilihat untuk saat ini penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses secara praktis oleh peserta didik merupakan hal yang sangat dibutuhkan bagi peserta didik.

### **Simpulan**

Hasil analisis data kebutuhan dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis web dapat disimpulkan bahwa pengembangan ini dinyatakan perlu untuk dikembangkan diharapkan dapat mempermudah pendidik dan peserta didiknya dalam proses pembelajaran karena telah tersedia media yang telah disediakan pada website tertentu.

### **Ucapan Terimakasih**

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian penelitian. Penelitian ini didanai oleh Anggaran DIPA Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2022. Sesuai dengan SK Rektor 0019/UN9/SK.LP2M.PT/2022 tanggal 15 Juni 2022.

### **Daftar Rujukan**

- Aisah, L. N., Muharram, N., & Kurniawan, W. P. (2022). *Perbandingan prestasi belajar peserta didik yang tinggal di Desa dan Kota pada masa Pandemi Covid- Comparison of the learning achievements of students living in villages and cities during the Covid-19 pandemic. 1*, 141–150.
- Ardiansyah, E., Pratama, G. H., & Sulendro, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi tentang isyarat-isyarat wasit bolavoli di SMA Negeri 2 Karang. *Journal of Physical Activity (JPA)*, 1(2), 60–72.
- Destriani, Endang Switri, dan H. Y. (2019). Pengembangan pembelajaran permainan bola voli pada mahasiswa The development of volleyball games learning for students Permenristekdikti no 44 tahun 2015 pasal 3 ayat 1 dan 2, standar Nasional Pendidikan Tinggi bertujuan untuk menjamin tercapainya tujuan. *Jurnal Sportif (Jurnal {Penelitian Pembelajaran, 5*(1), 17–28.
- Dewantara, A., Zulfiati, H. M., Rahim, A., Handoyono, N. A., Budi, A. M., Tamansiswa, U. S., & Pembelajaran, M. (2021). *Penelitian tindakan kelas bagi guru sekolah dasar. 4*(2), 121–128.
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal Untuk Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49–60.
- Fani, R. A., & Sukoco, P. (2019). Volleyball learning media using method of teaching games for understanding adobe flash-based. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 2(1). <https://doi.org/10.33292/petier.v2i1.6>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 (Lessons Learned During the Covid-19 Pandemic). *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.

- Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 1–7.
- Kurniawan, M. R., & Rofiah, N. H. (2020). Pola Penggunaan Internet di Lingkungan Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 2(2), 93–105. <https://doi.org/10.21093/sajie.v2i2.1930>
- Mulya, G. dkk. (2021). *Terdepan dalam Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan sebagai Pemacu SDM Unggul Selama Pandemi*.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Positif*, 1(1), 18–28.
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Sari, R. L. P. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(2), 99–109.
- Rahayu, G. D. S., & Firmansyah, D. (2019). Pengembangan Pembelajaran Inovatif Berbasis Pendampingan Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Siliwangi*, 1(1). <https://doi.org/10.22460/as.v1i1p17-25.36>
- Raibowo, S., Nopiyanto, Y. E., Jasmani, P., Keguruan, F., Pendidikan, I., Bengkulu, U., Info, A., & Raibowo, S. (2020). *yandika\_fr,+6.+Raibowo. 1*, 112–119.
- Sudarsana, I. K., Sujinah, S., Pandin, M., Rianita, D., Bashith, A., Himawati, I., Wikandaru, R., Hudaa, S., Yusuf, A., & Novitasari, Y. (2020). *Handphone And Its Effect In Education*. 1–5. <https://doi.org/10.4108/eai.20-6-2020.2300629>
- Widodo, P., & Najibuzzamzam, A. (2021). Perbandingan Model Pembelajaran Daring Dan Tatap Muka Penjaskes Mts Darussa'adah Pada Masa Pandemi Tahun Ajaran 2019/2020. *JUMORA: Jurnal Moderasi Olahraga*, 1(01), 1–9. <https://doi.org/10.53863/mor.v1i01.128>