

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SERVIS BOLA
VOLI BERBASIS APLIKASI PADA ANDROID DI SMA
NEGERI 1 BANYUASIN III**

SKRIPSI

Oleh :

DIMAS KOESWARA

Nomor Induk Mahasiswa 06061381924059

Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SERVIS BOLA
VOLI BERBASIS APLIKASI PADA ANDROID DI SMA
NEGERI 1 BANYUASIN III**

SKRIPSI

Oleh :

DIMAS KOESWARA

Nomor Induk Mahasiswa 06061381924059

Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan

Mengesahkan:

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Destriani, M.Pd
NIP.198912012019032018

Pembimbing,



Dr. Syafaruddin, M.Kes
NIP.195909051987031004



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SERVIS BOLA
VOLI BERBASIS APLIKASI PADA ANDROID DI SMA
NEGERI 1 BANYUASIN III**

SKRIPSI

Oleh :

DIMAS KOESWARA

Nomor Induk Mahasiswa 06061381924059

Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Destriani, M.Pd
NIP.198912012019032018

Pembimbing,



Dr. Syafaruddin, M.Kes
NIP.195909051987031004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SERVIS BOLA
VOLI BERBASIS APLIKASI PADA ANDROID DI SMA
NEGERI 1 BANYUASIN III**

SKRIPSI

Oleh :

DIMAS KOESWARA

Nomor Induk Mahasiswa 06061381924059

Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan

Telah diujikan dan lulus pada

Hari : Rabu

Tanggal : 28 Desember 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Syafaruddin, M.Kes

2. Anggota : Dr. Herri Yusfi, M.Pd



**Mengetahui,
Koordinator Program Studi**



**Destriani, M.Pd
NIP 198912012019032018**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dimas Koeswara

NIM : 06061381924059

Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Menyatakan dengan sungguh sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Servis Bola Voli Berbasis Aplikasi Pada Android Di SMA Negeri 1 Banyuasin III ” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang,
Yang membuat pernyataan,



Dimas Koeswara

NIM 06061381924059

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Servis Bola Voli Berbasis Aplikasi Pada Android Di SMA Negeri 1 Banyuasin III" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Syafaruddin M.Kes., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaf, MSCE selaku Rektor Universitas Sriwijaya. Dr..Hartono M.A selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya. Destriani M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Herry Yusfi M.Pd selaku penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan dalam penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada pihak SMA Negeri 1 Banyuasin III yang telah mengizinkan, mendukung, dan membantu selama penulis melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa kepada semua pihak yang telah memberi bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pengajaran Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 28 Desember 2022

Penulis,



Dimas Koeswara

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Bismillahirrahmanirrahim... Alhamdulillahrabbi'lalamin

Diawali dengan lantunan syukurku kepada Allah SWT, ingin ku ungkapkan rasa terima kasihku yang tak terhingga kepada orang – orang istimewa yang Allah SWT hadirkan dihidupku dan memberiku semangat, inspirasi, nasehat, do'a, dukungan, dan menemani setiap suka dan dukaku dalam perjuangan di bangku perkuliahan. Serta limpahan kasih sayang untukku baik yang tersirat maupun yang tersurat.

Ku persembahkan karyaku ini untuk:

1. Kedua orang tua hebat, Ibuku Asmara dan papaku M.Kosim yang sangat saya cintai dan saya sayangi, yang telah berjuang, berdoa dan memberikan mendorongku hingga aku bisa seperti ini. Semoga kalian selalu sehat dan diberikan umur Panjang dan melihat anakmu ini menjadi orang yang sukses.
2. Orang Spesial, Shera Margaretha S.P yang telah mensupportku dan membantuku dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ujok dan Bibik ku, Bripka Kartiwan dan Nurs.Zuhana S.Km, M.Kes yang telah membimbingku saat kuliah di Palembang.
4. Adiku tercinta, Bintang Maha Putra yang selalu menjadi adik terbaikku
5. Keluargaku yang selalu memberikan Doa
6. Bapak Dr.Syafaruddin M.Kes selaku pembimbing dan Dr.Herry Yusfi M.Pd selaku penguji yang tidak bosannya memberikan arahan, bimbingan, nasihat dan motivasi kepada saya dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak dan ibu dosen pendidikan jasmani dan kesehatan Bpk Iyakrus, Bpk Syamsuramel, Ibu Hartati, Bpk Meirizal, Bpk Wahyu, Bpk Ricard, Bpk Reza, Bpk Giartama, Bpk Sholeh, Ibu Destriana, Ibu Destriani, Ibu Silvi, dan admin prodi Penjaskes (Kak Angga Setiawan).
8. Jajaran pengurus dan guru SMA Negeri 1 Banyuasin III
9. Teman-temanku Penjaskes 2019 Palembang
10. Almamaterku Universitas Sriwijaya

Moto

“Boleh Santai Asal Jangan Lalai”

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| PERNYATAAN | i |
| PRAKATA | ii |
| PERSEMBAHAN DAN MOTTO | iii |
| Daftar Gambar | vii |
| Daftar Lampiran | ix |
| ABSTRAK | x |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.6 Karakteristik Produk | 4 |
| 1.7 Manfaat Hasil Penelitian | 4 |
| 1.7.1 Manfaat Bagi Penulis | 4 |
| 1.7.2 Manfaat Bagi Siswa | 4 |
| 1.7.3 Manfaat Guru | 4 |
| BAB II KAJIAN TEORI | 5 |
| 2.1 Deskripsi Teori..... | 5 |
| 2.1.1 Pengertian penelitian dan pengembangan (R&D)..... | 5 |
| 2.1.2 Ciri-ciri Pengembangan | 5 |
| 2.1.3 Langkah-langkah method <i>Research and Development</i> (R&D) | 6 |
| 2.2 Pembelajaran | 8 |
| 2.2.1 Definisi Pembelajaran | 8 |
| 2.3 Media Pembelajaran..... | 9 |
| 2.3.1 Definisi Media Pembelajaran..... | 9 |
| 2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran | 9 |
| 2.3.3 Jenis Media Pembelajaran..... | 11 |
| 2.3.4 Fungsi Media Pembelajaran | 12 |
| 2.4 Hakikat Permainan Bola Voli | 14 |
| 2.4.1 Pengertian Bola Voli | 14 |

| | |
|--|-----------|
| 2.4.2 Teknik Dasar Servis Permainan Bola Voli | 15 |
| 2.4.3 Langkah-Langkah Dalam Melakukan Teknik Dasar Servis Pada Permainan Bola Voli | 16 |
| 2.4.4 Kesalahan Dalam Melakukan Servis Bola Voli..... | 19 |
| 2.5 Hakikat <i>Smartphone</i> Dan Android..... | 19 |
| 2.5.1 Pengertian <i>Smartphone</i> | 19 |
| 2.5.2 Pengertian Android | 20 |
| 2.5.3 Macam-Macam Sistem OS Pada Android | 21 |
| 2.6 Penelitian Yang Relevan | 24 |
| 2.7 Kerangka Berpikir..... | 25 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 26 |
| 3.1 Jenis Penelitian..... | 26 |
| 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian | 26 |
| 3.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian..... | 26 |
| 3.4 Prosedur Penelitian..... | 27 |
| 3.5 Metodologi Penelitian | 28 |
| 3.6 Subjek Penelitian..... | 31 |
| 3.5.1 Subjek Uji Coba Ahli | 31 |
| 3.5.2 Subjek Uji Coba Skala Kecil dan Skala besar | 31 |
| 3.7 Instrumen Pengumpulan data | 31 |
| 3.7.1 Validitas | 32 |
| 3.7.2 Reliabilitas | 32 |
| 3.8 Teknik Analisis Data..... | 33 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 35 |
| 4.1 Hasil | 35 |
| 4.1.1 Analisis Kebutuhan Produk | 35 |
| 4.1.2 Desain Perencanaan Produk..... | 36 |
| 4.1.3 Hasil Data Penelitian dan Pengembangan Produk “Aplikasi <i>Volleyball App Serve</i> ”..... | 39 |
| 4.1.3.1 Data Validasi Ahli Materi | 39 |
| 4.1.3.1.1 Validasi Materi Tahap Pertama..... | 39 |
| 4.1.3.1.2 Validasi Materi Tahap Kedua | 39 |

| | |
|--|-----------|
| 4.1.3.2. Data Validasi Ahli Media..... | 40 |
| 4.1.3.2.2 Validasi Media Tahap Kedua..... | 41 |
| 4.1.4 Hasil Produk Akhir | 42 |
| 4.1.5 Uji Tes Produk | 45 |
| 4.1.5.1 Uji Tes Skala Kecil | 45 |
| 4.1.5.2 Hasil Uji Tes Skala Kecil..... | 45 |
| 4.1.5.3 Uji Tes Skala Besar..... | 46 |
| 4.1.5.4 Hasil Uji Tes Skala Besar | 46 |
| 4.1.6 Analisis Data | 47 |
| 4.2 Pembahasan..... | 47 |
| 4.2.1 Analisis Evaluasi Kelebihan Dan Kekurangan Produk..... | 50 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | 52 |
| 5.1 Kesimpulan | 52 |
| 5.2 Saran..... | 52 |
| DAFTAR PUSTKA..... | 53 |
| LAMPIRAN..... | 57 |

Daftar Tabel

| | Halaman |
|---|----------------|
| Tabel 2.1 Kerangka Berfikir | 25 |
| Tabel 3.1 Diagram Langkah..... | 28 |
| Tabel 3.2 Kategori Persentase Kelayakan..... | 34 |
| Tabel 4.1 Hasil Survey Analisis Kebutuhan Produk..... | 35 |
| Tabel 4.2 Skor Validasi Materi Tahap 1 | 39 |
| Tabel 4.3 Skor Validasi Materi Tahap 2 | 40 |
| Tabel 4.4 Skor Validasi Media Tahap 1..... | 40 |
| Tabel 4.5 Saran Perbaikan Produk | 41 |
| Tabel 4.6 Skor Validasi Media Tahap 2..... | 41 |
| Tabel 4.7 Skor Uji Coba Skala Kecil | 45 |
| Tabel 4.8 Skor Uji Coba Besar..... | 46 |

Daftar Gambar

| | Halaman |
|------------|---|
| Gambar 2.1 | Langka melakukan servis bawah..... 16 |
| Gambar 2.2 | Langkah-langkah melakukan servis atas..... 17 |
| Gambar 2.3 | Servis mengapung (floating overhand service)..... 17 |
| Gambar 2.4 | Langkah-langkah melakukan Overhand round service..... 18 |
| Gambar 2.5 | Langkah-langkah melakukan Jump service..... 18 |
| Gambar 4.1 | Tampilan Menu Awal Pada Aplikasi 37 |
| Gambar 4.2 | Tampilan Awal Profil Creator Pada Aplikasi..... 37 |
| Gambar 4.3 | Tampilan Awal Isi Materi Pada Aplikasi 38 |
| Gambar 4.4 | Tampilan Awal Fitur Video Pada Aplikasi..... 38 |
| Gambar 4.5 | Tampilan Awal Masuk..... 38 |
| Gambar 4.6 | Tampilan Akhir Profil Creator Pada Aplikasi..... 43 |
| Gambar 4.7 | Tampilan Akhir Menu Awal Pada Aplikasi..... 43 |
| Gambar 4.8 | Tampilan Akhir Isi Materi Pada Aplikasi..... 44 |
| Gambar 4.9 | Tampilan Akhir Fitur Video Dan Quiz Pada Aplikasi..... 44 |

Daftar Lampiran

| | | Halaman |
|-------------|--|----------------|
| Lampiran 1 | Usul Judul Skripsi..... | 57 |
| Lampiran 2 | Kartu Bimbingan Proposal Penelitian..... | 58 |
| Lampiran 3 | Persetujuan Seminar Proposal Penelitian..... | 60 |
| Lampiran 4 | Bukti Perbaikan Proposal | 61 |
| Lampiran 5 | Sk Pembimbing..... | 62 |
| Lampiran 6 | Surat Izin Penelitian..... | 64 |
| Lampiran 7 | Sk Izin Penelitian Dinas Pendidikan..... | 65 |
| Lampiran 8 | Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian..... | 66 |
| Lampiran 9 | Kartu Bimbingan Hasil Penelitian..... | 67 |
| Lampiran 10 | Persetujuan Seminar Hasil..... | 68 |
| Lampiran 11 | Perbaikan Hasil Penelitian..... | 69 |
| Lampiran 12 | Surat Tugas Validator..... | 70 |
| Lampiran 13 | Kartu Bimbingan Skripsi..... | 71 |
| Lampiran 14 | Bukti Perbaikan Skripsi..... | 72 |
| Lampiran 15 | Kartu Bimbingan Jurnal..... | 73 |
| Lampiran 16 | Hasil Analisis Kebutuhan..... | 74 |
| Lampiran 17 | Hasil Penilaian Produk Melalui Angket..... | 75 |
| Lampiran 18 | Angket Analisi Kebutuhan..... | 77 |
| Lampiran 19 | Angket Penilaian Ahli Materi..... | 78 |
| Lampiran 20 | Angket Penilaian Ahli Media..... | 84 |
| Lampiran 21 | Angket Penelitian..... | 90 |
| Lampiran 22 | Dokumentasi..... | 96 |

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran teknik dasar servis dalam permainan bola voli berbasis aplikasi pada android di SMA Negeri 1 Banyuasin III agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Subjek dalam penelitian ini berjumlah 30 orang siswa uji coba skala besar dan 10 orang siswa uji coba skala kecil. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa aplikasi pembelajaran yaitu "*Volleyball App Serve*". Hasil dari penelitian ini mengenai kelayakan produk yang dinilai oleh ahli materi mendapatkan skor persentase 85% pada validasi tahap 1 dan 90% pada tahap 2 dengan kategori layak. Kemudian validasi oleh ahli media memperoleh skor persentase 77,5% pada validasi tahap 1 dan 92.5% pada tahap 2 dengan kategori layak. Pada tahap uji coba skala kecil produk mendapatkan penilaian sebesar 87,6% dikategorikan "Layak" dan pada tahap uji coba skala kecil produk mendapatkan penilaian sebesar 85,2% dan dikategorikan "Layak". Berdasarkan Validasi dan uji coba produk menunjukkan bahwa aplikasi "*Volleyball App Serve*" sudah layak digunakan dalam pembelajaran dan cocok untuk siswa. Aplikasi ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan mudah dan menyenangkan sehingga siswa tertarik mengikuti pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Servis bola voli, Aplikasi android, Smartphone.

ABSTRACT

This study aims to produce learning media products for basic service techniques in volleyball games based on applications on Android at SMA Negeri 1 Banyuasin III so that students don't get bored in the learning process. This study uses research and development methods (research and development). The subjects in this study were 30 students in the large-scale trial and 10 students in the small-scale trial. The product produced in this study is a learning application, namely "Volleyball App Serve". The results of this study regarding the feasibility of the product as assessed by material experts get a percentage score of 85% in the validation stage 1 and 90% in stage 2 with the feasible category. Then validation by media experts obtained a percentage score of 77.5% in the validation stage 1 and 92.5% in stage 2 with the proper category. In the small-scale trial stage, the product received an assessment of 87.6% and was categorized as "Appropriate" and in the small-scale trial stage, the product received an assessment of 85.2% and was categorized as "Decent". Based on product validation and trials, it shows that the "Volleyball App Serve" application is suitable for use in learning and is suitable for students. This application also helps teachers convey material easily and pleasantly so that students are interested in

learning. Keywords: Learning Media, Volleyball service, Android app, Smartphone.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga beregu dengan enam orang pemain dalam satu regu yang dipisahkan oleh net yaitu bola voli (Pasaribu, 2017). Di mata pelajaran penjaskes voli adalah materi yang dipelajari di sekolah. Menurut (Wijaya, 2017) Penjaskes adalah kegiatan yang sangat mengutamakan gerak dan aktivitas fisik tubuh yang diajarkan pada di sekolah dan bertujuan untuk kebugaran jasmani dan rohani yang dapat menyehatkan seseorang individu. Pendidikan jasmani merupakan kegiatan fisik yang dilakukan oleh setiap individu baik kegiatan fisik yang ringan maupun yang berat yang dimana kegiatan fisik tersebut melakukan gerakan pada tubuh sehingga dapat menambah kinerja kerja manusia yang bertujuan untuk mengembangkan dan memelihara tubuh (Taqwim & Winarno, M. E. Muhammad Iqbal Pambudi, 2020).

Pendapat lain mengenai Pendidikan jasmani dan kesehatan menurut (Iyakrus, 2019) bahwa Pendidikan jasmani dan kesehatan yaitu sebuah sarana mencapai tujuan pembelajaran melalui proses aktivitas fisik, neuromuscular, mental, sosial, budaya, emosional dan proses etis. Pendapat lain juga mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan keterampilan yang meliputi beberapa aspek yang diantaranya adalah untuk melatih berpikir cerdas, tenang, kemampuan sosial, pemahaman dan etika melalui aktivitas olahraga (Supriyadi, 2018). Pendidikan jasmani merupakan salah satu kegiatan dan aktivitas yang bertujuan untuk kesegaran dan kebugaran tubuh.

Dalam pelajaran Pendidikan jasmani dan kesehatan terdapat berbagai macam keterampilan dan aktivitas olahraga yang membutuhkan sarana dan prasarana pendukung sehingga aktivitas belajar dan mengajar olahraga tersebut tidak terhambat karena keterbatasan sarana dan prasarana (Cahaya Pratama, 2018). Selain itu juga ketersediaan sarana dan prasarana juga mempengaruhi kepuasan siswa kepuasan belajar seorang siswa, karena apabila prasarana dan lengkap dan terpenuhi maka tujuan pembelajaran akan tercapai dan seorang siswa dapat melakukan aktivitas belajar secara maksimal (Pratama & Wisnu, 2017).

Adanya sarana dan prasarana tersebut dapat membuat proses pembelajaran yang dilaksanakan tersebut dapat berjalan baik dan efisien seperti inovasi terhadap sarana media pembelajaran. Guru dapat melakukan inovasi media pembelajaran agar lebih interaktif sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa (Syafaruddin, S., Hartati, H., Destriana, D., & Aryanti, 2018). Contoh media elektronik yaitu dengan menggunakan media aplikasi baik pada ponsel maupun komputer. Contoh media yang bisa digunakan yaitu penggunaan aplikasi dari *smartphone* ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran. Menurut (Ismanto et al., 2017) *smartphone* adalah *mobile celuler* yang memiliki multifungsi dengan berbagai fitur yang disediakan dalam perangkat tersebut yang memiliki fungsi tertentu.

Dari apa yang telah disampaikan diatas bahwasanya peneliti ingin membuat suatu produk yaitu media pembelajaran yang berbasis aplikasi pada android agar mudah untuk di akses dan tentunya bisa dalam segala kondisi. Setelah menganalisis peneliti juga akan mengembangkan media berbasis aplikasi. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media belajar berbasis aplikasi android pada zaman yang sudah masuk era moderenisasi.

Setelah aplikasi ini dibuat dan dikembangkan peneliti berharap bahwasanya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat memaksimalkan proses pembelajaran peserta murid Di SMA Negeri 1 Banyuasin III penggunaan media belajar masih menggunakan media pada umumnya seperti buku dan *power point*. Dari penjelasan tersebut tentunya media pembelajaran yang lebih inovatif sangat diperlukan guna membuat media belajar yang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan sebelumnya ,bahwasanya peneliti ingin membuat suatu produk aplikasi pembelajaran servis bola voli berbasis android.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi dalam latar belakang sebelumnya dapat kita analisis sebagai berikut:

1. Media belajar Teknik dasar servis dalam permainan bola voli berbasis aplikasi android pada SMA Negeri 1 Banyuasin III masih tergolong rendah.
2. Media yang diterapkan dalam materi servis atas bola voli sering kali membuat siswa mudah bosan.
3. Kemajuan teknologi yang harus selalu diikuti tentunya dalam pembuatan media pembelajaran servis atas bola voli yang berbasis android pada *smartphone*.
4. Banyak guru yang diluar sana yang masih bergantung pada media pembelajaran lama dan enggan untuk berinovasi dalam menciptakan media baru dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan masalah diatas, pada penelitian ini peneliti akan mambatasi dan hanya akan berfokus pada pembuatan media belajar servis bola voli menggunakan aplikasi android di SMAN 1 Banyuasin III

1.4 Rumusan Masalah

Masalah yang ada dalam penelitian ini yaitu bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran servis bola voli berbasis aplikasi pada android di SMA Negeri 1 Banyuasin III.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian untuk membuat suatu produk pembelajaran servis bola voli menggunakan aplikasi pada android di SMA Negeri 1 Banyuasin III.

1.6 Karakteristik Produk

1. Karya tersebut adalah aplikasi android.
2. Penggunaan aplikasi bisa diakses secara *offline* atau tanpa jaringan internet
3. Di dalam aplikasi disajikan materi tentang Teknik dasar servis pada permainan bola voli.
4. Daftar isi yang ada dalam aplikasi adalah tujuan, materi yang terdiri dari, pengertian servis, macam-macam servis, cara melakukan, kesalahan, video pembelajaran, quiz, tugas-tugas dan kesimpulan dari materi.
5. Produk ini memiliki karakteristik membantu proses belajar servis dalam permainan bola voli agar lebih menarik.

1.7 Manfaat Hasil Penelitian

Peneliti memberikan manfaat pada beberapa pihak yaitu

1.7.1 Manfaat Bagi Penulis

Penulis : Mengasah kemampuan peneliti dalam mengembangk media belajar berbasis aplikasi pada android.

1.7.2 Manfaat Bagi Siswa

Siswa : Pembelajaran yang diikuti oleh siswa akan jauh lebih menarik serta lebih menyenangkan.

1.7.3 Manfaat Guru

Guru : Dengan adanya aplikasi media pembelajaran aplikasi pada android dapat membuat pekerjaan guru dalam menyampaikan materi jauh lebih fleksibel dan menarik.

DAFTAR PUSTKA

- Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik.
- Aryanti, S. (2021). Sosialisasi Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Video Pada. *Journal Berkarya Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 95–99. <https://doi.org/10.24036/jba.0302.2021.14>
- Arsyad Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo
- Abdul Istiqlal. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Anggi, N. (2021). *Pengembangan Aplikasi Sport Education Quiz Pada Pembelajaran Penjaskes Kelas Viii* (Doctoral Dissertation, Universitas Jambi)
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Alexandra, W. (2020). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan*. 3(1), 1–24. <http://repository.teknokrat.ac.id/id/eprint/3412%0Ahttp://repository.teknokrat.ac.id/3412/4/b216312258.pdf>
- Aprizal, P. (2021). *Jurnal Pendidikan Guru Jurnal Pendidikan Guru*. 2(4), 33–42.
- Barori, S. (2022). Perancangan Sistem Pencarian Bengkel Kendaraan Bermotor Di Wilayah Bandar Lampung Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Teknologi Pintar*, 2(7), 1–11. <http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/200%0Ahttp://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/download/200/204>
- Cahya pratama, A. (2018). Survei Sarana Prasarana Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan, Sekolah Menengah Pertama Dan Sederajat. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(3), 561–564.
- Damar Pamungkas, bambang kusananto. (2021). *Buku Ajar Pendidikan jasmani Dan Kesehatan Untuk SMA Kelas 10*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Destriana, D., Destriani, D., & Muslimin, M. (2021). Efektivitas teknik pembelajaran drills smash permainan bola voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(2), 115–121. <https://doi.org/10.21831/jpji.v17i2.44976>
- Destriani, Yusfi, H., Aryanti, S., Resah Pratama, R., Indra Bayu, W., & Asrul, M. (2021). Sosialisasi dan pendampingan penggunaan D’Volleyball Learning Application bagi guru pendidikan jasmani. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 161–169. <http://journal2.um.ac.id/index.php/promotif>
- Fatimah, W., Malik Iskandar, A., Abustang, P. B., Rosarti, M. S., Iskandar, M., & Abustang, B. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9325–9332. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>

- Hakky, M. K., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.868>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.125>
- Hazmar Al Afif , Rizqa Hazmar, M. (2022). Pemanfaatan Media Belajar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 95–106.
- Hendriadi, A. A., & Heryana, N. (2015). Pengembangan Sistem Operasi Berbasis Open Source Dalam Pemilihan Paket Distribusi Untuk Menunjang Kegiatan Akademik Dilingkungan Unsika. *Majalah Ilmiah SOLUSI*, 1(02), 7–15.
- Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 1(1), 42–47. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v1i1.33>
- Iyakrus, I. (2019). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2). <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>
- Keswando, Y., Septi Sistiasih, V., & Marsudiyanto, T. (2022). Survei Keterampilan Teknik Dasar Atlet Bola Voli. *Jurnal Porkes*, 5(1), 168–177. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.4996>
- Kristiana, C., Haning Hasbiyati, & Benny Afandi. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media E-Book Berbasis Smartphone Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(1), 71–77. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i1.195>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lauren, G. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 12(2), 1-10.
- Maghfiroh, & Shofia Suryana, D. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105>

- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Pasaribu, A. M. N. (2017). *Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Nusantara PGRI Kediri* 67. 2(2), 67–75.
- Pratama, D. Y., & Wisnu, H. (2017). Negeri Se-Gugus 1 Di Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo Dhuo Yudhistian Pratama *, Hari Wisnu. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(24), 499–502.
- Pratiwi, E., Barikah, A., & Asri, N. (2020). Perbandingan Kebugaran Jasmani Atlet Bola voli Indoor dan Bola Voli Pasir PBVSI Provinsi Kalimantan Selatan. *Jurnal Olympia*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.33557/jurnalolympia.v2i1.881>
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., Lestari, H., & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>
- Romadhon, M. H., Yudhistira, Y., & Mukrodin, M. (2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus : CV Kopja Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban (JSITP)*, 2(1), 30–36.
- Sainal. (2018). *Buku Ajar Pendidikan jasmani Dan Kesehatan Untuk SMA Kelas X Semester I* (F. Funky (ed.)). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9–15. <https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8150>
- Setyantoko, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android dalam Pembelajaran Atletik untuk Siswa SMP Kelas VII. *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 6(1).
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sri, H. (2012). (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Sudarso, E. S. (2020). *Mengungkap Tren dan Efek Media Pembelajaran di Kelas Pendidikan Jasmani Berbasis Online: Systematic Literature Review*. 5(1), 182–190.
- Supriyadi. (2018). Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(2), 64–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.136>
- Syafaruddin, S., Hartati, H., Destriana, D., & Aryanti, S. (2018). Development of interactive multimedia the subject's course of work. ~ 1 ~ *International*

Journal of Physical Education, Sports and Health, 5(2), 1–3.
www.kheljournal.com

- 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>
- Taqwim, R. I., & Winarno, M. E. Muhammad Iqbal Pambudi, W. D. D. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(3), 395. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13303>
- Vai, A., Jawak, J. F., Wijayanti, N. P. N., & Gusdernawati, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran teknik passing bawah menggunakan media gambar dalam pada permainan bola voli di smp santa veronika. *Journal of Sport Education (JOPE)*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.31258/jope.3.2.127-136>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Wahyuningtyas, N., Rohmah Adi, K., Ratnawati, N., Gebryna, M., Nantana, R., Sari, N. Y., Andini, F., & Rosita, D. (2022). Pelatihan Pengembangan Media 4.0 Untuk Meningkatkan Inovasi Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Widya Laksana*, 11(1), 138–146.
- Wardan, I. K. (2021). Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran Penjaskes Di Smpn Se Kecamatan Bayan Kabupaten Lombok Utara Tahun Pengajaran 2021. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3), 421–429. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i3.2284>
- WIJAYA, F. (2017). Ketersediaan Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Di Sma Negeri Kabupaten Sumenep. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(2), 232–235.