

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *D'VOLLEYBALL*
LEARNING APPLICATION DALAM PEMBELAJARAN
PENJAS DI SMKN 4 PALEMBANG**

SKRIPSI

OLEH

Ahmad Ramdani

NIM: 06061281823009

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN D'VOLLEYBALL LEARNING
APPLICATION DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SMKN 4
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Ahmad Ramdani

NIM: 06061281823009

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Mengesahkan:

Mengetahui,

Koordinator program studi,

Pendidikan jasmani dan kesehatan



Dr. Hartati, M.Kes

NIP. 196006101985032006

Pembimbing,



Destriani, M.Pd.

NIP. 198912012019032018



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Ramdani

NIM : 06061381823009

Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan *D’Volleyball Learning Application* dalam Pembelajaran Penjas di SMKN 4 Palembang” ini seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penipuan dan menjiplakan 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. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Dengan pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun

Indralaya, 30 Mei 2022

Yang membuat pernyataan ini



Ahmad Ramdani

NIM. 06061281823009

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan *D’Volleyball Learning Application* dalam Pembelajaran Penjas di SMKN 4 Palembang” 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.

Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Destriani M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan arahan-arahan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Hartono , M. A., Dekan FKIP Unsri, Dr. Hartati M.kes ketua Prodi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih ditujukan kepada Bapak Dr. Wahyu Indra Bayu M.Pd selaku penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan jasmani dsn kesehatan dan mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dan seni.

Indralaya, Mei 2022
penulis ,

Ahmad Ramdani
NIM. 06061281823009

DAFTAR ISI

HALAMAN MUKA	i
HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	ii
PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan Penelitian	7
1.2.1 Identifikasi Masalah	7
1.2.2 Batasan Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	8
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Efektivitas	9
2.2 Hakikat Pembelajaran	9
2.3 Hakikat Media Pembelajaran	10
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.3.2 Perkembangan Media Pembelajaran	10
2.3.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran	11
2.3.4 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.3.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
2.4 Hakikat Aplikasi <i>Android</i>	15
2.4.1 Pengertian Aplikasi	15

2.4.2 Pengertian <i>Android</i>	15
2.5 Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	16
2.6 <i>D'Volleyball Learning Application</i>	16
2.6.1 Cara Instal Aplikasi	17
2.6.2 Cara Mendaftar Akun	17
2.6.3 Cara Login Aplikasi	18
2.6.4 Bagaimana Jika Lupa <i>Password</i>	18
2.6.5 Tampilan <i>D'Volleyball Learning Application</i>	18
2.6.6 Hasil Kebutuhan Media Pembelajaran <i>D'volleyball Learning Application</i>	21
2.6.7 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	22
2.7 Kurikulum Pendidikan	23
2.8 Hakikat Pendidikan Jasmani	23
2.9 Hakikat Bola Voli	24
2.9.1 Teknik-teknik Permainan Bola Voli	24
2.9.2 Peraturan Permainan Bola Voli	30
2.9.3 Lapangan Bola Voli	32
2.10 Penelitian yang Relavan	33
2.11 Kerangka Berpikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian	37
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	37
3.2.1 Tempat Penelitian	37
3.2.2 Waktu Penelitian	37
3.3 Subjek Penelitian	38
3.4 Prosedur Penelitian	38
3.4.1 Tahap Perencanaan	39
3.4.2 Tahap Pelaksanaan	40
3.4.3 Tahap Pengamatan/ Observasi	42
3.4.4 Tahap Refleksi	42
3.5 Teknik Pengumpulan Data	42

3.5.1 Tes	43
3.5.2 Observasi	43
3.5.3 Dokumentasi	45
3.6 Instrumen Penelitian	45
3.7 Teknik Analisis Data	46
3.7.1 Analisis Data Tes	46
3.7.2 Penilaian Ketuntasan Belajar	47
3.7.3 Analisis Data Observasi	47
3.7.4 Analisis Data Dokumentasi	48
3.8 Indikator Keberhasilan	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	49
4.1.1 Siklus I	49
1) Perencanaan	49
2) Pelaksanaan	49
3) Observasi	51
4) Refleksi Siklus I	54
4.1.2. Siklus II	56
1) Perencanaan	56
2) Pelaksanaan	57
3) Observasi	58
4) Refleksi Siklus II	62
4.2 Pembahasan	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65
DAFTAR RUJUKAN	67
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Lembar Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik	44
Tabel 2	Rubrik Observasi Keaktifan Belajar dalam Penggunaan <i>D'volleyball Learning Application</i>	44
Tabel 3	Kategori dan Kriteria Kentutasan Belajar	46
Tabel 4	Kriteria Keberhasilan Belajar Peserta Didik dalam Persen.....	47
Tabel 5	Kriteria Tingkat Keberhasilan Observasi	48
Tabel 6	Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I	51
Tabel 7	Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I	52
Tabel 8	Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I	53
Tabel 9	Distribusi Nilai Aktivitas Peserta Didik Siklus I	54
Tabel 10	Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II	59
Tabel 11	Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II	59
Tabel 12	Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II	60
Tabel 13	Distribusi Nilai Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II ...	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Logo <i>D'Volleyball Learning Application</i>	17
Gambar 2	Cara Mendaftar Akun	17
Gambar 3	Tampilan Menu <i>D'Volleyball Learning Application</i>	18
Gambar 4	Materi pada Aplikasi <i>D'Volleyball Learning Application</i>	19
Gambar 5	Penilaian pada Aplikasi <i>D'Volleyball Learning Application</i>	19
Gambar 6	Video Pembelajaran pada Aplikasi <i>D'Volleyball Learning Application</i>	20
Gambar 7	Profile Akun pada Aplikasi <i>D'Volleyball Learning Application</i>	20
Gambar 8	About pada Aplikasi <i>D'Volleyball Learning Application</i>	21
Gambar 9	Kerangka Berpikir Penelitian Efektif Penggunaan <i>D'Volleyball Learning Application</i>	36
Gambar 10	Bagan Tahapan Pelaksanaan PTK	39
Gambar 11	Diagram Batang Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II	62
Gambar 12	Persentase Aktivitas Klasikal	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Daftar Riwayat Hidup	73
Lampiran 2.	Usul Judul Skripsi	74
Lampiran 3.	Kartu Bimbingan Proposal	75
Lampiran 4.	Bukti Persetujuan Seminar Proposal	76
Lampiran 5.	Bukti Perbaikan Proposal	77
Lampiran 6.	Kartu Bimbingan Hasil Penelitian	78
Lampiran 7.	Bukti Perbaikan Hasil Penelitian	79
Lampiran 8.	Kartu Bimbingan Sidang Skripsi	80
Lampiran 9.	SK Pembimbing	81
Lampiran 10.	SK Penelitian	83
Lampiran 11.	Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	84
Lampiran 12.	Surat Keterangan Selesai Penelitian	85
Lampiran 14.	Dokumentasi	86
Lampiran 14.	RPP	88
Lampiran 15.	Hasil Evaluasi Peserta Didik	95
	Siklus I	95
	Siklus II	98
Lampiran 16.	Nilai Hasil Belajar Peserta didik	102
	Hasil Belajar Siklus 1	102
	Hasil Siklus II	104
Lampiran 17.	Hasil Observasi Peserta Didik	106
	Hasil Observasi Siklus I	106
	Hasil Observasi Siklus II	107

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN D'VOLLEYBALL LEARNING
APPLICATION DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SMKN 4
PALEMBANG**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *D'Volleyball Learning Application* dalam pembelajaran penjas di SMKN 4 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dalam dua siklus tindakan. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes dan observasi. Penelitian tindakan kelas mempunyai empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X teknik instalasi tenaga listrik 4 di SMKN 4 Palembang dengan jumlah 18 peserta didik yang terdiri dari 3 peserta didik perempuan dan 15 peserta didik laki-laki. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini didapatkan bahwa pada siklus I hasil belajar peserta didik ketuntasan klasikal mencapai 61,1% dengan nilai rata-rata 70,2. Kemudian pada siklus II hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan klasikal 83,3% dengan nilai rata-rata 77,8. Dari hasil observasi, keaktifan peserta didik mengalami peningkatan, pada siklus I persentase keaktifan peserta didik mencapai 70,1% dengan kategori aktif dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 86,4% dengan kategori sangat aktif. Jadi dapat disimpulkan bahwa *D'Volleyball Learning Application* efektif digunakan dalam pembelajaran penjas di SMKN 4 Palembang.

Kata kunci: *Efektivitas, D'Volleyball Learning Application, Hasil Belajar, Keaktifan*

Nama : Ahmad Ramdani
NIM : 06061281823009
Pembimbing : Destriani, M.Pd.

***THE EFFECTIVENESS OF USING D'VOLLEYBALL LEARNING
APPLICATION IN LEARNING TECHNOLOGY AT SMKN 4 PALEMBANG***

ABSTRACT

This study aims to do determine the effectiveness of using D'Volleyball Learning Application ini physical education learning at SMKN 4 Palembang. This research uses the method of classroom action with two cycles of action. Data collection techniques that is used is test and observation. Action class research has four stages namely planning, implementation, observation and reflection. Subject in the research is X grade student of SMKN 4 Palembang with a total of 18 students consisting of 3 females students and 15 males students. The result of this study was ini the cycle I of the learning outcomes of students reached 61,1% classical completeness with an average value of 70,2. Then in cycle II, the learning outcomes of students reached 83,3% classical completeness with an average value of 77,8. From the observations, in the first cycle the percentage of student activity reached 70,1% in the active category, in the second cycle there was an increase of 86,4% in the very active category. So it can be concluded that the D'Volleyball Learning Application is effectively used in physical education learning at SMKN 4 Palembang.

Keywords : *Efectiveness, D'Volleyball Learning Application, Learning Outcomes, Activeness.*

Nama : Ahmad Ramdani
NIM : 06061281823009
Pembimbing : Destriani, M.Pd.

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Indonesia telah memasuki era globalisasi, dimana semua aspek kehidupan menunjukkan geliat perubahan. Perubahan global yang sedang terjadi, telah merupakan suatu revolusi global yang melahirkan suatu gaya hidup (*a new life style*). Karakteristik gaya hidup tersebut ialah kehidupan yang dilandasi penuh persaingan sehingga meminta masyarakat dan organisasi di dalamnya untuk membenahi diri mengikuti perubahan-perubahan cepat yang terjadi. Perubahan mengikuti perkembangan teknologi yang tergolong pesat. Teknologi sebagai media utama, memegang peranan penting dalam setiap perkembangan tak tekecuali pada bidang pendidikan.

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekuat dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2015). Pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana, dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat untuk membina peserta didik menjadi manusia paripurna, dewasa, dan berbudaya (Susanto, 2013). Perkembangan dan kemajuan suatu negara dapat dilihat dari bagaimana Pendidikan mampu membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) bergantung pada kualitas pendidikan suatu bangsa. Pendidikan artinya proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik (Yusuf, 2018).

Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini salah satunya adalah guru, guru sangat berperan aktif dalam memajukan pendidikan, pembaharuan sistem pembelajaran sangat bergantung kepada guru. Di era kemajuan teknologi saat ini guru diharuskan memiliki kemampuan dalam menguasai bidang teknologi, karena guru dituntut semaksimal mungkin dapat mengelola kelas secara baik dan

efisien, guru yang menguasai teknologi dan dapat mengelola kelas secara baik secara tidak langsung sudah berperan dalam memajukan dunia pendidikan di era saat ini.

Pelaksanaan pendidikan tidak terlepas dari pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum (Hudaidah, 2021). Pembelajaran kurikulum 2013 menuntut guru untuk lebih pandai dan kreatif dalam memanfaatkan peralatan yang ada. Terlebih lagi guru pendidikan jasmani, selain harus mampu menggunakan peralatan yang ada, guru pendidikan jasmani juga harus mampu membuat ataupun memodifikasi peralatan olahraga sesuai dengan kondisi di sekolah. Disamping itu guru penjas juga dituntut mampu menggunakan teknologi informasi dalam rangka menjalankan tugasnya sebagai pengajar.

Pendidikan jasmani (penjas) adalah mata pelajaran yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktivitas fisik, keterampilan gerak yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sikap, dan psikomotorik pada peserta didik yang dilaksanakan di setiap jenjang pendidikan (Bangun, 2016). Pendidikan jasmani adalah pelajaran yang telah disusun secara terstruktur, terarah serta terencana melalui kegiatan pembelajaran yang terdapat afektif, kognitif, dan psikomotorik dengan tujuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik secara keseluruhan (Rahayu, 2014). Pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak. Ciri dari pendidikan jasmani adalah belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran melalui pelaksanaan, aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga (Mulyanto, 2016). Berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya. Hidayatullah (2012: 7) yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui aktivitas jasmani.

Menurut Rahayu (2013: 18) mengungkapkan ruang lingkup pendidikan jasmani sebagai berikut: a) permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional,

permainan, eksplorasi gerak, keterampilan *lokomotor non-lokomotor*, dan *manipulative*, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan bela diri, serta aktivitas lainnya. b) aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh, serta aktivitas lainnya. c) aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya. d) aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKI, dan senam *aerobic*, serta aktivitas lainnya. e) aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang, serta aktivitas lainnya. f) pendidikan luar kelas meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung. g) kesehatan meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS.

Pembelajaran sangatlah susah dipahami tanpa menggunakan media, oleh sebab itu pendidik harus cermat dalam memilih media untuk membantu proses belajar mengajar. Menurut Falahudin (2014) media sebagai salah satu komponen pembelajaran, pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Musfiqon, 2012). Menurut Indriana (2011) media pembelajaran adalah salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran.

Demikian media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Padahal media pembelajaran lebih efektif dalam membantu menyampaikan materi pelajaran agar tercapainya tujuan sebuah pembelajaran, misalnya dimana peserta didik melihat langsung permainan bola voli tanpa harus pergi ke lapangan, sehingga pengalaman belajar peserta didik diharapkan lebih konkret dan jika peserta didik ingin membaca buku yang terkait dengan

pembelajaran di sekolah peserta didik tersebut tidak harus pergi ke luar rumah dan mencari buku di perpustakaan dikarenakan sekarang sudah tersedia banyak buku pelajaran yang tersedia secara *online* dan dapat diakses dimana saja dengan menggunakan *gadget*, *laptop*, *computer*, ataupun *smartphone* yang dimiliki peserta didik tersebut.

Pergeseran media pembelajaran dari yang tradisional menjadi modern tidak lain adalah untuk menunjang proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Meskipun demikian, masih terdapat kendala-kendala bagi guru maupun peserta didik, salah satunya dalam materi bola voli. Bola voli adalah salah satu olahraga yang sering dimainkan oleh kedua kelompok yang saling berlawanan dan dibatasi oleh net, setiap kelompoknya terdiri dari 6 orang pemain. Yusmar (2017) mengatakan bahwa bola voli adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua grup yang saling berlawanan dan setiap kelompok yang terdiri dari 6 orang pemain ini saling berusaha untuk menjatuhkan bola di daerah lawan sehingga mendapatkan poin.

Dapat disimpulkan bahwa teknologi berbasis media informasi dapat mempermudah dan juga dapat memperkecil pengeluaran biaya, tenaga, dan juga waktu untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. *Smartphone* merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi saat ini. Tingginya ketertarikan peserta didik terhadap *smartphone* menunjukkan bahwa hadirnya *smartphone* merupakan salah satu potensi yang dapat dikembangkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Said, Kurniawan, & Anton (2018: 668) menyatakan bahwa *Internasional Telecommunication Union (ITU)* melaporkan sekitar 80% remaja yang berusia sekitar 15 sampai 24 tahun di 104 negara menggunakan ponsel cerdas atau *smartphone* dalam kehidupan sehari-harinya. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemenarikan terhadap gaya hidup remaja atau peserta didik SMA/SMK sehingga perlu diberi perhatian khusus agar *smartphone* selalu digunakan untuk aktivitas yang positif.

Beberapa bentuk pemanfaatan pembelajaran digital yang perlu dilaksanakan dan dikembangkan dalam dunia pendidikan salah satunya adalah media pembelajaran berbasis aplikasi *android* pada materi permainan bola voli.

Pembelajaran berbasis aplikasi merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs aplikasi (*android*) yang bisa diakses melalui jaringan internet untuk berkomunikasi dan penyampaian informasi pembelajaran.

SMK Negeri 4 Palembang adalah salah satu sekolah yang merasakan dampak yang signifikan dari pandemi *Covid-19* yaitu kegiatan pembelajaran menjadi terganggu. Peserta didik diharuskan untuk belajar dari rumah dan menerima materi pembelajaran dari pendidik dilakukan melalui berbagai media. Pemilihan media pembelajaran yang tepat pada masa pandemi *Covid-19* merupakan hal penting untuk dipertimbangkan. Dengan adanya media pembelajaran maka peserta didik terbantu untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan, walaupun peserta didik belajar di rumah masing-masing. Media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dianggap tepat digunakan karena mudah digunakan baik di sekolah ataupun di rumah dan dapat diikuti oleh seluruh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru penjas di SMKN 4 Palembang pada saat melakukan kegiatan mata kuliah Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) selama 1 bulan, diperoleh informasi kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) 4 bahwa peningkatan hasil belajar belum maksimal dan terjadi permasalahan pada pembelajaran pendidikan jasmani (Penjas) khususnya pada materi bola voli karena adanya *Pandemic Covid-19* di seluruh negara yang berlangsung beberapa tahun ini. Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada kegiatan pra siklus yang menunjukkan bahwa lebih dari setengah kelas peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu 65. Dari 18 jumlah peserta didik kelas X TITL 4, hanya 8 atau 44,4% peserta didik yang memenuhi KKM dan yang belum memenuhi KKM sebanyak 10 atau 55,6% peserta didik. Hal tersebut menyebabkan 1) kurangnya pembelajaran gerak yang dilakukan peserta didik yang biasanya didapat dari praktek dalam pembelajaran penjas seperti biasanya, 2) kurangnya pemahaman terhadap teknik permainan bola voli, 3) alokasi waktu yang minim untuk menjelaskan materi, 4) peserta didik mudah bosan dengan konsep belajar yang diterapkan oleh guru yang monoton, 5) mayoritas peserta didik menggunakan *handphone* mengakses internet

dan medianya seperti whatsapp, instagram, tiktok, dan tayangan-tayangan di internet yang mengganggu minat peserta didik untuk belajar, 6) guru juga mengalami kesulitan mengenai media pembelajaran, 7) media pembelajaran dalam PJOK khususnya materi bola voli kurang variatif dan inovatif karena terbatas pada buku paket dan latihan soal, sehingga membuat peserta didik jenuh dalam mempelajari teori yang diperoleh sehingga peserta didik kurang paham dalam memahami materi bola voli, dan 8) beberapa materi dalam permainan bola voli banyak melakukan praktek, peserta didik kurang bisa mengikuti pelajaran dengan baik karena kendala pembelajaran daring.

Adanya permasalahan tersebut disebabkan belum ada media pendukung untuk belajar mandiri di rumah dan variasi media pembelajaran berbasis teknologi dapat dikatakan masih sangat kurang dan terbatas. Pembelajaran mengenai permainan bola voli sebelumnya sudah ada akan tetapi banyak melalui media buku dan jarang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Melihat permasalahan yang ada, maka satu pemikiran yang muncul adalah bahwa perlu menggunakan media pembelajaran berbasis android terkait permainan bola voli yang dapat diakses dengan mudah dan dimana saja. Media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu penerapan gaya belajar abad ke-21. Penggunaan media pembelajaran sejenis ini berpotensi untuk membantu meningkatkan performa akademik peserta didik berupa hasil belajar pada ranah kognitif dan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran menggunakan *smartphone* dan *tablet* memiliki kekuatan untuk mentransformasi pengalaman belajar dan memungkinkan peserta didik belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat dengan aplikasi yang menarik. Aplikasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *D'volleyball learning application* yang juga dapat diakses dimana saja. Aplikasi ini berisikan materi permainan bola voli dengan memuat beberapa fitur yang dapat dipilih oleh pengguna seperti fitur deskripsi berupa menulis teknik dasar dalam permainan bola voli, maka fitur dalam bentuk fase gerakan yang dibuat dengan urutan setiap teknik dasar, serta fitur video yang akan menjelaskan teknik dasar permainan bola

voli. Jadi peserta didik dapat belajar dimana saja layaknya di sekolah ataupun bimbingan belajar.

Dari latar belakang masalah di atas, sehingga perlu dilakukan penelitian mengenai efektivitas *D'volleyball learning application*. Maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan *D'Volleyball Learning Application* dalam Pembelajaran Penjas di SMKN 4 Palembang”.

1.2 Permasalahan Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang ada di lokasi penelitian tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Mayoritas peserta didik menggunakan *handphone* dan mengakses internet, tetapi tidak digunakan dalam proses pembelajaran
- 2) Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi bola voli
- 3) Media pembelajaran yang digunakan terbatas pada buku paket dan latihan soal
- 4) Media pembelajaran bola voli kurang beragam dan inovatif
- 5) Belum diketahuinya efektivitas penggunaan *D'volleyball learning application* yang dikembangkan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran PJOK pada materi bola voli.

1.2.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu belum diketahui efektivitas penggunaan *D'volleyball learning application* dalam pembelajaran penjas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat efektivitas penggunaan *D'volleyball learning application* dalam pembelajaran penjas di SMKN 4 Palembang?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *D'volleyball learning application* dalam pembelajaran penjas di SMKN 4 Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoritis

1. Penggunaan *D'volleyball Learning application* dapat membantu guru untuk memberikan media yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengimplementasikan penggunaan *D'volleyball Learning application* yang dapat digunakan jika di kemudian hari mengajar dengan kurikulum yang sama seperti yang diterapkan di SMKN 4 Palembang.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memilih media variatif dan diminati oleh peserta didik

3. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan peserta didik dapat menggunakan media yang dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi pelajaran

4. Bagi Sekolah

Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif di sekolah diharapkan akan mempengaruhi proses belajar peserta didik, dan apabila proses belajar baik maka diharapkan prestasi yang dapat diraih oleh peserta didik juga dapat meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Susanto. (2013), *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12 (1), 52–70.
<https://ojs.unida.ac.id/JSH/article/view/4034%0A%0Ahttps://doi.org/10.30997/jsh.v12i1.4034>
- Andriyanto, Tedy. (2016). Minat Siswa Kela IV dan V dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jamsani Olahraga dan Kesehatan SD N Sendangharjo Sleman Yogyakarta. *Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta*.
<http://eprints.peradaban.ac.id/id/eprint/638>
- Amrin, T.M. (2013). *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Anugeranto, Vianey Mariano & Nanang Indriarsa. (2013). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media Audio-Visual terhadap Teknik Passing Dalam Sepak Bola Untuk Kelas XKI1 SMKN 5 Surabaya. *Jurnal: Universitas Negeri Surabya*. 1 (2).
[https://www.semanticscholar.org/paper/EFEKTIFITAS-PEMBELAJARAN_MENGGUNAKAN-MEDIA-TERHADAP-Anugeranto Indriarsa/d5b63dac09dc8a29baf3b1a529a4700e27a7835e](https://www.semanticscholar.org/paper/EFEKTIFITAS-PEMBELAJARAN_MENGGUNAKAN-MEDIA-TERHADAP-Anugeranto%20Indriarsa/d5b63dac09dc8a29baf3b1a529a4700e27a7835e)
- Aji, Sukma. (2016). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Jakarta : Bumi Pamulang.
- Arikunto, S. (2013). *Strategi dan Design Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Pretasi Pustaka.
- Damopolii, Vemsi. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Segiempat. *Jurnal AJME*. 1(2): 77-79.

- <http://dx.doi.org/10.15408/ajme.v1i1>
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Destriani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi pada Permainan Bola Voli. *Universitas Sriwijaya*.
<https://doi.org/10.15294/active.v10i3.50146>
- Faizah, S.N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Silviana, At-Thullab. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 1 (2).
<https://journalfai.unisla.ac.id/index.php/at-thulab/article/view/85>
- Ferry Siburian, M. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Formatif*. 6 (2).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v6i2.946>
- Furqon, Fakhri Tahzani. (2020). Implementasi Pembelajaran PJOK pada Masa Pandemi Covid- 19 di SD Negeri Se-kabupaten Kulon Progo Bagian Utara. *Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta*.
<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/68941>
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanief, Hendra, Tri. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli melalui Permainan 3 on 3 Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal: Universitas Nusantara PGRI Kediri*. 3 (2). <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i2.12414>
- Harefa, Noveri & Hayati Eti. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Banten: Unpam Press.
- Haryanto, Andung Dwi. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Bola Voli Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejurusan*. Jurnal: IAIN Pekalongan. 3 (1).
<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/58043>
- Hartati, Aryanti, S., Destriana, Destriani, Yusfi, H., & Bayu, W. I. (2020). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Penjaskes Berorientasi Pada Media Pembelajaran Interaktif. *Bravo's*, 8(01), 13–18.
<https://doi.org/10.32682/bravos.v8i1.1451>
- Indriarsa, V. M. A. dan N. (2012). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 415-48.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnalpendidikanjasmani/article/view/3033/5829>

Nafarin, IA, & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan pendidikan Indonesia di masa pandemi COVID-19. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan* , 3 (2), 456

Indriarsa, V. M. A. dan N. (2012). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* , 415-48.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/3033/5829>

Iyakrus. (2019). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Prestasi. *ALTIUS: Jurnal Ilmu Olahraga & Kesehatan*. Volume 7 Nomor 2: 168-173.

<https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>

Joko, Langgeng Tri. (2018). Penerapan Pendekatan Ilmiah dalam Pembelajaran PJOK yang Dilakukan Peserta Didik Berdasarkan Pendapat Guru. *Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta*.

https://eprints.uny.ac.id/57845/1/PENERAPAN%20PENDEKATAN%20ILMIAH%20DALAM%20PEMBELAJARAN%20PJOK%20BERDASARKAN%20PENDAPAT%20GURU_LANGGENG%20TRI%20JOKO_1.pdf

Kemendikbud. (2020). *Melatih Gerak dengan Bola (Bola Voli dan Bola Kasti)*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kudiasanti, RR. Trianina Arini. (2017). Pengembangan Aplikasi Edukatif Berbasis Android dan Desktop “Edcounting App” Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI Ak SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta*. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/47615>

Kuswanto. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas Bola Voli Melalui Permainan Volsal pada Siswa Kelas V SD Negeri Cablikan Kecamatan Reban Kabupaten Batang. *Skripsi: Universitas Negeri Semarang*. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/19491>

- Krisnawati. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Bola Spons Terhadap Kemampuan Passing Bawah dan Passing Atas dalam Permainan Bola Voli pada Siswa Kelas IV Mi Ma'danul Ulum Sumberjo Plosoklaten. *Jurnal: UN PGRI Kediri*.
http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/12.1.01.09.0275.pdf
- Miftah. M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *E-Jurnal KWANGSAN*. 1 (2): 96-102. <https://core.ac.uk/download/pdf/235523078.pdf>
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pembelajaran Matematika. *Jurnal: SMAN 1 Wajo*. 2(1):2-3.
<http://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/almasma/article/view/13646/8447>
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal: Misykat*. 3 (1).
<http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Paramitha, S.T., & Anggara, L.E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani Untuk Anak Usia Dini Melalui Penerepan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. 3 (1), 41-51.
<https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10612>
- Pradina, Riyan. (2020). Efektivitas Sumber Belajar Berbasis Web dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X SMA Negeri 1 Dukupuntang Kabupaten Cirebon. *Skripsi: Institut Agama Islam*. <https://docplayer.info/211321776-Fakultas-tarbiyah-institut-agama-islam-iai-bunga-bangsa-cirebon-tahun-2020.html>
- Pujiastutik, H. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Web pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teladan*. 4 (1).
<http://journal.unirow.ac.id/index.php/teladan/article/view/46>
- Putra, Ramonsah. (2019). Efektivitas Proses Belajar Mengajar Permainan Bola Voli Melalui Pendekatan Pembelajaran Games And Competition pada

- Siswa Kelas V SD Negeri 14 Lebong Selatan. *Jurnal: Ilmu Pendidikan Jasmani*. 3 (1). <http://dx.doi.org/10.33369/jk.v3i1.8818>
- Rahmanto & Bunyamin. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Daring Melalui Google Classroom. *Jurnal: Universitas Muhammadiyah Jakarta*. <https://doi.org/10.22236/jpi.v11i2.5974>
- Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rima Wati, Ega. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Ruslan, (2015). *Olahraga Voli*. Depok : PT Optima Intelijensia.
- Safitri, Evi. (2021). Peran Guru Penjas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran PJOK pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK YP Gajah Mada Palembang. *Skripsi: Universitas Sriwijaya*. 11 (2): 32-33. <http://repository.unsri.ac.id/id/eprint/51474>
- Safitri, I., Pasaribu, R., Simamora, S.S., & Lubis, K. (2019). The Effectiveness of Android Application as a Student Aid Tool in Understanding Physics Project Assignments. *Jurnal: Pendidikan IPA Indonesia*. 8(4), 512-520. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i4.19433>
- Saragih, Sokon & Lubis, Haidir. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal: UIN Sumatera Utara*. 7 (1). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tazkiya/article/view/265/251>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sujarwo. (2018). *Kemampuan Dasar dalam Bola Voli Mini*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suwarno. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bola Voli Mini dengan Bola Plastik SD Negeri Ketawang Grabah Purworejo. *Jurnal: Universitas Negeri Yogyakarta*. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/26541>
- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran

- Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*: 3 (2).
<https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/215>
- Ulfa, Ellistya Hayati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI. *Skripsi: UIN Raden Intan Lampung*.
<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/10785>
- Wakoyah, Siti. (2013). Peningkatan Penghayatan Siswa dalam Membaca Puisi dengan Metode Demonstrasi di Kelas III SD Negeri Ciora Kecamatan Grogol Kota Cilegon. *Jurnal: Universitas Pendidikan Indonesia*.
http://repository.upi.edu/5917/6/S_BHS_KDSERANG_0903840_Chapter3.pdf
- Yusmar, Ali. (2017). Upaya Peningkatan Teknik Permainan Bola Voli Melalui Modifikasi Permainan Siswa Kelas X SMA Negeri Kampar. *Jurnal: Universitas Riau*. 1(1):146. <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4381>
- Yusuf, Munir. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Kampus IAIN Palopo.
- Zainal Aqip dan Ahmad Amrullah. (2019). *Manajemen Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Referensi