



Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web *D'volleyball Learning Application* Pada Guru PJOK

Destriani^{1*}, Herri Yusfi², Wahyu Indra Bayu³, Meirizal Usra⁴, Syafaruddin⁵, Fitri Agung Nanda⁶, Destriana⁷, Silvi Aryanti⁸, Reza Alfarandi⁹, Bagus Prasetyo¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Jl. Raya Palembang Prabumulih Km.32 Indralaya Ogan Ilir
Email koresponding : destriani@fkip.unsri.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran merupakan peralatan yang membawa pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat beragam jenisnya dan serta mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Tujuan dilaksanakan pengabdian ini adalah untuk melakukan pendampingan dan bimbingan teknis media pembelajaran berbasis web *D'Volleyball Learning Application* bagi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Kabupaten Lahat. Mitra pengabdian pada masyarakat yaitu Dinas Pendidikan Kabupaten Lahat dan Guru PJOK yang tergabung dalam MGMP kabupaten Lahat. Metode Yang digunakan yaitu dengan pendampingan, ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang disebar melalui google form pada whatsapp grup. Kegiatan pengabdian ini memberikan pemahaman yang mendalam pada guru PJOK dalam menggunakan media pembelajaran berbasis web. Pemahaman tersebut sehingga dapat diterapkan guru PJOK pada sekolahnya masing-masing.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Berbasis Web, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Abstract

*Learning media is equipment that carries messages to achieve learning goals. There are many different types of learning media and each has its strengths and weaknesses. The purpose of this service is to provide technical assistance and guidance for the web-based learning media *D'Volleyball Learning Application* for Physical Education, Sports, and Health (PJOK) teachers in Lahat Regency. Community service partners are the Lahat District Education Office and PJOK Teachers who are members of the Lahat District MGMP. The methods used are mentoring, lectures, questions and answers, and demonstrations. The data collection technique uses a questionnaire distributed via Google form on the WhatsApp group. This service activity provides PJOK teachers with a deep understanding of using web-based learning media. This understanding can be applied by PJOK teachers in their respective schools.*

Keywords: Learning Media, Web Based, Physical Education, Sports and Health.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang mulai terjadi sejak bulan Maret tahun 2020 memberikan banyak dampak perubahan baik cara kita beraktivitas serta cara kita bermasyarakat, dampak wabah covid 19 ini mempengaruhi banyak sektor di kehidupan manusia, tidak terkecuali pada sektor pendidikan. Kustantri et al., (2022) mengungkapkan pandemi covid-19 mempengaruhi semua sektor dari konvensional menjadi *online* termasuk didalamnya pengaruh perubahan pada sektor pendidikan. Berdasarkan hal tersebut maka semua kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring menggunakan berbagai aplikasi yang disediakan institusi masing-masing baik dari jenjang sekolah dasar sampai pada perguruan tinggi dan berdampak kepada seluruh



sektor mata pembelajaran disekolah termasuk pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada setiap jenjang pendidikan.

Media merupakan komponen penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani. Suatu media akan memadai apabila efisien secara kualitas dan kuantitas yang cukup untuk memenuhi kebutuhan belajar seluruh siswa. Proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan mutlak memerlukan media untuk mencapai tujuan, karena lebih menekankan pada pengembangan kemampuan motorik siswa (Sulistianta et al., 2022). Dirmawansyah et al., (2022) menjelaskan jika pada masa pandemi covid-19 terjadi perubahan sistem belajar dari tatap muka beralih ke pembelajaran berbasis teknologi melalui media online. Untuk dapat menyesuaikan dengan kebiasaan baru maka setiap pendidik harus dapat kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran guna mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh ini. Ada beberapa hal yang mempengaruhi pembelajaran dimasa pandemi ini yaitu seperti peran serta atau keterlibatan orang tua pada saat proses pembelajaran dirumah dan pemanfaatan teknologi yang digunakan pendidik sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi.

Destriani et al., (2019) menjelaskan bahwa dalam pemilihan metode yang tepat dalam proses pembelajaran akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka akan melakukan sosialisasi dan pendampingan terhadap suatu teknik pembelajaran dimana teknik pembelajaran ini dapat digunakan oleh dosen dan guru sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran di perguruan tinggi dan Sekolah. Pengembangan teknologi dalam penyampaian pembelajaran ini menghasilkan suatu ide atau gagasan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran voli dalam pembelajaran PJOK berbasis teknologi.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan yang awalnya berupa aplikasi yang dinamakan "*D'Volleyball Learning Application*" yang hanya dapat diakses bila mendownload pada playstore, kemudian aplikasi berkembang dan dapat diakses tanpa mendownload di playstore dengan menggunakan web, yang dapat diakses melalui web <https://dvolleyball.penasapps.com//> didalam website ini berisi beberapa fitur yang dapat dipilih pengguna seperti fitur deskripsi berupa tulisan (kajian teori) dari teknik-teknik dasar dalam permainan bola voli, kemudian fitur berupa fase-fase gerakan yang dibuat dengan urutan gambar gerakan setiap teknik dasar, serta fitur video yang akan menjelaskan teknik-teknik dasar dalam permainan bola voli. Tujuan dilaksanakan pengabdian ini yaitu untuk mendampingi penggunaan *D'Volleyball Learning Application* bagi guru-guru PJOK yang merupakan sebuah media pembelajaran yang berbasis web khusus untuk materi pada permainan bola voli.

Pada masa pandemi covid 19 hampir 2 tahun telah dialami baik pengajar dan peserta didik, telah membuat guru-guru beradaptasi untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka dan secara daring, bagi guru PJOK khususnya di Kabupaten Lahat sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar yang dapat digunakan baik pada pembelajaran tatap muka maupun secara



daring. Sekolah mitra merupakan sekolah yang menjalin kerjasama dengan Universitas Sriwijaya dalam memfasilitasi guru mata pelajaran guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan di bidang pendidikan.

Mitra pengabdian merupakan guru-guru PJOK di Kabupaten Lahat. Masalah ini muncul, ketika guru kekurangan informasi tentang media-media pembelajaran yang baru dalam pembelajaran PJOK khususnya pada materi permainan bola voli. Oleh karena itu perlu bimbingan terutama dari LPTK untuk memfasilitasi agar guru-guru mengetahui tentang media pembelajaran yang ada pada materi permainan bola voli. Berdasarkan surat kesedian mitra Dinas Pendidikan di Kabupaten Lahat agar dapat dilaksanakan pendampingan mengenai media pembelajaran pada permainan bola voli, maka menjadikan hal yang sangat perlu untuk dilaksanakannya pendampingan *D'Volleyball Learning Application* bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Kabupaten Lahat. Hasil akhir yang dapat diharapkan dari kegiatan PPM ini adalah untuk memberikan tambahan ilmu pengetahuan tentang media tentang media pembelajaran pada materi bola besar khususnya pada bola voli khususnya kepada guru PJOK di Kabupaten Lahat, serta dapat dijadikan alternatif pemilihan media pembelajaran bagi guru PJOK.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pendampingan. Dalam kegiatan ini menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik penggunaan web site. Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang akan dilakukan ini secara teknis melibatkan kerjasama antara Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Penjaskes, dan Guru-guru PJOK di Kabupaten Lahat dengan jumlah mitra yang terlibat adalah 38 guru PJOK yang dilaksanakan pada tanggal 25-27 September 2023. Kegiatan sosialisasi dan pendampingan dalam rangka penerapan iptek, sedangkan potensi yang dimiliki guru-guru adalah kemauan dan kemampuan yang kuat untuk menjadi peserta pendampingan *D'Volleyball Learning Application* bagi guru-guru PJOK. Berdasarkan potensi masing-masing pihak terkait dalam kegiatan ini, maka bentuk pendampingan dan kerjasama ini diharapkan akan menghadirkan sinergisme yang amat strategis dan positif antara lembaga perguruan tinggi dengan guru-guru yang akan mendapatkan pendampingan dari perguruan tinggi untuk menyebarluaskan hasil penelitian dan pengembangan dengan sasaran dan jangkauan yang lebih luas yaitu guru-guru PJOK di Kabupaten Lahat.

Dosen dan mahasiswa tim pengabdian pada masyarakat ini, akan berperan strategis dalam setiap kegiatan pada kegiatan pendampingan mengenai penggunaan *D'Volleyball Learning Application* yaitu guru-guru PJOK di Kabupaten Lahat. Masing-masing anggota tim mempunyai tugas dan fungsi yang relevan dengan materi-pendampingan ini. Dalam kegiatan pendampingan mengenai *D'Volleyball Learning Application* masing-masing anggota bertindak sebagai, pembimbing, dan pendamping, dalam kegiatan tersebut. Metode pelaksanaan tersebut dilakukan agar tercapainya



tujuan pendampingan, maka kegiatan ini akan dilaksanakan dengan beberapa cara atau metode ceramah, metode tanya jawab, metode workshop setelahnya melakukan pendampingan yang dilakukan selama 3 hari pelaksanaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan pada pengabdian ini dibagi menjadi Pra pendampingan dan penjelasan mengenai penggunaan aplikasi *D'Volleyball Learning Application* yaitu guru-guru PJOK di Kabupaten Lahat. Hasil ini didaptykan dari pengisian kuisisioner yang dibagikan melalui *google form* yang telah disiapkan. Hasil dari setiap item pertanyaan serta hasil presentase akan disajikan pada paparan tabel dibawah ini:

Tabel 1. Pra- Pendampingan dan Bimbingan Teknis Penggunaan Media Pembelajaran D'Volleyball Learning Application di Kabupaten Lahat

Pertanyaan Pra Pendampingan	Jumlah	Persentase
Apakah anda mengetahui tentang Penggunaan Media Pembelajaran D'Volleyball Learning Application?	38	18,42%
Apakah di lingkungan anda banyak yang sudah pernah Penggunaan Media Pembelajaran D'Volleyball Learning Application?	38	0%
Jika pertanyaan nomer 2 "YA" kapan penggunaan media pembelajaran itu dilakukan?	38	0%
Menurut anda, apakah Guru PJOK membutuhkan skill atau keahlian khusus penggunaan media pembelajaran itu D'Volleyball Learning Application?	38	68%
Apakah penggunaan media pembelajaran itu D'Volleyball Learning Application pernah anda lakukan di sekolah tempat mengajar?	38	0%
Menurut anda, apakah lingkungan sekitar anda cocok jika menggunakan D'Volleyball Learning Application?	38	72%
Apakah anda sudah mengetahui tentang D'Volleyball Learning Application?	38	2,6%
Apakah sudah mengetahui tentang apa saja item pembelajaran D'Volleyball Learning Application?	38	2,6%
Apakah anda sudah tahu tentang isi D'Volleyball Learning Application?	38	2,6%
Pentingkah menurut anda pendampingan dalam penggunaan D'Volleyball Learning Application?	38	100%

Berikut merupakan beberapa rangkaian kegiatan pendampingan yang dilakukan dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Kegiatan Pembukaan Pengabdian



Gambar 2. Kegiatan Pemberian Materi

Berdasarkan hasil yang disajikan pada tabel 1 dapat diketahui pada setiap item pertanyaan bahwa secara keseluruhan guru PJOK di Kabupaten Lahat belum mengetahui apa itu *Web D'Volleyball Learning Application*. Dengan demikian sasaran serta tujuan penelitian ini tepat sasaran dikarenakan setelah pengabdian ini guru-guru PJOK menjadi paham dan mengerti tentang pentingnya penggunaan web untuk pembelajaran guna mendukung kurikulum serta kemajuan teknologi yang berdasarkan pada pembelajaran berbasis teknologi pada era 5.0. Setelah dilakukan pengabdian dan pendampingan yang dilakukan oleh tim dosen-dosen serta beberapa mahasiswa yang terlibat mengenai sosialisasi dan pendampingan penggunaan web *D'volleyball Learning* yang dilakukan maka setelahnya dilakukan kembali pengujian melalui kuisisioner yang akan ditampilkan pada tabel 2 di bawah ini:



Tabel 2. Pasca Pendampingan dan Bimbingan Teknis Penggunaan Media Pembelajaran D'Volleyball Learning Application di Kabupaten Lahat

Pertanyaan Pasca- Pendampingan	Jumlah	Persentase
Apakah anda berminat untuk melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran D'Volleyball Learning?	38	100%
Apakah dengan melakukan pembelajaran menggunakan D'Volleyball Learning dapat mengetahui materi tentang voli di sekolah anda?	38	100%
Apakah anda menjadi mengerti tentang D'Volleyball Learning?	38	100%
Apakah anda mengetahui tentang aplikasi D'Volleyball Learning?	38	100%
Perluakah pelatihan teknis dan pendampingan tambahan terkait penggunaan aplikasi D'Volleyball Learning?	38	100%
Apakah sudah mengetahui tentang tujuan aplikasi D'volleyball learning?	38	100%
Apakah sudah mengetahui pengertian aplikasi D'Volleyball Learning?	38	100%
Apakah sudah mengetahui/mengerti penggunaan aplikasi D'volleyball Learning?	38	100%
Apakah mengetahui pengoprasian D'volleyball learning?	38	100%
Apakah saudara dan kelompok bersedia berkerjasama dengan program studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan FKIP Unsri terkait pendampingan penggunaan aplikasi D'volleyball Learning?	38	100%

Berdasarkan hasil yang disajikan pada tabel 2 di atas setelah dilakukan pendampingan mengenai D'Volleyball Learning. Hasil mengungkapkan jika dari beberapa persentase awal menjadi lebih tinggi dengan total keseluruhan item pertanyaan menjadi 100%. Artinya terdapat peningkatan pengetahuan serta cara pengoprasian yang didapatkan oleh guru-guru PJOK mengenai aplikasi D'Volleyball Learning. Dengan demikian sasaran serta tujuan penelitian ini tepat sasaran serta dapat dikatakan memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi untuk mendukung kemajuan pembelajaran berbasis teknologi khususnya pada pembelajaran bola voli. Hal lainnya yang tergambar pada tabel 2 dapat diisyaratkan setelah dilakukan pendampingan serta pengabdian ini guru-guru PJOK menjadi paham dan mengerti tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran guna mendukung kurikulum serta kemajuan teknologi yang berdasarkan pada pembelajaran berbasis teknologi pada era 5.0.

(Vai et al., 2021) menjelaskan jika memasuki era 5.0, diperlukan pula inovasi dan pengembangan pembelajaran dalam dunia pendidikan terutama pada pendidikan jasmani dan kesehatan, pengembangan dimaksudkan untuk memudahkan dan membantu keberhasilan pembelajaran. Perkembangan teknologi dan informasi yang berlangsung demikian pesatnya telah merambah pada sektor pendidikan, kenyataan ini kemudian tidak dapat dihindari maka kemajuan teknologi ini haruslah jalan beriringan dengan kemajuan dalam sektor pendidikan. Perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlangsung begitu cepat harus pula dibarengi dengan kesiapan dalam menghadapi perubahan-perubahan dalam dunia pendidikan (Marsuki et al., 2023). (Santoso & Winarno, 2020) mengungkapkan jika Penggunaan banyak materi



pembelajaran yang akan digunakan menjadi bahan ajar maka diperlukan seorang pengajar mata pelajaran PJOK yang mempunyai berbagai macam ilmu pengetahuan, kreatif, inovatif dan keahlian dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Hal tersebut mendukung peningkatan tingkat keterampilan siswa dengan adanya perlakuan mengajar menggunakan model-model tertentu.

Proses pembelajaran tentunya kita diberikan jam pelajaran yang terbatas dalam proses belajar mengajar, sehingga perlu dikembangkannya model pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, dimana model pembelajaran Flipped Classroom merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa mengefesienkan waktu pembelajaran penjas karena dapat diterapkan baik secara daring maupun luring (Jelantik & Gunawan, 2023). (Pratama et al., 2023) mengatakan jika media pembelajaran penjaskes berbasis aplikasi *Smart Learning*. Keuntungan yang akan diperoleh melalui pembelajaran ini terutama untuk menyediakan sumber-sumber belajar bagi siswa yang mampu untuk mengembangkan setiap individu untuk mencapai kemampuan optimal dalam keterampilan *hard skill* maupun *soft skill*. Perkembangan dunia teknologi dan digital untuk saat ini apa lagi untuk sisiwa siswi saat ini yang di zamannya ini sudah semakin moderen dan hampir semua siswa dan siswi, pasti sudah pada punya atau sering menggunakan media digital seperti telepon genggam, laptop, dan untuk pembuatan media pembelajaran berbasis android dalam pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga mungkin akan membantu dalam penyampaian materi (Handoyo et al., 2023).

SIMPULAN

Hasil kegiatan sosialisasi dan pendampingan hasil pengembangan teknik pembelajaran permainan bola voli bagi guru Penjaskes di Kabupaten Lahat mengenai penggunaan media berbasis teknologi yaitu *D'Volleyball Learning* disimpulkan bahwa setelah pelaksanaan guru-guru PJOK telah memahami konsep dan tahapan dalam pengoprasian dari media pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan ini. Hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian yang mengalami peningkatan dapat dilihat pada setiap item pertanyaan kuisisioner yang dilakukan saat pra pengabdian serta pasca pengabdian di Kabupateen Lahat dengan sasaran guru PJOK yang dilakukan oleh dosen-dosen serta mahasiswa dari Program Studi Pendiidkan Jasmani Kesehatan Universitas Sriwijaya. Saran pada kegiatan pengabdian masyarakat berikutnya mengenai kegiatan melihat hasil penerapan pembelajaran bola voli menggunakan media ini untuk mendukung hasil peningkatan pembelajaran khususnya di pembelajarn bola voli dan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pembelajaran lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH



Terima kasih pada Rektor Universitas Sriwijaya dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat yang telah mendanai kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui Surat Keputusan No. 0005/UN9/SK.LP2M.PM/2023 skema produktif, Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Lahat atas bantuan dan kerjasamanya sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Destriani, D., Destriana, D., Switri, E., & Yusfi, H. (2019). The development of volleyball games learning for students. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(1), 16. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v5i1.12605
- Dirmawansyah, Gazali, N., & Nanda, F. A. (2022). Physical education learning during the covid-19 pandemic: Analysis of students and teachers' responses in using google classroom. *Edu Sportivo*, 1(1), 25–32.
- Handoyo, A. S., Hadi, H., & Zahraini, D. A. (2023). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Pada Android Sekolah Menengah Atas Kelas XI Kabupaten Kudus. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 4(1), 34–39. <https://doi.org/10.53869/jpas.v4i1.189>
- Jelantik, K. A., & Gunawan, G. (2023). Gradasi model inovasi pembelajaran pendidikan jasmani dengan flipped classroom. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 85. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16586>
- Kustantri, O. F., Sukanti, E. R., & Nanda, F. A. (2022). Implementation and indicator of limited face-to-face physical education in covid-19. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 7(4), 1–14. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v7i4.17385
- Marsuki, Widyanto, Z., Maniagasi, M. P., Hidayah, Muhaemin, I. A., Syaiful, A., & Ilham. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Penjas Di Kota Jayapura. *ADM: Jurnal Abdi Dosen Dan Mahasiswa*, 1(2), 229–234.
- Pratama, I. G., Hanif, M., Ramly, R. A., Khotimah, D. K., Surabaya, U. N., Nahdlatul, U., & Blitar, U. (2023). Pengembangan media belajar pjok berbasis aplikasi smart learning di masa pandemi. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL*, 1–11.
- Santoso, A. D. R., & Winarno, M. . (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tiktok Mata Pelajaran Pjok Materi Semester Ganjil Pada Siswa Kelas XI Sma Negeri 1 Lawang. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 1(2), 8–17.
- Sulistianta, H., Siswoyo, J., & Nanda, F. A. (2022). *Implementation Of Video-Based Learning Media On Short Distance Education , Faculty of Teacher Training and Education , University of Lampung . Indonesia*. 1–5.
- Vai, A., Agung Nanda, F., Saputro, D. P., Ramadi, & Rahmatullah, M. I. (2021). Lectora inspire software development in the learning of pencak silat. *Journal Sport Area*, 6(1), 136–147. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6\(1\).5895](https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6(1).5895)