

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENINGKATKAN HASIL KETERAMPILAN VOLI SISWA SMP DI ERA SOCIETY 5.0

Siti Fahwiza

Pascasarjana, Universitas Negeri
Medan sitifahwizaa@gmail.com

Abstract

Society 5.0 is humanizing humans with technology. Society 5.0, there are humans, objects and all connected systems in cyberspace, therefore Android-based learning media can improve volley learning outcomes that are carried out online. Android-based learning media is an application that contains material used by students in terms of learning. Researchers collected data through interview observations, surveys and blended learning methods. This research was students of class VII SMP Negeri 29 Medan for the 2022/2023 Academic Year. Sampling was done by purposive sampling technique. Namely by taking two classes taught by the same teacher. Initial conditions were obtained from daily tests 1 with an average value of 71.00 as a control class using PowerPoint learning media. While the average value is 83.00 as an experimental class using Android-based learning media. By mastering Android-based learning media, sports teachers can present Android-based learning as attractive as possible, which is related to the material to be studied and is the best solution when learning is carried out online and in accordance with the era of society 5.0.

Keywords : *Android, Learning Media, Society 5.0*

Abstrak

Society 5.0 adalah memanusiakan manusia dengan teknologi. Society 5.0, adanya manusia, benda dan seluruh semua sistem terhubung di dunia maya, oleh karena itu media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan hasil keterampilan voli yang dilakukan secara daring. Media pembelajaran berbasis android adalah suatu aplikasi yang berisi materi yang digunakan siswa dalam hal belajar. Peneliti mengumpulkan data melalui observasi wawancara, survei dan metode blended learning. Penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 29 Medan Tahun Ajaran 2022/2023. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling. Yaitu dengan mengambil dua kelas yang diajarkan dengan guru yang sama. Kondisi awal diperoleh dari ulangan harian 1 dengan nilai rata-rata 71,00 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint. Sedangkan nilai rata-rata 83,00 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android. Dengan menguasai media pembelajaran berbasis android, guru olahraga dapat menyajikan pembelajaran yang berbasis android semenarik mungkin, yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dan menjadi solusi terbaik ketika pembelajaran dilakukan secara daring serta sesuai dengan era society 5.0

Kata Kunci : *Android, Media Pembelajaran, Society 5.0*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah suatu aplikasi yang berisi materi yang digunakan siswa dalam hal belajar. Pada masa sekarang ini banyak aplikasi yang menawarkan kegiatan belajar dengan menggunakan internet, apalagi pada saat pandemi covid'19 banyak sekolah yang menggunakan pembelajaran jarak jauh. Ada sekolah yang tidak pernah menggunakan internet menjadi harus bisa menggunakan internet dikarenakan tuntutan belajar untuk meningkatkan hasil keterampilan voli siswa.

Guru harus bisa belajar menggunakan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan bantuan youtube, internet dan lain sebagainya. Siswa dapat mengatur sendiri kapan dia mau belajar dan dari mana saja sumber

belajar yang ia inginkan. Sehingga siswa mempunyai hak untuk mengakses materi pelajaran dan informasi untuk meningkatkan kualitas hidup mereka dari mana mereka tinggal, status mereka dan budaya mereka. Media pembelajaran berbasis android didasari alasan bahwa pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja tanpa dibatasi waktu. *Society 5.0* adalah memanusiakan manusia dengan teknologi.

Society 5.0, manusia, benda dan system semuanya terhubung di dunia maya dan hasil optimal yang diperoleh oleh AI (melebihi kemampuan manusia) diberi *feedback* ke ruang fisik. Proses ini membawa nilai baru bagi industri dan masyarakat dengan cara yang tidak mungkin dilakukan di era sebelumnya. banyak tantangan dan perubahan yang harus dilakukan di era *society 5.0* ini. Termasuk yang harus dilakukan oleh satuan pendidikan sebagai gerbang utama dalam mempersiapkan SDM unggul.

Cara menghadapi era *society 5.0* mengharuskan perubahan paradigma pendidikan. Diantaranya pendidik meminimalkan peran sebagai *learning material provider*, pendidik menjadi penginspirasi bagi tumbuhnya kreativitas peserta didik. Pendidik berperan sebagai fasilitator, tutor, penginspirasi dan pembelajar sejati yang memotivasi peserta didik untuk "Merdeka Belajar," Merdeka belajar juga dapat dimaknai dengan kebijakan strategis baik pemerintah maupun swasta dalam mendukung implementasi merdeka belajar, prosedur akreditasi yang dapat beradaptasi, sesuai kebutuhan organisasi/ lembaga/ sekolah, serta pendanaan pendidikan yang efektif dan akuntabel salahsatunya ditandai dengan otonomi satuan pendidikan dalam penyelenggaraan pendidikan.

SDM yang memiliki kompetensi maka dapat menjadi modal pembangunan, tetapi bagi yang tidak kompeten akan menjadi beban pembangunan bagi Indonesia. Oleh karena itu untuk menyiapkan sumber daya manusia unggul era revolusi Industri 4.0 menuju Masyarakat 5.0 perlu dilakukan melalui Intervensi Pendidikan, mencakup kurikulum, Pendidik dan tenaga Kependidikan, Sarana Prasarana, Pendanaan, dan pengelolaan Pendidikan.

Jika di lihat dari perbedaan proses pembelajaran, sesuai dengan zaman, dimana ; (1) era revolusi industry 1.0 pembelajaran hanya berpusat pada guru (teachers centered), dan salah satunya sumber belajar, (2) era revolusi industri 2.0 siswa menanggapi pengetahuan dan siswa "menolak" pengetahuan. Internet secara parsial mulai digunakan; (3) era revolusi industri 3.0, guru hanya fasilitator penerapan pembelajaran bersifat kolaboratif serta interaktif, social networking, project/problem/inquiry based learning digunakan, (4) era revolusi industry 4.0, dimana learners as connectors, creators, constructivist, penggunaan web sebagai kurikulum, siswa sebagai produser konten belajar/berbasis inovasi, siswa sebagai connection-maker, informasi yang terbuka sangat luas, dan guru sebagai pemandu ke sumber daya dan konten ajar. Pembelajaran yang direncanakan, tujuannya adalah untuk dapat membentuk tahap berpikir menjadi lebih baik/berpikir kritis.

Strategi pengembangan Pendidikan untuk meningkatkan Sumber Daya

Manusia era *society* 5.0, untuk menjawab tantangan dan kompetensi masa depan. Maka diperlukan pendekatan strategis dalam setiap jalur, jenjang, dan jenis Pendidikan, dengan tujuan untuk pengembangan SDM yang beriman, bertaqwa, berpengetahuan, memiliki pribadi integral, mandiri, kreatif, nasionalis. Oleh karena itu artikel ini membahas media pembelajaran android dapat meningkatkan hasil keterampilan voli siswa di era *society* 5.0.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menurut Sugiyono (2015) diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian mengumpulkan data melalui observasi wawancara, metode survei dan metode blended learning. Metode blended yaitu daring dan luring yang digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan menyebarkan kuesioner, tes, dan wawancara yang terstruktur. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 29 Medantahun ajaran 2022/2023. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu dengan mengambil dua kelas yang diajarkan dengan guru yang sama. Kondisi awal siswa yang relatif sama diperoleh dari nilai rata-rata ulangan harian 1. Terpilih kelas VII-B dengan nilai rata-rata 70,00 sebagai kelas kontrol yaitu kelas diajar dengan menggunakan media powerpoint interaktif dan kelas VII-A dengan nilai rata-rata 83,00 sebagai kelas eksperimen dengan pembelajaran berbasis android.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan di SMP Negeri 29 Medan semenjak adanya virus COVID-19 yaitu menggunakan sistem pembelajaran *online*. Namun pembelajaran daring juga memiliki tantangan tersendiri. Salah satunya adalah ketersediaan jaringan internet. Beberapa mengaku kesulitan untuk mengikuti pembelajaran *online* karena tidak semua wilayah mendapatkan jaringan internet dengan akses lancar (Hasanah dkk, 2020).

Pembelajaran daring pada saat ini menjadi hal yang paling populer karena adanya covid'19, oleh karena itu banyak sekarang yang menawarkan berbagai aplikasi untuk melakukan pembelajaran daring. Tergantung gurunya yang mengeloladan menimalisir pembelajaran sebaik mungkin dan semenarik mungkin. Media pembelajaran berbasis android sangat bagus digunakan. Dikarenakan media pembelajaran berbasis android mudah digunakan oleh siswa, siswa bisa belajar dimanapun, kapanpun tanpa terbatas oleh waktu. Media pembelajaran berbasis android di desain semenarik mungkin mulai dari warna yang menarik, suara yg jelas, serta gambar yang interaktif untuk mendorong siswa semangat dalam hal belajar. Pada era *society* 5.0 disini siswa dituntut belajar mandiri. Oleh karena itu media pembelajaran berbasis android sangat cocok digunakan di era *society* 5.0.

Hasil penelitian menilai dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android (96%), sebagian mereka menilai tidak efektif (4%) dan menggunakan media pembelajaran powerpoint secara efektif (45%), sebagian mereka menilai tidak efektif (55 %).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pada saat pandemi covid-19 pembelajaran daring dimulai dengan metode belajar online dirumah. Pada saat pandemi covid'19 membuat sebuah peluang dalam dunia pendidikan baik pemanfaatan teknologi seiring dengan industri 4.0, maupun orangtua sebagai mentor. Walau tugas pembelajaran daring yang diberikan kepada peserta didik selayaknya menuju era *society* 5.0 tersebut. Namun ada juga disisi negatifnya karena pembelajaran online tidak mudah dilakukan. Karena banyaknya hambatan yang ada seperti koneksi internet tidak stabil, anak juga keseringan mainhandphone serta anak kurang bergaul dengan teman-temannya hanya berfokus pada handphone saja. Walaupun begitu guru harus terus menerus menggunakan pembelajaran daring karena adanya covid'19 dan guru harus dituntut untuk menguasai media pembelajaran berbasis android, untuk memahami pengetahuan guru dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran secara efektif. Adanya pengetahuan terkait teknologi, pedagogik, dan pengetahuan konten merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh guru di abad 21. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran voli, siswa merasa tertarik dan mendapatkan hasil yang memuaskan di dalam pembelajaran voli tersebut.

Saran

Pembelajaran daring tidak selamanya berjalan dengan lancar. Masih banyak dilemaseperti yang dijelaskan dalam pembahasan. Namun sebagai guru tidak boleh menyerah dalam keadaan seperti ini. Guru harus semangat dalam menjalankan tugas bagaimanapun keadaannya. Pembelajaran daring harus bisa menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih bersemangat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android. Harapannya supaya guru sekolah dasar lebih terbiasa dengan sistem pembelajaran saat ini yaitu sistem teknologi. Sehingga sebagai guru sekolah dasar siap menerima era *society* 5.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. (2007). Panduan Olahraga Bola Voli. Solo: Era Pustaka Umum.
Akhmad, Imran. (2011). Metode Melatih Fisik. Medan: Unimed Press.
Bompa. O, Tudor. (1988). Terjemahan Buku Theory And Methodology Of Training.
Surabaya: Fakultas Pasca Sarjana Universitas Airlangga Surabaya.
Durwachter, Gerhard. (1990). Bola Voli Belajar dan Berlatih Sambil Bermain.

Jakarta:PT. Gramedi

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