

Uji Coba Skala Kecil: Implementasi Aplikasi *Mobile Learning* Materi Bulu Tangkis

Small Scale Trials: Implementation of Mobile Learning Applications for Badminton Materials

Silvi Aryanti^{1*}, Novritika², Fitriana³, Destriana⁴, Samsul Azhar⁵, Nurpajriwati⁶, Yunda Anisa⁷

^{1,4,5,6,7}Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Jl. Raya Palembang – Prabumulih Indralaya Ogan Ilir, 30662, Indonesia

^{2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Jl. Raya Palembang – Prabumulih Indralaya Ogan Ilir, 30662, Indonesia

¹silviaryanti@fkip.unsri.ac.id*; ²novritika@fkip.unsri.ac.id; ³fitriana@fkip.unsri.ac.id,

⁴destriana@fkip.unsri.ac.id, ⁵samsulazhar35@gmail.com, ⁶nurpajri2209@gmail.com,

⁷yundanisa798@gmail.com

*corresponding author

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil uji coba skala kecil produk penelitian yaitu aplikasi *mobile learning* materi teknik dasar bulu tangkis. Penelitian ini merupakan lanjutan dari penelitian sebelumnya yaitu produk penelitian telah dilakukan validasi ahli dan selanjutnya pada tahap berikutnya yaitu melakukan uji coba produk pada skala kecil. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya berjumlah 14 orang. Uji coba skala kecil dilakukan dengan menampilkan aplikasi *mobile learning* saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan mengadopsi teori Borg & Gall hanya sampai uji coba skala kecil. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil implementasi aplikasi *mobile learning* yaitu sebesar 85.6% dengan kategori layak. Implikasi penelitian ini adalah produk penelitian Aplikasi *Mobile learning* layak digunakan untuk pembelajaran karena dapat di download tidak terhambat oleh waktu dan ruang.

Kata kunci: Uji coba, skala kecil, *mobile learning*, bulutangkis

This study aims to determine the results of small-scale trials of research products, namely mobile learning applications for basic badminton techniques. This research is a continuation of previous research, namely the research product has been validated by experts and then in the next stage, namely conducting product trials on a small scale. Respondents in this study were 14 students of the Physical and Health Education Study Program, Faculty of Teaching and Education, Sriwijaya University. Small-scale trials are carried out by displaying mobile learning applications while learning takes place. This research is research and development by adopting Borg & Gall's theory only to small-scale trials. Based on the results of small-scale trials implementing mobile learning applications, namely 85.6% in the feasible category. The implication of this research is that mobile learning application research products are suitable for use for learning because they can be downloaded without being constrained by time and space.

Keywords: trial, small scale, mobile learning, badminton

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 20 Oktober 2022

Disetujui : 30 November 2022

Tersedia secara Online 30 November 2022

Alamat Korespondensi:

Nama Penulis Korespondensi : Silvi Aryanti

Jurusan/Prodi: Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Nama Instansi/Perguruan Tinggi Asal : Universitas Sriwijaya

Alamat Instansi/Perguruan Tinggi: Jl. Raya Palembang - Prabumulih No.Km. 32, Indralaya Indah, Kec. Indralaya, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan 30862

E-mail: silviaryanti@fkip.unsri.ac.id



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Olahraga adalah aktivitas fisik yang dilakukan dengan menggunakan fikiran, jiwa dan raga. Potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya dapat dikembangkan melalui olahraga. Banyak jenis olahraga yang dapat dilakukan seseorang salah satunya yaitu permainan bulutangkis. (Hartati et al., 2021) Permainan bulutangkis dapat dimainkan perorangan dan juga dapat berpasangan untuk memenangkan suatu pertandingan di lapangan. (Aryanti et al., 2022) Bulu tangkis adalah permainan dengan cara *shuttle cock* dipukul ke lapangan lawan dengan bertujuan untuk dapat menang. Kemampuan atlet bulutangkis sangat dipengaruhi saat permainan berlangsung yaitu menguasai teknik dasar (Bayuri, Syafaruddin & Yusfi, 2022).

Permainan bulu tangkis merupakan materi yang terdapat di setiap jenjang pendidikan dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pada dunia pendidikan, teknologi yang digunakan semakin berkembang. (Hartati et al., 2016) Adanya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan membuat permasalahan belajar dapat dipecahkan. (Lungit Wicaksono & Dimas Duta Putra Utama, 2020) media pembelajaran dapat menunjang dalam proses belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan sangat bervariasi dan menarik. Salah satunya adalah *Mobile learning* adalah fasilitas berupa informasi melalui media elektronik kepada pembelajaran dan konten edukasi. Hal ini memiliki tujuan untuk tujuan pembelajaran dapat tercapai. *Mobile learning* dalam penerapannya sangatlah praktis dan efektif (Christianto & Dwiyo, 2020). *Mobile Learning* pada penggunaannya dapat membuat pembelajaran menjadi menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai (Septiana & Kurnia, 2020). *Mobile learning* penggunaannya mudah, praktis dan kapan saja digunakan (Rihatno & Nuraini, 2021).

Urgensi penelitian ini adalah setelah dilakukan validasi ahli tahap pertama tentang produk penelitian berupa aplikasi *mobile learning* materi teknik dasar bulutangkis perlu dilakukan uji coba skala kecil pada mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan FKIP UNSRI. Pada saat pembelajaran permainan bulutangkis media yang digunakan masih menggunakan *power point* berisikan materi. Belum adanya aplikasi *mobile learning* yang diberikan kepada mahasiswa.

Penggunaan aplikasi *mobile learning* memiliki dampak yang positif guna mendukung pembelajaran. (Marvin, 2018) penelitian yang terdahulu tentang multimedia berbasis android oleh memperoleh hasil pada uji coba skala kecil yaitu sangat baik skor 4,24. Penelitian ini menghasilkan produk multimedia berbasis android yaitu MyGymnastic dapat diakses melalui

playstore Hasil penelitian (Kurniawan, wawan, 2018) yaitu dengan adanya media bulutangkis berbasis android dapat membuat respon mahasiswa menjadi positif persentase sebesar 84,79.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu serta urgensi penelitian ini maka pentingnya dilakukan uji coba skala kecil Aplikasi *mobile learning* materi teknik dasar bulu tangkis. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk penelitian menjadi semakin baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dengan mengacu pada teori Borg & Gall. Penelitian ini menggunakan sampel uji coba skala kecil sebanyak 8 orang yaitu mahasiswa program studi pendidikan jasmani, dan kesehatan FKIP UNSRI. Sampel diberikan aplikasi *mobile learning* dengan materi teknik dasar bulutangkis saat pembelajaran. Adapun kategori untuk kelayakan menurut Arikunto (2019) sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Penilaian

No	Presentase (%)	Kategori
1	<40	Tidak Layak
2	40-55	Kurang Layak
3	56-75	Cukup Layak
4	76-100	Layak

Sumber : Arikunto (2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian telah menghasilkan produk yaitu berupa aplikasi *mobile learning* SA'BOM (Silvi Aryanti'Badminton Models) berisikan materi bulutangkis meliputi posisi pegangan raket, teknik *footwork*, servis, pukulan, dan *smash*. Produk ini telah dilakukan validasi ahli media, ahli permainan bulutangkis, dan juga ahli bahasa. Oleh sebab itu, tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba skala kecil kepada mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan berjumlah 14 orang.

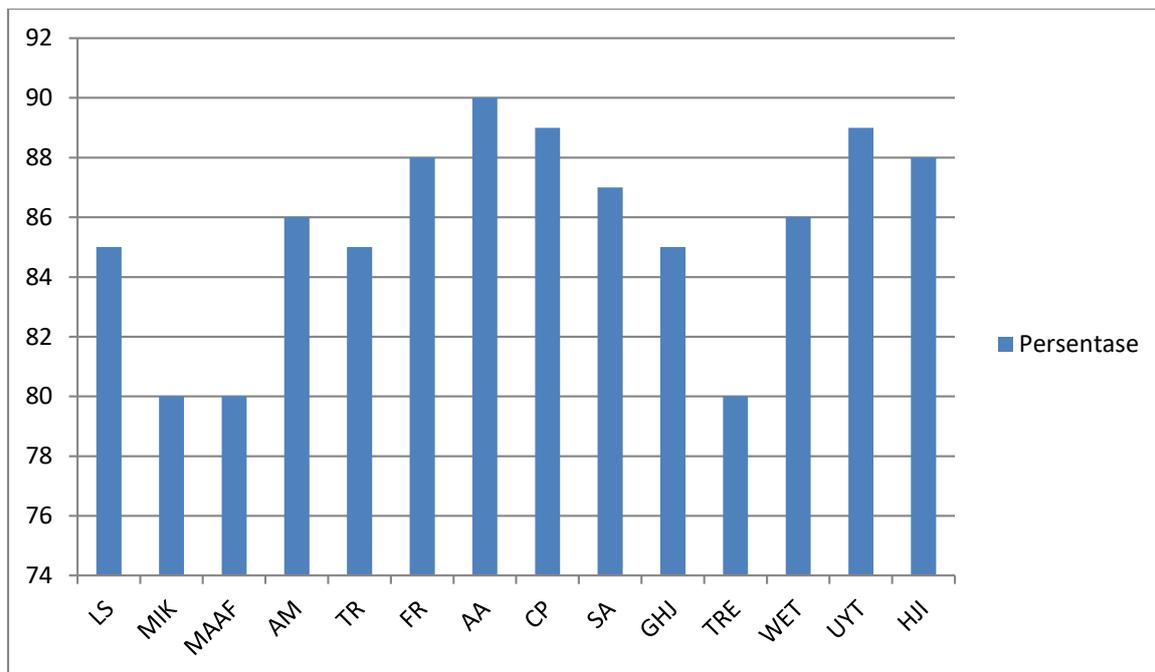


Gambar 1. Penggunaan Aplikasi *Mobile Learning*

Setelah ditampilkan materi teknik dasar bulutangkis kepada mahasiswa, kemudian mahasiswa diberi akses untuk *mendownload* sendiri menggunakan smart-phone. Aplikasi mobile learning ini sangat mudah untuk di akses. Mahasiswa dapat belajar tidak terlejang oleh waktu dan tempat. Hasil uji coba skala kecil disajikan dalam bentuk tabel yaitu :

Tabel 2. Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Nama	Persentase (%)	Kategori
1	LS	85	Layak
2	MIK	80	Layak
3	MAAF	80	Layak
4	AM	86	Layak
5	TR	85	Layak
6	FR	88	Layak
7	AA	90	Layak
8	CP	89	Layak
9	SA	87	Layak
10	GHJ	85	Layak
11	TRE	80	Layak
12	WET	86	Layak
13	UYT	89	Layak
14	HJI	88	Layak
	Rata-Rata	85,6	Layak



Gambar 2. Grafik Persentase

Berdasarkan hasil penelitian implementasi aplikasi *mobile learning* materi bulutangkis dapat dilihat bahwa rata-rata penilaian sebesar 85.6% dengan kategori layak. Oleh sebab itu, produk penelitian aplikasi *mobile learning* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi bulutangkis. Materi pembelajaran teknik dasar bulutangkis disajikan secara bervariasi dan menarik.

Pembahasan

Bulutangkis merupakan permainan yang menyenangkan karena dapat dimainkan secara tunggal maupun ganda untuk memenangkan pertandingan (Aryanti, Victorian & Solahuddin, 2021). Pembelajaran teknik bulu tangkis pada penelitian ini dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Teknologi sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan guna menunjang proses belajar mengajar. (Criollo-C, et all, 2021) teknologi memiliki dampak dalam model pendidikan sehingga dapat mempermudah dalam memahami materi. (Phelps, dkk, 2021) Penerapan teknologi dalam pembelajaran pendidikan jasmani memberikan dampak yang baik untuk guru dan juga peserta didik. (Sargent & Caasey, 2021) Penggunaan teknologi secara digital sangat dibutuhkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan membuat bahan ajar yang dapat di akses dengan mudah untuk peserta didik. Keterampilan digital harus dikuasai oleh guru agar dapat siswa terbantu dalam memahami materi yang diberikan (Cojocar, dkk, 2022).

Pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan yaitu aplikasi *mobile learning* untuk

pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini saat uji coba skala kecil yaitu produk penelitian Aplikasi *mobile learning* materi bulutangkis layak sebesar 85.6% dengan jumlah responden 14 orang. Aplikasi ini layak untuk diterapkan saat pembelajaran bagi mahasiswa. Aplikasi *mobile learning* ini dapat di *download* dengan mudah menggunakan android, materi yang berisikan tentang variasi pembelajaran teknik dasar bulutangkis terdapat gambar serta video gerakan-gerakan.

Penelitian yang terdahulu (Mohammed Eltayeb Abdall & Osman Ali Hegazi, 2014) *mobile learning* digunakan dalam pembelajaran dapat penggunaannya secara praktis dan memberikan dampak yang baik. Materi yang disajikan dalam *mobile learning* menambahkan animasi, suara, serta gambar. *Mobile learning* sebagai sarana yang tepat agar sumber belajar diperoleh dan merasakan kemajuan teknologi. Aplikasi *mobile learning* dalam implementasinya sumber belajar mahasiswa dapat diakses secara mudah. (Zhu & Dragon, 2016) pemanfaatan *mobile learning* sebagai alat dan informasi dalam bentuk video, animasi, tutorial, simulasi dan link materi yang relevan. (Vu & Lien, 2021) pemanfaatan *mobile learning* yakni murah dan mudah sehingga membuat pengguna dapat memiliki kontribusi dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Vega-Ramírez., Notario., & Ávalos-Ramos, 2020) hasil penelitian diperoleh yaitu minat guru dan siswa dapat dibangkitkan saat pembelajaran melalui *mobile learning*.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dapat dilihat bahwa dengan adanya aplikasi *mobile learning* banyak memiliki keistimewaan dalam penggunaannya. Keistimewaannya adalah mudah untuk digunakan dan menarik perhatian bagi yang melihat sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

KESIMPULAN

Penelitian ini memiliki kesimpulan yaitu hasil uji coba pada skala kecil pada mahasiswa pendidikan jasmani dan kesehatan FKIP Universitas Sriwijaya terhadap penggunaan aplikasi *mobile learning* saat pembelajaran kategori layak. Oleh karena itu, produk aplikasi *mobile learning* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bulu tangkis. Selanjutnya, tahap penelitian yang akan dilakukan penelitian lanjutan dengan tujuan agar aplikasi *mobile learning* menjadi semakin baik.

DAFTAR PUSTAKA

Aryanti, S., Victorian, A. R., Solahuddin, S., Destriani, D., Destriana, D., & Azhar, S. (2022). Testing Media Products Using Videos For Learning Footwork Techniques. *Kinestetik* :

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 6(1), 17–22. <https://doi.org/10.33369/jk.v6i1.20879>
- Aryanti, S., Victorian, A. R., & Solahuddin, S. (2021). Video Pembelajaran Pada Materi Teknik Dasar Footwork Bulutangkis. *Jurnal Patriot*, 3(3), 329-339.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bayuri, F., Syafaruddin, S., & Yusfi, H. (2022). Latihan drilling smash terhadap ketepatan smash bulu tangkis. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 11(2), 136-143.
- Christianto, J., & Dwiwogo, W. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Cricket Berbasis Mobile Learning Pada Tim Olahraga Cricket Universitas Negeri Malang. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2), 168. <https://doi.org/10.17977/um040v3i2p168-174>
- Cojocar, A. M., Cojocar, M., Jianu, A., Bucea-Manea-Toniș, R., Păun, D. G., & Ivan, P. (2022). The Impact of Agile Management and Technology in Teaching and Practicing Physical Education and Sports. *Sustainability*, 14(3), 1237.
- Criollo-C, S., Guerrero-Arias, A., Jaramillo-Alcázar, Á., & Luján-Mora, S. (2021). Mobile learning technologies for education: Benefits and pending issues. *Applied Sciences*, 11(9), 4111.
- Hartati, Aryanti, S., Hardiyono, B., Muchlisin, A., & Pasaribu, N. (2021). *Improving Badminton Learning Using Animated Video - Based Learning Model*. 3, 1100–1103.
- Hartati, Destriana, & Aryanti, S. (2016). Multimedia development on sport health subject for third semester student of Penjaskes FKIP UNSRI. *2nd Sriwijaya University Learning and Education International Conference*, 2(1), 469–484. <http://www.conference.unsri.ac.id/index.php/sule/article/view/40>
- Juniarti, Y., & Gustiana, E. (2019). Pengembangan Sumber Belajar Bermain Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(1), 37. <https://doi.org/10.30734/jpe.v6i1.289>
- Kurniawan, wawan, H. K. dan A. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mata Kuliah Bulu Tangkis. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 07(05), 1–9. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/25475/75676576633>
- Lungit Wicaksono, & Dimas Duta Putra Utama. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Ict Oleh Guru Penjas Kota Bandar Lampung. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(1), 41–49. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i1.846>
- Marvin, H. (2018). Pengembangan Aplikasi Penjas-Pedia Pada Smartphone Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Kelas Vii Di Smpn 1 Bangkalan Kesehatan | Fauzen | Seminar Nasional Pendidikan Olahraga. *SATRIA*

Journal Of "Sports Athleticism in Teaching and Recreation on Interdisciplinary Analysis" Volume 1, Nomor 1, November 2018 Halaman 28 – 33 Malang, 1(November), 28–23.

- MohammedEltayebAbdall, H., & Osman Ali Hegazi, M. (2014). Mobile Learning Aspects and Readiness. *International Journal of Computer Applications*, 103(11), 22–28. <https://doi.org/10.5120/18118-9401>
- Phelps, A., Colburn, J., Hodges, M., Knipe, R., Doherty, B., & Keating, X. D. (2021). A qualitative exploration of technology use among preservice physical education teachers in a secondary methods course. *Teaching and Teacher Education*, 105, 103400.
- Rihatno, T., & Nuraini, S. (2021). Children's physical literacy development needs using mobile learning. *Journal of Physical Education and Sport*, 21, 2395-2401.
- Sargent, J., & Casey, A. (2021). Appreciative inquiry for physical education and sport pedagogy research: a methodological illustration through teachers' uses of digital technology. *Sport, Education and Society*, 26(1), 45-57.
- Septiana, R. A., & Kurnia, D. (2020). Penggunaan mobile learning dalam pembelajaran Penjas. *Jpoe*, 2(1), 59–67. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v2i1.24>
- Vega-Ramírez, L., Notario, R. O., & Ávalos-Ramos, M. A. (2020). The relevance of mobile applications in the learning of physical education. *Education Sciences*, 10(11), 329.
- Vu, N. N., & Lien, N. T. H. (2021). Mobile Learning For Physical Education Students In Vietnam: Promises And Challenges. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 6(11).
- Zhu, X., & Dragon, L. A. (2016). Physical activity and situational interest in mobile technology integrated physical education: A preliminary study. *Acta Gymnica*, 46(2), 59–67. <https://doi.org/10.5507/ag.2016.010>