Jurnal MUI : Muhammadiyah Untuk Indonesia
E-ISSN 2776-0324
https: https://jurnal.upmk.ac.id/index.php/jmui

SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN JASMANI BERBASISI ANDRIOID PADA GURU PENDIDIKAN JASMANI DI KECAMATAN TIRTAJAYA KABUPATEN KARAWANG

Socialization Of The Use Of Android-Based Physical Learning Applications To Physical Education Teachers In Tirtajaya District, Karawang Regency

Tedi Purbangkara[1], Asrti Ayu Irawan[2], Siswanto[3], Dhika Bayu Mahardhika[4], Asep Suherman[5], Aria Kusuma Yuda R.[6], Rizki Aminudin[7], Akhmad Dimyati[8], Irfan Zinat Achmad[9], Evi Susianti[10], Muhammad Muri Syafei[11], Setio Nugroho[12], Rhama Nurwansyah S.[13]
[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
email: tedi.purbangkara@fkip.unsika.ac.id[1], astir.ayu@fkip.unsika.ac.id[2], Siswanto.media@fkip.unsika.ac.id[3], dhika.bayumahardhika@fkip.unsika.ac.id[4], asep.suherman@fkip.unsika.ac.id[5], ari.kusumayuda@fkip.unsika.ac.id[6], rizki.aminudin@fkip.unsika.ac.id[7], akhmad.dimyati@fkip.unsika.ac.id[8], Irfan.zinatachmad@fkip.unsika.ac.id[9], evi.susianti@fkip.unsika.ac.id[10], muri.syafei@fkip.unsika.ac.id[11], setio.nugroho@fkip.unsika.ac.id[12], rhama.nurwansyah@fkip.unsika.ac.id[13]

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima (bulan) (tahun)
Disetujui (bulan) (tahun)
Dipublikasikan (bulan) (tahun)

Keywords:
Physical Education; Application; Android

Abstrak

Android merupakan salah satu produk teknologi menggunakan jejaring internet yang dimanfaatkan guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran. Pemanfaatan Android berisi konten materi ajar Pendidikan jasmani. Tujuan kegiatan membangun wawasan dalam memanfaatkan inovasi pembelajaran Pendidikan jasmani berbentuk Android. Tahap persiapan sebagai kegiatan awal dilakukan dengan berkoordinasi berbagai pihak yang terlibat, tahap pelaksanaan sosialisasi dengan memberikan sosialisasi penggunaan aplikasi pemnbelajaran Pendidikan jasmani, pengoperasian dan pemanfaatan Android, melalui metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktik, sedangkan tahap evaluasi di akhir kegiatan dilakukan dengan membagikan angket dalam upaya mengetahui pencapaian tujuan. Adapun hasil yang diperoleh dalam kegiatan pengabdian masyarakat, yaitu; kegiatan dapat menambah wawasan guru pendidikan jasmani dalam memanfaatkan inovasi teknologi berbentuk Android yang berupa materi ajar Pendidikan Jasmani..

Abstract

Android is one of the technology products using the internet network utilized by physical education teachers in learning. The use of Android contains content from physical education teaching materials. The activity aims to build insight into using innovations in Physical Education learning in Android. The preparation stage as an initial activity is carried out by coordinating with various parties involved, the implementation stage of socialization by

providing socialization of the use of Physical Education learning applications, the operation and utilization of Android through lecture methods, discussions, questions and answers and practice. In contrast, the evaluation stage at the end of the activity is carried out by distributing questionnaires to determine the achievement of goals. The results obtained in community service activities, namely, activities can increase the insight of physical education teachers in utilizing technological innovations in the form of Android in the form of Physical Education teaching materials.).

© Tedi Purbangkara, Asrti Ayu Irawan, Siswanto, Dhika Bayu Mahardhika, Asep Suherman, Aria Kusuma Yuda R., Rizki Aminudin, Akhmad Dimyati, Irfan Zinat Achmad, Evi Susianti, Muhammad Muri Syafei, Setio Nugroho, Rhama Nurwansyah S.,

✉ Alamat korespondensi:
Prodi PJKR, FKIP, UNSIKA
E-mail : tedi.purbangkara@fkip.unsika.ac.id
No Handphone : 085711869851

PENDAHULUAN

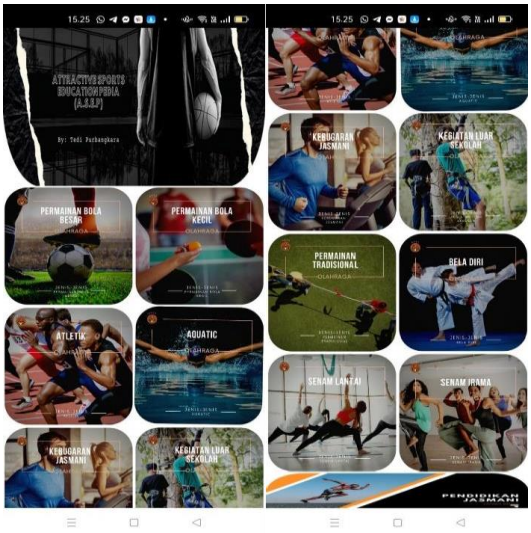
Bahan ajar yang digunakan guru dalam proses pengajaran merupakan hal yang penting disiapkan (Arsyad 2013). Menggunakan bahan ajar yang update dengan menggunakan sebuah aplikasi berbasis android dan teknologi ini menjadi tren dalam kegiatan pembelajaran(1). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah bahan ajar berbentuk Android (Tedi Purbangkara 2022). Dimana sistem ini beroperasi dengan rancangan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang diinginkan. Android berevolusi menjadi sistem yang banyak diminati pengguna smartphone dengan kelebihannya yang beragam(Anon 2015).

Penelitiannya menyatakan di *era internet of thing*, pemanfaatan media teknologi berbentuk digital menjadi lebih efektif dalam pembelajaran karena siswa tidak hanya memahami materi namun mampu memecahkan permasalahan yang ada (Hamalik and Mengajar 2005). Android menjadi perangkat bergerak dengan pengoperasiannya pada telepon seluler berbasis linux (Khakiki 2021). Android juga merupakan software (perangkat lunak) yang digunakan pada mobile device (perangkat berjalan) dimana sistem operasi yang digunakan middlewaredan aplikasi inti. Android adalah sebuah sistem operasi untuk telepon pintar dan tablet (Nugroho, Kharisma, and Fanani 2021).

Perkembangan teknologi membuat Android berevolusi menjadi sebuah perangkat yang pemanfaatannya tidak hanya menjadi telepon pintar berupa tablet namun telah menjadi sebuah perangkat keras yang sistemnya dapat dinikmati para pengguna komputer dan laptop. Para programmer juga berupaya dengan Android yang open sourcedengan membuat berbagai aplikasi dan memodifikasi aplikasi pada sistem ini (Pranata, Hita, and Ariestika 2022). Beragam aplikasi dapat dinikmati oleh pengguna telepon pintar baik secara gratis maupun berbayar di play store (Rohman and Susilo 2019).

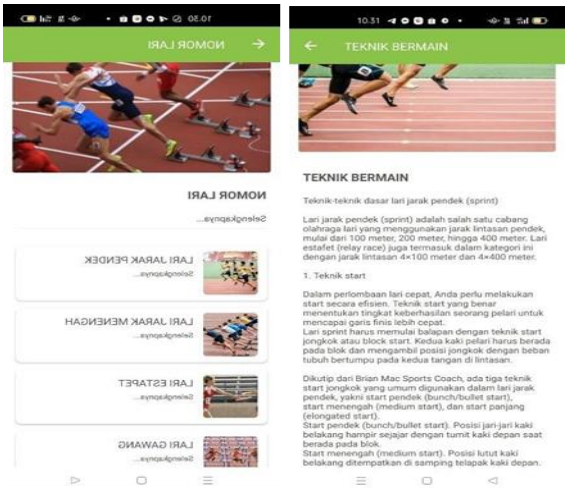
Aplikasi pembelajaran Pendidikan Jasmani yang bernana Attractive Sport Education Pedia (ASEP) yang dapat di lihat dan dapat di download di Play Store. Berikut tampilan dari aplikasi tersebut :

Gambar 1 tampilan aplikasi di play store



Gambar 2. Tampilan menu pada aplikasi

Dalam aplikasi ini terdapat semua bahan ajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani yang dapat di akses Dimana saja dan kapan saja oleh guru maupun peserta didik. Sehingga dengan adanya aplikasi ini tidak ada alasan kalua peserta didik tidak belajar. Karena yang kita semua ketahui bahwa hampr 24 jam kita selalu memegang Handphone.



Gambar 3 materi pada setiap menu utama

Berikut tampilan di dalam menu yang dipilih atau di klik pada salah satu menu di gambar 2 akan terlihat jelas tampilan seperti Sejarah, Definisi, Nomor-nomor cabornya serta pertanyaan dan referensi dari sumber materi tersebut.

HASIL

Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru-guru pendidikan jasmani mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran jasmani melalui aplikasi berbasis Android. Dengan perkembangan teknologi, guru diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk memperkuat metode pembelajaran, memonitor kemajuan siswa, serta mempermudah evaluasi

Pada sosialisasi ini, terdapat dua pemateri yang memberikan materi sesuai dengan keahlian masing-masing:

Pemateri Pertama Bapak Tedi Purbangkara, S.Pd., M.Pd., AIFO dengan Topik atau materi tentang Aplikasi Pendidikan Jasmani. Bapak Tedi Purbangkara, seorang ahli dalam bidang pendidikan jasmani, memfokuskan materinya pada penggunaan aplikasi berbasis Android dalam pembelajaran jasmani. Beliau memulai sesi dengan menjelaskan urgensi pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pendidikan jasmani. Materi yang disampaikan meliputi:

1. Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Jasmani
   Beliau memperkenalkan fitur-fitur utama dari aplikasi yang didesain khusus untuk pembelajaran jasmani. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk mengatur jadwal pelajaran, memantau perkembangan siswa, serta mengelola evaluasi secara digital.
2. Manfaat Penggunaan Aplikasi
   Aplikasi ini mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan membantu siswa lebih interaktif dengan materi yang disediakan secara digital. Dengan aplikasi ini, guru juga bisa memberikan tugas fisik yang dipantau melalui ponsel siswa, sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efisien.
3. Demo Aplikasi
   Sesi ini melibatkan simulasi langsung bagaimana menggunakan aplikasi dalam kegiatan sehari-hari guru di kelas. Guru-guru diberikan kesempatan untuk langsung mencoba aplikasi, termasuk cara memasukkan data siswa, mengatur materi pembelajaran, dan mengevaluasi performa siswa melalui aplikasi.

Melalui pemaparan Bapak Tedi, para guru mendapatkan gambaran yang jelas tentang manfaat teknologi ini dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran jasmani di sekolah-sekolah.

Selanjutnya Pemateri Kedua Bapak Dhika Bayu Mahardhika, S.Pd., M.Pd. dengan Topik atau materi tentang Pendidikan di Indonesia. Bapak Dhika Bayu Mahardhika menyampaikan materi tentang kondisi dan tantangan pendidikan di Indonesia, dengan fokus pada pendidikan jasmani. Materi yang disampaikan oleh beliau meliputi:

1. Pendidikan Jasmani dalam Kurikulum Nasional
   Beliau menjelaskan bagaimana pendidikan jasmani telah diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan nasional dan perannya dalam pembentukan karakter siswa serta kesehatan fisik. Pendidikan jasmani bukan hanya soal aktivitas fisik, tetapi juga berkaitan dengan pembentukan mental dan sosial siswa.
2. Tantangan dalam Pendidikan Jasmani

Salah satu poin penting yang disampaikan adalah kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan jasmani di Indonesia. Banyak sekolah yang masih menggunakan metode tradisional, sementara penggunaan teknologi dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Peluang Inovasi dalam Pembelajaran
   Bapak Dhika juga membahas peluang besar yang bisa dicapai dengan memanfaatkan teknologi, seperti aplikasi yang sudah diperkenalkan sebelumnya. Inovasi ini tidak hanya memberikan dampak positif pada guru, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

Beliau menekankan pentingnya peran guru dalam mengadaptasi perubahan teknologi ini dan bagaimana hal tersebut dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional, khususnya dalam pendidikan jasmani.

Setelah masing-masing pemateri menyampaikan materinya, sesi dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Para guru sangat antusias untuk memahami lebih jauh mengenai implementasi aplikasi dan bagaimana aplikasi ini bisa diadaptasi dalam kondisi sekolah masing-masing. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan umumnya terkait kendala teknis dan infrastruktur di sekolah, serta cara memadukan aplikasi ini dengan metode pembelajaran yang sudah ada.

DISKUSI

Berikut adalah hasil diskusi dalam Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Jasmani Berbasis Android pada guru pendidikan jasmani di Kecamatan Tirtajaya, Kabupaten Karawang, dengan pemateri pertama Bapak Tedi Purbangkara, S.Pd., M.Pd., AIFO (materi: aplikasi pendidikan jasmani) dan pemateri kedua Bapak Dhika Bayu Mahardhika, S.Pd., M.Pd. (materi: pendidikan di Indonesia):

1. Diskusi setelah Materi Bapak Tedi Purbangkara

Setelah Bapak Tedi Purbangkara menyampaikan materi tentang Aplikasi Pendidikan Jasmani, sesi diskusi diadakan untuk membahas lebih lanjut mengenai penggunaan aplikasi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Pertanyaan yang Muncul:

a. Kendala Teknis dan Infrastruktur: Beberapa guru mengajukan pertanyaan mengenai ketersediaan perangkat teknologi seperti ponsel pintar di kalangan siswa. Ada kekhawatiran tentang apakah semua siswa memiliki akses yang memadai ke perangkat dan koneksi internet untuk menggunakan aplikasi ini secara optimal.
   Jawaban Bapak Tedi: Beliau menyarankan agar sekolah dapat menyediakan fasilitas tambahan berupa ruang komputer atau Wi-Fi yang dapat diakses oleh siswa yang mungkin tidak memiliki perangkat. Selain itu, beliau juga menekankan bahwa aplikasi ini bisa digunakan secara offline, sehingga siswa hanya perlu terkoneksi pada saat awal untuk mengunduh materi.

b. Integrasi dengan Kurikulum: Ada pertanyaan mengenai bagaimana aplikasi ini dapat diintegrasikan dengan kurikulum yang sudah ada, apakah sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh Dinas Pendidikan.
   Jawaban Bapak Tedi: Aplikasi ini dirancang untuk fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum yang berbeda. Guru dapat memasukkan materi mereka sendiri sesuai dengan kebutuhan sekolah dan tetap mengikuti standar kurikulum pendidikan jasmani.

c. Pemantauan Kegiatan Fisik Siswa: Guru juga bertanya bagaimana aplikasi ini membantu memantau aktivitas fisik

siswa secara langsung, apakah memungkinkan untuk mengukur parameter kesehatan atau kebugaran secara otomatis.

Jawaban Bapak Tedi: Saat ini, aplikasi belum memiliki fitur pengukuran otomatis parameter fisik, namun bisa digunakan untuk mencatat hasil kegiatan fisik siswa. Pengembangan lebih lanjut aplikasi mungkin akan memasukkan fitur yang lebih canggih seperti sinkronisasi dengan perangkat wearable untuk memonitor aktivitas fisik.

2. Diskusi setelah Materi Bapak Dhika Bayu Mahardhika

Setelah Bapak Dhika Bayu Mahardhika menyampaikan materi tentang Pendidikan di Indonesia, sesi diskusi berfokus pada tantangan yang dihadapi oleh guru dalam implementasi teknologi di sekolah. Pertanyaan yang Muncul:

a. Penerapan Teknologi di Sekolah Pedesaan: Salah satu pertanyaan yang diajukan adalah bagaimana penerapan teknologi seperti aplikasi ini di sekolah-sekolah pedesaan yang mungkin memiliki keterbatasan dalam infrastruktur teknologi.

   Jawaban Bapak Dhika: Beliau menekankan pentingnya kemitraan antara sekolah, pemerintah daerah, dan pihak swasta untuk meningkatkan akses teknologi di daerah-daerah terpencil. Selain itu, beliau mengajak guru untuk melihat teknologi sebagai alat bantu, bukan pengganti. Di mana memungkinkan, guru tetap bisa menerapkan metode pembelajaran tradisional bersamaan dengan teknologi sesuai kemampuan yang ada.

b. Pengembangan Kompetensi Guru dalam Teknologi: Seorang peserta mengajukan pertanyaan tentang bagaimana cara meningkatkan kompetensi guru yang belum terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

   Jawaban Bapak Dhika: Menurut beliau, pelatihan berkala dan sosialisasi seperti yang sedang berlangsung merupakan langkah awal yang baik. Beliau juga menyarankan agar guru mulai terbiasa menggunakan teknologi dalam hal-hal kecil sehari-hari, misalnya melalui aplikasi komunikasi atau pembelajaran digital sederhana, sebelum melangkah ke aplikasi yang lebih kompleks seperti aplikasi pendidikan jasmani ini.

c. Dukungan dari Pemerintah: Ada pertanyaan tentang dukungan dari pemerintah untuk program inovasi teknologi dalam pendidikan jasmani, terutama terkait pembiayaan dan sumber daya.

   Jawaban Bapak Dhika: Pemerintah, melalui Dinas Pendidikan, sedang berusaha mendorong penggunaan teknologi di sekolah, namun tentu ini memerlukan waktu dan sumber daya yang signifikan. Dukungan dana dari pemerintah seringkali diarahkan untuk meningkatkan infrastruktur teknologi di sekolah, namun sekolah-sekolah juga didorong untuk bermitra dengan pihak swasta dan komunitas lokal dalam pengembangan sumber daya teknologi.

Diskusi berjalan dengan sangat interaktif dan produktif, memberikan wawasan yang lebih dalam kepada peserta mengenai bagaimana aplikasi berbasis Android ini dapat diintegrasikan dalam pembelajaran jasmani. Tantangan yang dihadapi terutama terkait infrastruktur dan kompetensi teknologi guru, namun optimisme terlihat dalam upaya mencari solusi, baik dari pemerintah maupun pihak sekolah.

Peserta sepakat bahwa teknologi dapat menjadi alat yang kuat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, asalkan diberikan dukungan yang memadai, baik dari sisi perangkat maupun pelatihan bagi guru.

KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi ini memberikan wawasan penting kepada para guru pendidikan jasmani tentang bagaimana teknologi dapat

diintegrasikan dalam proses pembelajaran melalui aplikasi berbasis Android. Dua pemateri utama, Bapak Tedi Purbangkara, S.Pd., M.Pd., AIFO, yang membahas aplikasi pendidikan jasmani, dan Bapak Dhika Bayu Mahardhika, S.Pd., M.Pd., yang menyampaikan materi tentang pendidikan di Indonesia, berhasil menyoroti poin-poin utama berikut:

1. Pemanfaatan Aplikasi Pendidikan Jasmani.
   Aplikasi ini dinilai sangat membantu dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran jasmani, memungkinkan guru untuk merancang dan mengelola aktivitas fisik siswa secara lebih terstruktur, sekaligus memonitor kemajuan siswa dengan mudah.
2. Tantangan Teknologi di Sekolah
   Kendala yang dihadapi terkait keterbatasan akses perangkat dan infrastruktur di beberapa sekolah, terutama di daerah pedesaan. Diperlukan solusi inovatif, seperti penggunaan fitur offline aplikasi dan dukungan fasilitas teknologi dari pihak sekolah serta pemerintah.
3. Peningkatan Kompetensi Guru
   Diskusi menekankan pentingnya pelatihan berkala bagi guru agar dapat menguasai teknologi ini dan menggunakannya secara optimal dalam proses pembelajaran. Pengembangan keterampilan teknologi di kalangan guru menjadi salah satu kunci keberhasilan integrasi ini.
4. Dukungan dari Pemerintah dan Pihak Terkait
   Diperlukan kolaborasi antara pemerintah, sekolah, dan pihak swasta untuk menyediakan akses teknologi yang lebih baik serta mendukung penggunaan aplikasi ini di lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan potensi besar penggunaan aplikasi pembelajaran jasmani berbasis Android dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, namun membutuhkan dukungan teknologi dan peningkatan kompetensi guru untuk penerapan yang lebih efektif di lapangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada LPPM Universitas Singaperbangsa Karawang, yang telah mendanai penelitian inidengan Nomor: 247/SP2H/UN64.10/LL/2024

DAFTAR PUSTAKA

Anon. 2015. *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran. Yogyakarta: ANDI Offset.*

Arsyad, Azhar. 2013. “MEDIA PEMBELAJARAN.” 240.

Hamalik, Oemar, and Proses Belajar Mengajar. 2005. “Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem (Cet. I.” *Jakarta: Bumi Aksara*.

Khakiki, Mohamad Nur. 2021. “Pengembangan Aplikasi Volleyball Assesment Tool Untuk Mengetahui Performa Tim Dalam Pertandingan Bolavoli.” *Jurnal IT-EDU* 5(2):534–44.

Nugroho, Jati, Agi Putra Kharisma, and Lutfi Fanani. 2021. “Pengembangan Aplikasi Pelatihan Dan Manajemen Tim Bola Basket SABAC Berbasis Web (Studi Kasus: SMAN 7 Malang).” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN* 2548(10):964X.

Pranata, D., IPAD Hita, and E. Ariestika. 2022. “Analisis Fisik Atlet Berbasis Android Model Aplikasi Untuk Atlet Bola Voli Usia 16-19 Tahun.” *Jurnal Pelita Ilmu Keolahragaan* D(02).

Rohman, M. Ghofar, and Purnomo Hadi Susilo. 2019. “Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda.” *Jurnal Reforma* 8(1):173. doi: 10.30736/rfma.v8i1.140.

Tedi Purbangkara, Azhari Ali Ridha. 2022. “Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SMK.” *Jurnal Pengabdiari Kepada Masyarakat* 5(0634):21696.