

# PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKNIK DASAR BOLA VOLI UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS 4 PADA SDN BARENG 2 MALANG

Dimas Gallih Ardyat Saputra  
Rini Agustina

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Universitas Kanjuruhan Malang, dimazgallih@gmail.com

<sup>2</sup>Sistem Informasi, Universitas Kanjuruhan Malang, ryfany@gmail.com

## ABSTRAK

*Pada SDN Bareng 2 Malang dalam pembelajarannya terdapat beberapa kendala yang sangat mendasar dimana waktu pembelajaran di sekolah yang terlalu sempit dan terkendala pada pemahaman siswa akan teknik dasar bola voli, penyampaian materi yang terkadang kurang menarik, ditambah lagi dengan kurangnya intensitas latihan yang diberikan guru olahraga, sehingga siswa kekurangan bahan latihan selain kendala – kendala tersebut mendidik siswa SD dengan usia yang cukup dini di perlukan penanganan yang lebih dekat, siswa- siswa lebih aktif, karena dalam usia perkembangan sehingga diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat membantu pengajaran dan guru mendampingi. Media pembelajaran interaktif ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS3 dengan XML.*

*Dari hasil uji coba Media Pembelajaran Interaktif Teknik Dasar Bola Voli untuk sekolah dasar ini layak untuk menjadi media pembelajaran, yang ditunjukkan dari data angket pada ahli materi dan user. Media ini membuat siswa Kelas 4 SDN Bareng 2 Malang antusias untuk belajar dengan ditunjukkan dari hasil angket yang didapat dari para siswa yaitu sebanyak 97% siswa menjawab bahwasanya media pembelajaran ini menarik dan membuat siswa senang belajar menggunakan media pembelajaran ini sehingga informasi pelajaran yang di dapat menjadi lebih maksimal.*

*Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Teknik Dasar Bola Voli, Adobe Flash CS3 dengan XML.*

## ABSTRACT

*SDN Bareng 2 Malang has some basic problems in learning where the time of learning is very narrow and the difficulties of students' understanding in base technics of volley ball, conveying of material that sometimes is not attractive, and also the intensity lack of exercises which is given in school , so the students have not enough exercises. Besides the problem above, the other problem is about teaching student of Elementary School who has early age which is needed to be closer, more active students, because they are in the age of development, so it is needed the media that can help in teaching process and assisting the teacher.*

*From the results of trials media interactive learning about base technics of volley ball for Elementary School, it is eligible to be a learning media, as shown from the survey of data on material and user members. Media makes the students of fourth grade of SDN Bareng 2 Malang is interested to learn, it is shown by the results of the survey to the students, about 97% of students said that the media can make the learning more interesting and they learn to use this learning media happily. So the process in getting the information on the education can be maximal.*

*Key Words : Interactive Learning Media, base technics of volley ball, Adobe Flash CS3 with XML.*

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat khususnya teknologi komputer telah membawa dampak dalam dunia pendidikan. Komputer dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa-siswi yang dikemas secara menarik dalam bentuk multimedia yang bersifat mendidik dan menghibur bagi siswa-siswi. Komputer juga memacu munculnya berbagai aplikasi baru termasuk dibidang Teknologi Informasi. Komputer tidak hanya digunakan sebagai jaringan komunikasi yang banyak dibutuhkan, akan tetapi bisa dimanfaatkan dalam berbagai bidang, antara lain untuk keperluan pendidikan.

Menurut Briggs (1977) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Yang menghasilkan suatu media yang proses pembelajarannya dapat menarik minat siswa-siswi ditingkat sekolah dasar lebih interaktif, kualitas belajar siswa-siswi dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa-siswi dapat ditingkatkan.

Untuk itu, para guru kelas mulai berusaha membiasakan diri untuk menggunakan peralatan-peralatan seperti LCD, CD, VCD, video, computer dan internet dalam pembelajaran dikelas. dengan program pembelajaran yang dikembangkan ini patut dipelajari guru harus mempelajarinya agar mempermudah proses pembelajaran dan pendidikan, sehingga memudahkan pembelajaran untuk berjalan dengan baik dikelas.

Pada sekolah Dasar Bareng 2 Malang dalam pembelajarannya terdapat beberapa kendala yang sangat mendasar dimana waktu pembelajaran disekolah yang terlalu sempit dan terkendala pada pemahaman siswa akan teknik dasar bola voli, penyampaian materi yang

terkadang kurang menarik, ditambah lagi dengan kurangnya intensitas latihan yang diberikan guru olahraga, sehingga siswa kekurangan bahan latihan selain kendala – kendala tersebut mendidik siswa SD dengan usia yang cukup dini di perlukan penanganan yang lebih dekat, siswa-siswa lebih aktif, karena dalam usia perkembangan sehingga diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat membantu pengajaran dan guru mendampingi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Olahraga dan observasi kelas di SD Negeri Bareng 2 Malang, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan materi dasar-dasar bola voli yaitu 7,50. Siswa kesulitan pencapaian kompetensi dasar bahwa dari nilai keseluruhan kriteria ketuntasan minimal siswa adalah 7,05 dalam pembelajaran teknik dasar bola voli. Metode pembelajaran seperti ini kurang efektif sehingga kurang memaksimalkan nilai siswa. Dari peserta didik kelas IVA yang berjumlah 36 peserta didik, hanya terdapat 12 peserta didik yang mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Menurut Norma Yulita tahun 2011 didalam papernya yang berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Tentang Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Untuk Tingkat Sekolah Menengah Pertama Berbasis Multimedia” memaparkan bahwa mempelajari suatu pelajaran melalui gambar saja akan kurang menarik minat belajar siswa tanpa adanya suatu animasi dan audio pendukung kegiatan belajar mengajar yang menarik dan atraktif. Selain itu dilihat dari paper Norma Yulita diatas terdapat sisi positif dan negatif. Sisi positifnya adalah terdapatnya banyak macam cabang olahraga yang dipaparkan oleh penulis paper tersebut dan sisi negatifnya adalah hanya menggunakan gambar tanpa adanya animasi gerak. Maka penulis berinisiatif membuat aplikasi “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Dasar Bola Voli Untuk Sekolah Dasar Kelas 4 Pada SDN Bareng 2 Malang”.

## 2. Tinjauan Pustaka

### A. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Istilah

perantara atau pengantar ini, menurut Bovee (1977), digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari si pengirim (*sender*) kepada si penerima (*receiver*) pesan (Asyhar, 2012:4).

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris yaitu "*instruction*". *Instruction* diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang secara dinamis (Asyhar, 2012:6).

## B. Tentang Bola Voli

### a. Definisi Bola Voli

Bola voli adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua grup berlawanan. Masing-masing grup memiliki enam orang pemain. Terdapat pula variasi permainan bola voli pantai yang masing-masing grup hanya memiliki dua orang pemain. Olahraga Bola Voli dinaungi FIVB (*Federation Internationale de Volleyball*) sebagai induk organisasi internasional, sedangkan di Indonesia di naungi oleh PBVSI (Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia)

### b. Teknik Dasar Bola Voli

Dalam bermain bola voli terdapat teknik dasar yaitu :

- Teknik Pasing adalah langkah awal yang akan menentukan kemampuan sebuah tim untuk bertahan dan melakukan penyerangan.
- Teknik Smash atau spike adalah cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan untuk mencapai pukulan keras yang biasanya mematikan ke daerah lawan.
- Teknik Block adalah pertahana di atas net. Untuk melakukan block yang baik, pemain harus dapat memperkirakan jatuhnya bola, atau dapat meramalkan kemana kira-kira lawan akan memukul bola
- Teknik Servis adalah tindakan memukul bola oleh seorang pemain belakang yang dilakukan dari daerah servis, langsung ke lapangan lawan.

## 3. Pembahasan

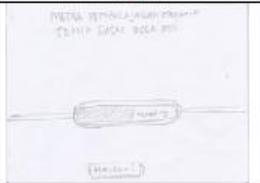
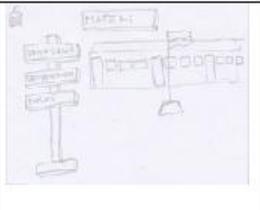
### a. Rancangan Bentuk Aplikasi

Aplikasi ini mempunyai 5 menu utama yang ditampilkan sebagai pembuka yaitu :

- Menu Materi adalah menu aplikasi pembelajaran, yang berisi beberapa media interaktif yang disusun dalam submenu berikutnya.
- Menu Permainan adalah menu yang berisi Permainan *puzzle*.
- Menu Profil adalah menu yang berisi tentang penulis.
- Menu Petunjuk adalah menu yang berisi tentang cara bermain *puzzle*.
- Menu Admin adalah menu untuk menambah, mengubah dan menghapus soal.

### b. Storyboard

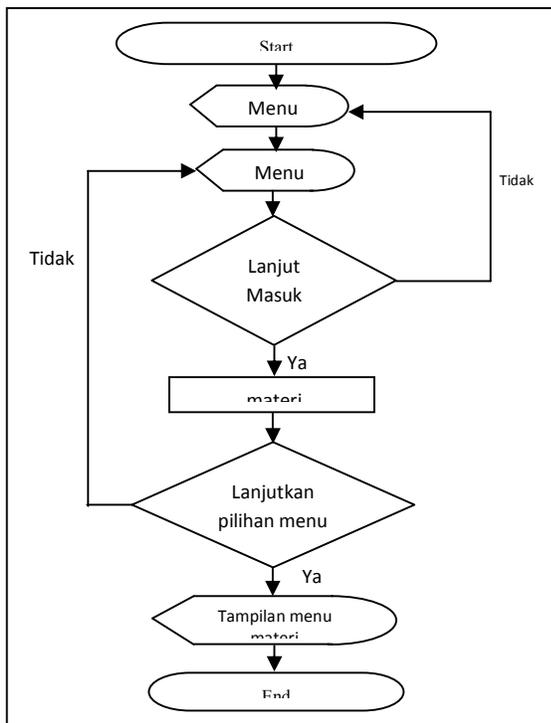
*Storyboard* adalah kolom teks, audio dan visualisasi dengan keterangan mengenai *content* dan visualisasi yang digunakan untuk produksi sebuah mencapai tahap eksekusi tinggi di kota-kota Jawa seperti Solo, Jogjakarta, dan Pekalongan

No	Visual	Keterangan
1.		<i>Voice</i> : - <i>Camera</i> : Animasi Loading. <i>Sound effect</i> : <i>background Sound</i> . <i>Data</i> : sesuai respon pengguna <i>Navigasi</i> : menu klik disini
2.		<i>Voice</i> : materi, permainan, profil, petunjuk, keluar dan admin. <i>Camera</i> : menu utama. <i>Sound effect</i> : <i>background Sound</i> . <i>Data</i> : sesuai respon pengguna <i>Navigasi</i> : menu materi, menu permainan, menu profil, menu petunjuk, menu keluar dan menu admin.
3.		<i>Voice</i> : teknik dasar, perlengkapan dan evaluasi <i>Camera</i> : halaman menu materi <i>Sound effect</i> : <i>background Sound</i> . <i>Data</i> : sesuai respon pengguna <i>Navigasi</i> : menu <i>my home</i> , menu teknik dasar, menu perlengkapan dan menu evaluasi.

Gambar 1: Contoh Storyboard

### c. Flowchart

Flowchart



Gambar 2. Flowchart menu materi

Pada menu materi terdapat beberapa pilihan menu. Lanjutkan untuk memilih menu jika tidak kembali ke menu materi.

#### d. Desain Interface

Menjelaskan gambaran tentang tahap awal perancangan pembuatan sistem informasi aplikasi pembayaran.

#### e. Implementasi Pada Program

Tahap implementasi pada program ini terbagi menjadi beberapa tahapan kecil yakni tahap implementasi, desain *interface*, *listing* dan tahap uji coba



Gambar 3. Tampilan menu utama

Pada antarmuka Menu Utama ini objek yang dibuat berupa tombol-tombol navigasi untuk berpindah ke tampilan sesuai dengan namanya. Dibuat juga objek berupa tombol materi, tombol permainan, tombol profil, tombol petunjuk, tombol keluar, dan tombol admin.



Gambar 4. Tampilan teknik dasar

Pada antarmuka Teknik Dasar objek yang dibuat adalah objek berupa tombol – tombol navigasi untuk berpindah ke tampilan sesuai dengan namanya. Terdapat beberapa tombol yaitu tombol pasing, tombol smash, tombol block, tombol servis, tombol kembali, dan tombol home.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan uji coba dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan adanya media pembelajaran ini siswa lebih maksimal dalam belajar teknik bola voli.
2. Dalam penggunaan media pembelajaran ini sekolah dapat terbantu sehingga guru lebih mudah dalam mengajar siswa.
3. Dari hasil uji coba yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam proses belajar. Hasil tersebut ditunjukkan dari data angket pada ahli materi yang terdiri dari tiga aspek, aspek fungsi sebanyak 90%, aspek isi materi sebanyak 93% dan aspek media sebanyak 88%. Media ini

membuat siswa Kelas 4 SDN Bareng 2 Malang antusias untuk belajar dengan ditunjukkan dari data angket yang didapat dari para siswa yaitu sebanyak 97% siswa menjawab bahwasanya media pembelajaran ini menarik dan membuat siswa senang belajar menggunakan media pembelajaran ini.

4. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat memaksimalkan kemampuan siswa dalam bermain bola voli.

## 5. Saran

Dari rancangan sistem yang telah diaplikasikan dan di implementasikan pada skripsi ini di harapkan dapat menjadi dasar penelitian lebih lanjut agar bisa di dapatkan hasil yang maksimal. Aplikasi media interaktif teknik dasar bola voli ini di ajarkan untuk siswa sekolah dasar kelas 4 sehingga diharapkan untuk pengembangan selanjutnya dapat dibuat aplikasi pembelajaran materi ini, serta pengembangan lebih lanjut juga bisa menambahkan tingkat kesulitan dari setiap menu materi bola voli dan pengembangan animasi media interaktif teknik dasar bola voli agar lebih meningkatkan belajar siswa.

## Daftar Pustaka

- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi. Jakarta
- Juhaeri. 2003. *Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran*, [pdf], ([http://nyoman.dosen.narotama.ac.id/files/2012/01/juhaeri\\_multimedia\\_bagian1.pdf](http://nyoman.dosen.narotama.ac.id/files/2012/01/juhaeri_multimedia_bagian1.pdf) ). Diakses, tanggal 22 Desember 2013.
- Kurniadi, Deni dan Suro Prapanca. 2010. *Penjas Orkes "Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan" untuk Sekolah Dasar*. Thursina. Jakarta
- Lautantia, Dinni L. 2012. *Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif "Memelihara Kesehatan Gigi" Untuk Anak Usia Dini Berbasis Film Animasi*. Skripsi. Fakultas Teknologi Informasi. Universitas Kanjuruhan Malang.
- Mahendra, Oka. 2011. *Modul Photoshop cs3*. [pdf], (<http://handriyo-tvf.dosen.isi-ska.ac.id/files/2011/08/MODUL-PSOPC3.pdf>), diakses tanggal 4 November 2013.
- Mediarman, Bernard. \_\_\_\_\_. *Pengujian Perangkat Lunak*, <http://kk.mercubuana.ac.id/files/15012-11-984468183437.doc>, diakses tanggal 28 Juni 2013.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Supriatna, Dadang, M.Ed. 2009. *Pengenalan Media Pembelajaran*. Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak Kanak Dan Pendidikan Luar Biasa, <http://izaskia.files.wordpress.com/2010/03/pengenalan-media-pembelajaran.pdf>, diakses tanggal 20 Mei 2013.
- Sutopo, Hadi.2007.*Pemrograman Multimedia*, <http://widyostaff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/2001Multimedia.pdf>, diakses 20 Mei 20
- Sutrisno. 2012. *Mempersiapkan Pemain Voli Berprestasi*. Musi Perkasa Utama. Jakarta.
- Yulita, Norma. 2011. *Pembuatan Media Pembelajaran Tentang Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Untuk Tingkat Sekolah Menengah Pertama Berbasis Multimedia*. Skripsi. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. *Camtasia Studio*, <http://www.investasionline.net/membuat-video-tutorial-profesional-dengan-camtasia-studio-280.html>,diakses tanggal 18 November 2013
- \_\_\_\_\_. [http://id.wikipedia.org/wiki/Bola\\_voli](http://id.wikipedia.org/wiki/Bola_voli), diakses tanggal 15 November 2013