

## PENDAMPINGAN PEMBUATAN PERANGKAT PEMBELAJARAN SEKOLAH BERBASIS APLIKASI PADA KKG OLAHRAGA KECAMATAN BINJAI SELATAN

Imran Akhmad<sup>1\*</sup>, Suharjo<sup>2</sup>, Afri Tantri<sup>3</sup>, Rahma Dewi<sup>4</sup>, Amirsyah Putra Lubis<sup>5</sup>

*Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan<sup>1,4</sup>  
Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan<sup>2,3</sup>  
Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan<sup>5</sup>*

\* Penulis Korespondensi: imran@unimed.ac.id

### Abstrak

Mitra kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) adalah Kecamatan Binjai Selatan berjarak 21 km dari Universitas Negeri Medan. Dinas pendidikan Kecamatan Binjai Selatan juga menghadapi permasalahan yang sama dengan daerah lainnya terutama dalam Perangkat Pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan (PJOK) di KKG Olahraga. Terdapat beberapa permasalahan mitra diantaranya di masa pandemi covid-19 pembelajaran penjas sangat tidak efektif, hal ini dikarenakan (1) Kurangnya pemanfaat teknologi sebagai sumber belajar. (2) Guru kurang mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam merancang sebuah bahan ajar berbasis online. (3) Guru PJOK cenderung kurang menggunakan teknologi dalam merancang sebuah pembelajaran dikarenakan tidak mampu menggunakan teknologi. Metode yang akan digunakan untuk mencapai tujuan dari kegiatan pengabdian adalah model pemberdayaan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut : 1) peninjauan dilakukan untuk memperoleh kesepakatan tentang mekanisme pelaksanaan pendampingan dengan cara Focus Group Discussion; 2) pelaksanaan workshop untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam perancangan Pendampingan Manajerial Perangkat Pembelajaran Sekolah Berbasis Aplikasi; 3) lesson study atau bimbingan teknis 1 untuk mendampingi Manajerial Perangkat Pembelajaran Sekolah Berbasis Aplikasi bagi peserta; 4) evaluasi dan refleksi untuk melihat tingkat ketercapaian pelaksanaan kegiatan; 5) lesson study atau bimbingan teknis 2 dilakukan untuk finalisasi Perangkat Pembelajaran berbasis aplikasi. Hasil kegiatan : (1) Pendampingan Pembuatan Perangkat Pembelajaran Sekolah Berbasis Aplikasi Pada KKG Olahraga Kecamatan Binjai Selatan, (2) Ketercapaian Pelatihan Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Aplikasi 87,5%, (3) Ketercapaian Penilaian Perangkat Pembelajaran Berbasis Aplikasi 90%, dan (4) Ketercapaian Rancangan Perangkat Pembelajaran 93%. Program kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menyimpulkan bahwa 1) seluruh target capaian terpenuhi sebesar 87,5%, (2) tingkat pengetahuan dan keterampilan guru dalam melakukan perancangan perangkat pembelajaran berbasis aplikasi sebesar 90%, (3) dan tingkat kepuasan pelaksanaan kegiatan sebesar 93%.

**Keywords:** Sports, Multimedia, Learning

### Abstract

Community Partnership Program (PKM) activity partner is Serdang Bedagai Regency within 86.2 km of Medan State University. The education office of Serdang Bedagai Regency also faces the same problems as other regions, especially in the learning process of Physical Education and Health Sports (PJOK) in SMK. There are several partner problems including during the covid-19 pandemic learning is very ineffective, this is because (1) Teachers have difficulty getting online learning media so that the learning process tends to provide tasks without face-to-face (2) Low understanding of teachers in making learning media in pandemic times, (3) Schools do not facilitate learning media in the COVID-19 pandemic. The method to be used to achieve the purpose of devotional activities is the empowerment model with the following stages: 1) exploration is carried out to obtain an agreement on the mechanism of implementation of mentoring by means of Focus Group Discussion; 2) the implementation of workshops to provide knowledge and skills in the design of multimedia-based learning media; 3) lesson study or technical guidance 1 to accompany the design of multimedia-based learning media for participants; 4) evaluation and reflection to see the level of ability of the implementation of the activity; 5) lesson study or technical guidance 2 conducted for the finalization of multimedia-based learning media. The results of the activities: (1) Multimedia-based PJOK

*learning media design devices in the era of the Covid-19 pandemic have been received by MGMP Serdang Bedagai Regency, (2) The ability of multimedia-based learning media design training 92.5%, (3) The ability of learning media design device assessment indicators by 89.5%, and (4) Learning Media Design 93%. This Community Service activity program concluded that 1) all achievement targets were met by 87.5%, (2) the level of knowledge and skills of teachers in designing multimedia-based learning media by 90%, (3) and the satisfaction level of the implementation of activities by 93%.*

**Keywords:** Sports, Multimedia, Learning

## 1. PENDAHULUAN

Permasalahan yang mendasar pada kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) pada kelompok kerja guru Kurangnya pemanfaat teknologi sebagai sumber belajar selama ini adalah (1) Kurangnya pemanfaat teknologi sebagai sumber belajar, (2) Guru kurang mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam merancang sebuah bahan ajar berbasis online, (3) Guru PJOK cenderung kurang menggunakan teknologi dalam merancang sebuah pembelajaran dikarenakan tidak mampu menggunakan teknologi.

Dampak dari kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis online dalam menyusun bahan ajar di KKG Olahraga di SD berpengaruh terhadap beberapa sektor diantaranya, bagi guru, guru sangat minim mendapatkan pembaharuan terhadap proses peningkatan kualitas pembelajaran sehingga dengan adanya pemanfaatan teknologi dalam menyusun bahan ajar tersebut guru dapat memperbaharui media pembelajaran, strategi belajar mengajar penjas, media pembelajaran, sehingga mewujudkan proses belajar mengajar yang sesuai rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Standar Kompetensi yang diharapkan serta sesuai dengan sesuai tuntutan.

Dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan peningkatan pemahaman pembuatan media pembelajaran dimasa Pandemi pada KKG Olahraga agar menjadi peningkatan mutu pengetahuan, wawasan, kemampuan dan ketrampilan profesional para tenaga kependidikan, khususnya bagi guru SD dalam meningkatkan mutu kegiatan/proses belajar mengajar dan memberdayakan segala sumber daya dan potensi yang dimiliki sekolah, yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu belajar serta memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan tugas pokok dan fungsi guru di sekolah, juga merupakan wadah kebersamaan guru dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan.

Selanjutnya dengan memberikan pembelajaran melalui pendampingan pembuatan perangkat pembelajaran sekolah berbasis aplikasi bertujuan untuk: 1) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mitra tentang pembuatan bahan ajar berbasis online, 2) menyediakan fasilitas penyusunan bahan ajar berbasis online bagi mitra, 3) melatih mitra untuk dapat menggunakan bahan ajar berbasis online dan dapat

membuat bahan ajar secara mandiri. 4) Menjadikan bahan ajar berbasis online sebagai kreatifas mencari sumber belajar bagi mitra PKM. Hasil yang diharapkan dalam kegiatan PKM adalah berkembangnya tim mitra dengan meningkatnya kemampuan dalam perancangan bahan ajar berbasis online yang baru dan dapat menjadi contoh bagi daerah lain yang lain dalam hal pengembangan pembelajaran sesuai dengan era revolusi industri 4.0

## 2. BAHAN DAN METODE

Perlengkapan pada pelaksanaan pendampingan pembuatan perangkat pembelajaran sekolah berbasis aplikasi pada KKG Olahraga Kecamatan Binjai Selatan ini dengan menggunakan peralatan yang sering kita gunakan sehari hari nantinya bisa menghasilkan suatu karya untuk menunjang proses pembelajaran dimasa pandemi ini yaitu leptop/hand phone dan aplikasi editing yang bisa dioperasikan pada leptop/hand phone beserta jaringan internet. Selanjutnya pPerlengkapan tersebut merupakan alat wajib yang harus dimiliki oleh guru untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang media pembelajaran kepada siswa.

Metode yang digunakan pada pelaksanaan PKM ini adalah model pemberdayaan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) peninjauan dilakukan untuk memperoleh kesepakatan tentang mekanisme pelaksanaan pendampingan dengan cara Focus Group Discussion; 2) pelaksanaan workshop untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam perancangan perangkat pembelajaran berbasis aplikasi; 3) lesson study atau bimbingan teknis I untuk mendampingi perancangan perangkat pembelajaran berbasis aplikasi bagi peserta; 4) evaluasi dan refleksi untuk melihat tingkat ketercapaian pelaksanaan kegiatan; 5) lesson study atau bimbingan teknis 2 dilakukan untuk finalisasi perangkat pembelajaran berbasis aplikasi. Tahap Pelaksanaan, (1) Focus Group Discussion (FGD), Dilakukan pertemuan awal melalui kegiatan Focus Group Discussion (FGD) untuk menemukan kesepakatan tentang mekanisme pelaksanaan pendampingan akan dilaksanakan, (2) Workshop, Metode yang digunakan dalam kegiatan workshop adalah metode diskusi interaktif secara global untuk perancangan media pembelajaran PJOK, diskusi kelompok untuk

memecahkan masalah dan paparan hasil diskusi kelompok sebagai bahan refleksi. Dalam workshop guru menghasilkan out terstruktur yang tertuang dalam kertas kerja, (3) Lesson study tahap I, Pendampingan tahap I dilakukan melalui kegiatan bimbingan teknis perancangan perangkat pembelajaran PJOK berbasis aplikasi. Hasil bimbingan tahap I direfleksikan sebagai bahan perbaikan pada bimtek tahap II, (4) Evaluasi dan Refleksi, Evaluasi dilakukan untuk mengendalikan mutu proses kegiatan dan mengukur tingkat keberhasilan kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui dua cara yaitu; (1) tes yang bertujuan untuk melihat tingkat ketercapaian kegiatan dan, (2) observasi bertujuan untuk menemukan kelemahan dan permasalahan yang terjadi selama kegiatan. Hasil tes dan observasi dijadikan dasar dalam refleksi kegiatan pada tahap berikutnya, (5) *Lesson study* tahap II, hasil evaluasi dan refleksi pada tahap sebelumnya yang mengkaji tentang kelemahan, hambatan serta perbaikan dikaji dan dilengkapi pada tahap ini. Revisi berjalan yang dilakukan peserta selanjutnya dikonsultasikan kepada tim pengabdian yang selanjutnya dilakukan penyempurnaan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendampingan pembuatan perangkat pembelajaran sekolah berbasis aplikasi pada KKG olahraga Kecamatan Binjai Selatan yang telah dilakukan serta diketuai oleh Ketua KKG Olahraga Kesehatan Kecamatan Binjai Selatan, dalam hal ini penyerahan Perangkat Pembelajaran berbasis aplikasi dan dihadiri oleh tim monev dari LPPM-UNIMED beserta peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan, untuk lebih jelasnya

No	Indikator	Skala Penilaian								Jml	Jml Xi	%
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	Kemudahan menggunakan aplikasi	4	4	4	4	5	5	4	4	34	40	85
2	Keamanan menggunakan aplikasi	4	4	5	4	4	4	5	5	35	40	87,5
3	Manfaat penggunaan aplikasi	4	4	4	4	5	5	4	5	35	40	87,5
4	Kemahiran dalam menggunakan aplikasi	4	4	5	5	5	4	5	5	37	40	92,5
5	Pembelajaran semakin menarik	4	4	4	4	5	5	4	4	34	40	85
JUMLAH		20	20	22	21	24	23	22	23	175	200	87,5

dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

#### Pelatihan Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Aplikasi

Tabel.1. Pembuatan Perangkat Pembelajaran

Dari hasil analisis yang dilakukan oleh 8 guru melakukan perancangan media pembelajaran berbasis multimedia, dimana diberikan 5 (lima) indikator. indikator tersebut: 1) Kemudahan menggunakan aplikasi diketahui jumlah total skor responden ( $\sum X$ ) adalah **34**

dan jumlah total keseluruhan skor responden ( $\sum X$ ) adalah **40** sehingga, persentasenya adalah **85%**. 2) Keamanan menggunakan aplikasi diketahui jumlah total skor responden ( $\sum X$ ) adalah **35** dan jumlah total keseluruhan skor responden ( $\sum X$ ) adalah **40** sehingga, persentasenya adalah **87,5%**. 3) Manfaat menggunakan aplikasi diketahui jumlah total skor responden ( $\sum X$ ) adalah **35** dan jumlah total keseluruhan skor responden ( $\sum X$ ) adalah **40** maka persentasenya adalah **87,5%**. 4) Kemahiran dalam menggunakan aplikasi diketahui jumlah total skor responden ( $\sum X$ ) adalah **37** dan jumlah total keseluruhan skor responden ( $\sum X$ ) adalah **40** sehingga, persentasenya adalah **92,5%**. 5) Pembelajaran semakin menarik diketahui jumlah total skor responden ( $\sum X$ ) adalah **34** dan jumlah total keseluruhan skor responden ( $\sum X$ ) adalah **40** sehingga, persentasenya adalah **85%**.

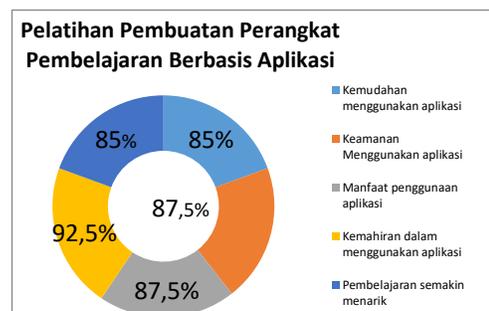


Diagram 1. Prosentase Pelatihan Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Aplikasi

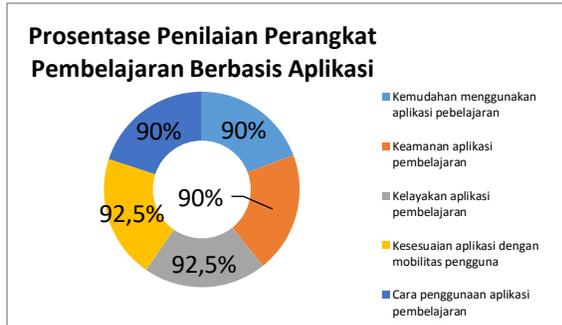
#### Penilaian Perangkat Pembelajaran Berbasis Aplikasi

Tabel.2. Perangkat Pembelajaran Berbasis Aplikasi

No	Indikator	Skala Penilaian								Jml	Jml Xi	%
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	Kemudahan menggunakan aplikasi pembelajaran	4	5	4	5	5	5	4	4	36	40	90
2	Keamanan aplikasi pembelajaran	5	5	4	4	4	5	4	5	36	40	90
3	Kelayakan aplikasi pembelajaran	5	4	5	4	5	4	5	5	37	40	92,5
4	Kesesuaian aplikasi dengan mobilitas pengguna	4	4	5	5	4	5	5	5	37	40	92,5
5	Cara penggunaan aplikasi pembelajaran	5	4	4	4	5	5	4	5	36	40	90
JUMLAH		20	23	22	22	22	23	24	22	24	182	90

Selanjutnya dari hasil analisis 8 guru yang melakukan percobaan penggunaan perancangan media pembelajaran berbasis multimedia, dimana diberikan 5 (lima) indikator, indikator tersebut: 1) Kemudahan menggunakan aplikasi pembelajaran diketahui jumlah total skor responden ( $\sum X$ ) adalah **36** dan jumlah total

keseluruhan skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **40** sehingga, persentasenya adalah **90%**. 2) keamanan menggunakan aplikasi pembelajaran diketahui jumlah total skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **36** dan jumlah total keseluruhan skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **40** sehingga, persentasenya adalah **90%**. 3) Kelayakan aplikasi pembelajaran diketahui jumlah total skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **37** dan jumlah total keseluruhan skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **40** sehingga, persentasenya adalah **92,5%**. 4) Kesesuaian aplikasi dengan mobilitas, diketahui jumlah total skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **37** dan jumlah total keseluruhan skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **40** sehingga, persentasenya adalah **92,5%**. 5) Cara penggunaan aplikasi diketahui jumlah total skor responden ( $\Sigma X$ )



adalah **36** dan jumlah total keseluruhan skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **40** sehingga, persentasenya adalah **90%**.

No	Indikator	Skala Penilaian								Jml	Jml Xi	%
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	Kemudahan merancang perangkat pembelajaran berbasis aplikasi	4	5	4	5	5	5	4	4	36	40	90
2	Hasil yang dicapai setelah penggunaan perangkat pembelajaran	4	5	5	4	4	5	5	5	37	40	92,5
3	Tingkat pengetahuan dalam penggunaan perangkat perancangan media pembelajaran	5	4	5	5	5	5	5	5	39	40	97,5
4	Alur dalam perancangan pembelajaran berbasis aplikasi	5	4	5	5	5	5	5	5	39	40	97,5
5	Cara perancangan pembelajaran berbasis aplikasi	5	4	4	5	5	5	5	5	38	40	95
JUMLAH		20	23	22	23	24	24	25	24	189	200	93

Diagram 2. Prosentase Penilaian Perangkat Pembelajaran Berbasis Aplikasi

Penilaian Rancangan Perangkat Pembelajaran  
Tabel.3. Rancangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Aplikasi

Berdasarkan hasil analisis dari 8 guru yang melakukan penilaian perangkat perancangan media pembelajaran berbasis multimedia, dimana diberikan 5 (lima) indikator, indikator tersebut: 1) Kemudahan merancang perangkat pembelajaran berbasis aplikasi diketahui jumlah total skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **36** dan jumlah total keseluruhan skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **40** sehingga, persentasenya adalah **90%**. 2) Hasil yang dicapai setelah penggunaan perangkat pembelajaran diketahui jumlah total skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **37** dan jumlah total keseluruhan skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **40** sehingga, persentasenya adalah **92,5%**. 3) Tingkat pengetahuan dalam penggunaan perangkat perancangan media pembelajaran diketahui jumlah total skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **39** dan jumlah total keseluruhan skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **40** sehingga, persentasenya adalah **97,5%**. 4) Alur dalam perancangan pembelajaran berbasis aplikasi, diketahui jumlah total skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **39** dan jumlah total keseluruhan skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **40** sehingga, persentasenya adalah **97,5%**. 5) Cara Melakukan perancangan pembelajaran berbasis aplikasi diketahui jumlah total skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **38** dan jumlah total keseluruhan skor responden ( $\Sigma X$ ) adalah **40** sehingga, persentasenya adalah **95%**.

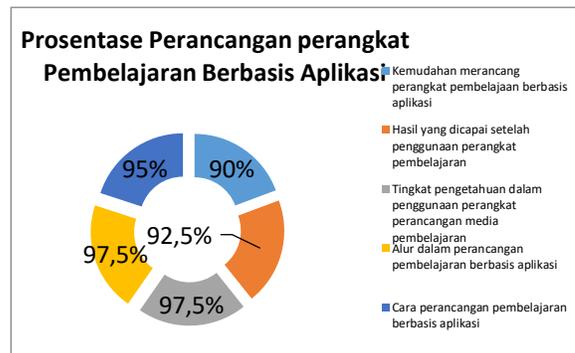
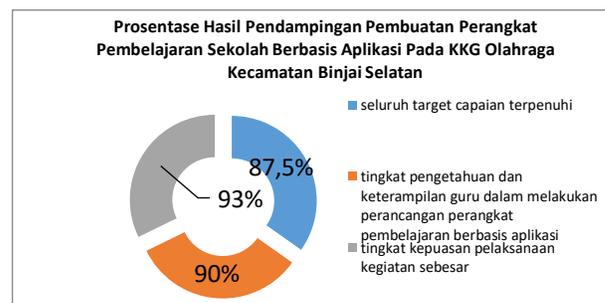


Diagram 3. Prosentase Perancangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Aplikasi

Pada pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini disimpulkan bahwa; (1) seluruh target capaian terpenuhi sebesar 87,5%, (2) tingkat pengetahuan dan keterampilan guru dalam melakukan perancangan perangkat pembelajaran berbasis aplikasi sebesar 90%, (3) dan tingkat kepuasan pelaksanaan kegiatan sebesar 93%.



**Diagram 4.** Hasil PKM Pendampingan Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Aplikasi

#### 4. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan adapun hasil yang dicapai 100%. Selanjutnya kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan kreatifitas seorang guru dalam membuat rancangan perangkat pembelajaran berbasis aplikasi yang nantinya akan disampaikan kepada siswa lewat pembelajaran. Hal tersebut menjadikan terobosan baru bagi guru KKG Olahraga Kabupaten Binjai Selatan dan tidak menutup kemungkinan akan digunakan oleh guru PJOK lainnya yang ada di kabupaten kota di Provinsi Sumatera Utara.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kegiatan ini kami yang terlibat dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) mengucapkan banyak terimakasih kepada Universitas Negeri Medan dibawah naungan LPPM UNIMED yang telah membatu dalam hal pendanaan sehingga proses pelaksanaan pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar seperti yang kita harapkan. Selain itu juga kepada tim KKG Olahraga Kabupaten Binjai Selatan beserta mahasiswa yang telah meluangkan waktunya untuk kelancaran proses peaksanaan pengabdian ini sampai dengan selesai seperti yang diharapkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

Akhmad, Imran. (2020). Pelayanan Masyarakat Di Bidang Peralatan Olahraga Anak Untuk Kelompok Kerja Guru Pendidikan Fisik Guru Sd Di Kota Tebing Tinggi Tahun 2020. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 261-2665

- Amsal, F. H. M. F. (2020). Peningkatan kualitas guru pjok dalam menghasilkan karya ilmiah melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *19(1)*, 98–105.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dharmadi, M. A. (2019). Pelatihan Dan Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru Sma Pjok Se-Bali. 924–932.
- Dwi, B., Amelia, A., Hasanah, U., & Putra, A. M. (2020). Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2(1)*, 3.
- Kemendikbud. 2020b. “Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebarana Corona Virus Disease (Covid-19).”
- LPPM (2021). *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengusulan Masyarakat Sumber dana PNB/BOPTN dan Mandiri Unimed*
- Qomarrullah, R., Hidayatullah, M., & Kristiyanto, A. (2014). MODEL AKTIVITAS BELAJAR GERAK BERBASIS PERMAINAN SEBAGAI MATERI AJAR PENDIDIKAN JASMANI (Penelitian Pengembangan pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar). *Indonesian Journal of Sports Science*, *1(1)*, 1–10.
- Rahmatullah, M. I. (2019). Pengembangan Konsep Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Media E-Learning Pada Mata Pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, *1(2)*, 56. <https://doi.org/10.31258/jope.1.2.56-65>
- Warsita, Bambang. (2008) *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka.
- Wijaya, M. A., & Kanca, I. N. (2019). Media Pembelajaran Aktivitas Pengembangan PJOK untuk Pendidikan Dasar dan Menengah. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, *4(1)*, 1. <https://doi.org/10.26740/jossae.v4n1.p1-6>