



## Aplikasi *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran pada materi kebugaran jasmani: sebuah studi pengembangan

### *iSpring Suite application as learning media on physical fitness material: a development study*

Dinar Maudri Lestari<sup>1</sup>, Ari Wibowo Kurniawan<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Malang, Indonesia, email: [meilenia@gmail.com](mailto:meilenia@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Negeri Malang, Indonesia, email: [ari.wibowo.fik@um.ac.id](mailto:ari.wibowo.fik@um.ac.id)

\*Koresponden penulis



#### Info Artikel

**Diajukan:** 24 Juli 2023

**Diterima:** 6 September 2023

**Diterbitkan:** 25 September 2023

**Keyword:**

*Development; leaching; physical fitness; physical education.*

**Kata Kunci:**

Pengembangan; pembelajaran; kebugaran jasmani; pendidikan jasmani.

#### Abstract

*This study is motivated by the researcher's observations and interviews that physical fitness material at Junior High School (SMP) Malang City requires development that can assist teachers in delivering material to junior high school students with more attention and can facilitate students. This study aims to develop a product as an application containing physical fitness material called iSpring Suite. Researchers used the research and development method of learning by using the example of research and development using eight stages, namely: 1) Potential and problem analysis, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product trial, 7) product revision, and 8) final product. By using quantitative descriptive studies and percentages, there are results from the validity test of learning experts obtaining a percentage of 71%, physical fitness experts at 88%, and media experts at 97.6%. The results of the assessment involving 40 teachers of Subject Teacher Meeting (MGMP) members of Physical Education Sports and Health in Malang City got a percentage of 92.2% of the small group and 88% of the large group. Following the data analysis that has been analyzed, it is concluded that the product development of learning application-based physical fitness material is very valid and can be used by junior high school Physical Education, Sports, and Health (PJOK) subject teachers in Malang City.*

#### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi serta wawancara yang dilaksanakan sang peneliti, bahwa materi kebugaran jasmani di Siswa Menengah Pertama (SMP) Kota Malang memerlukan pengembangan yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pada peserta didik SMP dengan lebih menarik perhatian dan dapat memudahkan siswa. Studi ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa aplikasi yang berisi materi kebugaran jasmani yang bernama iSpring Suite. Peneliti menggunakan metode penelitian serta pengembangan pembelajaran dengan memakai contoh research and development dengan memakai 8 tahapan yaitu: 1) Analisis potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, dan 8) produk akhir. Dengan menggunakan kajian deskriptif kuantitatif dan menggunakan persentase, terdapat hasil dari uji validitas sang pakar pembelajaran memperoleh persentase 71%, ahli kebugaran jasmani 88%, dan ahli media 97,6%. Hasil dari penilaian yang melibatkan 40 guru anggota Musyawarah Guru Mata pelajaran (MGMP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Kota Malang, mendapatkan persentase 92,2% kelompok kecil, dan mendapatkan persentase 88% grup



besar. Sesuai dengan akibat analisis data yang sudah dimiliki maka mendapatkan kesimpulan bahwa produk pengembangan pembelajaran materi kebugaran jasmani berbasis aplikasi ini sangat valid serta dapat dipergunakan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) SMP di Kota Malang.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang diberikan dengan bertujuan adanya perubahan perilaku dan bertambahnya wawasan bagi pelaku yang melakukan aktivitas pendidikan. [Rahman, Kurniawan, & Heynoek \(2020\)](#), pendidikan merupakan pembelajaran dan pelatihan yang dilakukan seseorang, dan pendidikan didapatkan oleh seseorang apabila seseorang tersebut menempuh atau mengikuti proses pembelajaran. Akan tetapi hal tersebut didapatkan apabila siswa mengikuti proses pembelajaran dengan melaksanakan pendidikan dengan sebaik-baiknya. Pembelajaran bisa diartikan menjadi proses penyampaian materi yang dilakukan oleh seorang dengan tujuan bisa tersalurkan kepada seorang yang sedang menempuh materi tersebut. Menurut [Kirom \(2017\)](#), pembelajaran merupakan upaya pendidik dalam menyampaikan pengetahuan berdasarkan kesesuaian kompetensi dasar yang sinkron dengan materi yang akan diberikan, akan tetapi pengajar pendidikan jasmani olahraga serta kesehatan SMP di Kota Malang, ketika mengajar di sekolah, guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dikarenakan di dalam RPP terdapat kompetensi dasar (KD) yang telah diatur oleh peraturan menteri pendidikan kebudayaan (PERMENDIKBUD), namun ketika proses pembelajaran berlangsung tidak semua guru berpacu pada KD yang telah ditetapkan, peraturan tersebut diharapkan ketika pembelajaran dilaksanakan dapat ditaati oleh pendidik. Pendidik yang berjiwa kreatif dan inovatif ketika proses pembelajaran dapat mempermudah pembelajar dalam memahami materi yang akan disampaikan ([Yanti, 2017](#)). Seorang pendidik ketika memberikan pembelajaran kepada murid tentunya memiliki tujuan.

Pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga serta kesehatan pada SMP di Kota Malang sinkron dengan wawancara beserta pengajar SMP bahwa, semua murid memiliki perbedaan karakter sehingga guru memberikan pembelajaran yang

sama, tetapi penerimaan ilmu di tiap siswa berbeda-beda sehingga guru tidak mempermasalahkan hal tersebut, dikarenakan guru bertugas menyampaikan ilmu yang sama serta bisa membentuk jati diri yang baik dengan cara bertahap sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Menurut [Fajar \(2020\)](#), pada pembelajaran penjas di sekolah, guru memberikan pembelajaran materi dan demonstrasi gerakan dari materi yang ingin diajarkan, akan tetapi sering ditemui ketika mengajar siswa merasakan kebosanan dan kurang tertarik. Biasanya proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga serta kesehatan dibedakan menjadi 2 kali perjumpaan dalam satu minggu, yaitu 1 kali perjumpaan di dalam kelas, dan 1 kali perjumpaan diluar kelas atau di lapangan sekolah. Ketika siswa diajarkan didalam kelas siswa merasa bosan apabila materi yang diberikan melalui buku saja, sehingga ketika guru menjelaskan materi lebih baik dengan menggunakan bantuan media yang dapat mempermudah proses penyampaian materi. Apabila keadaan ini tidak mendapat penyelesaian, siswa tidak akan tertarik pada mata pelajaran pendidikan jasmani sehingga berdampak pada ketercapaian pembelajaran, rendahnya aktivitas fisik, dan rendahnya kebugaran jasmani.

Menurut [Asdar \(2019\)](#), kebugaran jasmani merupakan kemampuan anggota badan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari tanpa merasakan kelelahan yang berlebihan. Sejalan dengan pendapat [Firdaus, Kurniawan, & Heynoek \(2020\)](#), kebugaran merupakan kondisi dimana manusia mempunyai tenaga yang relatif untuk melakukan kegiatan lain dengan tidak merasa lelah akibat dari melakukan aktivitas fisik. Komponen kebugaran jasmani diantaranya adalah terdapat unsur kekuatan, kecepatan, kelenturan, daya tahan, kelincahan, keseimbangan, komposisi tubuh, daya ledak, dan koordinasi. Kebugaran jasmani penting untuk dimiliki siswa, sebab dengan bugar, siswa dapat menjalani seluruh rangkaian pembelajaran dalam kelas selama satu minggu untuk beberapa mata pelajaran. Sebaliknya, jika siswa tidak bugar, mereka akan rentan merasakan kelelahan dan bahkan potensi mengalami penyakit dan risiko obesitas sangat tinggi. Maka dari itu, Guru perlu melakukan inovasi pembelajaran agar para siswa tertarik mengikuti

materi yang disampaikan oleh Guru. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh Guru adalah dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Menurut [Anshori \(2019\)](#), teknologi merupakan pasangan suatu alat perangkat keras serta software yang bisa dipergunakan sebagai penyimpan berita. Namun pada saat ini semakin berkembangnya teknologi yang dapat menyimpan berita tidak digunakan dengan baik oleh siswa, dengan demikian guru memanfaatkan teknologi contohnya adalah media seperti laptop, proyektor, dan PPT yang dapat mempermudah dan dapat menarik perhatian murid untuk menyelami materi yang diberikan pengajar di dalam kelas. Instrumen adalah fasilitas atau alat yang dapat digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi, media pembelajaran memiliki arti yaitu instrumen yang bisa membantu pebelajar pada proses mengajar yang dilakukan sang pendidik ([Ekayani, 2017](#)). Sehingga dengan adanya media pembelajaran, materi yang diberikan kepada murid dapat mempermudah siswa dalam memahami materi kebugaran jasmani. [Faqih \(2017\)](#), kebugaran jasmani adalah bagian kesehatan jasmani secara global yang memungkinkan seorang melakukan kehidupan yang produktif tanpa menyebabkan rasa lelah serta bisa melakukan aktivitas fisik lainnya. Perkembangan yang pesat pada saat ini, dapat menciptakan pengembangan media yang beraneka ragam.

Pengembangan media semakin berkembang pesat dari tahun ke tahun. Menurut [Qomariyah & Mistianah \(2021\)](#) menjelaskan bahwa dengan adanya pengembangan media, maka penggunaan android sangat menjanjikan. Sehingga pengembangan media yang dilakukan dapat membantu kehidupan manusia sehari-hari, sejalan dengan pendapat [Ibrahim & Ishartiwi \(2017\)](#), menjelaskan bahwa dirancangnya pengembangan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan didukung oleh media. [Nahdi, Rasyid, & Cahyaningsih \(2020\)](#) menjelaskan bahwa pendidikan dan pembelajaran menjadi lebih menarik apabila dengan adanya fasilitas penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Fasilitas yang digunakan oleh siswa pada saat ini sering menggunakan aplikasi, aplikasi yang digunakan dapat menjangkau siswa dan guru dimana saja dan kapan saja.

Aplikasi yang dapat membantu dalam proses belajar dan mengajar saat ini sangat dibutuhkan. Menurut [Aprianto \(2018\)](#) menjelaskan bahwa aplikasi merupakan sebuah program komputer yang dapat membantu tugas pengguna aplikasi tersebut, sehingga dengan adanya aplikasi kegiatan atau kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna dapat dilakukan dengan lebih cepat. Aplikasi yang dikembangkan oleh komputer dapat menciptakan media pembelajaran untuk proses pembelajaran.

Menurut [Ardilla \(2021\)](#), menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan alat sebagai pembangkit minat siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Guru PJOK SMP di Kota Malang sebisa mungkin dapat menyampaikan materi dengan mudah dan dapat memberikan penjelasan dengan kreatif mungkin dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga dapat membantu pebelajar guna mempelajari bahan ajar materi kebugaran jasmani. Guru PJOK dapat memanfaatkan teknologi berupa *iSpring Suite* untuk memberikan materi kebugaran jasmani kepada siswa. [Sumargono, Susanto, & Rachmedita, \(2019\)](#), *iSpring Suite* adalah software yang bisa mengganti arsip presentasi ke pada format *flash*, yang bisa dengan mudah diintegrasikan ke dalam *microsoft powerpoint* dan tidak memerlukan keterampilan yang rumit untuk digunakan. [Kayandra & Agustin \(2020\)](#), pengembangan media dapat membantu aspek kegiatan pembelajaran. Menurut penelitian sebelumnya [Rodianto \(2019\)](#), media belajar berbasis *Android* akan membantu siswa dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

Bukti ilmiah melaporkan bahwa dalam rangka meningkatkan kebugaran jasmani, beberapa peneliti menggunakan Senam kebugaran Jasmani (SKJ) ([Arifin, 2018](#)), mengimplementasikan senam aerobik ([Dewi & Rifki, 2020](#)), dan mengimplementasikan permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani ([Sesfao, 2019](#)). Sedangkan inovasi pengembangan yang diimplementasikan pada mata pelajaran pendidikan jasmani juga telah dilaporkan diantaranya pengembangan aplikasi untuk mengukur kebugaran jasmani ([Gumantan, 2020](#); [Irfan & Komaini, 2019](#)), pengembangan prototipe bicycle static untuk meningkatkan kebugaran jasmani ([Amirzan, Kasih, & Marpaung, 2020](#)), dan

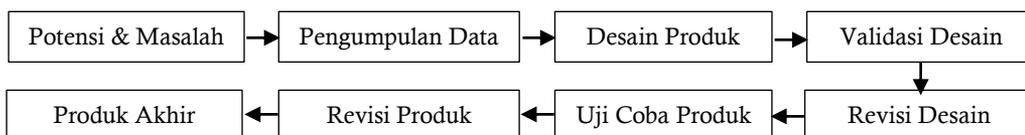
pengembangan model pembelajaran kebugaran jasmani berbasis multimedia interaktif (Rafi, Gani, & Iqbal, 2022). Studi tersebut masih terbatas pada peningkatan kebugaran jasmani dan inovasi pembelajaran pada materi kebugaran jasmani yang belum melibatkan teknologi berupa aplikasi yang ramah bagi siswa, sehingga diperlukan sebuah studi yang mengembangkan produk berupa aplikasi untuk mempelajari materi kebugaran jasmani yang ramah bagi siswa di tingkat menengah pertama.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Kota Malang pada tanggal 9 April 2021, yang dilakukan berupa analisis kebutuhan dengan cara melakukan penyebaran angket melalui *Google Form* terhadap pengajar yang terhimpun pada musyawarah pengajar mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan serta olahraga sehingga diperoleh data sebanyak 44 pendidik. Hasil yang diperoleh adalah 97,8% pendidik pernah memberikan materi kebugaran jasmani di kelas, 71,1% pembelajaran kebugaran jasmani dalam satu semester dilakukan lebih dari 2 kali oleh pendidik, 93,3% menggunakan media buku pada saat pembelajaran kebugaran jasmani, 91,1% pernah mengajar menggunakan instrumen pembelajaran berbasis software untuk materi pembelajaran kebugaran jasmani, 86,7% menggunakan aplikasi video sebagai perangkat pembelajaran kebugaran jasmani, 57,8% pendidik pernah mengembangkan pembelajaran kebugaran jasmani berbasis aplikasi, 97,8% pendidik memiliki hp atau *smartphone*, 95,6% disekolah tempat pendidik mengajar terdapat komputer/laptop, 100% pendidik memiliki komputer/laptop, 100% pendidik dapat mengaplikasikan komputer/laptop, 100% menurut pendidik perlu dikembangkan media pembelajaran materi kebugaran jasmani dalam bentuk aplikasi yang efektif dan efisien untuk sekolah menengah pertama.

Merujuk pada hasil observasi, maka studi ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah prototipe berupa aplikasi yang disebut *iSpring Suite* yang berisi materi kebugaran jasmani yang mudah dipelajari oleh siswa menggunakan *smartphone*. Studi ini penting untuk dilakukan dalam rangka menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan Guru PJOK di Kota Malang.

## METODE

Peneliti memakai langkah langkah penelitian pengembangan dari Borg & Gall dan Sugiono (2019) metode penelitian yang dipergunakan artinya menggunakan penelitian serta pengembangan, penelitian serta pengembangan ini dilakukan yang berguna dapat mengembangkan materi ajar materi kebugaran jasmani berbasis aplikasi untuk MGMP PJOK Sekolah Menengah Pertama di Kota Malang. Peneliti menggunakan langkah yaitu langkah pertama sampai langkah ke delapan dari model penelitian, langkah langkah yang digunakan sang peneliti yaitu: (1) peneliti mengenali potensi dan permasalahan yang akan diangkat, (2) peneliti melakukan pengumpulan data, (3) peneliti membuat desain produk dari aplikasi, (4) penilaian berupa produk yang berupa aplikasi, (5) peneliti melakukan perbaikan pada produk yang berupa aplikasi, (6) peneliti melakukan uji coba terhadap produk, (7) peneliti melakukan perbaikan komoditas dan (8) komoditas akhir. Bagan prosedur langkah-langkah penelitian serta pengembangan berikut ini:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Aplikasi iSpring Suite Materi Kebugaran Jasmani Untuk Guru PJOK

Peneliti mengenali masalah yang akan diangkat dengan cara mewawancarai kepada ketua MGMP Pendidikan Jasmani Olahraga serta Kesehatan SMP di Kota Malang, wawancara dilakukan dengan cara menanyakan kepada ketua MGMP mengenai pembelajaran kebugaran jasmani di SMP pada saat pembelajaran. Setelah melakukan observasi, peneliti melakukan pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner analisis kebutuhan (*need assessment*) dengan dilakukan penyebaran secara online melalui *google form* terhadap pengajar Pendidikan Jasmani Olahraga serta Kesehatan yang terkumpul pada anggota MGMP sekolah menengah pertama di Kota Malang. Kemudian terkumpul data yang telah diisi oleh 44 guru anggota MGMP SMP di Kota Malang, selanjutnya yaitu desain produk, peneliti merencanakan pengembangan pembelajaran materi

kebugaran jasmani berbasis aplikasi. Peneliti membuat *storyboard* sebagai tahap pada awal pembuatan desain produk. Setelah terciptanya *storyboard* peneliti mulai melakukan pembuatan produk. Tahapan setelah peneliti melakukan pembuatan produk adalah melakukan langkah validasi.

Penelitian serta pengembangan yang dilakukan sang peneliti membutuhkan proses validasi desain. Proses validasi desain melibatkan 3 ahli yang berkompeten pada bidangnya, ahli yang dilibatkan yaitu, 1 pakar pembelajaran, 1 pakar kebugaran jasmani, dan 1 pakar media. Dengan melakukan proses validasi kepada pakar, peneliti mendapatkan masukan dan saran mengenai produk, agar peneliti dapat memperbaiki produk yang telah dikembangkan. Langkah selanjutnya yaitu revisi desain, peneliti melaksanakan pemugaran terhadap produk yang dikembangkan sinkron dengan masukan serta saran yang diberikan para pakar, peneliti melakukan perbaikan produk dengan bertujuan supaya produk yang dikembangkan layak untuk dipergunakan. Setelah melakukan revisi desain, sang peneliti melakukan uji coba produk.

Sang peneliti melaksanakan uji coba produk yang melibatkan 40 subjek, dimana subjek yang dilibatkan adalah guru yang tergabung dalam anggota MGMP Pendidikan Jasmani Olahraga serta Kesehatan SMP di Kota Malang. Uji coba yang dilakukan akan membentuk 2 kelompok, 1 kelompok uji coba grup mungil yang beranggotakan 10 pengajar yang tergabung dalam anggota MGMP Pendidikan Jasmani Olahraga serta Kesehatan SMP di Kota Malang dan 1 kelompok uji coba grup besar yang beranggotakan 30 pengajar yang tergabung dalam anggota MGMP PJOK SMP yang terletak di daerah Kota Malang. Selanjutnya memasuki tahapan analisis data untuk menilai persentase kelayakan produk yang dikembangkan.

Langkah selanjutnya yaitu menganalisis data dari tanggapan yang telah diberikan dari 3 validasi pakar, dan uji coba produk 40 subjek yang sudah didapatkan sang peneliti. Peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase dengan menggunakan skala *likert*, yang telah disediakan oleh Sugiono (2019). Kategori skor pada skala *likert* ditinjau Tabel 1.

**Tabel 1.** Jenis Penilaian Skala Likert

Nomor	Nilai	Keterangan
1	4	Sangat Baik
2	3	Baik
3	2	Tidak Baik
4	1	Sangat Tidak Baik

Rumus di bawah ini merupakan rumus yang dipakai dalam mengolah data hasil validasi berikut ini:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

- V : Validasi  
 Tse : Total skor empirik  
 Tsh : Total skor harapan  
 100% : Bilangan konstanta

Hasil data yang telah dilakukan pengolahan oleh peneliti kemudian disesuaikan dengan kategori produk. Penyesuaian berdasarkan kategori produk bertujuan mempermudah peneliti dalam mengambil kesimpulan dari hasil pengolahan data. Kriteria persentase yang dipakai dalam penelitian dan pengembangan bias dilihat pada [Tabel 2](#).

**Tabel 2.** Kriteria Kualitas Produk

Kriteria	Keterangan	Makna
75,01%-100,00%	Sangat Valid	Digunakan tanpa revisi
50,01%-75,00%	Cukup Valid	Digunakan dengan revisi kecil
25,01%-50,00%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
00,00%-25,00%	Sangat Tidak Valid	Terlarang digunakan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pembahasan terhadap penelitian dan ekspansi pembelajaran materi kebugaran jasmani berbasis perangkat lunak untuk guru PJOK SMP di Kota Malang ini akan membahas mengenai produk yang dikembangkan dan penyajian

data hasil validasi dan data hasil uji coba. Produk aplikasi kebugaran jasmani yang dibuat terdapat beberapa fitur didalam aplikasi tersebut, diantaranya terdapat materi kebugaran jasmani kelas VII, VIII, dan IX SMP, terdapat video pembelajaran, dan soal evaluasi.



Gambar 2. Tampilan Utama Produk Aplikasi

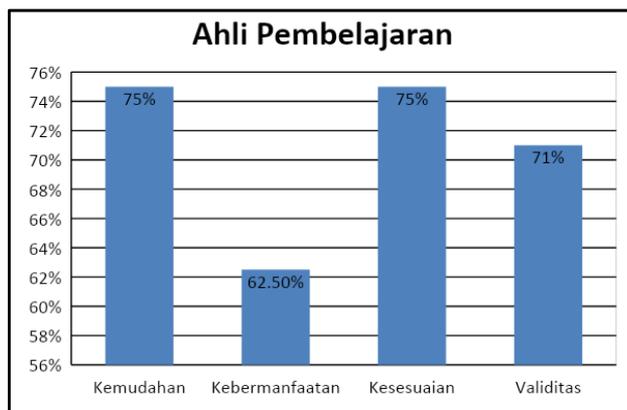


Gambar 3. Tampilan Utama Produk Pengembangan Media Pembelajaran Materi Kebugaran Jasmani

Hasil analisis dari pakar pembelajaran, pakar kebugaran jasmani, pakar media, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel gambar diagram dibawah ini.

**Tabel 3.** Hasil Analisis Data Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	%	Kategori
1.	Kemudahan	75%	Cukup Valid
2.	Kebermanfaatan	62,5%	Cukup Valid
3.	Kesesuaian	75%	Cukup Valid
	Validitas	71%	Cukup Valid



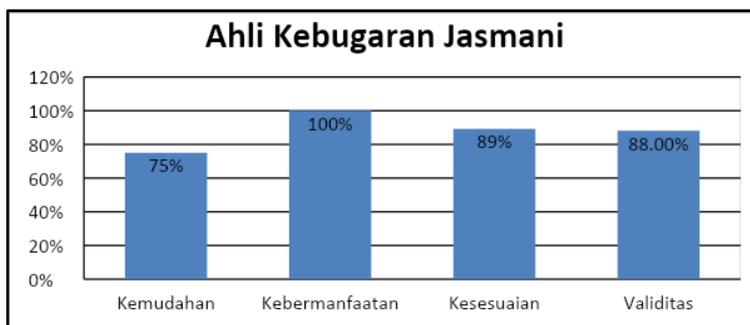
Gambar 4. Diagram Penelitian Ahli Pembelajaran

Sebelum direvisi, di dalam video tidak ada narasi atau caption tulisan. Sesudah direvisi, diberikan narasi atau caption tulisan untuk membantu siswa memahami gerakan.

Merujuk pada Tabel 3 disimpulkan bahwa uji validitas oleh ahli pembelajaran memperoleh persentase 71%. Hasil validitas tersebut kemudian diubah menurut kriteria persentase yaitu mengungkapkan bahwa pengembangan pembelajaran materi kebugaran jasmani berbasis perangkat lunak merupakan produk yang dikategorikan cukup valid.

**Tabel 4.** Hasil Analisis Data Ahli Kebugaran Jasmani

No.	Aspek	%	Kategori
1.	Kemudahan	75%	Sangat Valid
2.	Kebermanfaatan	100%	Sangat Valid
3.	Kesesuaian	89%	Sangat Valid
	Validitas	88%	Sangat Valid



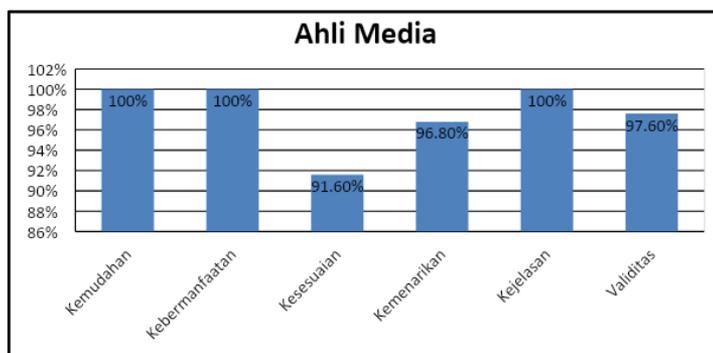
Gambar 5. Diagram Penilaian Ahli Kebugaran Jasmani

Sebelum direvisi, penataan *icon*, *video* pembelajaran menjadi satu, dan tidak ada narasi. Sesudah direvisi, penataan *icon* sudah tertata rapi, *video* pembelajaran sudah dibedakan sesuai dengan kelas dan materi, dan *video* sudah diberikan narasi agar siswa dapat memahami gerakan.

Merujuk pada [Tabel 4](#) disimpulkan bahwa uji validitas oleh pakar kebugaran jasmani memperoleh persentase sebesar 88%. Hasil validitas tersebut kemudian diubah menurut kriteria persentase yaitu menampakkan bahwa pengembangan pembelajaran materi kebugaran jasmani berbasis *software* merupakan produk yang dikategorikan sangat valid.

**Tabel 5.** Hasil Analisis Data Ahli Media

No.	Aspek	%	Kategori
1.	Kemudahan	100%	Sangat Valid
2.	Kebermanfaatan	100%	Sangat Valid
3.	Kesesuaian	91,6%	Sangat Valid
4.	Kemenarikan	96,8%	Sangat Valid
5.	Kejelasan	100%	Sangat Valid
Validitas		97,6%	Sangat Valid



Gambar 6. Diagram Penilaian Ahli Media

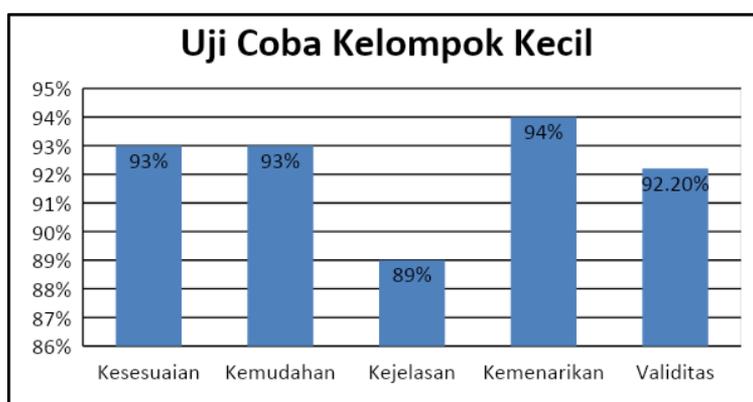
Sebelum direvisi belum tertata tata letak menu, tipografi, dan aspek visual. Sesudah direvisi tata letak menu disusun dengan rapi agar mempermudah siswa dalam memahami menu aplikasi, tipografi sudah dibenarkan, dan aspek visual sudah dirubah.

Merujuk pada [Tabel 5](#) disimpulkan bahwa uji validitas oleh ahli media memperoleh persentase 97,6%. Hasil validitas tersebut kemudian diubah menurut

kriteria persentase yaitu menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran materi kebugaran jasmani berbasis aplikasi merupakan produk yang dikategorikan sangat valid.

**Tabel 6.** Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	%	Kategori
1.	Kesesuaian	93%	Sangat Valid
2.	Kemudahan	93%	Sangat Valid
3.	Kejelasan	89%	Sangat Valid
4.	Kemenarikan	94%	Sangat Valid
Validitas		92,2%	Sangat Valid

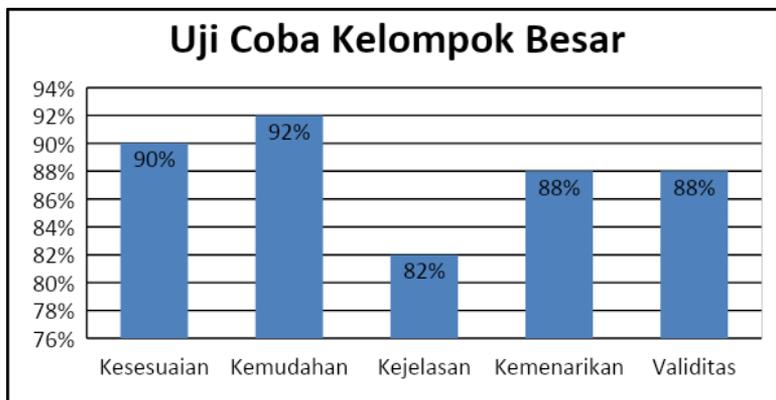


Gambar 7. Diagram Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Penelitian uji coba grup kecil yang dilaksanakan oleh 10 pengajar anggota MGMP Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP di Kota Malang mendapatkan hasil berupa uji validitas oleh uji coba grup kecil menghasilkan persentase 92,2% (Tabel 6). Hasil validitas tersebut kemudian diubah menurut kriteria persentase yaitu menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran materi kebugaran jasmani berbasis software merupakan produk yang dikategorikan sangat valid.

**Tabel 7.** Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	%	Kategori
1.	Kesesuaian	90%	Sangat Valid
2.	Kemudahan	92%	Sangat Valid
3.	Kejelasan	82%	Sangat Valid
4.	Kemenarikan	88%	Sangat Valid
Validitas		88%	Sangat Valid



Gambar 8. Diagram Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

Penelitian uji coba grup besar yang dilaksanakan oleh 30 pengajar anggota MGMP Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP di Kota Malang mendapatkan hasil bahwa uji validitas oleh uji coba kelompok besar memperoleh persentase 88% hasil tersebut didapatkan dari 4 faktor yaitu faktor kesesuaian 90% (Tabel 7). Hasil validitas tersebut kemudian diubah menurut kriteria persentase yaitu menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran materi kebugaran jasmani berbasis software merupakan produk yang dikategorikan sangat valid.

### Pembahasan

Peneliti melakukan pengembangan produk pembelajaran materi kebugaran jasmani berbasis aplikasi dengan menggunakan aplikasi dengan bentuk *iSpring Suite*. Nurmaesah, Lestari, & Mariana (2017), aplikasi merupakan program yang dapat digunakan agar dapat menjalankan suatu instruksi dan siap pakai yang berguna bagi pengguna aplikasi tersebut. *iSpring Suite* merupakan media pembelajaran yang belum banyak dikembangkan, *iSpring Suite* memiliki kelebihan yaitu dapat menyediakan variasi bentuk soal yang berisi audio, visual, teks, dan gambar (Kusuma, Mustami, & Jumadi, 2019). Kelebihan dari produk aplikasi *iSpring Suite* adalah aplikasi dapat digunakan pada saat offline, pembuatan dari aplikasi tidak terlalu rumit karena tidak membutuhkan pengkodean sehingga dapat mempermudah peneliti dalam membuat produk aplikasi, selain itu aplikasi

dapat diakses di HP *Android* dan laptop. Pengembangan produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran, materi pembelajaran dan kuis. Dengan adanya pengembangan produk untuk guru PJOK SMP di Kota Malang dapat membantu mempermudah menyampaikan materi dan dengan adanya video dan materi yang telah disusun dengan audio dapat menarik perhatian siswa. [Purnama Sari & Ridwan \(2020\)](#), media *audio visual* adalah salah satu jenis dari media pembelajaran, media video dapat mendukung pendidik dalam proses penyampaian materi yang dianggap sulit dipahami para pembelajar, maka demikian dengan terdapatnya media video dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh pendidik. [Al-Jamil, Sugiyanto, & Sugihartono \(2018\)](#), menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai instrumen yang bisa mendukung proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik.

Menurut hasil analisis kebutuhan terhadap guru yang tergabung dalam anggota MGMP PJOK di Kota Malang, 100% menurut pendidik perlu dikembangkan media pembelajaran materi kebugaran jasmani dalam bentuk aplikasi yang efektif dan efisien untuk sekolah menengah pertama. Sehingga dengan adanya pengembangan pembelajaran materi kebugaran jasmani guru dapat mendorong minat siswa untuk melakukan pembelajaran. [Bararah \(2017\)](#), aktivitas pembelajaran dapat dilakukan dengan baik ketika pembelajar dan pendidik mempunyai dorongan yang kuat untuk melancarkan proses pembelajaran. [Sujana \(2019\)](#), Ketertarikan pada saat belajar dapat diterjemahkan ketika pembelajar yang berkehendak pada mata pelajaran maka siswa mempunyai kesan ketertarikan mengenai pembelajaran yang dilakukan, proses ketertarikan minat pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dapat terwujud dengan adanya dorongan dari siswa dan guru tersebut.

Berdasarkan data hasil validasi pakar media, produk aplikasi pengembangan materi kebugaran jasmani berbasis aplikasi yang telah dikembangkan dapat memberikan manfaat dan kemudahan bagi pengguna, dan aplikasi pembelajaran berbasis *iSpring Suite* dirancang dengan menarik, sehingga dengan hadirnya *software* ini dapat memudahkan pengguna untuk memahami

materi. [Syifani & Dores \(2018\)](#), aplikasi merupakan program yang siap digunakan agar dapat menjalankan suatu peran bagi pemakai aplikasi dan dapat dijadikan sebagai bahan yang dituju. Sependapat dengan [Siregar & Melani \(2018\)](#), software adalah suatu perabot komputer yang siap digunakan oleh pengguna. Dengan demikian guru dapat memanfaatkan pengembangan materi kebugaran jasmani berbasis aplikasi untuk mempermudah proses pembelajaran PJOK di SMP.

Menurut [Supriyadi \(2018\)](#), pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga adalah bagian kredibilitas pada sistem pemberian pendidikan secara utuh yang memiliki tujuan dapat menumbuhkan aspek kesehatan dan kebugaran jasmani yang dimiliki oleh setiap individu, sejalan dengan [Raibowo & Nopiyanto \(2020\)](#), pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang mempunyai tugas yang berguna untuk perkembangan pebelajar, sehingga harus diperhatikan dengan benar-benar, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan pembelajaran yang mempunyai tujuan dapat menambah kualitas sumber daya pebelajar, menambah potensi yang dimiliki oleh pebelajar, dan mampu mengembangkan keterampilan motorik pebelajar. Kebugaran jasmani dapat tercapai salah satunya dengan melakukan kegiatan olahraga yang berkala, tersusun, dan terukur ([Maidar, 2017](#)). Isi yang terdapat pada produk pengembangan pembelajaran materi kebugaran jasmani dikemas ke dalam aplikasi, bentuk aplikasi tersebut dapat dijalankan pada android maupun komputer.

Pengembangan yang telah dilakukan berupa aplikasi, aplikasi tersebut memuat produk pengembangan pembelajaran materi kebugaran jasmani. Dimana didalam aplikasi bagian pertama terdapat halaman utama, kemudian terdapat menu utama yang berisi Kompetensi dasar, materi kebugaran jasmani kelas VII, VIII, dan kelas IX, Video pembelajaran kelas VII, VIII, dan IX, kuis kelas VII, VIII, dan IX, referensi yang bersumber pada buku, dan biodata pengembang yang dikemas dalam bentuk aplikasi.

## KESIMPULAN

Hasil temuan melaporkan bahwa produk iSpring Suite yang telah diproduksi dinyatakan layak untuk digunakan oleh Guru PJOK dalam menyampaikan materi kebugaran jasmani di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Aplikasi tersebut dapat digunakan tanpa jaringan internet, sehingga mempermudah baik Guru maupun siswa untuk mengakses aplikasi tersebut. Tim peneliti menyarankan kepada Guru agar selalu membuat inovasi pembelajaran dalam berbagai bentuk dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

## REFERENSI

- Al-Jamil, A. H., Sugiyanto, S., & Sugihartono, T. (2018). Analisis Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Pendidikan Pondok Pesantren Di Kota Bengkulu. *Kinestetik*, 2(1), 118–125. <https://doi.org/10.33369/jk.v2i1.9196>
- Amirzan, A., Kasih, I., & Marpaung, D. R. (2020). Pengembangan Prototipe Bicycle Static dalam Meningkatkan Kebugaran Jasmani Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Serambi Ilmu*, 21(2), 251-272. <https://doi.org/10.32672/si.v21i2.2184>
- Anshori, S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Aprianto, R. (2018). Pengembangan Aplikasi Web Mobile Penjadwalan Tugas Aparatur Desa Untuk Meningkatkan Layanan Masyarakat. *Jtksi*, 01(03), 81–86. Retrieved from <http://ojs.stmikpringsewu.ac.id/index.php/jtksi/article/view/663>
- Arifin, Z. (2018). Pengaruh Latihan Senam Kebugaran Jasmani (SKJ) Terhadap Tingkat Kebugaran Siswa Kelas V di MIN Donomulyo Kabupaten Malang. *Al-Mudarris: Journal of Education*, 1(1), 22-29. <http://dx.doi.org/10.32478/al-mudarris.v1i1.96>
- Ardilla, M. W., Lokananta Teguh Hari, Kurniawan, A. W., & Mu'arifin, M. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sepakbola Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health*, 3(4), 167–179. <https://doi.org/10.17977/um062v3i42021p167-179>
- Asdar, M. (2019). Survei tingkat kebugaran jasmani atlet pada club atletik fik un. *Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar*, 1–16.
- Bararah, I. (2017). Efektifitas Perencanaan Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 131–147. Retrieved from <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/1913/1423>
- Dewi, R., & Rifki, M. S. (2020). Pengaruh senam aerobik terhadap tingkat

- kebugaran jasmani siswa. *Jurnal Stamina*, 3(6), 398-416. <http://stamina.ppj.unp.ac.id/index.php/JST/article/view/516>
- Ekayani, P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media*. (March). Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Fajar, D. A. (2020). Penggunaan Media Visual dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i1.627>
- Faqih, A. (2017). Survei Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Se-Gugus Selatan Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(3), 385–390. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/download/19597/17914>
- Firdaus, R. I., Kurniawan, A. W., & Heynoek, F. P. (2020). Pengembangan Pembelajaran Kebugaran Jasmani Unsur Kelincahan Berbasis Multimedia Interaktif Di Sma Negeri 1 Turen. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2), 130. <https://doi.org/10.17977/um040v3i2p130-143>
- Gumantan, A. (2020). Pengembangan Aplikasi Pengukuran Tes kebugaran Jasmani Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 19(2), 196-205. <https://doi.org/10.24114/jik.v19i2.21828>
- Ibrahim, N., & Ishartiwi, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Smp. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1792>
- Irfan, R., & Komaini, A. (2019). Pengembangan Aplikasi Tes Kebugaran Jasmani Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Stamina*, 2(6), 67-76. <http://stamina.ppj.unp.ac.id/index.php/JST/article/view/137>
- Kayandra, Y., & Agustin, F. (2020). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM) Pengenalan Danau Di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 1231–1240.
- Kirom, A. (2017). Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Al Murabbi*, 3(1), 69–80. Retrieved from <http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/893>
- Kusuma, N. R., Mustami, M. K., & Jumadi, O. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Maidar. (2017). Model Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa Tunarungu. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, 03(4), 829–842.
- Nahdi, D. S., Rasyid, A., & Cahyaningsih, U. (2020). Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 76–81. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i2.234>

- Nurmaesah, N., Lestari, T., & Retno Mariana, A. (2017). Aplikasi Steganografi Untuk Menyisipkan Pesan Dalam Media Image. *Technology Acceptance Model*, 8(1), 13–17.
- Purnama Sari, M., & Ridwan, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran IPA Kelas IX Di SMP Negeri 5 Panyabungan. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 5(2), 216–223. <https://doi.org/10.32528/ipteks.v5i2.3660>
- Qomariyah, I. N., & Mistianah. (2021). Pengembangan Meida iSpring Suite 8 Dengan Model Think Pada Mata Kuliah Genetika. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(02), 103–113.
- Rafi, S., Gani, R. A., & Iqbal, R. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Atas Kabupaten Indramayu Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 11(1), 15-36.
- Rahman, Z., Kurniawan, A. W., & Heynoek, F. P. (2020). Pengembangan Pembelajaran Kebugaran Jasmani Unsur Kecepatan Berbasis Multimedia Interaktif. *Sport Science and Health*, 2(1), 78–92. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/11692/5123>
- Raibowo, S., & Nopiyanto, Y. E. (2020). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan pada SMP Negeri Se-Kabupaten Mukomuko melalui Pendekatan Model Context , Input , Process & Product ( CIPP ). *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 146–165.
- Rodianto. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran “Basa Samawa” Berbasis Android. *Jurnal Tambora*, 3(3), 11–19. <https://doi.org/10.36761/jt.v3i3.389>
- Sesfao, A. (2019). Upaya Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani (PenelitianTindakan Kelas di kelas VII-G SMP Negeri 14 Tasikmalaya). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 5(3), 31-36. <http://dx.doi.org/10.25157/wa.v5i3.1532>
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113-121. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113–121. Retrieved from <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425>
- Sugiono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). Bandung: Penerbit ALFABETA.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sumargono, S., Susanto, H., & Rachmedita, V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan ISpring Suite 6.2 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 82–99. <https://doi.org/10.17977/um033v2i12019p082>
- Supriyadi, M. (2018). Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Sekolah Dasar. *Gelanggalang Olahraga: Jurnal*

- Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 1(2), 64–73.  
<https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.136>
- Syifani, D., & Dores, A. (2018). Kelurahan. *Aplikasi Sistem Rekam Medis Di Puskesmas Kelurahan Gunung Dita*, 9(September 2018), 1–10.
- Yanti, S. F. (2017). Pengaruh Pembelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Perilaku Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri Kampar Timur. *Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau, Pekanbaru*, 4(1), 1–13. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/183768-ID-partisipasi-masyarakat-dalam-pelaksanaan.pdf>