

ABSTRAK

Penyebaran virus corona pada awalnya sangat berdampak pada dunia ekonomi dan sosial, tetapi kini dampaknya dirasakan juga oleh dunia pendidikan. Penutupan lembaga pendidikan pra sekolah, pendidikan dasar sampai jenjang perguruan tinggi akibat pandemi Covid-19 ini, memiliki pengaruh yang besar dalam proses pendidikan. Berdasarkan hasil dari observasi di SMK Muhammadiyah 1, sekolah ini telah menerapkan pembelajaran daring sebagai solusi dari adanya penerapan *physical distancing* tersebut. Seluruh peserta didik dan guru telah menggunakan *smartphone* berbasis android, namun penggunaan yang dilakukan sebatas untuk berkomunikasi, bermain game *online* maupun *offline*, serta mengakses berbagai macam jejaring sosial. Dalam proses pembelajarannya guru memiliki berbagai macam bentuk dan jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Inovasi pembelajaran dampak Covid-19 sebenarnya membuka paradigma baru bagi lembaga pendidikan yang tidak lagi menggunakan proses pembelajaran tatap muka di dalam kelas. Dari sistem android ini akan dibuat suatu media pembelajaran berbasis operasi sistem android dengan bantuan *Thunkable*. Dari media berbasis android ini dapat dihasilkan media yang dapat digunakan oleh peserta didik saat sedang pembelajaran di rumah dan membuat peserta didik tidak hanya menggunakan *smartphone* sebagai tempat bermain game atau alat komunikasi, namun sebagai sumber belajar di dalam maupun di luar kelas. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Joko Kuswanto, dan Ferri Radiansah (2018) yang menyimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai.

Metode penelitian yang digunakan adalah Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2016: 407) menyampaikan bahwa *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan membuktikan keefektifan produk tersebut. Sementara dalam bidang pendidikan Branch (2009:17) mengembangkan produk yang berupa desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Olahraga Sepak Bola telah teruji kelayakannya oleh ahli media diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 77,32% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil pengujian oleh ahli materi diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 88,88% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun hasil respon siswa dengan skor akhir 81,03% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan. Peneliti melakukan perancangan media pembelajaran berdasarkan hasil pada tahap analisis.

Kata Kunci : Media Pembelajaran,Android, Kelayakan, Olahraga Sepak Bola

ABSTRACT

Initially, the spread of the corona virus had an impact on the economic and social world, but now the impact is also being felt by the world of education. The closure of pre-school educational institutions, basic education up to the tertiary level due to the Covid-19 pandemic, has had a major impact on the education process. Based on the results of observations at Muhammadiyah 1 Vocational School, this school has implemented online learning as a solution to the implementation of physical distancing. All students and teachers use Android-based smartphones, but their use is limited to communicating, playing online and offline games, and accessing various kinds of social networks. In the learning process the teacher has various forms and types of learning media that can be used as a source of knowledge for students. Learning innovations impacted by Covid-19 actually opened a new paradigm for educational institutions that no longer use face-to-face learning processes in the classroom. From this Android system, a learning media based on the Android operating system will be created with the help of Thunkable. From this Android-based media, media can be produced that can be used by students while studying at home and makes students not only use smartphones as a place to play games or a communication tool, but as a source of learning inside and outside the classroom. This research is in line with the research of Joko Kuswanto and Ferri Radiansah (2018) which concluded that the use of learning media is an inseparable part and is already an integration of the learning methods used.

The research method used is the Research and Development Method. Sugiyono (2016: 407) said that Research and Development is a research method used to create certain products and prove the effectiveness of these products. While in the field of education Branch (2009:17) develops products in the form of learning designs with the ADDIE approach, which stands for Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

Android-based learning media in the subject of Football has been tested for its feasibility by media experts, obtaining an overall average of 77.32% in the "Very Eligible" category. While the results of testing by material experts obtained an overall average of 88.88% in the "Very Eligible" category. The results of student responses with a final score of 81.03% are included in the "Very Good" category. So that as a whole it can be concluded that the developed learning media is very feasible to use. Researchers design learning media based on the results at the analysis stage.

Keywords: Learning Media, Android, Feasibility, Football