



APLIKASI MENJADI MODEL PENGEMBANGAN DALAM PEMBELAJARAN OLAHRAGA: *Literature Review Form* *Processing Data*

*Aldiansyah¹⁾, Muhammad Farid Irawan²⁾, Nurul Rahmawati³⁾,
Ganjar Nugraha⁴⁾, Femia⁵⁾*

Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: jraldiansyah84@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran olahraga menggunakan model pengembangan seperti aplikasi, sangat memberikan suatu keuntungan dalam hal menyampaikan materi dengan lebih praktis dan efektif. Selain itu, dapat meringankan suatu kegiatan aktivitas olahraga yang biasanya dilakukan di luar ruangan menjadi tetap di dalam ruangan. Tujuan dari penelitian ini, untuk mengetahui Aplikasi sebagai model dalam pembelajaran olahraga di era sekarang yang relevan dan banyak digunakan. Metode yang digunakan yaitu kualitatif berbentuk systematic review, yang nantinya akan mengkaji atau review sebuah jurnal yang sesuai dengan permasalahan, supaya menjadi bukti-bukti dan menjadi bahan pertimbangan untuk hasil dari penelitian ini. Kemudian akan berbentuk olah data dengan aspek dan kategori dalam analisis isi dari masing-masing jurnal, meliputi (1). Jenis penelitian, (2). Subjek penelitian, dan (3) hasil, yang nantinya akan mendapatkan hasil sesuai dengan 3 aspek yang ditentukan. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa jenis penelitian yang paling banyak digunakan dalam model pengembangan yaitu R&D (*Research and Development*), kemudian subjek penelitian yang menjadi target dalam proses pembelajaran olahraga itu berlangsung, yaitu siswa/siswi Sekolah Menengah Atas. Dan model pengembangan yang efektif dan fleksibel pada pembelajaran olahraga di era sekarang ini yaitu aplikasi, yang mana sudah menjadi tujuan awal dari penelitian ini untuk mengetahui hal tersebut. Hasil tersebut sesuai dengan aspek dan kategori yang sudah ditentukan dengan mengolah data-data dari 24 jurnal yang dikaji.

Kata Kunci: *Aplikasi, Literature Review, Olah Data, Pembelajaran Olahraga.*

ABSTRACT

*Learning sports using a development model such as an application, really provides an advantage in terms of delivering material more practically and effectively. In addition, it can alleviate a sports activity that is usually carried out outdoors to stay indoors. The purpose of this study, to find out the Application as a model in sports learning in the current era that is relevant and widely used. The method used is qualitative in the form of a systematic review, which will examine or review a journal that is in accordance with the problem, so that it becomes evidence and becomes a consideration for the results of this study. Then it will take the form of data processing with aspects and categories in the content analysis of each journal, including (1). Type of research, (2). Research subjects, and (3) results, which will get results in accordance with the 3 specified aspects. The results of this study found that the type of research most widely used in the development model is R&D (*Research and Development*), then the research subject who is the target in the sports learning process takes place, namely high school students. And an effective and flexible development model in sports learning in this era is the application, which has become the initial purpose of this research to find out this. These results are in accordance with the aspects and categories that have been determined by processing data from the 24 journals reviewed.*

Keywords: *Application, Literature Review, Processing Data, Sports Learning.*



A. PENDAHULUAN

Manusia terus diberikan perubahan di Era Revolusi Industri 4.0 karena kemajuan teknologi (Yussron Ilyas et al., n.d., 2019) Teknologi semakin berkembang dan dimodifikasi menjadi lebih praktis ketika digunakan, terutama dalam smartphone berbasis android seperti aplikasi (Subarkah, 2019). Aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak atau *software* yang terkait pada *smartphone*, laptop, maupun PC yang disalurkan melalui android atau web (Mustaqbal et al., 2015). Aplikasi dapat membantu meringankan kegiatan yang dilakukan di luar ruangan menjadi tetap di dalam ruangan, seperti halnya banyak dipakai dalam konsep pembelajaran. Media pembelajaran berbasis aplikasi banyak digunakan dan diminati oleh Guru PJOK, pembina, maupun pelatih olahraga karena mampu menerapkan suatu konsep pembelajaran yang nantinya akan memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi tanpa harus bertatap muka langsung. Salah satu bukti yang terjadi yaitu dengan memberikan kemudahan pada konsep pembelajaran, dengan kemajuan aplikasi yang kita gunakan, diantaranya *Zoom meeting*, *Google meet*, *E-learning*, *Whatsapp (Via grup)*, *Google Formulir*, *Google Class room* serta beberapa fasilitas lain yang dapat di gunakan untuk media pembelajaran. Fasilitas tersebut merupakan bentuk aplikasi yang mudah untuk digunakan setiap manusia. Manfaat dari aplikasi itu sendiri, agar pendidik lebih praktis dalam menyampaikan (transmisi ilmu) pada seorang pelajar. Selain dapat membantu dalam pembelajaran olahraga, terdapat aplikasi yang berperan dalam aktivitas olahraga seperti “*Run Tracker-Run Weight Loss*” dan “*Strava:Run, Ride, Hike*” di playstore, yang berhasil menciptakan sarana aktivitas olahraga online, dan banyak digunakan oleh semua orang. Ada juga aplikasi yang membantu pada pembentukan Otot (Six Pack) baik untuk laki-laki sekaligus perempuan seperti, “*Home Workout-Daily Workout*” dan “*Abs Workout for Women:Exercise*”, memudahkan olahraga tanpa harus ke tempat Gym atau Fitnes.

Aplikasi dapat digunakan dengan mudah oleh para pengajar seperti Guru PJOK, pembina, maupun pelatih olahraga karena memiliki keunggulan tersendiri. Pembelajaran menggunakan aplikasi dapat lebih cepat dan update, tanpa perlu instalasi, dan fleksibilitas sistem operasionalnya. Selain dapat digunakan sebagai



media pembelajaran, aplikasi juga berperan sebagai multiplatform karena dapat digunakan untuk input nilai, mengolah data, maupun menjadi aplikasi favorit yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari ketika akan melakukan aktivitas olahraga (*Home Workout-Daily Workout, Strava, Run, Ride, Hike* dan lain sebagainya). Aplikasi sudah menjadi model pengembangan yang banyak digunakan dalam media pembelajaran di era sekarang ini, dengan berbagai keunggulan yang dimiliki.

Pada era ini, manusia didorong untuk menjadi manusia yang kreatif dan kompetitif dalam menggunakan aplikasi (Lase, 2019). Namun, pada penelitian Mohammad Yussron Ilyas, dkk (2019) “ Hubungan Pemakaian Gawai Dengan Aktivitas Olahraga ” menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran olahraga dapat memberikan dampak negatif, salah satunya menciptakan manusia yang malas untuk melakukan suatu aktivitas. Sedangkan Kemalasan salah satu faktor terburuk yang dimiliki manusia, karena dapat membedakan kebiasaan atau gaya hidup seseorang. Tidak hanya aplikasi saja yang memiliki dampak negatif, tapi banyak teknologi lain yang menciptakan kepasifan seseorang dalam beraktivitas. Tetapi lembaga pendidikan mendorong agar menggunakan media pembelajaran berbasis IT seperti aplikasi, supaya lebih relevan di era sekarang ini yang nantinya akan mengalami perubahan peningkatan konektivitas secara menyeluruh, interaksi secara digital, karena dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat, yang mana manusia dapat berdampingan dengan teknologi untuk menciptakan sesuatu yang baru (Iqbal et al., 2020).

Berdasarkan latar belakang di atas, perlunya bukti-bukti dari beberapa sumber atau penelitian yang nantinya akan menjadi bahan pertimbangan hasil penelitian tersebut sesuai dengan tujuan dari penelitian ini (Rahmat et al., 2017). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa aplikasi merupakan bentuk model pengembangan dalam pembelajaran olahraga yang praktis dan banyak digunakan oleh orang pada umumnya. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian berjudul “APLIKASI MENJADI MODEL PENGEMBANGAN DALAM PEMBELAJARAN OLAHRAGA : *Literature Review form Processing Data.*” Penelitian ini merupakan jenis penelitian *literature review*.



B. METODE

Penelitian ini, termasuk pada jenis penelitian *literature review*. *Literature Review* merupakan suatu kegiatan mengkaji atau meninjau kembali, hasil karya-karya yang diterbitkan oleh seorang peneliti yang berfokus pada suatu topik baik berupa teori, temuan, jurnal dan penelitian yang dapat dirumuskan (Ridwan et al., n.d., 2021). Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif berbentuk *systematic review*, yang nantinya akan mengkaji atau review sebuah jurnal yang sesuai dengan permasalahan, supaya menjadi bukti-bukti dan menjadi bahan pertimbangan untuk hasil dari penelitian ini. Jurnal yang digunakan sebanyak 24 jurnal yang dispesifikasi 5 tahun terakhir antara 2018-2022. Beberapa jurnal tersebut sangat mencukupi bahan dari target pertimbangan dalam penelitian ini karena mencakup pada sumber-sumber jurnal yang sangat relevan yang berkaitan dengan olahraga pendidikan, jasmani, maupun teknologi informasi yang nantinya akan dipaparkan lebih jelas pada pembahasan.

Sumber jurnal yang digunakan yaitu *scholar.goggle.com* yang dipergunakan pada jurnal nasional dan internasional secara acak. Setiap jurnal akan dikaji dengan menggunakan aspek dan kategori yang digunakan dalam analisis isi dari masing-masing jurnal, untuk mengetahui hasil penelitian yang relevan dan memperdalam pengetahuan dari hasil yang ditemukan. Aspek yang digunakan meliputi (1) jenis penelitian, (2) subjek penelitian, dan (3) hasil, dengan kategori yang berbeda-beda pada setiap aspeknya. Untuk mengetahui jenis penelitian apakah yang paling banyak digunakan, subjek penelitian manakah yang paling banyak digunakan sebagai sampel, dan bentuk model pembelajaran seperti apa yang banyak dipakai. Jadi, tidak hanya untuk mengetahui hasil akhirnya saja apakah menggunakan aplikasi atau tidak. Tetapi untuk mengetahui jenis penelitian mana yang cocok digunakan dalam penelitian berbentuk model pengembangan ini, supaya peneliti-peneliti lain bisa dengan mudah mengetahui jenis penelitian yang akan digunakan nantinya.



C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Jurnal yang dikaji sebanyak 24 jurnal dengan berbagai sumber yang berbeda-beda diantaranya dari *Journal Of Curriculum Indonesia*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani, Jurnal IKA, *Journal Informaic Technology And Communication*, *Journal Of Physical Activity*, *Indonesia Perforance Journal*, *Sport Science And Health*, Jurnal Teknologi Technoscientia, *Indonesia Journal For Physical Education And Sport*, Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, *Journal Of Multidiciplinary Research And Development*, Jurnal Pedagogik Olahraga, Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia, Jurnal Pendidikan Olahraga, *Journal Of Sport Coaching And Physical Education*, Jurnal Ilmu Komputer, *E-journal*, Jurnal Ilmu Keolahragaan, Jurnal Seminar Nasional Riset dan Teknologi. Pada Tabel 1 memaparkan aspek dan kategori yang digunakan dalam analisis isi dari masing-masing jurnal, menunjukkan berbagai macam jenis penelitian, subjek penelitian dan hasil yang berbeda-beda.

Tabel 1. Aspek dan Kategori pada Masing-Masing Jurnal

Aspek	Kategori	
Jenis penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - R&D - ADDIE - HRP - Pretest-post test CGD 	<ul style="list-style-type: none"> - MDLC - waterfall - Deskriptif kuantitatif - Kualitatif
Subjek penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - SMA - SMP - SD - Ponpes/MI 	<ul style="list-style-type: none"> - Umum - Guru PJOK - Pelatih - Altlet
Hasil yang ditemukan	<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi - Produk pengembangan 	<ul style="list-style-type: none"> - Visual audio - LCD

Pada Tabel 2, menunjukkan hasil dari review jurnal sebanyak 24 jurnal sesuai dengan aspek dan kategori yang sudah ditentukan. Berbagai jenis penelitian yang berbeda-beda, begitu juga dengan subjek penelitian yang digunakan sebagai sampel pada masing-masing penelitian dan berbagai macam model pengembangan yang digunakan pada media pembelajaran di era sekarang ini. Berdasarkan hasil yang

diperoleh, akan diketahui atau dicari data yang sering muncul untuk menjadi bahan pertimbangan pada penelitian ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penelitian

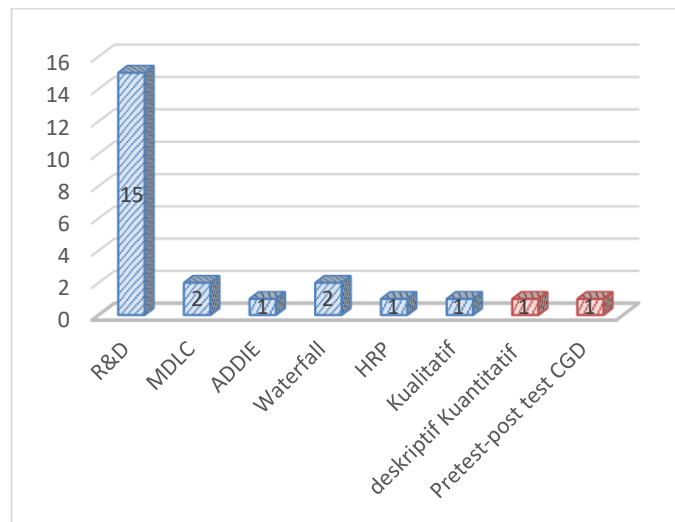
Jenis Penelitian	Subjek Penelitian	Tahun Terbit	Hasil
R&D	SD	2020	Aplikasi
R&D	Guru PJOK	2021	Audio Visual
MDLC	Umum	2021	Aplikasi
ADDIE	SMA	2018	Aplikasi
MDLC	Umum	2022	Aplikasi
R&D	Siswa Ponpes	2021	Aplikasi
R&D	SMA	2020	Aplikasi
R&D	Atlet	2019	Aplikasi
R&D	SMP	2021	Produk Pengembangan
Waterfall	SMP	2022	Aplikasi
R&D	SMA	2022	Audio Visual
R&D	Umum	2022	Aplikasi
R&D	SD	2022	Audio Visual
R&D	SMA	2022	Aplikasi
Deskriptif kuantitatif	SMA	2021	Audio Visual
R&D	SMA	2022	Produk pengembangan
R&D	SMA	2021	Aplikasi
R&D	Umum	2020	Aplikasi
HRP	Umum	2022	Aplikasi
R&D	Pelatih	2019	Aplikasi
Pretest-post test CGD	SMA	2021	Aplikasi
R&D	Umum	2020	Aplikasi
Kualitatif	SMP	2021	Aplikasi
Waterfall	Umum	2021	Aplikasi
Total			24 Jurnal

Tabel 3. Data yang Sering Muncul

R&D	SMA	Aplikasi
15	8	18

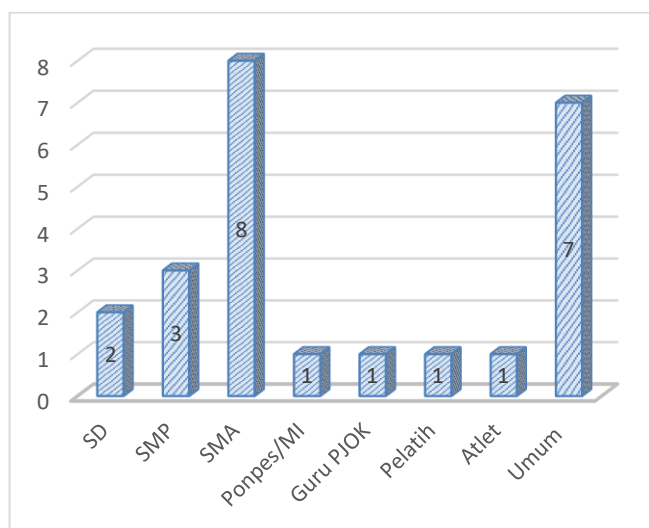
Pada Tabel 2 menunjukan hasil dari review jurnal sebanyak 24 jurnal sesuai dengan aspek dan kategori yang sudah ditentukan. Kemudian pada Tabel 3, menemukan data-data yang sering muncul dari Tabel 2 diantaranya adalah R&D, SMA, dan Aplikasi. Jenis penelitian yang paling banyak digunakan yaitu R&D

(*Research and Development*) dan mendapatkan hasil pada pembelajaran olahraga di era revolusi industri 4.0, yang paling banyak dipakai yaitu aplikasi. Kemudian siswa dan siswi SMA menjadi target dalam penggunaan aplikasi sebagai model pembelajaran olahraga.



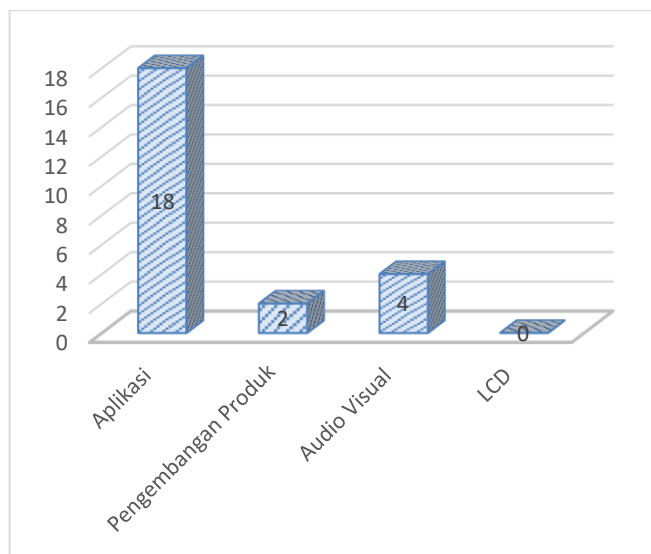
Gambar 1. Jenis-Ienis Penelitian yang Digunakan

Pada gambar 1, terdapat berbagai jenis-jenis penelitian yang digunakan, diantaranya adalah R&D, MDLC, ADDIE, Waterfall, HRP, Kualitatif, Deskriptif Kuantitatif dan Pretest-post test CGD. Hasil menunjukkan R&D (*Research and Development*) merupakan jenis penelitian yang paling banyak digunakan pada isi dari analisis jurnal mengenai pembelajaran olahraga di Era Revolusi Industri 4.0, karena sangat relevan pada model pengembangan yang akan digunakan. Sedangkan jenis penelitian seperti MDLC, Waterfall, HRP dan yang lainnya jarang digunakan, karena kurang sesuai atau efektif dengan proses pengembangan model yang akan digunakan nantinya. Tetapi jenis penelitian MDLC dan Waterfall masih dapat dipertimbangkan karena memiliki tahapan dan proses sama seperti R&D (*Research and Development*). R&D jenis penelitian yang tidak hanya digunakan dalam penelitian saja, tetapi sering digunakan dalam perusahaan untuk berinovasi dalam menciptakan sesuatu yang baru.



Gambar 2. Subjek Penelitian yang Menjadi Target

Pada gambar 2 menunjukkan hasil dan subjek penelitian yang sering muncul dalam analisis isi dari masing-masing jurnal. Subjek penelitian diantaranya SD, SMP, SMA, Ponpes/MI, Guru PJOK, Pelatih, Atlet maupun Umum. Kemudian subjek yang sering muncul adalah SMA, dan ada yang mendekati dengan selisih tipis yaitu umum. SMA menjadi target dalam pengambilan sampel, karena sesuai dengan konsep pembelajaran olahraga pada kurikulum SMA saat ini, atau lebih dikenal Kurikulum Merdeka. Dapat dijelaskan bahwa siswa atau siswi SMA tidak hanya melakukan kegiatan aktivitas olahraga di lapangan, namun mereka juga didorong untuk memahami teori-teori olahraga dengan model pembelajaran berbasis IT. Subjek penelitian Umum juga menjadi salah satu yang sering muncul dalam data dan menjadi target dalam pengambilan sampel. Hal ini dikarenakan subjek penelitian bersifat umum berarti mencakup keseluruhan manusia dapat melakukan pembelajaran olahraga berbasis IT.



Gambar 3. Hasil yang sering muncul

Pada gambar 3 menunjukkan konsep pembelajaran olahraga berbasis IT yang paling banyak dipakai sebagai model pembelajaran yaitu aplikasi. Hasil tersebut terbukti karena melalui tahap olah data dari berbagai sumber jurnal yang dikaji. Aplikasi menjadi model pembelajaran olahraga berbasis IT yang paling banyak digunakan karena memiliki tingkat keperaktisan yang tinggi, selain itu efektif dan relevan ketika digunakan. Dengan mengikuti perkembangan zaman yang begitu pesat di Era Revolusi Industri 4.0, banyak teknologi yang mempermudah dalam pembelajaran olahraga, model pengembangan yang sering dipakai selain aplikasi yaitu Visual Audio, LCD maupun produk pengembangan lainnya. Visual Audio sudah jarang digunakan karena konsep pembelajarannya melalui pemaparan materi berupa video, sedangkan pada aplikasi sudah tertera semacam video pembelajaran seperti Ruang Guru, Rumah Belajar, dan lain sebagainya. Sedangkan untuk LCD Proyektor sudah tidak ada lagi yang menggunakan karena tingkat kemajuan teknologi yang begitu pesat sehingga meninggalkan teknologi-teknologi yang sebelumnya. LCD merupakan layar proyektor yang mempermudah dalam menjelaskan sebuah materi pembelajaran karena bisa ditampilkan melalui gambar yang menyorot ke depan sehingga terlihat oleh semua orang. LCD bukan lagi menjadi model pengembangan pembelajaran olahraga, tetapi menjadi sebuah alat



untuk mempermudah dalam pembelajaran, yang dominan dimiliki setiap lembaga maupun pendidikan formal.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian ini yaitu telah ditemukan jenis penelitian yang sangat efektif dan nantinya akan menjadi sebuah pertimbangan bagi peneliti-peneliti yang akan mengambil observasi mengenai model pengembangan, yaitu R&D (*Research and Development*). Jenis penelitian ini paling banyak digunakan dalam penelitian yang tidak hanya berhubungan dengan model pengembangan saja, tetapi dalam konsep perusahaan untuk berinovasi menciptakan produk yang baru. Kemudian sampel yang paling banyak berperan dalam model pembelajaran olahraga di Era sekarang ini yaitu siswa atau siswi SMA karena menyesuaikan dengan kurikulum saat ini, yaitu Kurikulum Merdeka. Model pengembangan yang sangat efektif dan relevan pada proses pembelajaran olahraga di Era Revolusi Industri 4.0, yaitu Aplikasi. Dengan menggunakan aplikasi sistem pembelajaran olahraga akan lebih PFE : (1) Praktis, (2) Fleksibel, dan (3) Efektif. Hal ini membuktikan bahwa pada beberapa jurnal yang dikaji dan mendapatkan hasil paling banyak digunakan pada model pembelajaran olahraga yaitu Aplikasi.

Saran yang dapat disampaikan peneliti untuk peneliti selanjutnya adalah dikarenakan penelitian ini merupakan jenis penelitian *literature review*, maka peneliti selanjutnya dapat menambah jumlah jurnal yang dikaji dengan tahun-tahun terbaru/*update* agar dapat menghasilkan data yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Muhammad I. U., Bahtiar, Reza S., Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 14-23. <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>
- Ilyas, M. Y., Kristiyandaru A. (2019). Hubungan Pemakaian Gawai dengan Aktivitas Olahraga (Studi pada Siswa SMA Negeri 1 Kota Mojokerto). *JPOK: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(3), 275-279.



- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*, 1(1), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1(3).
- Rahmat, E., Rusdiana, A., & Ruhayati, Y. (2017). Pengembangan Teknologi Tes Chin Up Berbasis Arduino Uno dan Sensor Infrared Dengan Lcd Display. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 2(1), 14-17. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v2i1.4961>
- Ridwan, M., Ulum, B., Muhammad, F., & AM, Suhar. (2021). Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42-51. <https://doi.org/10.36339/jmas.v2i1.427>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran & Pencerahan*, 15(1), 125-144. <http://dx.doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>