

# PEMANFAATAN APLIKASI BUKU SEKOLAH ELEKTRONIK (BSE) BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI SUMBER BELAJAR PJOK KELAS XII DI SMK NEGERI 3 KLATEN

## *Utilization of Android-based Electronic School Book Application (BSE) as a Learning Resource for PJOK Class XII at SMK Negeri 3 Klaten*

Oleh: Bunga Yustika Elma Ambarwati, Universitas Negeri Yogyakarta  
([bungaGsndri@yahoo.co.id](mailto:bungaGsndri@yahoo.co.id))

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pemanfaatan Aplikasi Buku Sekolah Elektronik (BSE) berbasis *Android* Sebagai Sumber Belajar PJOK Kelas XII di SMK Negeri 3 Klaten.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan secara kolaboratif oleh guru pendamping bersama dengan peneliti. Penelitian ini menggunakan 2 siklus serta instrumen yang digunakan yaitu, wawancara dan lembar observasi untuk guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan analisis data secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa pembelajaran bersumber pada buku sekolah elektronik dapat meningkatkan proses belajar di kelas XII KCK SMK Negeri 3 Klaten. Hasil penelitian siklus I diperoleh rata-rata nilai akhir (pengetahuan) 64,7% dengan predikat kurang (K) Serta hasil dari observasi tingkat keaktifan siswa memperoleh skor total 9 dengan predikat baik (B). Siklus II tingkat keaktifan siswa di lapangan diperoleh skor total 10 dengan predikat keaktifan siswa terhadap pembelajaran sangat baik (SB) sedangkan nilai rata-rata kelas 82,2% dengan predikat baik (B) serta perolehan nilai siswa secara klasikal menunjukkan bahwa lebih dari 80 % nilai siswa sudah melebihi 75 (KKM).

Kata kunci: BSE, *ANDROID*, PJOK.

### ABSTRACT

*This study aims to find out the Utilization of Android-based Electronic School Book Application (BSE) as a Learning Resource for PJOK Class XII at SMK Negeri 3 Klaten.*

*This research is a classroom action research conducted collaboratively by the accompanying teacher along with the researcher. This study uses 2 cycles and the instruments used are, interviews and observation sheets for teachers and students. This study uses data analysis qualitatively and quantitatively.*

*The results of this class action research show that learning sourced from electronic school books can improve the learning process in class XII of the KCK of SMK Negeri 3 Klaten. The results of the first cycle of research obtained the average final score (knowledge) 64.7% with less predicate (K) As well as the results of the observation of the level of activity of students get a total score of 9 with a good predicate (B). The second cycle of the level of activity of students in the field obtained a total score of 10 with the title of student activity towards excellent learning (SB) while the average grade of 82.2% with a predicate of good (B) and the acquisition of student grades classically showed that more than 80% student grades have exceeded 75 (KKM).*

*Keywords: BSE, ANDROID, PJOK.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan pada umumnya yang dalam lingkup dunia pendidikan secara formal olahraga mulai dikenalkan dan diajarkan kepada anak didik atau siswa

sejak usia dini melalui pembelajaran pendidikan jasmani yang sudah diatur dalam kurikulum pendidikan sesuai dengan jenjangnya masing-masing. Pendidikan jasmani berpengaruh dalam hal pengetahuan, sikap dan

keterampilan melalui aktifitas jasmani (Utama, 2011:2).

Tujuan pendidikan dapat digolongkan dalam tiga ranah atau domain yaitu ranah sikap, ranah pengetahuan, dan ranah keterampilan. Ranah pengetahuan mencakup tujuan yang menitikberatkan pada hasil intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan berpikir. Ranah sikap mencakup tujuan yang menitikberatkan pada perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi dan metoda penyesuaian. Ranah keterampilan berisikan tujuan yang tekanannya pada keterampilan gerak seperti menulis, mengetik, dan menjalankan mesin.

Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran penjasorkes antara lain: faktor guru, faktor siswa, faktor materi pembelajaran, faktor alat dan fasilitas olahraga, metode pembelajaran, jumlah siswa yang terlalu banyak, serta alokasi waktu yang kurang. Faktor-faktor tersebut merupakan suatu sistem yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya.

Masalah metode pembelajaran adalah masalah yang sering dijumpai oleh guru penjas dalam proses pembelajaran. Menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dapat mengoptimalkan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). Untuk itu guru pendidikan jasmani dituntut

kreativitasnya dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) yang sesuai dengan kurikulum.

Dalam mendidik proses belajar mengajar anak didik juga merupakan masalah utama dan pertama karena anak didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran yang telah diprogramkan dalam kurikulum. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator sebagai daya serap (kecerdasan) anak.

Berdasarkan observasi selama Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK Negeri 3 Klaten selama kurang lebih dua bulan, peneliti menemukan permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SMK Negeri 3 Klaten yaitu dilihat dari angket nilai pengetahuan dari angkatan sebelumnya tahun 2017/2108 dan wawancara siswa bahwa sumber belajar dari buku cetak masih terbatas sedangkan pemerintah sudah memfasilitasi dengan teknologi serta sekolah telah memfasilitasi dengan adanya *wifi* sehingga dengan adanya *wifi* dapat membantu mempermudah siswa dalam mencari referensi sumber belajar lain, salah satu referensi sumbernya yaitu dengan penggunaan buku sekolah elektronik (BSE). Dari faktor prestasi belajar siswa pada materi pembelajaran permainan bolavoli juga masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) dibandingkan dengan siswa angkatan sebelumnya, sehingga

peneliti sebagai kolaborator dan guru sebagai peneliti akan mengatasi permasalahan ini dengan tindakan penggunaan aplikasi buku sekolah elektronik (BSE).

Beberapa alasan yang menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran antara lain karena bosan, merasa takut, dan tidak percaya diri. Hal inilah yang menyebabkan siswa sulit untuk dikendalikan saat pembelajaran, siswa akan melaksanakan tugas yang diperintahkan oleh guru setelah guru mengulang perintahnya beberapa kali dan cenderung harus menaikkan volume suaranya.

Berdasarkan pengalaman langsung yang telah dilakukan oleh peneliti selama mengikuti proses pembelajaran, yang melatar belakangi permasalahan tersebut diantaranya : Pertama, kurangnya kemampuan guru dalam materi pelajaran, penguasaan kelas serta kemampuan berkomunikasi, dan ilmu pengetahuan yang luas. Kedua, metode pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah. Metode ini cenderung kurang menarik siswa, membuat siswa pasif, tidak kritis, dan kurang mampu mengembangkan ilmu pengetahuan yang diperoleh. Ketiga kurangnya fasilitas pengajaran yang mendukung, seperti media pembelajaran, buku, maupun alat praktikum (Ariyani, 2010:1). Sehingga perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong pembaruan dalam pemanfaatan hasil-

hasil teknologi dalam proses belajar, dan demikian guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman.

Menurut (Hamalik, 1994:6) “Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi : Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses pembelajaran, fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, seluk beluk proses belajar, hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, pemilihan dan penggunaan media pendidikan, berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, usaha inovasi dalam media pendidikan.” Sehingga media tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya. Sedangkan pada perkembangan zaman modernisasi abad ke-21 yang mengharuskan menggunakan teknologi pembelajaran menggunakan *online* dengan kelebihan anak sekarang lebih sering membawa *gadget* tetapi fasilitas buku sangat minim sehingga pembelajaran mengharuskan menggunakan teknologi.

Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi informasi

difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Depdiknas merespon kondisi tersebut dengan meluncurkan program Situs Buku Sekolah Elektronik (BSE). Tujuan diluncurkannya buku panduan Buku Sekolah Elektronik (BSE) adalah dapat menyediakan sumber belajar alternatif bagi siswa, sebagai perangkat belajar, dan peserta didik dapat memahami materi pada KD yang diberikan guru, serta dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi, memberi peluang kebebasan untuk menggandakan, mencetak, *memfotocopy*, mengalihmediakan, dan memperdagangkan Buku Sekolah Elektronik (BSE) tanpa prosedur perijinan, dan bebas biaya royalti. Dengan diluncurkannya program Situs Buku Sekolah Elektronik (BSE) penjas tersebut diharapkan setiap sekolah mampu memenuhi kebutuhan buku pelajaran untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar sehingga dari hal ini diharapkan juga dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Pardjono, dkk (2007:12), penelitian tindakan kelas adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya. Guru diberdayakan untuk mengembangkan profesionalitasnya,

Dengan fasilitas yang mendukung pelaksanaan program aplikasi Buku Sekolah Elektronik (BSE) di SMK N 3 Klaten adalah adanya *WIFI* akan dapat membantu siswa maupun guru dalam mempermudah serta memberikan pembelajaran. (Arikunto, 1997:6) "Fasilitas belajar adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan dan melancarkan pelaksanaan suatu usaha". Fasilitas belajar sangat penting dalam proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan pengajaran sekaligus juga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa untuk mempermudah penyampaian materi pada kegiatan belajar mengajar.

Alasan sebagian besar siswa tidak memiliki buku-buku pegangan secara pribadi, karena harga buku dalam setiap mata pelajaran dianggap cukup mahal. Jika program aplikasi Buku Sekolah Elektronik (BSE) mampu dilaksanakan dengan baik, maka hambatan tentang ketersediaan buku-buku yang cenderung mahal diharapkan dapat teratasi, karena sesuai dengan tujuan program tersebut yaitu menyediakan buku yang murah dan berkualitas.

sedangkan siswa mendapatkan pelayanan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Penelitian tindakan yang sengaja dilakukan oleh guru kepada siswa secara sistematis, objektif, dan reflektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya.

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pelaksanaan pendekatan Kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan adalah angket indikator pencapaian guru dan siswa.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada 7 Januari 2019 – 14 Januari 2019. Jadwal pelaksanaan penelitian menyesuaikan dengan jadwal pembelajaran penjasorkes di SMK Negeri 3 Klaten dengan berkonsultasi terlebih dahulu dengan guru kelas atau guru pengampu. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Klaten yang beralamat di Jl. Merbabu No. 11 Klaten.

### **Subyek Penelitian**

Pada penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XII Kecantikan Kulit (KCK) SMK Negeri 3 Klaten. Total jumlah 34 siswa perempuan. Sedangkan yang menjadi objek

penelitiannya adalah buku sekolah elektronik (BSE) sebagai sumber referensi belajar guna mengatasi keterbatasan sumber belajar pada siswa, dengan hal ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi pokok permainan bolavoli dengan penggunaan buku sekolah elektronik (BSE).

### **Kesimpulan**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan sumber belajar buku cetak sehingga pembelajaran belum efektif, hal itu menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). Tujuan penelitian untuk menyediakan sumber belajar berupa buku sekolah elektronik (BSE) sebagai sumber belajar untuk meningkatkan prestasi belajar pada siswa.

## Daftar Pustaka

- Ardiyanto, A.S., Sudjimat, D.A., Partono. (2012). Pemanfaatan Buku Sekolah Elektronik Sebagai Bahan Ajar Guru Progam Produktif Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi dan Kejuruan* . 35(2): 163-172
- Anam, Saeful. (2014). Pengembangan Buku Sekolah Elektronik (BSE) Berbasis multimedia Sebagai Sumber Belajar Pada Standar Kompetensi Mengelola Data Informasi Di Tempat Kerja Untuk SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Tempel. Skripsi. FE-UNY.
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VII. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Diyat Prasajo, Lantip. (2011). *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media
- Utami, Apri D. (2016). Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran *Passing* Bawah Bolavoli Kelas XI AP 1 SMK Muhammadiyah 1 Wates Melalui Pendekatan *Teaching Games For Understanding*. Skripsi. FIK-UNY
- Rosida. (2017). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar E-book Interaktif Dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis. ([https://media.neliti.com/media/publications/116746-ID-efektivitas-penggunaan-](https://media.neliti.com/media/publications/116746-ID-efektivitas-penggunaan-bahan-ajar-e-book.pdf)diakses 20 November 2018)
- Hadrian, Akmal. (2011). *Metode Pengajaran dan Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak*. Yogyakarta: Mitra Media
- Herka Maya Jatmika. (2005). *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Diterbitkan oleh: Jurusan Pendidikan Jasmani Indonesia
- Michael Siregar, Ivan. dkk. (2010). *Mengembangkan Aplikasi Enterprise Berbasis Andoid*. Yogyakarta: Gava Media
- Moch. Fahmi, dkk. (*Journal of Physical Education and Sports* 3 (1) (2014))
- Muhlisin, Arif. (2012). *Penegmbangan Media Modul Pada Mata Pelajaran Menggunakan Mesin Untuk Operasi Dasar Kelas X Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. Skripsi. FT-UNY
- Ngalim Purwanto. (2012). *Prinsip-prinsip Teknik Evaluasi Pengajaran* hal. 82. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Retnawati, Heri. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing
- Ridho Kurnianto, et al. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas* 5 (13). Surabaya : Lapis PGM
- Suhaidin, Armin. (2015). *Evaluasi Progam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Pondok Pesantren Mu'alimin Muhammadiyah Daerah Istimewa Yogyakarta*. Diterbitkan oleh: Jurusan Pendidikan Jasmani Indonesia
- Saryono. (2013). *Analisis Kebutuhan Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Berbasis*

- Intergrated Phisycal Education di Sekolah Dasar. Diterbitkan oleh: Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukarno, dkk. (Jurnal Olahraga Pendidikan 1 (1) (2014))
- Trianto. (2010). Model Pembelajaran Terpadu : kosnep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Yaumi, Muhammad. (2013). Prinsip – prinsip Desain Pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum 2013. Jakarta: Kencana
- Zainal Arifin. (2009). Evaluasi Pembelajaran hal.117. Bandung: PT Remaja Rosdakarya