



Implementasi Aplikasi GymAPP Berbasis Android Untuk Peningkatan Hasil Belajar Senam Bagi Guru SMP

Sri Gusti Handayani¹, Nevi Faradina², Yulifri³, Anton Komaini⁴, Dwiprima Elvanny Myori⁵

1,2,3,4,5 Universitas Negeri Padang

E-mail: ¹⁾srigusti@fik.unp.ac.id, ²⁾nevifaradina@ft.unp.ac.id, ³⁾yulifri@fik.unp.ac.id,
³⁾antonkomaini@fik.unp.ac.id, ³⁾dwiprimaelvannymyori@ft.unp.ac.id

Abstrak

Adapun permasalahan diperoleh dari mitra yaitu; (a) media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran senam dasar oleh anggota mitra pada umumnya masih bersifat konvensional dengan metode lama tanpa adanya proses upgrading atau pembaruan, (b) Dengan kondisi tidak adanya pengembangan media pembelajaran baru dalam pelaksanaan penilaian senam dasar, maka atribut media terbaru dari iswa tidak dapat teridentifikasi dengan optimal. (c) Lemahnya penguasaan teknologi pada anggota mitra menjadi permasalahan selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran senam terbaru (d) Belum adanya program khusus dalam hal quality control dari produk mitra menjadikan belum adanya upaya penjaminan kualitas media pembelajaran yang diberikan oleh mitra, (e) Minimnya produk yang dihasilkan mitra dalam mendukung pembelajaran Penjasorkes di lapangan menjadikan mitra kurang berkembang dari segi kebaruan media pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang digunakan. (f) Permasalahan distribusi produk yang dimiliki oleh mitra berkaitan dengan lemahnya kemampuan adaptasi anggota mitra terhadap teknologi. (g) Sistem tata kelola dan manajemen mitra belum menerapkan konsep digitalisasi sehingga semua materi teori, penugasan dan kuis masih tergolong konvensional dan manual (h) Pengembangan sumber daya manusia mitra masih belum terfokus pada bidang kompetensi yang berkenaan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran Penjasorkes. Sasaran dari kegiatan ini adalah anggota mitra (MGMP Kabupaten Sijunjung) yang tersebar di seluruh Kabupaten. Pada tahun pertama, target sasaran kegiatan adalah seluruh pengurus dari mitra (berjumlah 45 orang) dan guru Penjasorkes yang tersebar di seluruh Kabupaten Sijunjung dengan perwakilan yang representatif sebanyak 180 orang guru Penjasorkes. Selain itu, luaran adalah dengan publikasi pada jurnal pengabdian nasional yang ber-ISSN, video yang telah di unggah di youtube, serta diberitakan di media massa. Metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah melalui pelatihan secara langsung secara tatap muka dengan metode ceramah dan demonstrasi di Gedung Dinas Pendidikan Kabupaten Sijunjung.

Kata kunci: *Media, Pembelajaran, Android, Senam, SMP*

Abstract

The problems obtained from partners are; (a) learning media used in basic gymnastics learning by partner members are generally still conventional with old methods without any upgrading or updating process, (b) In the absence of developing new teaching media in the implementation of basic gymnastics assessments, the latest media attributes of students cannot be identified optimally. (c) Weak mastery of technology in partner members is a further problem in developing the latest gymnastics learning media (d) The absence of a special program in terms of quality control of partner products makes no effort to guarantee the quality of learning media provided by partners, (e) The lack of products produced by partners in supporting PE learning in the field makes partners less developed in terms of the novelty of learning media and learning approaches used. (f) The problem of product distribution owned by partners is related to the weak adaptability of partner members to technology. (g) The partner's governance and management system has not implemented the concept of digitalization so that all theoretical materials, assignments and quizzes are still classified as conventional and manual (h) The development of partner human resources is still not focused on competency areas related to the use of technology in PE learning. The target of this activity is partner members (MGMP Sijunjung Regency) spread throughout the Regency. In the first year, the target target of the activity is all administrators from partners (totaling 45 people) and PE teachers spread throughout Sijunjung Regency with a representative representation of 180 PE teachers. In addition, the output is publication in a national service journal with ISSN, videos that have been uploaded on YouTube, and reported in the mass media. The method that will be used in this service activity is through direct face-to-face training with lecture and demonstration methods at the Sijunjung Regency Education Office Building.

Key Word: Media; Learning; Gymnastics; Android, Junior High School.

1. Pendahuluan

Senam merupakan materi wajib pada pembelajaran Penjasorkes di SMP. Hasil belajar senam dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya adalah media pembelajaran. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. (Muyaroah & Fajartia, 2017). Tujuan dari media pembelajaran adalah merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga informasi dapat terserap secara maksimal (Sadiman, 2008).

Senam merupakan materi wajib pada pembelajaran Penjasorkes di SMP. Hasil belajar senam dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya adalah media pembelajaran. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. (Muyaroah & Fajartia, 2017). Tujuan dari media pembelajaran adalah merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga informasi dapat terserap secara maksimal (Sadiman, 2008).

Media pembelajaran berbasis android, tidak hanya berupa teks dan gambar, namun dilengkapi video tutorial. Selain itu terdapat soal evaluasi untuk mengukur kemampuan

siswa. Siswa yang sulit menyerap materi dapat dibantu dengan mengulang materi Materi pelajaran senam sangat beragam. Dengan adanya media pembelajaran ini siswa dapat belajar lebih mandiri dan tidak hanya sebatas belajar di kelas. (Nurbani, Henny Puspitasari :2022). Oleh karena itu media yang digunakan harus memiliki tampilan yang menarik sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa (Resiani, Agung, & Jampel, 2015). Salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini berbasis Android. Adapun salah satu produk yang sangat esensial dalam Penjasorkes yaitu GymAPP. Sejak 2020 dan diperbaharui di 2021 Aplikasi GymAPP telah dikembangkan guna membantu guru-guru Penjasorkes di sekolah untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran senam. GymAPP merupakan salah satu media pembelajaran senam dasar yang dikembangkan untuk membantu pembelajaran pada siswa sesuai dengan kebutuhannya.

Membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif merupakan tugas guru Penjasorkes. observasi yang dilakukan pada SMP di Kabupaten Sijunjung. Berdasarkan observasi dilapangan dari 58 guru Penjaorkes SMP, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 31,23%, sehingga perlu inovasi baru untuk mendukung pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran senam berbasis teknologi merupakan salah satu media yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran senam. Keterbatasan sumber daya guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi menjadikan proses pembelajaran tidak optimal dan menghasilkan media pembelajaran yang kurang interaktif. Ditambah dengan minimnya pelatihan atau workshop terkait dengan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi yang diadakan sekolah. Hal ini menjadi kendala dan permasalahan yang harus dihadapi oleh mitra yang merupakan ikatan Guru Olahraga Nasional di Kabupaten Sijunjung

Menjawab tantangan dan kondisi terkini dari mitra di lapangan, hasil penelitian dalam bentuk produk aplikasi (software) telah dikembangkan sejak tahun 2020 (Sri,Yulifri, Anton, 2020) dan telah diperbaharui (upgrading) hingga melahirkan aplikasi berbasis Android sejak tahun 2020 hingga 2021 (Sri, Yulifri, Dwiprima, 2021). Sehingga sebagai bentuk hilirisasi dan diseminasi produk penelitian serta menjawab tantangan kondisi di lapangan maka dijalin kerjasama dengan mitra MGMP SMP di Kabupaten Sijunjung yang merupakan himpunan seluruh guru Penjasorkes yang dikenal dengan MGMP dalam bentuk implementasi aplikasi GymAPP berbasis Android. Kerjasama ini sekaligus juga sebagai pilot project sebagai proyeksi pelaksanaan media pembelajaran di Sumatera Barat.

Untuk memenuhi tujuan kegiatan dan kerjasama dengan mitra (MGMP SMP Kabupaten Sijunjung), kondisi dan situasi mitra dapat dianalisis dari berbagai sudut sebagai berikut:

1. Aspek Suplai dan Mutu Media Pembelajaran

Suplai sumber media yang tersedia saat ini pada umumnya berasal dari guru Penjasorkes menempuh studi di perguruan tinggi. Dengan kata lain media yang digunakan telah cukup lama dengan proses penyempurnaan yang tidak ada. Selain itu, kualitas mutu media pembelajaran yang dimiliki guru di lapangan cenderung rendah, bahkan pada beberapa kasus tidak ditemukan adanya media pembelajaran yang digunakan guru di Sakolah.

2. Aspek produksi

Berdasarkan hasil penelitian dilapangan dari 58 guru Penjaorkes SMP di Kabupaten Sijunjung, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 31,23%, sehingga perlu inovasi baru untuk mendukung pembelajaran yang efektif. Hal ini bermakna bahwa guru Penjasorkes belum banyak menghasilkan Media pembelajaran berbasis android untuk siswa.

3. Aspek Proses dan Penjaminan Produk Mitra

Kegiatan upgrading dalam rangka peningkatan kualitas dan kompetensi profesional guru Penjasorkes telah dilakukan dalam kurun waktu tertentu dengan berkoordinasi dengan MGMP di Kabupaten Sijunjung. walaupun kegiatan ini pada hakikatnya tidak selalu berkaitan dengan media pembelajaran dan peningkatan kualitas pembelajaran.

4. Aspek Produk

MGMP Kabupaten Sijunjung telah menghasilkan beberapa kebijakan dalam hal Media Pembelajaran. Beberapa di antaranya berkaitan dengan kegiatan penyusunan berbagai metode, strategi pembelajaran dengan mendatangkan narasumber dari perguruan tinggi maupun praktisi. Berkenaan dengan hal tersebut, produk yang dihasilkan MGMP baru sebatas beberapa kebijakan praktis dan sangat minim kebijakan strategis berkaitan dengan keterampilan/kompetensi praktis guru Penjasorkes di lapangan, terutama menyangkut media pembelajaran.

5. Aspek Distribusi Produk

Proses pendistribusian produk, baik berbentuk kebijakan maupun implementasi program pada MGMP SMP di Kabupaten Sijunjung, sangat potensial untuk dilakukan. Mengingat kegiatan rutin dilakukan dalam beberapa waktu, namun produk dalam bentuk media pembelajaran berbasis android belum menjadi komoditas utama untuk pembelajran di lapangan.

6. Manajemen dan tata kelola mitra

Tata kelola dan manajemen dari mitra tergolong masih konvensional dan kurang efektif. Tidak semua informasi dan produk terbaru dari mitra dapat digunakan langsung oleh anggotanya di Kabupaten Sijunjung. Hal ini menjadi salah satu bagian terpenting untuk dikembangkan di masa yang akan datang.

7. Sumber Daya Manusia

Pada dasarnya mitra memiliki potensi sumber daya yang baik, mengingat anggota mitra merupakan praktisi di bidang Penjasorkes dan sangat membuka kemungkinan untuk dilakukan upgrading kompetensi. Walaupun demikian, untuk situasi saat ini mitra masih membutuhkan peningkatan kemampuan dan keterampilan di bidang pemanfaatan teknologi informasi dalam Media Pembelajaran berbasis Teknologi.

8. Aspek Sarana dan Prasarana

Kekurangan sarana dan prasarana pendukung dalam melaksanakan pembelajaran menjadi salah satu situasi yang dialami anggota mitra di lapangan. Meskipun telah membeli beberapa alat berbasis komputer, namun kondisi komputer yang dimiliki mitra masih belum representatif dan layak digunakan, sehingga membutuhkan solusi yang revolusioner

untuk menghadapi kondisi ini. Begitu juga dengan jaringan internet yang ada di daerah tersebut.

9. Aspek Finansial

Mitra MGMP (Sijunjung) tidak memiliki alokasi khusus dari dinas pendidikan atau instansi terkait untuk pengembangan diri maupun anggotanya. Satu-satunya sumber pendapatan mitra adalah sumbangan yang tidak mengikat, insidental dari instansi terkait dan iuran dari anggota. Hal ini menjadi salah satu kondisi yang hendaknya terpecahkan melalui kegiatan ini.

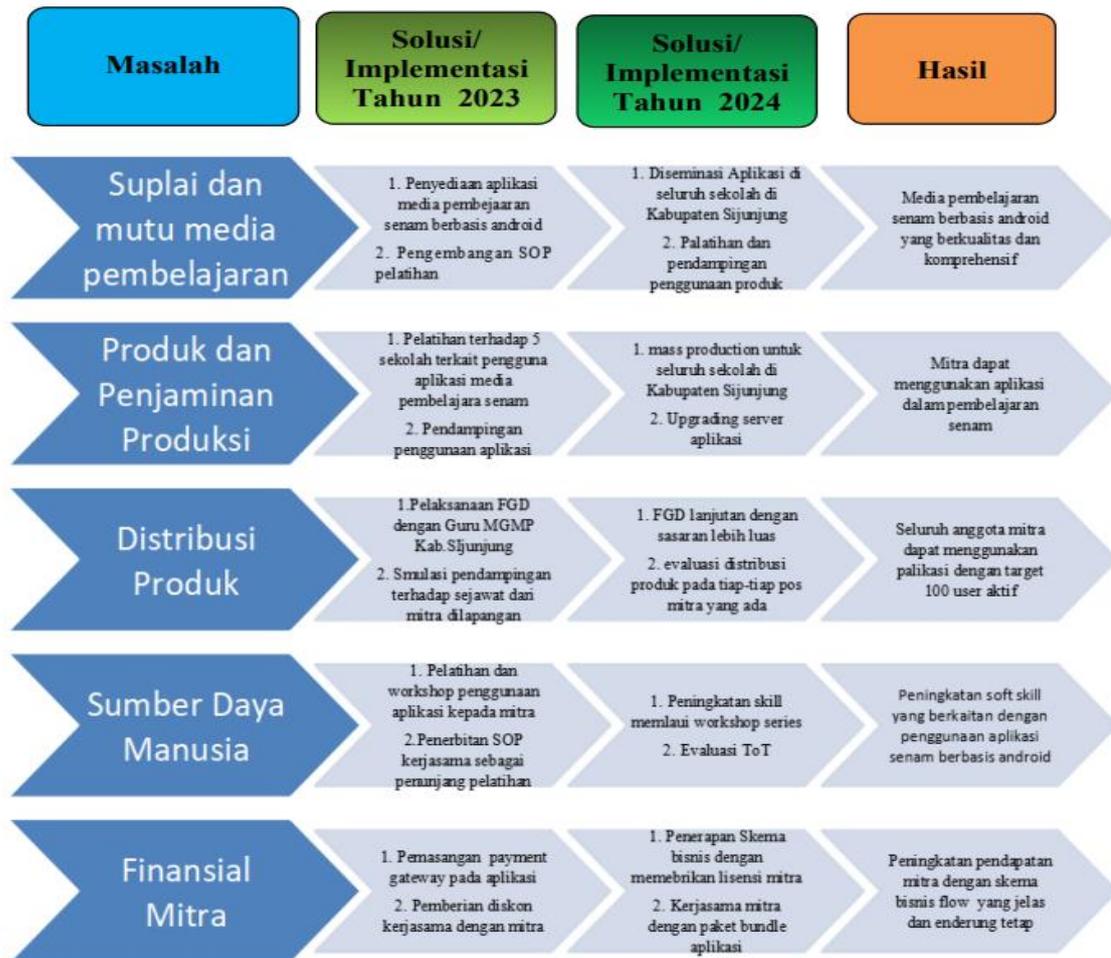
Kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kapasitas dan kualitas dari mitra yang tersebar di seluruh SMP di Kabupaten Sijunjung. Secara khusus, kegiatan ini difokuskan pada implementasi aplikasi GymAPP berbasis Android yang mengandung beberapa materi, video pelaksanaan serta penugasan/evaluasi, sehingga menunjang proses pembelajaran senam dasar dan sekaligus menjawab tantangan serta kondisi yang dialami oleh mitra. Sasaran dari kegiatan ini adalah pengurus MGMP Penjasorkes Kabupaten Sijunjung dan guru Olahraga. Peserta kegiatan ini akan mendapatkan akses kepada 1000 orang user/siswa secara gratis dan selanjutnya peserta dan pengurus dapat melakukan pelatihan dan mentoring aplikasi kepada rekan sejawatnya di lapangan/sekolah bersangkutan. Hasil dari mentoring dan pelatihan tersebut adalah penyebaran aplikasi di seluruh SMP di Kabupaten Sijunjung dengan paket bundle. Paket tersebut akan dihitung sebagai bentuk kerjasama dari penyedia aplikasi (Tim Pengabdian Kepada Masyarakat) dengan mitra dalam bentuk sistem bagi hasil. Sistem tersebut akan memungkinkan peningkatan income bagi mitra, yaitu MGMP SMP di Kabupaten Sijunjung.



Gambar 1. Ilustrasi Senam

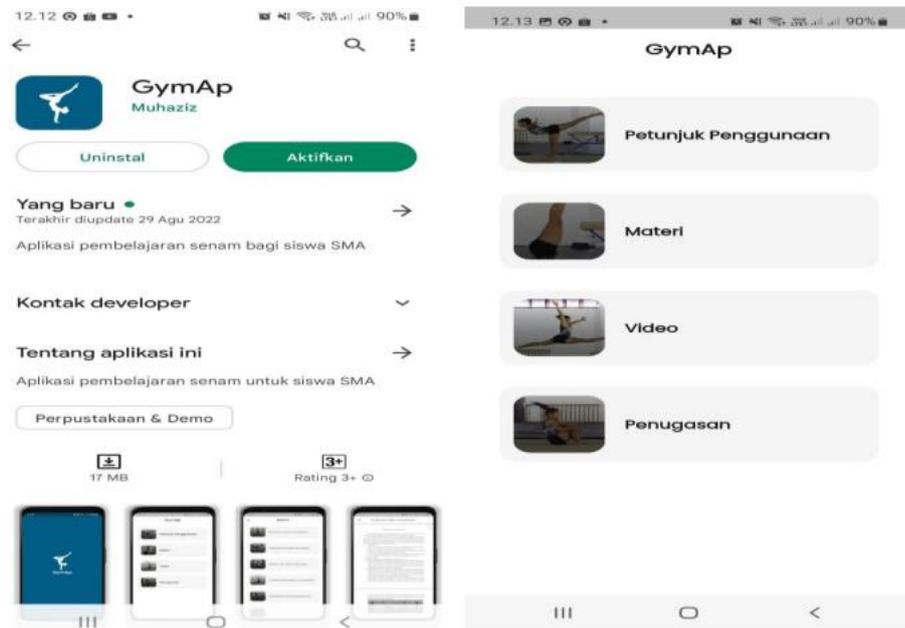
Adapun solusi yang ditawarkan pada kegiatan ini adalah sebagai berikut:

Pada bab ini akan dijelaskan secara rinci mengenai solusi yang ditawarkan untuk mengentaskan permasalahan yang dihadapi mitra secara sistematis sesuai dengan prioritas permasalahan yang akan ditangani bersama dengan mitra. Rincian solusi tersebut dapat dilihat pada Gambar dibawah ini



Gambar 2. Masalah, Solusi/implementasi, dan hasil

Pada Gambar 2 dapat dimaknai bahwa dalam 2 tahun kegiatan P3UPT akan difokuskan pada pengentasan 5 (lima) sub permasalahan mitra yang menjadi hambatan dalam menjalankan peran dan fungsinya. Pertama pada aspek suplai dan mutu produk media pembelajaran senam berbasis Android, dimana hasil yang diharapkan pada kegiatan ini adalah rampungnya aplikasi senam yang komprehensif sehingga memudahkan mitra dalam menjalankan pembelajaran di sekolah. Untuk itu dibutuhkan aplikasi yang memenuhi standar media pembelajaran berbasis teknologi, dan pada tahun kedua adanya integrasi hasil dari report aplikasi ke dalam pembelajaran di Sekolah. Aplikasi itu sendiri merupakan hasil dari Masalah Solusi/ Implementasi Tahun 2023 Hasil Solusi/ Implementasi Tahun 2024 penelitian yang telah Ketua Pengabdian lakukan sejak tahun 2020 dan dirampungkan pada tahun 2021 hingga 2022, sehingga telah live pada Google Play, seperti Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Aplikasi Potensia Pada Google Play Store

Gambar 3. Tampilan Aplikasi Potensia Pada Google Play Store dan Tampilan Aplikasi Saat Telah Di-Install di Perangkat Smartphone

Pada Gambar 3 dapat diketahui bahwa aplikasi GymAPP yang akan menjadi media dalam kegiatan P3UPT ini merupakan produk dari hasil penelitian dan telah dapat di unduh/download di Google Play. Aplikasi ini pada hakikatnya merupakan perwujudan dari Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi UNP dalam hal pengembangan Media pembelajaran senam berbasis android. Oleh sebab itu, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan solusi atas permasalahan mitra dalam hal produk dan penjaminan produksi sebagaimana pada poin kedua solusi yang diajukan.

Aplikasi ini juga akan memudahkan proses distribusi produk media pembelajaran senam berbasis android, sebagaimana pada poin ketiga. Sehingga hasil yang diharapkan adalah seluruh mitra pengguna dapat dimudahkan dalam memberikan pembelajaran yang menarik di Sekolah sebagaimana tugas dan fungsinya. Selain itu, melalui kegiatan dan produk ini, dapat ditingkatkan kualitas sumber daya manusia mitra dengan adanya pelatihan, workshop, dan pendampingan penggunaan teknologi media pembelajarans enam berbasis android sehingga mitra memiliki soft skill yang mumpuni dalam menjalankan peran dan fungsinya.

Terakhir, solusi pada permasalahan finansial mitra direncanakan akan pemasangan payment gateway pada aplikasi dan kerjasama purchasing order dengan mitra dengan skema bundle, sehingga setiap pembelian aplikasi, mitra akan mendapatkan persentase sesuai dengan kode voucher yang telah dibagikan saat kegiatan dilakukan. Selain itu akan diterapkan kerjasama berkelanjutan dengan mitra melalui pendampingan terhadap guru Penjasorkes di Kabupaten/Kota di seluruh Kabupaten Sijunjung pada tahun kedua

Target dan luaran dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut : 1) Peningkatan kemampuan guru-guru Penjasorkes dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media GymAPP untuk materi senam dasar 2) Peningkatan kemampuan guru-guru Penjasorkes dalam menggunakan Teknologi dalam pembelajaran senam dasar, 3) Peningkatan pengetahuan guru Penjasorkes dalam hal terkait dengan Media Pembelajaran berbasis Teknologi dan Konvensional . 4) Publikasi pada jurnal pengabdian nasional yang ber-ISSN. 5) Video yang telah di unggah di youtube, 6) serta diberitakan di media massa.

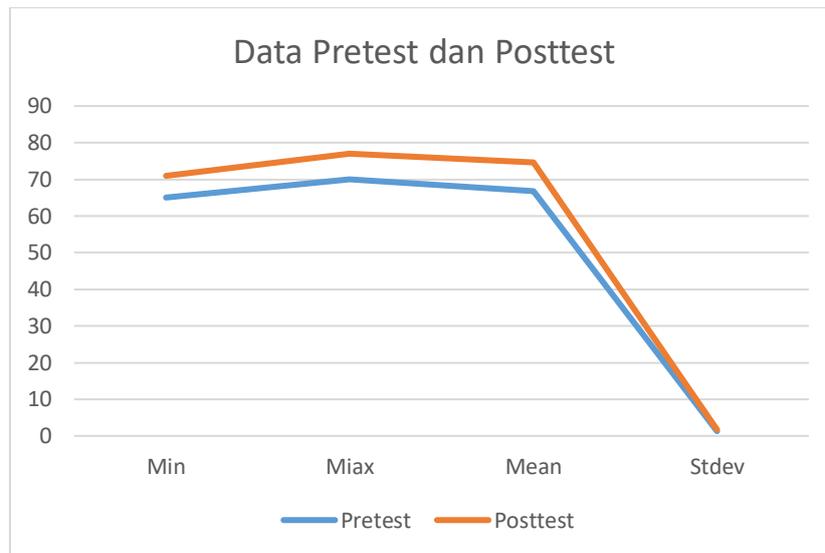
2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah Sosialisasi 1) Penggunaan aplikasi GymAPP untuk pembelajaran Penjasorkes materi senam dasar di SMP. Untuk mencapai tujuan tersebut maka pada program ini akan melibatkan beberapa pemateri terkait, pemateri dari Teknologi Informatika, Dan pemateri terkait Media Pembelajaran berbasis Teknologi dan android. 2) Pelatihan Penggunaan aplikasi GYMAPP, mulai dari cara mendownload di playstore, sampai cara mengakses semua menu yang ada di aplikasi yang meliputi menu petunjuk penggunaan media, materi, video dan penugasan. 3). Pendampingan penggunaan aplikasi GymAPP dalam pembelajaran Penjasorkes khususnya pada materi senam Dasar di SMP. 4) Evaluasi terhadap Pelaksanaan pembelajaran senam dengan menggunakan aplikasi GymAPP sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1 Hasil

Implementasi Aplikasi GymAPP Berbasis Android Untuk Peningkatan Hasil Belajar Penjasorkes Materi Senam Dasar Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar senam siswa di SMP. Dengan adanya kegiatan ini, Guru-guru Penjasorkes di SMP sudah bisa memahami tentang media pembelajaran berbasis android yang bisa digunakan untuk membantu pelaksanaan pembelajaran senam dasar di Sekolah Menengah Pertama, serta cara penggunaan aplikasi GymAPP sesuai dengan sistematisasi pembelajaran yang benar.



Gambar 4. Data Hasil Pelatihan, Pembinaan dan Pendampingan Penggunaa Aplikasi GymAPP pada Pembelajaran Senam di SMP

Hasil analisis statistik penelitian untuk variabel pelatihan, pembinaan dan pendampingan Penggunaan Aplikasi GymAPP pada Pembelajaran Senam di SMP yang mempunyai jumlah sampel sebanyak 35 orang di peroleh nilai minimum sebelum kegiatan = 65 dan setelah kegiatan = 71. Nilai maksimum sebelum kegiatan = 70 dan setelah kegiatan = 77. Rata-rata (mean) sebelum kegiatan = 66.7 dan setelah kegiatan = 74,5. Kemudian standar deviasi sebelum kegiatan = 1,29 dan setelah latihan = 1,70.

Uji Prasyarat

Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas, data yang diperoleh antara lain yaitu:

Uji Normalitas

Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS 24 dengan uji shapiro wilk, data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau (Sig>0,05), sebaliknya jika data lebih kecil dari 0,05 atau (Sig.<0,05) maka data dikatakan tidak normal. Berikut ini yaitu tabel hasil uji normalitas:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.27239300
Most Extreme Differences	Absolute	.116
	Positive	.101
	Negative	-.116
Test Statistic		.116
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikan $0,127 > 0,05$, maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah yaitu uji yang dilakukan untuk mengetahui kesamaan varian populasi penelitian. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS. Sampel tersebut homogen jika nilai sign $> 0,05$ atau t hitung $< t$ tabel.

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Post Test	Based on Mean	2.431	1	67	.124
	Based on Median	.789	1	67	.378
	Based on Median and with adjusted df	.789	1	57.965	.378
	Based on trimmed mean	2.070	1	67	.155

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Data

Dari perhitungan diperoleh signifikansi tabel uji homogenitas pretest dan postest kelompok media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran dengan aplikasi GymAPP diatas kedua kelompok mendapatkan nilai Sig diatas $0,05$ atau Sig. $> 0,05$ dan hasil tersebut menandakan bahwa varian sampel tersebut homogen.

Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 5%. Jenis uji-t yang digunakan adalah paired t-test.

		Paired Samples Test								
		Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)	
Pair 1	Post Test- Pre Test	69.029	3.642	.438	68.154	69.904	157.442	68	.000	

Tabel 3. Hasil Uji Paired T-Test

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil Sig. (2-tailed pre-test dan post-test yaitu 0,000 Dengan hasil tersebut maka nilai Sig. < 0,05 dan dapat diartikan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pelatihan yang dilaksanakan terhadap Hasil Belajar Senam di SMP.

3.2 Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar senam dasar pada pembelajaran Penjasorkes di SMP. Dari hasil analisis data, diketahui bahwa hasil Sig. (2-tailed pre-test dan post-test yaitu 0,000. Dengan hasil tersebut maka nilai Sig. < 0,05 dan dapat diartikan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pelatihan yang dilaksanakan terhadap hasil belajar senam di SMP.

Senam merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit diajarkan oleh guru-guru SMP di Kabupaten Sijunjung, hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran senam kurang tercapai sehingga hasil belajar senam siswa SMP menjadi rendah. Hal tersebut disebabkan oleh berbagai factor anatara lain, minimnya pengetahuan guru terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran senam. Adanya keterbatasan guru dalam melakuakn gerak senam secara praktek. Dan minimnya sarana dan prasarana untuk pembelajaran senam.

Media pembelajaran senam berbasis teknologi merupakan salah satu media yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran senam. Keterbatasan sumber daya guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi menjadikan proses pembelajaran tidak optimal dan menghasilkan media pembelajaran yang kurang interaktif. Ditambah dengan minimnya pelatihan atau workshop terkait dengan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi yang diadakan sekolah. Hal ini menjadi kendala dan permasalahan yang harus dihadapi oleh mitra yang merupakan ikatan Guru Olahraga Nasional di Kabupaten Sijunjung

Aplikasi GymAPP ini juga akan memudahkan proses distribusi produk media pembelajaran senam berbasis android, sebagaimana pada poin ketiga. Sehingga hasil yang diharapkan adalah seluruh mitra pengguna dapat dimudahkan dalam memberikan pembelajaran yang menarik di Sekolah sebagaimana tugas dan fungsinya. Selain itu, melalui kegiatan dan produk ini, dapat ditingkatkan kualitas sumber daya manusia mitra dengan adanya pelatihan, workshop, dan pendampingan

penggunaan teknologi media pembelajarans enam berbasis android sehingga mitra memiliki soft skill yang mumpuni dalam menjalankan peran dan fungsinya.

4. Kesimpulan

Peningkatan pemahaman guru dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi GymAPP sangat penting, karena hasil belajar siswa untuk materi senam tergantung dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan pada guru-guru Penjasorkes SMP di Kabupaten Sijunjung ini dapat menguasai cara penggunaan serta manajemen kelas yang baik dan mampu mengaplikasikannya dalam pembelajaran senam di SMP. Hal ini terlihat dengan mampunya guru-guru PJOK SMP Kabupaten Sijunjung yang telah mengikuti pelatihan untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi GymAPP. Dan telah mengertinya guru-guru PKOK SMP mengenai sistematika pembelajaran yang baik dengan menggunakan media berbasis android.

Daftar Pustaka

- Arief S Sadiman, dkk. 2003. Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta : CV. Rajawali Pers.
- Agustina,C dan Wahyudi, T. 2015. Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia.Indonesian Journal On Software Engineering Vol.1 No.1
- Atri Widowati¹ dan Rasyono². 2018. Pengembangan Bahan Ajar Senam Lantai Untuk Pembelajaran Senam Dasar Pada Siswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Jambi. Jurnal Segar, 2018 - journal.unj.ac.id
- Andi, J. 2015. Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA).
- Arikunto. 2015. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta: Rineka Cipta.
- Andayani, B. & Koentjoro. (2004). Psikologi Keluarga: Peran Ayah Menuju Co-parenting.Surabaya: Citra Media.
- Noor, “Aplikasi Kisah 25 Nabi Dan Rasul Berbasis Android”, Jurnal Sains dan Informatika, vol. 2, no. 2, 2017.
- A. Ashfahany, S. Adi dan E. Hariyanto,2017. Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan dalam Bentuk Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas VII, Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, vol. 2, no. 2, 2017.

Gemaini, A., Kiram, Y., & Komaini, A. (2022). Pengaruh Penerapan Renang Dasar Menggunakan Swimming Coach berbasis Android dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar. *Sporta Sainika*, 7(2), 221-229.

Hamalik, O. 2008. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Hannah E, Domenico Vicinanza², Karl M. Newell³, Gareth Irwin⁴ & Genevieve K. R. Williams⁵. Bidirectional causal control in the dynamics of handstand balance . 1Vol.:(0123456789) Scientific Reports | (2021) 11:405 | <https://doi.org/10.1038/s41598-020-79730-zwww.nature.com/scientificreports>

Hidayat, H., Komaini, A., & Gemaini, A. (2022). Smart Application for Smart Learning: How the Influence of the Factors on Student Swimming Learning Outcomes in Sports Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(17).

Ibnu Dwi Prasetyo dan Sunarti. 2016. Meningkatkan Kemampuan Senam Lantai Guling guling belakang melalui penggunaan media video. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* Volume 12, Nomor 1, April 2016. Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Fajri, H. P., Handayani, S. G., & Pranoto, N. W. (2022). Pelatihan Pemanfaatan E-Learning, Media Audio Visual, dan Penggunaan Macromedia Flash Untuk Pembelajaran Inovatif. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT OLAHRAGA DAN KESEHATAN (JASO)*, 2(2), 64-69.

Juliya, M., & Herlambang, Y. T. 2021. Analisis Problematika Pembelajaran Daring dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Genta Mulia*, XII(1), 281–294.

Luh Putu Spyana Wati , Kadek Yogi Parta Lesmana. 2016. Pengaruh Model Dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Dasar Senam Lantai Pada Siswa Jurusan Penjaskesrek. *Undiksha*. Vol. 5, No.1.

Miarso, Yusuf hadi. 2017. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta :Kencana