

## NEED ASSESMENT PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENIS LAPANGAN BERBASIS APLIKASI *THUNKABLE*

Tono Sugihartono<sup>1</sup>, Septian Raibowo<sup>2</sup>, Andes Permadi<sup>3</sup>, Aldino<sup>4</sup>, Miftah Fajrin Rahmi<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani, FKIP, Universitas Bengkulu  
<sup>4</sup>Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo  
<sup>5</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Terbuka  
e-mail: [1tonosugiartono@unib.ac.id](mailto:1tonosugiartono@unib.ac.id), [\\*2septianraibowo@unib.ac.id](mailto:*2septianraibowo@unib.ac.id), [3andespermadi@unib.ac.id](mailto:3andespermadi@unib.ac.id),  
[4aldino947@gmail.com](mailto:4aldino947@gmail.com), [5mfajrinrahmi@gmail.com](mailto:5mfajrinrahmi@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran tenis lapangan yang menggunakan aplikasi *thinkable*. Metode penelitian ini menggunakan survei melalui pengisian kuisioner. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester I & III prodi pendidikan jasmani yang berjumlah 140 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tenis lapangan merupakan matakuliah wajib yang harus ditempuh, 92,85% mahasiswa tidak memiliki keterampilan dalam bermain tenis lapangan, akses internet gratis tersedia diseluruh ruangan kampus, 100% mahasiswa memiliki laptop & *smartphones*, dan 60% mahasiswa berasal dari tingkat ekonomi menengah serta dosen masih dijadikan satu satunya sumber belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembuatan media pembelajaran tenis lapangan berbasis aplikasi *thinkable* sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tepat sasaran

**Kata kunci:** Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Tenis Lapangan, Thinkable

### ABSTRACT

*The purpose of this study is to evaluate the necessity for creating thinkable applications-based tennis learning medium. By completing a questionnaire, a survey is used in this research method. 140 students from the semester I and III physical education study programs participated in the study as respondents. The findings of this study demonstrate that tennis is a required course that must be taken, that 92.85% of students lack the necessary tennis skills, that free internet connection is provided in every campus room, that 100% of students own computers and smartphones, and that 60% of students are freshmen. The sole learning resources remain secondary economics and instructors. The findings of this analysis show that the creation of tennis learning media based on thinkable applications is actually required in order to achieve the learning objectives.*

**Keywords :** Learning Media, Needs Analysis, Tennis Court, Thinkable

### PENDAHULUAN

Saat ini, hampir seluruh dunia telah melewati pandemi COVID-19, dan pascapandemi, banyak hal telah berubah. Pandemi COVID-19 telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, salah satunya adalah pada sektor pendidikan (Destriani et al., 2022). Pembelajaran yang biasanya terjadi secara tatap muka berubah ketika terbiasa dengan pertemuan *online* atau yang lebih dikenal sebagai pembelajaran daring (Nurjanah et al., 2021) di masa pandemi COVID-19. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengubah kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru (Suryaningsih et al., 2021). Setiap bidang ilmu mengalami transformasi selama pandemi, termasuk Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Dengan adanya

keharusan ini, guru akan dapat melaksanakan pembelajaran dengan melakukan inovasi baru, seperti menggunakan banyak aplikasi baru yang menuntut guru untuk segera belajar menggunakannya untuk diterapkan dalam kelas (Rosyiddin et al., 2022). Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk orang tua (Balayar & Langlais, 2022) yang memberikan dukungan untuk ketersediaan alat dan prasarana belajar di sekolah (Yangambi, 2023) serta penggunaan oleh guru dari berbagai sumber daya dan aplikasi pendidikan (Wiyoko et al., 2023). Aplikasi atau media pembelajaran yang dapat diakses melalui berbagai platform, seperti komputer, *smartphone*, *laptop*, dan *notebook*, diperlukan untuk mendukung

kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas gerak atau olahraga.

Semua pendidik diharapkan dapat menyampaikan materi dengan baik dan tersampaikan dengan baik kepada semua peserta didik karena pengembangan media pembelajaran inovatif dianggap dapat membantu pendidik merancang dan membuat proses belajar tidak membosankan (Rosmaidah et al., 2021) dan dapat disukai peserta didiknya, menarik perhatian, dan meningkatkan minat (Zaeriyah, 2022) dan hasil belajar peserta didik (Raibowo, Permadi, et al., 2023).

Memperhatikan beberapa hal di atas, diperlukannya sebuah pengembangan media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Agar tujuan yang diharapkan tepat sasaran, maka langkah awal adalah mengidentifikasi beberapa kebutuhan media pembelajaran seperti apa yang sangat dibutuhkan.

**METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, dimana pendekatan yang dilakukan dengan cara survei. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket. Subyek penelitian ini adalah

mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Universitas Bengkulu yang berjumlah 140 orang yang berada pada semester I dan III. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Ganjil 2023/2024.

Kuisisioner yang disebarakan secara garis besar terdiri 5 (lima) komponen utama yaitu; 1) Pembelajaran, 2) Sarana dan Prasarana, 3) Sumber Belajar, 4) Ekonomi. Kuisisioner tersebut kemudian akan dijadikan dasar oleh peneliti untuk melihat seberapa besar kebutuhan peserta didik menggunakan media pembelajaran. Analisis data dimulai dengan mengumpulkan dan mengurutkan data ke dalam kategori, kemudian melakukan analisis lanjutan. Selanjutnya, data disintesis untuk merumuskan hasil penelitian dan membuat kesimpulan akhir.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data dari penelitian ini merupakan hasil jawaban dari responden yang berjumlah 140 responden. Hasil jawaban responden ini akan dijadikan dasar pedoman apakah penelitian ini akan dilanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu tahap desain.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan (*Need Assesment*)

Konsep	Variabel	Indikator	Temuan
Proses Pembelajaran Tenis Lapangan	Pembelajaran	Waktu Perkuliahan	Tenis Lapangan merupakan matakuliah wajib bagi semua mahasiswa Prodi Penjas FKIP UNIB
		Sajian Materi	Pendekatan pembelajaran yang digunakan yaitu ceramah, diskusi, penugasan & <i>drill</i>
	Materi Pembelajaran	Kemampuan awal mahasiswa	92,85% (130) mahasiswa tidak memiliki keterampilan tenis lapangan, 5,71% (8) mahasiswa memiliki keterampilan tenis lapangan dengan teknik yang tidak sempurna, 1,42% (2) mahasiswa memiliki keterampilan dan teknik yang sempurna
			Sarana dan Prasarana
	Sumber Belajar	Jenis Media Pembelajaran	Kampus memiliki <i>free hotspot wifi corner</i> pada setiap ruangan
		Pemanfaatan sumber belajar	Mahasiswa mengakses materi dari dosen, buku teks, website
		Perangkat elektronik yang dimiliki	100% mahasiswa memiliki laptop dan <i>smartphone</i>
	Ekonomi	Pekerjaan Orang tua	60% mahasiswa dengan ekonomi menengah dan 20% mahasiswa dengan ekonomi rendah dan tinggi
		Usia	Responde rata-rata berusia 20-23 tahun

Dari hasil jawaban responden ditemukan bahwasanya tenis lapangan merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa program studi pendidikan jasmani FKIP Universitas Bengkulu. Tenis lapangan merupakan olahraga permainan yang dimainkan pada lapangan yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 23,77 m dan lebar 8,23 m (*single*), 10,97 m (*double*) serta dipisahkan oleh net (Arifianto et al., 2021). Permainan ini dimainkan dengan menggunakan raket sebagai alat pemukul bola agar melewati net yang diletakkan ditengah lapangan (Raibowo, Wulandari, et al., 2023).

Ketersediaan layanan internet gratis pada lembaga pendidikan pada saat ini merupakan suatu keharusan yang harus tersedia. Ketersediaan internet gratis akan menunjang penerapan pembelajaran menggunakan teknologi (Asio et al., 2021). Akses internet berkaitan dengan penggunaan perangkat laptop, komputer serta *smartphone* (Haleem et al., 2022; Sumekto et al., 2019). Penggunaan laptop, *handphone*, dan komputer saat ini digunakan sebagai salah satu cara untuk belajar, menunjukkan bahwa akses internet dan penggunaan perangkat seperti laptop, dan komputer sangat penting untuk pendidikan. Penggunaan ponsel telah berkembang dari hanya berfungsi sebagai alat komunikasi menjadi berbagai fungsi sesuai kebutuhan pengguna (Wang et al., 2023). Karena kepraktisannya (Sela et al., 2022), begitu banyak orang yang menggunakannya.

Ada banyak inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa dalam dunia pendidikan. Pendidik harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan perkembangan ini. Pendidik biasanya menggunakan *PowerPoint* (Hayaty & Nandiyanto, 2022) dan video (Darsana et al., 2021) untuk membantu peserta didik belajar.

Media pembelajaran membantu guru menjelaskan apa yang ingin mereka sampaikan pada setiap pertemuan. Mereka juga membantu memberikan pengetahuan yang relevan dengan situasi saat ini. Setiap guru memiliki kemampuan untuk mengajarkan setiap orang dengan cara dan media yang sesuai dengan

kebutuhan dan tujuan siswa (Puspita & Sugiyono, 2021).

Temuan lainnya adalah dosen atau pendidik masih dijadikan satu satunya sumber belajar oleh mahasiswa. Seharusnya mahasiswa harus dapat mencari informasi lain yang tidak hanya bersumber dari pendidiknya saja (Darling-Hammond et al., 2020; Dwiyoogo & Radjah, 2020). Kemudian seluruh mahasiswa setuju dan berminat apabila materi pembelajaran tenis lapangan dikemas dengan menggunakan aplikasi *thinkable*. *Thinkable* adalah alat untuk membuat aplikasi Android dengan pemrograman blok visual, memungkinkan pengguna membuat aplikasi tanpa mengkodekan (Sandra et al., 2022). Minat peserta didik untuk belajar akan berpengaruh besar terhadap materi apa yang diberikan.

## KESIMPULAN

Dari hasil analisis kebutuhan dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran tenis lapangan berbasis aplikasi *thinkable* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tenis lapangan berbasis aplikasi *thinkable* dinyatakan perlu untuk dikembangkan dan diharapkan dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

## TERIMAKASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian penelitian. Penelitian ini didanai oleh hibah penelitian dengan nomor kontrak 8363/UN30.7/PP/2023 pada skema Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran (PPKP) FKIP Universitas Bengkulu Tahun 2023.

## DAFTAR PUSTAKA

Arifianto, I., Raibowo, S., & Jatra, R. (2021). Variasi Latihan Groundstroke Forehand & Backhand Dalam Bentuk Games Untuk Atlet Junior Tenis Lapangan. *Jurnal MensSana*, 6(1), 12–22. <https://doi.org/10.24036/MensSana.06012021.18>

- Asio, J. M. R., Gadia, E., Abarintos, E., Paguio, D., & Balce, M. (2021). Internet Connection and Learning Device Availability of College Students: Basis for Institutionalizing Flexible Learning in the New Normal. *Studies in Humanities and Education*, 2(1), 56–69. <https://doi.org/10.48185/she.v2i1.224>
- Baga, S., Hendriyani, M. E., Suratmi, S., & Rosaline, M. M. (2021). Students' Interest and Cognitive Ability through the Implementation of Comic Media. *International Journal of Biology Education Towards Sustainable Development*, 1(1), 17–26. <https://doi.org/10.53889/ijbetsd.v1i1.49>
- Balayur, B. B., & Langlais, M. R. (2022). Parental Support, Learning Performance, and Socioemotional Development of Children and Teenagers During the COVID-19 Pandemic. *The Family Journal*, 30(2), 174–183. <https://doi.org/10.1177/10664807211052496>
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for Educational Practice of The Science of Learning and Development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Darsana, I. M. A., Satyawan, I. M., Spyanawati, N. L. P., Astra, I. K. B., & Parta Lesmana, K. Y. (2021). Video Tutorial Model Permainan dalam PJOK untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 3 Kegiatanku. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(3), 182. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i3.39717>
- Destriani, D., Destriana, D., Victorian, A. R., Yusfi, H., Bayu, W. I., Putra, O., & Nurzala, A. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran bola voli berbasis website. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 10(3), 175. <https://doi.org/10.32682/bravos.v10i3.2601>
- Dwiyogo, W. D., & Radjah, C. L. (2020). Effectiveness, Efficiency and Instruction Appeal of Blended Learning Model. *International Journal of Online and Biomedical Engineering (iJOE)*, 16(04), 91. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v16i04.13389>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 257–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hayaty, W., & Nandiyanto, A. B. D. (2022). Using PowerPoint as a Learning Media for Elementary School Students about Personal and Environmental Health. *Open Global Scientific Journal*, 1(1), 27–32. <https://doi.org/10.33292/ogsj.v1i1.5>
- Nurjanah, Syamsuri, & Purnama, S. (2021). Pemanfaatan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru PPKn. *Jurnal Muara Pendidikan*, 6(2), 118–123. <https://doi.org/10.52060/mp.v6i2.589>
- Puspita, D. G., & Sugiyono, S. (2021, December 29). Strategies to Improve Education Quality at Junior High Schools. *KnE Social Sciences*. The 2nd International on Meaningful Education (2nd ICMEd). <https://doi.org/10.18502/kss.v6i2.9988>
- Raibowo, S., Permadi, A., Prabowo, A., & Rizky, O. B. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Matakuliah Atletik di Universitas Bengkulu. *Journal of S.P.O.R.T (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, Training)*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.37058/sport.v7i1.6448>

- Raibowo, S., Wulandari, I., Prabowo, A., Permadi, A., & Barnanda Rizky, O. (2023). Kecemasan dan Konsentrasi Pada Atlet Tenis Lapangan POMNAS XVII Sumatera Barat 2022. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v8i1.2418>
- Rosmaidah, S., Supriatna, E., & Irmayanti, R. (2021). Gambaran Kejenuhan Belajar Siswa SMK Kelas X. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 4(4), 257. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7001>
- Rosyiddin, A. A., Johan, R. C., & Mulyadi, D. (2022). Inovasi Pembelajaran Sebagai Upaya Menyelesaikan Problematika Pendidikan Indonesia. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 44–53. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42679>
- Sandra, H. K., Tanamir, M. Dt., & Afriansih, N. (2022). Kelayakan dan Praktikalitas Media Pembelajaran Thunkable Berbasis Android pada Materi Ketahanan Pangan Industri dan Energi Kelas XI IIS SMAN 1 Painan. *Jurnal Horizon Pendidikan*, 2(1), 43–53. <https://doi.org/10.22202/horizon.v2i1.5499>
- Sela, A., Rozenboim, N., & Ben-Gal, H. C. (2022). Smartphone use behavior and quality of life: What is the role of awareness? *PLoS ONE*, 17(3), 1–18. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0260637>
- Sumekto, D. R., Riyanto, H., Hilmi, A. F., & Purnama, N. (2019). Impacts of Classroom's Mobile Learning: Can Smartphone Support Students Collaboration? *English Review: Journal of English Education*, 8(1), 59. <https://doi.org/10.25134/erjee.v8i1.2146>
- Suryaningsih, S., Pujianto, D., Sutisyana, A., & Raibowo, S. (2021). Analisis Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMP Negeri Kota Bengkulu. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(2), 210–218. <https://doi.org/10.33369/gymnastic.s.v2i2.17044>
- Wang, J. C., Hsieh, C.-Y., & Kung, S.-H. (2023). The impact of smartphone use on learning effectiveness: A case study of primary school students. *Education and Information Technologies*, 28(6), 6287–6320. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11430-9>
- Wiyoko, T., Ningrum, D. L., Aldino, A., Nofrianni, E., & Guswita, R. (2023). Peningkatan Proses dan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model Think Pair Share. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 209–215. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1200>
- Yangambi, M. (2023). Impact of School Infrastructures on Students Learning and Performance: Case of Three Public Schools in a Developing Country. *Creative Education*, 14(04), 788–809. <https://doi.org/10.4236/ce.2023.144052>
- Zaeriyah, S. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Project Based Learning (PjBL) melalui Media Vlog Materi Senam Aerobik. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 40–46. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.291>