



Pendampingan dan Bimbingan Teknis Penggunaan Media Pembelajaran D'Volleyball Learning Application Bagi Guru PJOK di Kabupaten Ogan Ilir

¹Destriani, ²Herri Yusfi, ³Destriana, ⁴Fitri Agung Nanda, ⁵Silvi Aryanti, ⁶Ahmad Richard Victorian, ⁷Dandi Saputra, ⁸Amirul Mujahidin

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Universitas Sriwijaya

destriani@kip.unsri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 9 th December 2025 Revised: 13 th February 2026 Published: 15 th February 2026	<i>The learning media that was developed in 2022, initially in the form of an application called "D'Volleyball Learning Application" which could only be accessed by downloading it from the Play Store, in 2023 the application developed and can be accessed without downloading it from the Play Store using the web, which can be accessed through the web https://dvolleyball.penjasapps.com/. This website contains features such as written theoretical review features of basic techniques in volleyball, movement phases made with a sequence of movement images for each basic technique, as well as video features that will explain basic techniques in volleyball. The objectives of this activity are: 1) to provide technical assistance and guidance on the use of web-based learning media "D'volleyball learning application" to Physical Education, Sports and Health teachers in Ogan Ilir district, 2) to increase the digital literacy capacity of Physical Education, Sports and Health teachers in terms of integrating technology in learning activities, 3) to encourage innovation and the latest updates on the modernization of Physical Education, Sports and Health learning, and 4) to optimize research results in 2023 so that they can be of direct benefit to the community, such as teachers and students. The relationship with SDG's (Sustainable Development Goals) namely SDG 4- Quality education, namely in terms of improving the quality of education by utilizing learning technology. Community service partners are SMP PJOK teachers who are members of the MGMP of Ogan Ilir district. The methods used are mentoring, lectures, questions and answers, and demonstrations. Data collection techniques use questionnaires distributed through Google forms and distributed during training. This community service activity provides a deep understanding of Physical Education, Sports and Health teachers in using web-based learning media. This understanding can be implemented by Physical Education, Sports and Health teachers in their respective schools.</i>
Keywords: Education, volley ball, learning media, assistance	
Informasi Artikel	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 9 Desember 2025 Direvisi: 13 Februari 2026 Dipublikasi: 15 Februari 2026	Media pembelajaran yang telah dikembangkan ditahun 2022 yang awal nya berupa aplikasi yang dinamakan "D'Volleyball Learning Application" yang hanya dapat diakses bila mendownload pada playstore, 2023 aplikasi tersebut berkembang dan dapat diakses tanpa mendownload di playstore dengan menggunakan web, yang dapat diakses melalui web https://dvolleyball.penjasapps.com/ . Website ini berisi fitur seperti fitur tulisan

Kata kunci Pendidikan; Bola Voli, Media Pembelajaran, Asistensi	kajian teori dari teknik-teknik dasar dalam permainan bola voli, fase-fase gerakan yang dibuat dengan urutan gambar gerakan setiap teknik dasar, serta fitur video yang akan menjelaskan teknik-teknik dasar dalam permainan bola voli. Tujuan dilaksanakan kegiatan ini yaitu : 1) memberikan pendampingan dan bimbingan teknis penggunaan media pembelajaran berbasis web “D’volleyball Learning Application” kepada guru-guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di kabupaten Ogan Ilir, 2) meningkatkan kapasitas literasi digital guru PJOK dalam hal mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, 3) mendorong adanya inovasi dan update terkini akan modernisasi pembelajaran PJOK, serta 4) mengoptimalkan hasil penelitian ditahun 2023 agar dapat bermanfaat langsung bagi masyarakat, seperti guru dan siswa. Keterkaitan dengan SDG’s (Sustainable Development Goals) yaitu SDG 4- Quality education, yaitu dalam hal meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran. Mitra pengabdian pada masyarakat yaitu Guru SMP PJOK yang tergabung dalam MGMP kabupaten Ogan Ilir. Metode Yang digunakan yaitu dengan pendampingan, ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang disebar melalui google form dan disebar saat pelatihan. Kegiatan pengabdian ini memberikan pemahaman yang mendalam pada guru PJOK dalam menggunakan media pembelajaran berbasis web. Pemahaman tersebut sehingga dapat diterapkan guru PJOK pada sekolahnya masing-masing.
---	--

PENDAHULUAN

Ogan Ilir merupakan salah satu Kabupaten yang ada Provinsi Sumatera Selatan, kabupaten Ogan ilir salah satu wilayah yang memiliki potensi besar dalam bidang pendidikan, pada jenjang sekolah dasar , sekolah menengah, dan sekolah menengah atas. Namun, terdapat tantangan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran, terutama di bidang Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Sebagian sekolah di daerah ini masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran PJOK, dengan belum memaksimalkan pemanfaatan media digital yang interaktif dan kontekstual. Desa Binaan Universitas Sriwijaya (UNSRI) yang berada di wilayah ini menjadi bagian dari target lokasi. Guru PJOK di desa binaan ini belum memperoleh pelatihan teknis dalam menggunakan media pembelajaran digital, terutama berbasis web.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan ditahun 2022 yang awal nya berupa aplikasi yang dinamakan “D’Volleyball Learning Application” yang hanya dapat diakses bila mendownload pada playstore, kemudian tahun 2023 aplikasi tersebut berkembang dan dapat diakses tanpa mendownload di playstore dengan menggunakan web, yang dapat diakses melalui web <https://dvolleyball.penasapps.com/> didalam website ini berisi beberapa fitur yang dapat dipilih pengguna seperti fitur deskripsi berupa tulisan (kajian teori) dari teknik-teknik dasar dalam permainan bola voli, kemudian fitur berupa fase-fase gerakan yang dibuat dengan urutan gambar gerakan setiap teknik dasar, serta fitur video yang akan menjelaskan teknik-teknik dasar dalam permainan bola voli. Tujuan dilaksanakan pengabdian ini yaitu untuk mendampingi penggunaan D’Volleyball Learning Application bagi guru-guru PJOK yang merupakan sebuah media pembelajaran yang berbasis web khusus untuk materi pada permainan bola voli (Paramitha & Anggara, 2018). Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran D’Volleyball Learning Application pada permainan bola voli ini merupakan media pembelajaran permainan yang baru bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan maupun bagi siswanya, sehingga dipandang sangat perlu untuk disebarluaskan dan diberitahukan kepada para guru dan siswa siswi. Melalui pendampingan ini guru dapat informasi baru tentang aplikasi bola voli baru untuk media pembelajaran materi bola voli.

Berdasarkan surat kesedian mitra agar dapat dilaksanakan pendampingan mengenai media pembelajaran pada permainan bola voli, maka menjadikan hal yang sangat perlu untuk dilaksanakannya pendampingan D'Volleyball Learning Application bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Kabupaten Ogan Ilir. Hasil akhir yang dapat diharapkan dari kegiatan PPM ini adalah untuk memberikan tambahan ilmu pengetahuan tentang media tentang media pembelajaran pada materi bola besar khususnya pada bola voli berbasis web khususnya kepada guru PJOK di Kabupaten Ogan Ilir, serta dapat dijadikan alternatif pemilihan media pembelajaran bagi guru PJOK.

Mitra dalam kegiatan ini yaitu guru-guru PJOK yang ada di Kabupaten Ogan Ilir, identifikasi permasalahan yang ada diantaranya: 1) masih terbatasnya pemahaman dan keterampilan guru PJOK dalam memanfaatkan media pembelajaran digital interaktif, 2) Belum banyaknya integrasi antara materi pembelajaran PJOK dengan media berbasis teknologi seperti website yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, 3) masih dominan metode ceramah dan demonstrasi langsung dengan sedikitnya dukungan media visual atau digital yang memperkaya makna pembelajaran, serta 4) masih terbatasnya akses dan pendampingan terhadap produk-produk inovatif hasil penelitian, seperti pada web D'Volleyball Learning Application yang dikembangkan tahun 2023, walaupun banyaknya tantangan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi namun mitra pengabdian atau guru-guru PJOK ini memiliki banyak potensi diantaranya : 1) guru-guru PJOK ini memiliki antusias yang baik serta terbuka terhadap adanya inovasi dalam pembelajaran, 2) fasilitas internet sebagai kebutuhan awal telah tersedia disebagian besar sekolah mitra, 3) serta dukungan pemerintah yaitu dinas pendidikan kabupaten ogan ilir dalam program-program peningkatan kompetensi guru melalui kegiatan pendampingan, workshop, serta pelatihan.

Tujuan dilaksanakan kegiatan ini yaitu : 1) memberikan pendampingan dan bimbingan teknis penggunaan media pembelajaran berbasis web "D'volleyball learning application" kepada guru-guru PJOK di kabupaten Ogan Ilir, 2) meningkatkan kapasitas literasi digital guru PJOK dalam hal mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, 3) mendorong adanya inovasi dan update terkini akan modernisasi pembelajaran PJOK, serta 4) mengoptimalkan hasil penelitian ditahun 2023 agar dapat bermanfaat langsung bagi masyarakat, seperti guru dan siswa. Keterkaitan dengan SDG's (Sustainable Development Goals) yaitu SDG 4- Quality education, yaitu dalam hal meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran, serta SDG 9- Industry, Innovation, and Infrastructure, yang mana hal ini akan mendorong inovasi lokal dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Selanjutnya keterkaitan dengan Indikator Kinerja Utama (IKU) yaitu pada IKU 5 dimana hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat, kemudian IKU 7 dimana kelas yang kolaboratif dan partisipatif yang berbasis teknologi, serta IKU 3 dengan dosen berkegiatan di luar kampus, kegiatan ini selaras dengan perilaku Dikti Saintek berdampak yaitu: 1) kolaboratif, yang melibatkan beberapa dinas terkait yaitu dinas pendidikan, sekolah, dan perguruan tinggi, 2) terukur dampaknya, dimana kegiatan pendampingan ini memiliki indikator ketercapaian keterampilan guru dalam menerapkan penggunaan website, 3) berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, pendampingan ini memanfaatkan inovasi yang merupakan hasil penelitian ditahun sebelumnya, serta 4) berpihak pada rakyat, yaitu memberdayakan guru PJOK dan sebagian siswa yang ada di Kabupaten Ogan Ilir

METODE

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober 2025 sampai 28 Oktober 2025 yang dilaksanakan selama 1 bulan di beberapa sekolah menengah pertama di Kabupaten Ogan Ilir. Pendampingan ini dilakukan ini secara teknis melibatkan kerjasama antara Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Penjaskes, dan Guru-guru PJOK di Kabupaten Ogan Ilir. Berdasarkan potensi masing-masing pihak terkait dalam

kegiatan ini, maka bentuk pendampingan dan kerjasama ini diharapkan akan menghadirkan sinergisme yang amat strategis dan positif antara lembaga perguruan tinggi dengan guru-guru yang akan mendapatkan pendampingan dari perguruan tinggi untuk menyebarluaskan hasil penelitian dan pengembangan dengan sasaran dan jangkauan yang lebih luas yaitu guru-guru PJOK di Kabupaten Ogan Ilir. kegiatan ini akan dilaksanakan dengan beberapa cara atau metode, antara lain:

1. Metode Ceramah
2. Metode Tanya Jawab
3. Metode Demonstrasi

Materi pendampingan dan bimbingan teknis terdiri dari:

1. Mengidentifikasi Topik Media Pembelajaran materi Bola Voli
2. Pengenalan D'Volleyball Learning Application
3. Cara menggunakan D'Volleyball Learning Application
4. Penerapan Penggunaan D'Volleyball Learning Application
5. Praktek Penggunaan D'Volleyball Learning Application
6. Penerapan di Sekolah

Tahapan atau langkah-langkah yang direncanakan untuk mengatasi permasalahan mitra yaitu :

1. Melakukan identifikasi dan koordinasi dengan mitra, kegiatan yang dilakukan adalah observasi dan koordinasi dengan mitra dan dinas pendidikan kabupaten Ogan Ilir
2. Melakukan Program sosialisasi, pendampingan kepada seluruh guru PJOK di lokasi mitra pengabdian
3. Pelaksanaan pendampingan dan bimbingan teknis terhadap penggunaan *D'Volleyball learning Application*
4. Melaksanakan simulasi penerapan dikelas oleh guru dengan pendampingan langsung
5. Monitoring dan evaluasi penggunaan media pembelajaran

Metode Pelaksanaan Pengabdian

1. Sosialisasi dan pelatihan
 - a) Kegiatan dilaksanakan secara langsung melalui *Forum Grup Discussion* (FGD) secara tatap muka, di sekolah tempat mitra pengabdian
 - b) Materi sosialisasi yaitu: 1) urgensi digital dalam pembelajaran PJOK, 2) pengenalan website *D'volleyball learning application*, 3) manfaat penggunaan, 4) Instalasi dan akses media berbasis web, 5) navigasi fitur media pembelajaran
 - c) Peserta kegiatan yaitu guru-guru PJOK SMP di kabupaten Ogan Ilir
2. Penerapan Teknologi dan pendampingan

Tahapan ini guru menggunakan media pembelajaran di sekolah masing-masing, disertai dengan pendampingan dari tim pengabdian masyarakat
3. Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilakukan melalui pengisian *google form* kepuasan guru dan siswa, catatan harian dari guru, serta observasi dari tim pengabdian. Hasil dari kegiatan pendampingan dan bimbingan teknis D'Volleyball learning application ini dapat dilihat melalui hasil evaluasi terhadap beberapa tahap kegiatan, yang terdiri dari keikutsertaan peserta serta pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran permainan bola voli. Pada akhir kegiatan semua peserta diharapkan dapat mengetahui adanya aplikasi *D'Volleyball Learning Application* serta dapat menggunakan aplikasi tersebut.

Hal ini dilihat dari beberapa indikator yang dilihat dari pengetahuan dan pemahaman teoritis tentang penggunaan aplikasi ini, yang dimulai dari cara melakukan registrasi atau pendaftaran, melakukan login, serta menggunakan semua yang tersedia didalam aplikasi ini. Capaian kegiatan pendampingan dan bimbingan teknis pengabdian pada masyarakat dapat dilihat dengan melakukan kegiatan evaluasi yang berdasarkan tingkat menyelesaikan materi pendampingan dan bimbingan teknis, serta tim pengabdian melakukan evaluasi dengan menyebarkan angket melalui google form.

4. Rencana Tindak lanjut

Membuat grup Whatsapp/telegram dan rencana perluasan lokasi mitra pengabdian ditahun berikutnya.

Metode Pendekatan dan Penerapan Teknologi

a. Pendekatan yang Digunakan

Participatory Rural Appraisal (PRA): Mitra terlibat sejak tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Andragogi: Pendampingan dan bimbingan teknis disesuaikan dengan karakteristik orang dewasa, berbasis praktik langsung dan diskusi kolaboratif, untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan serta sesuai atau tidaknya proses pembelajaran yang dilaksanakan diperlukan penilaian pembelajaran (Marsuki et al., 2023).

b. Penerapan Teknologi

D'Volleyball berbasis web, kompatibel dengan smartphone, laptop, dan proyektor. Pada website berisi fitur-fitur diantaranya materi pembelajaran bola voli, video teknik dasar, evaluasi dan penilaian (Ananda, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

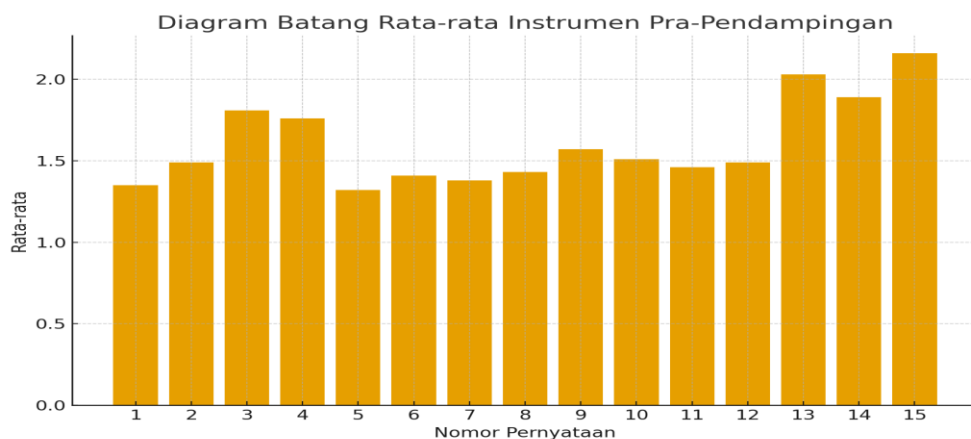
Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui tahap observasi kemudian tahap sosialisasi, pendampingan serta implementasi disekolah. Kegiatan ini dilaksanakan mulai 1 Oktober 2025- 28 Oktober 2025 pada guru-guru PJOK SMP Kabupaten Ogan Ilir. Kegiatan awal diskusi yang dilakukan dengan ketua dan sekretaris MGMP PJOK SMP Kabupaten Ogan Ilir terkait dengan permasalahan, solusi, serta teknis pelaksanaan pendampingan dan bimbingan teknis pengabdian.

Kegiatan diawali dengan pembukaan secara resmi kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Tim pengabdian membagikan google form kepada guru-guru, berikut hasil pre-test kegiatan pendampingan dan bimbingan teknis, dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Pre Test Kegiatan Pendampingan dan Bimbingan Teknis Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Rata-rata Jawaban	Kategori
1	Mengetahui keberadaan <i>D'Volleyball Learning Application</i>	1.35	Sangat rendah
2	Memahami tujuan aplikasi dalam pembelajaran PJOK	1.49	Rendah
3	Pernah menggunakan aplikasi pembelajaran digital serupa	1.81	Rendah
4	Familiar dengan aplikasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi	1.76	Rendah
5	Mengetahui cara mengakses aplikasi	1.32	Sangat rendah
6	Memahami langkah awal penggunaan aplikasi	1.41	Sangat rendah

7	Mengetahui navigasi menu dalam aplikasi	1.38	Sangat rendah
8	Memahami cara mengakses materi bola voli dalam aplikasi	1.43	Sangat rendah
9	Mengetahui adanya fitur video pembelajaran	1.57	Rendah
10	Memahami adanya penjelasan teknik dasar bola voli di aplikasi	1.51	Rendah
11	Mengetahui fitur evaluasi/kuis dalam aplikasi	1.46	Sangat rendah
12	Mengetahui adanya panduan penggunaan	1.49	Rendah
13	Merasa mampu mengoperasikan aplikasi jika dilatih	2.03	Cukup
14	Memahami manfaat aplikasi untuk pembelajaran bola voli	1.89	Rendah
15	Memiliki kesiapan menggunakan aplikasi di sekolah	2.16	Cukup



Gambar 1. Diagram Batang Pretest kegiatan pendampingan

Berdasarkan tabel dan diagram 1 di atas, dapat disimpulkan untuk kesiapan dan potensi guru untuk belajar sudah cukup baik, serta untuk bagian pemahaman dapat disimpulkan masih rendah terutama berkaitan dengan terhadap aplikasi, bagaimana penggunaan serta fitur-fitur apa saja yang ada dalam media pembelajaran tersebut.

Kegiatan pengabdian mendapatkan antusias yang tinggi dari guru-guru mengingat daerah mengajar guru-guru yang cukup jauh tersebar di Kabupaten Ogan Ilir Sumatera Selatan dengan jarak ada yang sampai 1,5 jam perjalanan untuk dapat mengikuti kegiatan ini. Kegiatan ini diikuti oleh 37 guru PJOK SMP. Selanjutnya setelah kegiatan pendampingan berlangsung maka didapatkan hasil post test kegiatan, yang dapat dilihat dari tabel 2 berikut ini:

Tabel 1. Post Test Kegiatan Pendampingan dan Bimbingan Teknis Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Rata-rata Jawaban	Kategori
1	Mengetahui keberadaan <i>D'Volleyball Learning Application</i>	3.42	Tinggi
2	Memahami tujuan aplikasi dalam pembelajaran PJOK	3.51	Tinggi
3	Pernah menggunakan aplikasi pembelajaran digital serup	3.37	Tinggi

4	Familiar dengan aplikasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi	3.40	Tinggi
5	Mengetahui cara mengakses aplikasi	3.56	Sangat Tinggi
6	Memahami langkah awal penggunaan aplikasi	3.60	Sangat Tinggi
7	Mengetahui navigasi menu dalam aplikasi	3.62	Sangat Tinggi
8	Memahami cara mengakses materi bola voli dalam aplikasi	3.58	Sangat Tinggi
9	Mengetahui adanya fitur video pembelajaran	3.74	Sangat Tinggi
10	Memahami adanya penjelasan teknik dasar bola voli di aplikasi	3.72	Sangat Tinggi
11	Mengetahui fitur evaluasi/kuis dalam aplikasi	3.69	Sangat Tinggi
12	Mengetahui adanya panduan penggunaan	3.62	Sangat Tinggi
13	Merasa mampu mengoperasikan aplikasi jika dilatih	3.81	Sangat Tinggi
14	Memahami manfaat aplikasi untuk pembelajaran bola voli	3.77	Sangat Tinggi
15	Memiliki kesiapan menggunakan aplikasi di sekolah	3.82	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil di atas dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan pemahaman guru yang awal nya rendah menjadi sangat tinggi, dengan rata-rata post tes sebesar 3.6 dalam kompetensi pemahaman terkait media pembelajaran yang disajikan, serta pemahaman guru dinilai merata, sehingga kegiatan bimbingan teknis ini dapat meningkatkan pemahaman terkait media pembelajarannya khususnya D'Volleyball learning application. Berikut dokumentasi kegiatan.⁵



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

Partisipasi mitra yaitu sekolah dan guru dalam hal ini menyediakan sarana (ruang kegiatan pengabdian, koneksi internet), guru secara aktif mengikuti pendampingan dan bimbingan teknis. Musyawarah Guru Mata Pelajaran PJOK sangat mendukung dalam program peningkatan literasi digital guru-guru PJOK SMP di kabupaten Ogan Ilir.

Khalayak sasaran pendampingan penggunaan *D'Volleyball Learning Application* yaitu 40 guru PJOK SMP di Kabupaten Ogan Ilir, yang mempunyai kemauan untuk diberikan pengetahuan dan kemampuan tentang *D'Volleyball Learning Application*. Pemilihan dan penetapan sasaran pendampingan ini mempunyai pertimbangan rasional-strategis dalam

kaitannya dengan upaya peningkatan kualitas guru dalam menambah media pembelajaran khususnya pada materi bola besar dengan cabang olahraga bola voli.

Memasuki era 5.0, diperlukan pula inovasi dan pengembangan pembelajaran dalam dunia pendidikan terutama pada pendidikan jasmani dan kesehatan, pengembangan dimaksudkan untuk memudahkan dan membantu keberhasilan pembelajaran (Vai et al., 2021). Perkembangan teknologi dan informasi yang berlangsung demikian pesatnya telah merambah pada sektor pendidikan, kenyataan ini kemudian tidak dapat dihindari maka kemajuan teknologi ini haruslah jalan beriringan dengan kemajuan dalam sektor pendidikan. Perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlangsung begitu cepat harus pula dibarengi dengan kesiapan dalam menghadapi perubahan-perubahan dalam dunia pendidikan (Marsuki et al., 2023). (Santoso & Winarno, 2020) mengungkapkan jika Penggunaan banyak materi pembelajaran yang akan digunakan menjadi bahan ajar maka diperlukan seorang pengajar mata pelajaran PJOK yang mempunyai berbagai macam ilmu pengetahuan, kreatif, inovatif dan keahlian dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Hal tersebut mendukung peningkatan tingkat keterampilan siswa dengan adanya perlakuan mengajar menggunakan model-model tertentu. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar siswa (Suryani et al., 2018). Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut (Hariyanto & Mu'arifuddin, 2018)

Proses pembelajaran tentunya kita diberikan jam pelajaran yang terbatas dalam proses belajar mengajar, sehingga perlu dikembangkannya model pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, dimana model pembelajaran Flipped Classroom merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa mengefisienkan waktu pembelajaran penjas karena dapat diterapkan baik secara daring maupun luring (Jelantik & Gunawan, 2023). (Pratama et al., 2023) mengatakan jika media pembelajaran penjaskes berbasis aplikasi *Smart Learning*. Keuntungan yang akan diperoleh melalui pembelajaran ini terutama untuk menyediakan sumber-sumber belajar bagi siswa yang mampu untuk mengembangkan setiap individu untuk mencapai kemampuan optimal dalam keterampilan *hard skill* maupun *soft skill*. Perkembangan dunia teknologi dan digital untuk saat ini apa lagi untuk siswa siswi saat ini yang di zamannya ini sudah semakin moderen dan hampir semua siswa dan siswi, pasti sudah pada punya atau sering menggunakan media digital seperti telepon genggam, laptop, dan untuk pembuatan media pembelajaran berbasis android dalam pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga mungkin akan membantu dalam penyampaian materi (Handoyo et al., 2023).

KESIMPULAN

Hasil kegiatan pendampingan dan bimbingan teknis media pembelajaran D'Volleyball Learning Application bagi guru PJOK di Kabupaten Ogan Ilir dapat disimpulkan bahwa setelah pelaksanaan guru-guru PJOK SMP telah memahami konsep dan tahapan dalam pengoprasian dari media pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan ini. Hal ini ditunjukkan dari hasil pengabdian yang mengalami peningkatan dapat dilihat pada setiap item pertanyaan kuisioner yang dilakukan saat Pre Test pengabdian serta post tes pengabdian di Kabupaten Ogan Ilir dengan sasaran guru PJOK yang dilakukan oleh dosen-dosen serta mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Universitas Sriwijaya. Saran pada kegiatan pengabdian masyarakat berikutnya mengenai kegiatan melihat hasil penerapan pembelajaran bola voli menggunakan media ini untuk mendukung hasil peningkatan

pembelajaran khususnya di pembelajarn bola voli dan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pembelajaran lainnya. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan media pembelajaran perlu lebih detail dengan capaian pembelajaran, serta rubrik penilaian praktik yang dapat secara otomatis terhitung. Keterbatasan dalam pengabdian ini yaitu jumlah sekolah tempat implementasi masih terbatas, sehingga pengabdian berikutnya dapat lebih banyak sekolah yang menerapkan website ini.

PENGHARGAAN

Terima kasih kepada Universitas Sriwijaya yang telah mendanai kegiatan Pengabdian Masyarakat Skema Pengabdian Kemasyarakatan Anggaran tahun 2025 dengan SK Rektor Nomor 0014/UN9/SK.LPPM.PM/2025 tanggal 17 September 2025 dengan nomor kontrak 0024.164/UN9/SB3.LPPM.PM/2025, serta mitra pengabdian yaitu MGMP PJOK SMP Kabupaten Ogan Ilir.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>
- Handoyo, A. S., Hadi, H., & Zahraini, D. A. (2023). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Pada Android Sekolah Menengah Atas Kelas XI Kabupaten Kudus. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 4(1), 34–39. <https://doi.org/10.53869/jpas.v4i1.189>
- Hariyanto, D., & Mu'arifuddin, A. M. (2018). Kelayakan Aspek Materi, Media dan Bahasa dalam Pengembangan Bahan Ajar Bola Voli Berbasis Kontekstual. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga 2018*, 7–10.
- Jelantik, K. A., & Gunawan, G. (2023). Gradasi model inovasi pembelajaran pendidikan jasmani dengan flipped clasroom. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 85. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16586>
- Marsuki, Widyanto, Z., Maniagasi, M. P., Hidayah, Muhaemin, I. A., Syaiful, A., & Ilham. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Penjas Di Kota Jayapura. *ADM: Jurnal Abdi Dosen Dan Mahasiswa*, 1(2), 229–234.
- Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *JURNAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10612>
- Pratama, I. G., Hanif, M., Ramly, R. A., Khotimah, D. K., Surabaya, U. N., Nahdlatul, U., & Blitar, U. (2023). Pengembangan Media Belajar Pjok Berbasis Aplikasi Smart Learning Di Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional*, 1–11.
- Santoso, A. D. R., & Winarno, M. . (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tiktok Mata Pelajaran Pjok Materi Semester Ganjil Pada Siswa Kelas XI Sma Negeri 1 Lawang. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 1(2), 8–17.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya* (P. Latifah (ed.); 1st ed.). Remaja Rosdakarya.
- Vai, A., Nanda, F., Saputro, D. P., Ramadi, & Rahmatullah, M. I. (2021). Lectora inspire software development in the learning of pencak silat. *Journal Sport Area*, 6(1), 136–147. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6\(1\).5895](https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6(1).5895)