



Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Android Melalui Aplikasi Sakola pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan Sekolah Dasar Se Kota Padang

Ikhlas Rizkiya^{1✉}, Syamsuar², Masrun³, Ridho Bahtra⁴

Universitas Negeri Padang, Indonesia^{1,2,3,4}

e-mail : Ikhlasrizkiya55@guru.sd.belajar.id¹, syamsuar912@gmail.com², masrun@fik.unp.ac.id³,
ridhobahtra@fik.unp.ac.id⁴

Abstrak

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: 1). Bagaimana Proses Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Android pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan melalui Aplikasi SAKOLA di Sekolah Dasar Negeri Se Kota Padang 2) Bagaimana Validitas Pengembangan Sistem Penilaian berbasis Android pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan melalui Aplikasi SAKOLA Sekolah Dasar Se Kota Padang Negeri yang valid? 3) Bagaimana praktikalitas validitas Pengembangan Sistem Penilaian Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan melalui Aplikasi SAKOLA Sekolah Dasar Negeri Se Kota Padang ? 4) Bagaimana efektivitas Pengembangan Sistem Penilaian berbasis Android pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan melalui Aplikasi SAKOLA di Sekolah Dasar Negeri Se Kota Padang? Pengembangan perangkat pembelajaran berupa aplikasi SAKOLA (Sistem Administrasi Sekolah) berbasis Android ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development). Sugiyono, (2019) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan *Interactive Multimedia (IMM) Development* model yang dikembangkan oleh Rob Philips (1997) yang terdiri dari lima langkah yaitu *Analysis, Design, Develop, Evaluation and Implementation*. Validitas diuji dari 3 aspek yaitu aspek media, materi dan bahasa. Praktikalitas diuji dari respon guru Sedangkan efektivitas dari Respon Guru Jumlah skor yang didapatkan kemudian dijumlahkan dan dirata-ratakan sehingga memperoleh nilai validitas 82,86. merujuk pada kategori kriteria kevalidan, maka hasil validitas media termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil praktikalitas yang diperoleh adalah sebagai berikut: (1) hasil uji perorangan memperoleh hasil sebesar 82% pada kualifikasi sangat baik; (2) hasil uji kelompok kecil memperoleh hasil sebesar 81,47% pada kualifikasi sangat baik; dan (3) hasil uji lapangan memperoleh hasil sebesar 81,37% pada kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa praktikalitas termasuk kategori sangat baik dan praktis digunakan oleh Guru. Setelah dijumlah dan dirata-rata, maka didapat nilai *emotional activities* 80,00% dengan kriteria efektif. Setelah semua skor dijumlah dan dirata-rata, maka didapat nilai aktivitas Guru 95,11% dengan kriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil uji efektivitas di atas dapat disimpulkan bahwa Aplikasi SAKOLA (system Administrasi Sekolah) dengan kategori sangat tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa Aplikasi SAKOLA (sistem Administrasi Sekolah) membantu Proses Penilaian dan membantu guru dalam Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi SAKOLA (system Administrasi Sekolah).

Kata Kunci: Sistem Penilaian Berbasis Android, Aplikasi Sakola.

Abstract

Based on the background of the problems above, the problems in this study can be formulated as follows: 1). What is the Process of Developing an Android-Based Assessment System for Learning Physical Education, Sports and Health through the SAKOLA Application in Public Elementary Schools throughout Padang City 2) What is the Validity of Developing an Android-based Assessment System for Learning Physical Education, Sports and Health through the SAKOLA Application for Elementary Schools throughout Padang City Valid country? 3) What is the practicality of the validity of the Development of a Learning Assessment System for Physical, Sports and Health Education through the SAKOLA Application for Public Elementary Schools throughout Padang City? 4) What is the effectiveness of the Development of an Android-based Assessment System in Learning Physical Education, Sports and Health through the SAKOLA Application in Public Elementary Schools throughout Padang City? The development of learning tools in the form of an Android-based SAKOLA (School Administration System) application uses research and development methods. Sugiyono, (2019) research and development is a research method with the aim of producing certain products, and testing the effectiveness of these products. This interactive multimedia development uses the *Interactive Multimedia (IMM) Development* model developed by Rob Philips (1997) which consists of five steps, namely *Analysis, Design, Develop, Evaluation and Implementation*. Validity was tested from 3 aspects, namely media, material and language aspects. Practicality is tested from the teacher's response. Meanwhile, the effectiveness of the teacher's response. The total scores obtained are then summed and averaged so that a validity value is 82.86. refers to the category of validity criteria, then the results of media validity are included in the very valid category. The practicality results obtained are as follows: (1) individual test results yield 82% in very good qualifications; (2) small group test results obtain 81.47% results in very good qualifications; and (3) the field test results obtained a result of 81.37% in very good qualifications. The results of the assessment indicate that practicality is in the very good category and is practically used by the teacher. After being summed and averaged, the *emotional activities* value is 80.00% with effective criteria. After all the scores are summed and averaged, the teacher's activity value is 95.11% with the criteria of being very effective. Based on the results of the effectiveness test above, it can be concluded that the SAKOLA Application (School Administration System) is in a very high category so that it can be concluded that the SAKOLA Application (School Administration System) helps the Assessment Process and assists teachers in learning by using the SAKOLA Application (School Administration System).

Keywords: Android Based Assessment System, Sakola Application.

Copyright (c) 2023 Ikhlas Rizkiya, Syamsuar, Masrun, Ridho Bahtra

✉ Corresponding author :

Email : Ikhlasrizkiya55@guru.sd.belajar.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5550>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Penilaian mencakup perilaku, keterampilan, kemampuan, kesukaan, dan interaksi anak dengan anak, anak dengan guru, dan anak dengan bahan/alat main. Dalam melakukan Penilaian ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu: Penilaian dapat dilakukan dengan cara kita mengobservasi apa yang dilakukan anak, apa yang anak bisa, dan apa yang menjadi kebiasaan anak. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa masih banyak guru kesulitan dalam penggunaan Komputer, sehingga kurang efektif. Penelitian lain yaitu mengembangkan evaluasi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pada penelitian ini pemanfaatan teknologi yaitu dengan membuat sistem pada Komputer yang secara otomatis dapat membaca penilaian yang dimasukkan oleh admin, akan tetapi memiliki kelemahan yaitu harus ada admin yang memasukkan nilai. (Dwi Kinasih et al., 2017). Pada saat saya melakukan observasi di beberapa sekolah yang berada di Sekolah Dasar Se Kota Padang terlihat kemampuan guru dalam pelaksanaan Penilaian dari hasil observasi tersebut tersebut diketahui kemampuan guru dalam mencatat kejadian pada anak masih rendah, selain itu dukungan Sekolah dalam menyediakan instrument juga masih rendah, dan masih banyaknya Sekolah yang belum memahami pelaksanaan assessment (Novianti et al., 2013). Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memiliki ide untuk membuat sebuah aplikasi untuk memudahkan guru dalam merekap dan mengkomunikasikan hasil penilaian pembelajaran. Aplikasi ini diberi nama yaitu Aplikasi *SAKOLA* (Sistem Administrasi Sekolah). Sistem ini memiliki kelebihan yaitu guru dapat mengupload dan memilih sendiri indikator yang akan dikembangkan, dan memasukkan jenis kegiatan yang menunjang kecercapaian perkembangan, setelah pembelajaran guru memasukkan hasil penilaian terhadap indikator, dan secara otomatis akan terekam dan terangkum oleh aplikasi, sehingga guru tidak perlu melakukan rangkuman. Aplikasi ini juga memudahkan guru karena dapat dioperasikan melalui Handphone (HP). Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: 1). Bagaimana Proses Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Android pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan melalui Aplikasi *SAKOLA* di Sekolah Dasar Negeri Se Kota Padang 2). Bagaimana Validitas Pengembangan Sistem Penilaian berbasis Android pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan melalui Aplikasi *SAKOLA* Sekolah Dasar Se Kota Padang Negeri yang valid? 3). Bagaimana praktikalitas validitas Pengembangan Sistem Penilaian Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan melalui Aplikasi *SAKOLA* Sekolah Dasar Negeri Se Kota Padang ? 4). Bagaimana efektivitas Pengembangan Sistem Penilaian berbasis Android pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan melalui Aplikasi *SAKOLA* di Sekolah Dasar Negeri Se Kota Padang?.

METODE

Pengembangan perangkat pembelajaran berupa aplikasi *SAKOLA* (Sistem Administrasi Sekolah) berbasis *Android* ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development). Sugiyono, (2019) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur dalam penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluating* (evaluasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Validasi untuk Aplikasi *SAKOLA* (Sistem Administrasi Sekolah) ini diuji Aplikasi *SAKOLA* (Sistem Administrasi Sekolah) ahli media, Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan skala likert dengan skor 1

(Sangat tidak Baik), 2(tidak Baik), 3(Cukup Baik), 4 (Baik), 5(sangat Baik).analisis yang diperoleh pada tahap evaluation (evaluasi) dideskripsikan sebagai berikut:

Validitas Media

Penilaian validitas media oleh validator mencakup 14 aspek penilaian. Berdasarkan hasil validasi dengan validator media, didapatkan 2 butir pertanyaan yang mendapatkan skor 3 dan 8 butir pertanyaan mendapatkan skor 4 dan 5 butir pertanyaan yang mendapatkan skor 5. Jumlah skor yang didapatkan kemudian dijumlahkan dan dirata-ratakan sehingga memperoleh nilai validitas 82,86. merujuk pada kategori kriteria kevalidan,maka hasil validitas media termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil validitas media ini dapat dilihat pada Tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1 Hasil Validitas Aspek Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Tampilan layout Aplikasi yang digunakan	5
2	Tata letak tombol navigasi	5
3	Pemilihan <i>background</i>	3
4	Media gambar/foto yang disajikan	4
5	Pemilihan komposisi warna	4
6	Pemilihan jenis dan ukuran <i>font</i>	4
7	Kombinasi warna <i>background</i> dengan teks, gambar, dan tombol navigasi	4
8	Desain Aplikasi SAKOLA	5
9	Tata letak tampilan Aplikasi SAKOLA	3
10	Penempatan tombol navigasi yang digunakan	4
11	Terdapat kesesuaian button dengan perintah button	4
12	Terdapat kemudahan dalam mengoperasikan Aplikasi SAKOLA	4
13	Menu/ navigasi yang digunakan	4
14	Kemudahan dan kesederhanaan dalam penggunaan Aplikasi SAKOLA	5
Jumlah Skor		58
Nilai Validitas		82,86
Kriteria		Sangat Valid

Implementation (Implementasi)

Setelah produk selesai di evaluasi dan dilakukan revisi, maka produk multimedia interkatif yang telah dinyatakan valid sudah dapat diimplementasikan dalam proses dengan melakukan uji praktikalitas dan uji efektivitas disekolah. Bersama guru guru dan di Analisis yang diperoleh pada tahap *implementastion* (implementasi) dideskripsikan sebagai berikut:

a. Uji Praktikalitas

Tujuan dari uji praktikalitas adalah untuk mengetahui kemudian penggunaan Aplikasi SAKOLA (Sistem Administrasi Sekolah) yang telah dikembangkan. Uji Praktikalitas dilakuakan di Sekolah Dasar Negeri Sekota

Padang berjumlah 54 guru. Uji Praktikalitas dilakukan 3 Tahap yaitu dengan kelompok kecil, Kelompok Menengah, Kelompok Besar.

1) Uji Kelompok Kecil

Penilaian praktikalitas uji kelompok kecil dilakukan oleh 10 orang Guru mencakup 8 aspek penilaian. Berdasarkan Prkatikalitas uji kelompok kecil. Guru 1 memberikan nilai praktikalitas 757%, Guru 2 memberikan nilai prkatikalitas 78%. Guru 3 memberikan nilai praktikalitas 82,5%. dan Guru 4 memberikan nilai praktikalitas 95,00%. Guru 5 memberikan nilai praktikalitas 75%. Guru 6 memberikan nilai praktikalitas 78%. Guru 7 memberikan nilai praktikalitas 82,5%. Guru 8 memberikan nilai praktikalitas 95% Guru 9 memberikan nilai praktikalitas 77,5% Guru 10 memberikan nilai praktikalitas 82,5%.

Jumlah nilai praktikalitas yang didapatkan 10 orang Guru di atas kemudian dijumlahkan dan dirata-ratakan sehingga memperoleh nilai praktikalitas 82,00%. merujuk pada katagori kriteria kepraktisan, maka hasil praktikalitas uji kelompok kecil ini dapat dilihat di tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Praktilitas Respon Uji coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skor Guru									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Aplikasi SAKOLA berjalan dengan baik (tidak eror)	3	4	4	5	3	4	4	5	4	4
2	Petunjuk Aplikasi SAKOLA mudah dipahami	3	4	4	5	3	4	4	5	4	4
3	Tombol nafigasi pada Aplikasi SAKOLA mudah digunakan	3	4	4	5	3	4	4	5	4	4
4	Aplikasi SAKOLA dapat mengurangi beban guru dalam membuat penilaian pada Daftar Hadir, Nilai UH,UTS,UAS	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4
5	Aplikasi SAKOLA lebih menghemat waktu dalam penilaian	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	Tulisan pada Aplikasi mudah dipahami	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4
7	Warna tampilan Apilkasi SAKOLA menarik	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5
8	Penyajian Penialain dengan Aplikasi SAKOLA lebih praktis dan daoat digunakan berulang ulang	5	3	4	5	5	3	4	5	3	4
Jumlah Skor		30	31	33	38	30	31	33	38	31	33
Persentase Praktilitas%		75	78	82,5	95	75	78	82,5	95	77,5	82,5
Rata-Rata		82									
Kriteria		Sangat Praktis									

2) Uji Kelompok Sedang

Jumlah nilai praktikalitas yang didapatkan 17 orang Guru di atas kemudian dijumlahkan dan dirata-ratakan sehingga memperoleh nilai praktikalitas 81,47%. merujuk pada katagori kriteria kepraktisan, maka hasil praktikalitas uji kelompok sedang ini dapat dilihat di tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Angket Praktilitas Respon Uji Coba Kelompok Sedang

No	Skor																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	3	4	4	5	3	4	4	5	4	4	3	4	4	5	3	4	4
2	3	4	4	5	3	4	4	5	4	4	3	4	4	5	3	4	4
3	3	4	4	5	3	4	4	5	4	4	3	4	4	5	3	4	4
4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4
7	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5
8	5	3	4	5	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	5	3	4
Jumlah Skor	30	31	33	38	30	31	33	38	31	33	30	31	33	38	30	31	33
Persentase Praktilitas%	75	77,5	83	95	75	77,5	83	95	78	82,5	75	77,5	82,5	95	75	77,5	82,5
Rata-Rata	81,47																
Kriteria	Sangat Praktis																

3) Uji Kelompok Besar

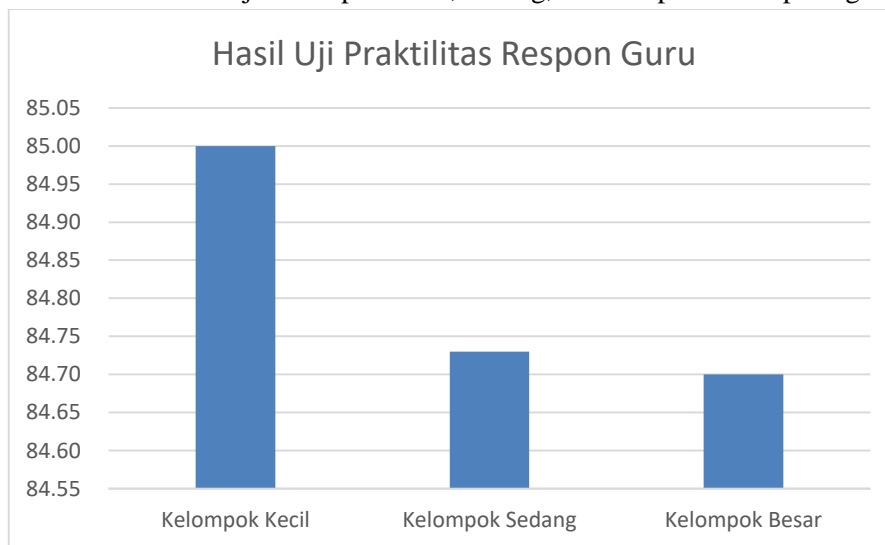
Penilaian praktikalitas uji kelompok besar dilakukan oleh 27 orang guru mencakup 8 aspek penilaian. Berdasarkan Prkatikalitas uji kelompok sedang. guru 1 memberikan nilai praktikalitas 75,00%, Guru 2 memberikan nilai prkatikalitas 77,05%. Guru 3 memberikan nilai praktikalitas 83,00%. dan Guru 4 memberikan nilai praktikalitas 95,00%. 5 memberikan nilai praktikalitas 75,00%. 6 memberikan nilai praktikalitas 77,50%. Guru 7 memberikan nilai praktikalitas 83,95 %.Guru 8 memberikan nilai praktikalitas 83,00 %.Guru 9 memberikan nilai praktikalitas 78,00 %.Guru 10 memberikan nilai praktikalitas 81,00%.11 memberikan nilai praktikalitas 81,00%. 12 memberikan nilai praktikalitas 81,33%. 13 memberikan nilai praktikalitas 85,00%.Guru 14 memberikan nilai praktikalitas 80,00%. Guru 15 memberikan nilai praktikalitas 84,00%. Guru 16 memberikan nilai praktikalitas 85,00%. Guru 17 memberikan nilai praktikalitas 88.00%. Guru 18 memberikan nilai praktikalitas 87,00%. Guru 19 memberikan nilai praktikalitas 85,00%. Guru 20 memberikan nilai praktikalitas 85.00%. Guru 21 memberikan nilai praktikalitas 95,00%. 22 memberikan nilai praktikalitas 75,00%. 23 memberikan nilai praktikalitas 95,00%. 24 memberikan nilai praktikalitas 77,5%.25 memberikan nilai praktikalitas 82,5%. 26 memberikan nilai praktikalitas 75,00%. 27 memberikan nilai praktikalitas 77,5,00%.

Jumlah nilai praktikalitas yang didapatkan 27 orang Guru di atas kemudian dijumlahkan dan dirata-ratakan sehingga memperoleh nilai praktikalitas 81,39%. merujuk pada katagori kriteria kepraktisan, maka hasil praktikalitas uji kelompok besar ini dapat dilihat di tabel 4 berikut

Tabel 4. hasil praktikalitas uji kelompok besar

No	Skor																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
1	3	4	4	5	3	4	4	5	4	4	3	4	4	5	3	4	4	3	4	4	5	3	5	4	4	3	4
2	3	4	4	5	3	4	4	5	4	4	3	4	4	5	3	4	4	3	4	4	5	3	5	4	4	3	4
3	3	4	4	5	3	4	4	5	4	4	3	4	4	5	3	4	4	3	4	4	5	3	5	4	4	3	4
4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4
7	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4
8	5	3	4	5	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	5	3	4	5	3	4	5	5	5	3	4	5	3
Jumlah Sko	30	31	33	38	30	31	33	38	31	33	30	31	33	38	30	31	33	30	31	33	38	30	38	31	33	30	31
Persentase Praktilitas	75	77,5	83	95	75	77,5	83	95	78	82,5	75	77,5	82,5	95	75	77,5	82,5	75	77,5	82,5	95	75	95	77,5	82,5	75	77,5
Rata-Rata	81,39																										
Kriteria	Sangat Praktis																										

Hasil analisis Praktikalitas uji kelompok kecil, sedang, besar dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 1. Grafik Hasil Uji Praktilitas

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Praktikalitas

No	Aspek Penilaian	Hasil Penilaian %	Kategori
1	Kelompok Kecil	82,00	Sangat Praktis
2	Kelompok Sedang	81,47	Sangat Praktis
3	Kelompok Besar	81,39	Sangat Praktis
Rata-Rata		81,62	Sangat Praktis

b. Uji Efektivitas

Efektivitas multimedia interkatif ini dapat dilihat. Analisis yang diperoleh pada tahap uji efektivitas dideskripsikan sebagai berikut.

1) Aktivitas Guru

Aktivitas Guru yang diamati dalam penelitian ini adalah *Visual Activites* ,*Listening Activites*, *Motor activites*, dan *emotional activites* dalam menggunakan Aplikasi SAKOLA

a) Visual Activity

Aspek visual activity mencakup 5 pertanyaan semua pertanyaan mendapat skor 5 berjumlah 3 .seteleha semua skor 4 berjumlah 2 pertanyaan dijumlah dan dirata-rata, maka didapat nilai Visual Activites 92,00% dengan kriteria **sangat efektif**. Hasil Visual Activites dapat dilihat pada Tabel 12 berikut.

Tabel 6 Hasil Nilai Aktivitas Aspek Visual Activity

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Guru memahami Pengisian Daftar Hadir pada Aplikasi SAKOLA	4
2	Guru memperhatikan teks ketika menggunakan Aplikasi SAKOLA	4
3	Guru memahami mengisi Tujuan Pembelajaran pada Aplikasi SAKOLA	5
4	Guru memahami mengisi Indikator pada Aplikasi SAKOLA	5
5	Guru memperhatikan gambar	5
Jumlah Skor		23
Nilai Validitas		92,00
Kriteria		Sangat Efektif

b) Motor Activity

Aspek *Motor Activity* mencakup 2 pertanyaan semua pertanyaan mendapat skor 5 seteleha semua skor pertanyaan dijumlah dan dirata-rata, maka didapat nilai *Motor Activity* 100,00% dengan kriteria sangat efektif. Hasil *Motor Activity* dapat dilihat pada Tabel 13 berikut.

Tabel 7. Hasil Nilai Aktivitas Aspek Motor Activity

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Guru Aktif menggunakan Aplikasi SAKOLA menggunakan Handphone selama kegiatan pembelajaran	5
2	Guru menekan tombol yang ada pada Aplikasi SAKOLA	5
Jumlah Skor		10
Nilai Validitas		100,00
Kriteria		Sangat Efektif

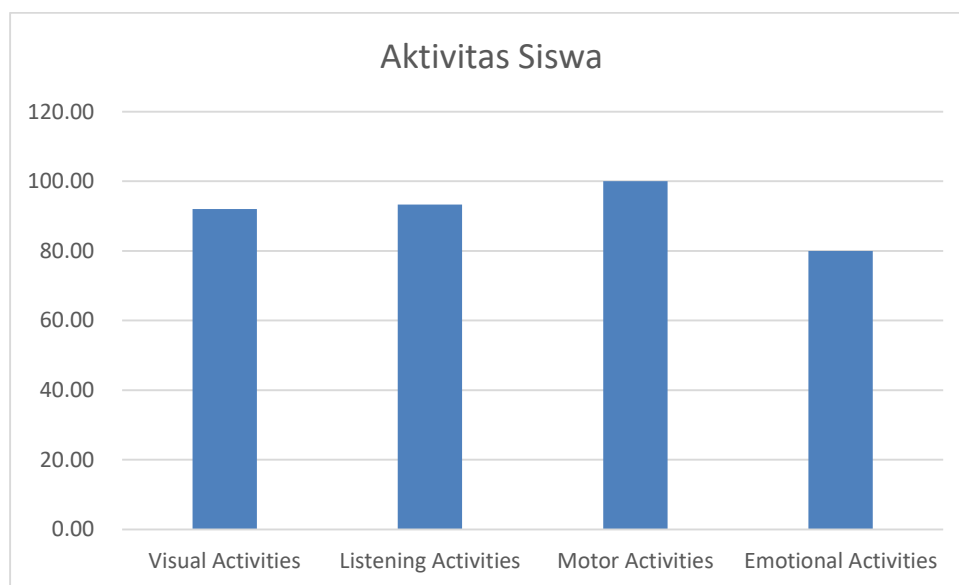
c) *Emotional Activity*

Aspek *Emotional Activity* mencakup 2 pertanyaan semua pertanyaan mendapat skor 4. setelaha semua skor pertanyaan dijumlah dan dirata-rata, maka didapat nilai *Emotional Activity* 80,00% dengan kriteria sangat efektif. Hasil *Emotional Activity* dapat dilihat pada Tabel 14 berikut.

Tabel 8. Hasil Nilai Aktivitas Aspek Emotional Activity

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Guru memiliki minat belajar yang tinggi dalam menggunakan Aplikasi SAKOLA	4
2	Guru bersemangat menggunakan Aplikasi SAKOLA	4
Jumlah Skor		8
Nilai Validitas		80,00
Kriteria		Efektif

Hasil data yang didapat pada masing-masing aspek aktivitas Guru dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 2. Hasil Uji Efektivitas

Setelah semua skor dijumlah dan dirata-rata, maka didapat nilai aktivitas Guru 95,11% dengan kriteria sangat efektif. Hasil rekapitulasi aktivitas Guru dilihat pada tabel 15 berikut.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Nilai Efektivitas

No	Aspek Penilaian	Hasil Penilaian %	Kategori
1	Visual Activities	92,00	Sangat Efektif
2	Motor Activities	100,00	Sangat Efektif

- 1635 *Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Android Melalui Aplikasi Sakola pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan Sekolah Dasar Se Kota Padang - Ikhlaz Rizkiya, Syamsuar, Masrun, Ridho Bahtra*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5550>

3	Emotional Activities	80,00	Efektif
	Rata-Rata	95,11	Sangat Efektif

PEMBAHASAN

Pengembangan Aplikasi *SAKOLA* (Sistem Administrasi Sekolah) bertujuan untuk menghasilkan Produk yang valid, praktis dan efektif. Menurut Akker (1999:126) “untuk membuat kualitas produk yang lebih transparan, Aplikasi ini diolah dan dioptimalkan untuk tujuan belajar, tidak hanya pada bidang bahasa saja, akan tetapi disiplin ilmu lainnya dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk membuat set atau materi bahan ajar sekaligus melakukan evaluasi pembelajaran melalui *SAKOLA*. Salah satu fitur *SAKOLA* yang akan digunakan yaitu fitur Penilaian dimana guru nantinya akan memasukan standar Kompetensi dan Indikator pembelajaran untuk memudahkan guru merangkum sebuah penilaian. Pada dasarnya, akses *SAKOLA* ini gratis dan masih tahap pengembangan oleh Peneliti. Maka dari itu, keterjangkauan terhadap perangkat ini tidak perlu diragukan lagi. Meskipun tersedia dalam bentuk aplikasi *smartphone* Meskipun gratis, *Sakola* telah terorganisasi dengan baik, fasilitas yang diberikan berupa layanan kelas virtual mulai dari mengelola beberapa folder yang berisi sekumpulan set dalam satu topik atau materi tertentu, memberikan batasan kepada anggota user untuk mengaksesnya, hingga merekam skor para pengguna ketika menjalankan mode-mode yang ada. *SAKOLA* (Sistem Administrasi Sekolah) sistem ini berbasis Android yang dikembangkan untuk memudahkan proses administrasi sekolah, termasuk administrasi di sekolah termasuk administrasi pembelajaran bagi guru. Pada tahap awal, pengembangan difokuskan kepada sistem penilaian ketrampilan mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. Harapannya dengan menggunakan aplikasi ini guru terbantu dalam merencanakan dan melaksanakan proses penilaian ketrampilan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

1. Validitas Pengembangan Penilaian Aplikasi *SAKOLA* (Sistem Administrasi Sekolah)

Berdasarkan validitas dalam pengembangan Aplikasi *SAKOLA* ini yang termasuk kategori sangat valid dan dapat digunakan dalam proses Penilaian maka penulis juga memperkuat hasil penelitian dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Ni Made Citra Dewi, dkk (2014). Jumlah skor yang didapatkan kemudian dijumlahkan dan dirata-ratakan sehingga memperoleh nilai validitas 82,86. merujuk pada kategori kriteria kevalidan, maka hasil validitas media termasuk dalam kategori sangat valid.

2. Praktikalitas Pengembangan Penilaian Aplikasi *SAKOLA* (Sistem Administrasi Sekolah)

Berdasarkan praktikalitas dalam pengembangan multimedia interaktif ini yang termasuk kategori sangat praktis, maka penulis juga memperkuat hasil penelitian dengan penelitian yang telah dilakukan oleh 1 Gede Eka Pratama, dkk (2014). Hasil praktikalitas yang diperoleh adalah sebagai berikut: (1) hasil uji perorangan memperoleh hasil sebesar 82% pada kualifikasi sangat baik; (2) hasil uji kelompok kecil memperoleh hasil sebesar 81,47% pada kualifikasi sangat baik; dan (3) hasil uji lapangan memperoleh hasil sebesar 81,37% pada kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa praktikalitas multimedia interaktif termasuk kategori sangat baik dan praktis digunakan oleh Guru maupun guru dalam pembelajaran.

3. Efektivitas Pengembangan Penilaian Aplikasi *SAKOLA* (Sistem Administrasi Sekolah).

Setelah dijumlah dan dirata-rata, maka didapat nilai *emotional activities* 80,00% dengan kriteria efektif. Setelah semua skor dijumlah dan dirata-rata, maka didapat nilai aktivitas Guru 95,11% dengan kriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil uji efektivitas di atas dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *SAKOLA* (system Administrasi Sekola) dengan kategori sangat tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *SAKOLA* (system Administrasi Sekola) membantu Proses Penilaian dan membantu guru dalam Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *SAKOLA* (system Administrasi Sekola).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan Aplikasi SAKOLA didapat kesimpulan sebagai berikut: 1)Produk dari penelitian dan pengembangan system Penilaian berbasis Android Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan berbasis Aplikasi SAKOLA Sekolah Dasar Negeri Sekota Padang dengan menggunakan *Interactive Multimedia (IMM) Development model* yang terdiri dari lima langkah yaitu *analysis, design, develop, evaluation and implementation*. 2)Hasil Validitas produk pengembangan system Penilaian berbasis Android Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan berbasis Aplikasi SAKOLA Sekolah Dasar Negeri Sekota Padang menunjukkan kriteria sangat valid setelah dilakukan revisi sebanyak satu kali. 3)Hasil Praktikalitas pengembangan sistem Penilaian berbasis Android Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan berbasis Aplikasi SAKOLA Sekolah Dasar Negeri Sekota Padang Menunjukkan kriteria sangat praktis setelah dilakukan penilaian kepraktisan dan revisi sebanyak satu kali. 4) Hasil Efektivitas produk pengembangan system Penilaian berbasis Android Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan berbasis Aplikasi SAKOLA Sekolah Dasar Negeri Sekota Padang kriteria efektif setelah dilihat dari hasil observasi efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Admodiwirjo, S. (2012). *Manajemen Pendidikan Indonesia*. Pt Ardadizya Jaya.
- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Pt Remaja Rosda Karya.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach* (Vol. 722).. Springer Science & Business Media.
- Cahyono, A. D. Dan D. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Ri Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Pp. 5–6)
- Husdarta. (2011). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Alfabeta.
- Hussain, I., Ahmed, S., Mohammad, A., Khan, A., & Arshad Bari, M. (2011). Videographical Analysis Of Short Service In Badminton. *Journal Of Education*
- Hoye, Rusel, Et Al. Sport Management. (2015). *Sport Management Principles And Applications*. Routledge Is An Imprint Of The Taylor & Francis Group, An Informa Business.
- Kunandar. (2014b). *Guru Profesional*. Pt Rajagrafindo Persada.
- Kurniasih, Imas & Sani, B. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan*. Kata Pena.
- Lehmkuhl, T., & Jung, R. (2013). Towards Social Crm-Scoping The Concept And Guiding Research.
- Lukman, L., & Ishartiwi, I. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Mind Map Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109–122. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2523>
- Majid, A. (2012). *Perencanaan Pembelajaran (Menenal Standar Kompetensi Guru)*. Rosda Karya.
- Mangkunegara, A. P. (2017). *Evaluasi Kinerja Sumber Daya Manusia*. RefikaAditama.
- Masyhud, S. (2014). *Manajemen Profesi Kependidikan*. Kurnia Kalam Semesta.
- Melchor Gutierrez, Luis-Miguel Ruiz, And E. L. (2014). Perceptions Of Motivational Climate And Teachers' Strategies To Sustain Discipline As Predictors
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Mustaghfiroh, S. (2020). Konsep “ Merdeka Belajar ” Perspektif Aliran Progresivisme. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 141–147.
- Mustari, M. (2014). *Manajemen Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.

- 1637 *Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Android Melalui Aplikasi Sakola pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan Sekolah Dasar Se Kota Padang - Ikhlas Rizkiya, Syamsuar, Masrun, Ridho Bahtra*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5550>
- Nasution, M. I. P. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal Di Kota Medan berbasis android. *Unpublished, July*. <https://doi.org/10.13140/Rg.2.1.2098.4563>
- Panova, T., & Carbonell, X. (2018). Is Smartphone Addiction Really An Addiction? *Journal Of Behavioral Addictions*, 7(2), 252–259. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.49>
- Paulins, N., Signe, B., And Irina, A. 2014. Learning Content Development Methodology For Mobile Devices. *Procedia Computer Science*, 43, 147 – 153.
- Sugi Hartono, Kartika Nur Fathiyah, Farida Harahap, Farida Agus Setyawati, S. R.N. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Uny Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Pt Alfabet.
- Setiadi, H. 2006. *Penilaian Kinerja*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan. Balitbang Depdiknas
- Widoyoko, E. P. (2011). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Yadav, A., Subedi, D., Lundeberg, M. A. And Bunting, C. F. (2011). Problem-Based Learning: Influence On Students' Learning In An Electrical Engineering Course. *Journal Of Engineering Education*, 100(2), Pp. 253-280
- Yamin, M. (2013). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Gaung Persada Press.
- Yusri, I. K., Robert, G., And Carl, M. 2014. Teachers And Mobile Learning Perception: Towards A Conceptual Model Of Mobile Learning For. *Procedia Social And Behavioral Sciences*, 176, 425 – 430
- Zeithaml, Valerie A., Leonard Berry, And A. Parasuraman. (2000). The Behavioral Consequence Of Service Quality. *Journal Of Marketing*, Vol. 60