

## APLIKASI SKYFLASH TRICKING ACADEMY SEBAGAI MEDIA LATIHAN OLAHRAGA TRICKING PADA SISWA EKSTRAKURIKULER SMK DARUSSALAM KARANGPUCUNG

Farhan Nur Azis<sup>1</sup>, Kusmiyati<sup>2</sup>, Dian Imam Saefulah<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>STKIP Darussalam Cilacap, Jl. Raya Karangpucung-Majenang, Cilacap, Jawa Tengah, Indonesia  
Email: [farhannurazis23@gmail.com](mailto:farhannurazis23@gmail.com)

---

### Article History

Received: 28-06-2025

Revision: 05-07-2025

Accepted: 07-07-2025

Published: 09-07-2025

**Abstract.** This research aims to develop and test the feasibility of the Skyflash Tricking Academy application as a training media for the sport of tricking for extracurricular students at SMK Darussalam Karangpucung. The method used is Research and Development (R&D) with a simplified Borg & Gall model. This application contains tricking material from basic to advanced levels, complete with videos, photos of the steps, and supporting theories. The research sample is determined using a multistage sampling technique with a snowball pattern. Each stage of field testing uses different samples. The operational field trial is the final development testing phase that uses a larger sample size than the initial and main field trials. This research and development use descriptive data analysis techniques. The results of the validation and trials indicate that this application is feasible to use and can enhance students' motivation and skills in tricking practice.

**Keywords:** Tricking, Training Application, Digital Media, Extracurricular, R&D

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan aplikasi Skyflash Tricking Academy sebagai media latihan olahraga tricking bagi siswa ekstrakurikuler di SMK Darussalam Karangpucung. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall yang disederhanakan. Aplikasi ini memuat materi tricking dari tingkat dasar hingga lanjutan, dilengkapi video, foto langkah-langkah, dan teori pendukung. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik bertahap (*multistage*) dengan pola berurutan (*snowball*). Setiap tahap uji coba lapangan menggunakan sampel berbeda-beda. Uji coba lapangan operasional merupakan tahap uji coba pengembangan terakhir yang menggunakan jumlah sampel lebih banyak dari pada uji coba lapangan awal dan utama. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Hasil validasi dan uji coba menunjukkan aplikasi ini layak digunakan serta mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa dalam latihan *tricking*.

**Kata Kunci:** *Tricking*, Aplikasi Latihan, Media Digital, Ekstrakurikuler, R&D

---

**How to Cite:** Azis, F. N., Kusmiyati., & Saefulah, D. I. (2025). Aplikasi *Skyflash Tricking Academy* Sebagai Media Latihan Olahraga Tricking pada Siswa Ekstrakurikuler SMK Darussalam Karangpucung. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 5322-5331. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3627>

---

### PENDAHULUAN

Olahraga adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana yang dilakukan orang dengan sadar untuk meningkatkan kemampuan fungsionalnya, sesuai dengan tujuannya melakukan olahraga. Olahraga dibagi berdasarkan sifat atau tujuannya yaitu olahraga prestasi, olahraga rekreasi, olahraga kesehatan dan olahraga pendidikan

(Giriwijoyo 2005). Santosa Giriwijoyo mengatakan bahwa ditinjau dari segi pesertanya, maka olahraga dapat dibagi menjadi olahraga perorangan yang terdiri dari 1-4 orang (Senam, Tenis), kelompok yang terdiri dari 6-22 orang (Sepak takraw, Sepakbola), misal yang terdiri dari lebih 22 orang (Prativi et al.,1970). Olahraga merupakan aktivitas yang dilakukan secara teratur dan terencana untuk meningkatkan fungsi tubuh, baik secara fisik, mental, maupun sosial. Dalam konteks pendidikan, olahraga berperan penting dalam membentuk karakter dan keterampilan siswa. Kegiatan olahraga di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sering kali masih terpusat pada cabang-cabang konvensional seperti sepak bola, voli, dan bulu tangkis. Namun, perkembangan minat generasi muda yang semakin beragam menuntut adanya inovasi dalam pengenalan cabang olahraga baru, salah satunya adalah *tricking*.

*Tricking* adalah gabungan antara seni bela diri, senam, dan elemen tari yang menekankan pada estetika gerakan. Pengenalan olahraga ini di lingkungan sekolah, khususnya di SMK Darussalam Karangpucung, masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan media latihan, kurangnya akses terhadap pelatih berpengalaman, dan minimnya sarana pendukung yang mampu mendorong pembelajaran mandiri siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan olahraga inovatif serta kurangnya motivasi dan kepercayaan diri mereka.

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, pemanfaatan teknologi berupa aplikasi latihan *tricking* menjadi alternatif yang potensial. Aplikasi *Skyflash Tricking Academy* dirancang sebagai media latihan digital yang menyajikan materi *tricking* secara sistematis, mulai dari tingkat dasar hingga lanjutan, serta dilengkapi dengan video tutorial, gambar langkah-langkah, dan penjelasan teori. Dengan kemudahan akses dan tampilan interaktif, aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa secara mandiri. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan aplikasi *Skyflash Tricking Academy* sebagai solusi untuk memperkenalkan dan mengoptimalkan latihan *tricking* di SMK Darussalam Karangpucung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran olahraga berbasis digital, sekaligus memperkaya variasi kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis *R&D (Research and Development)*. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui pengembangan dan kelayakan Aplikasi *Skyflash Tricking Academy* sebagai media latihan olahraga *tricking* pada siswa ekstrakurikuler SMK

Darussalam Karangpucung. Model pengembangan yang menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi *Skyflash Tricking Academy* sebagai media latihan olahraga *tricking* pada siswa Ekstrakurikuler SMK Darussalam Karangpucung yaitu model pengembangan Borg dan Gall yang telah diadaptasi oleh Ghufon et al., (2014). Alasan penggunaan model pengembangan ini karena proses pengembangan lebih sederhana dan runtut. Selain itu model pengembangan ini terdapat tahap validasi, uji coba, dan revisi yang menjadikan produk menjadi lebih sempurna. Prosedur penelitian pengembangan ini mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall yang telah disederhanakan oleh Ghufon et al., (2014) menjadi empat langkah yaitu studi pendahuluan, pengembangan, uji lapangan, dan diseminasi produk hasil pengembangan.

Data diperoleh dari subjek penelitian dan *Staf System Administrator* SMK Darussalam Karangpucung serta Atlet *Tricking* sebagai validator objek penelitian. Data yang didapatkan berupa informasi dari kuesioner yang menggunakan skala Likert model lima pilihan. Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang akan diungkap dan dinilai kinerjanya dalam suatu situasi pendidikan (Ghufon et al., 2014). Pengembangan ini mengambil subjek sebanyak 72 orang diantaranya 47 siswa SMK Darussalam Karangpucung dan 25 Orang Anggota dari Komunitas *Tricking* yang ada di Indonesia. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik bertahap (*multistage*) dengan pola berurutan (*snowball*). Setiap tahap uji coba lapangan menggunakan sampel berbeda-beda. Uji coba lapangan operasional merupakan tahap uji coba pengembangan terakhir yang menggunakan jumlah sampel lebih banyak dari pada uji coba lapangan awal dan utama. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Data hasil penelitian dikelompokkan menjadi data yaitu deskriptif kuantitatif dan data deskriptif kualitatif. Data deskriptif kuantitatif yang berbentuk angka dijabarkan menggunakan statistik deskriptif dengan mengukur nilai rerata. Data deskriptif kualitatif dinyatakan dengan pernyataan atau simbol

## **HASIL**

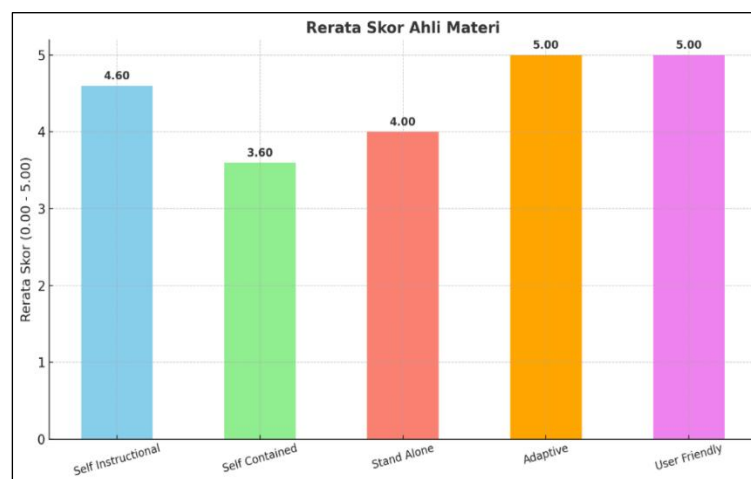
Pengembangan Aplikasi *Skyflash Tricking Academy* Sebagai Media Pembelajaran Olahraga *Tricking* pada Siswa SMK Darussalam Karangpucung ini menggunakan prosedur penyusunan aplikasi oleh Daryanto (2013) meliputi analisis kebutuhan aplikasi, desain aplikasi, implementasi, penilaian dan validasi serta jaminan kualitas. Sedangkan untuk pengambilan data menggunakan model pengembangan R & D oleh Borg dan Gall yang telah disederhanakan oleh Ghufon et al., (2014) menjadi empat tahapan, yaitu studi pendahuluan, pengembangan, uji lapangan dan diseminasi.

Selain itu model pengembangan ini menggunakan tahap validasi, uji coba, dan revisi yang menjadikan produk menjadi lebih baik. Proses validasi dilakukan dengan melibatkan Staf System Administrator SMK Darussalam Karangpucung serta Atlet *Tricking* sebagai validator, Validasi meliputi validasi instrumen yang digunakan untuk validasi aplikasi skyflash tricking academy (kepada ahli media dan ahli materi) serta instrumen untuk proses pengambilan data di lapangan (uji lapangan awal, uji lapangan utama dan uji lapangan operasional). Uji coba lapangan dilaksanakan sebanyak 3 kali, yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Pada setiap tahap uji coba lapangan terdapat beberapa revisi sehingga menjadikan aplikasi *skyflash tricking academy* lebih sempurna.

### Analisis Data Hasil Evaluasi dan Validasi Ahli Materi

Evaluasi dan validasi ahli materi dilakukan oleh 1 orang validator yaitu Ketua Komunitas Ruwada Tricking, Analisis butir instrumen penelitian untuk ahli materi diadopsi dari kriteria aplikasi yang baik oleh Daryanto (2013) antara lain aspek *self instruction* (dapat digunakan secara mandiri), aspek *self contained* (materi lengkap dalam satu aplikasi), aspek *stand alone* (tidak bergantung pada media lain), aspek *adaptive* (mudah disesuaikan dengan perkembangan) dan aspek *user friendly* (mudah digunakan dan menarik). Evaluasi validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan aplikasi *Skyflash Tricking Academy* yang telah dikembangkan. Apabila hasil evaluasi dan validasi ternyata menyatakan bahwa aplikasi tersebut tidak valid, maka aplikasi tersebut perlu diperbaiki/direvisi sehingga menjadi valid.

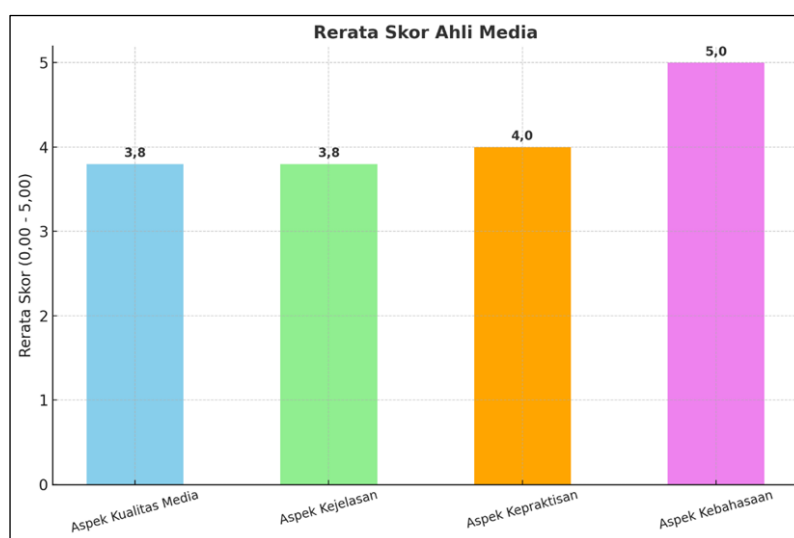
Rerata skor total hasil dari evaluasi ahli materi berdasarkan jumlah rerata aspek *self instructional*, aspek *self contained*, aspek *stand alone*, aspek *adaptive* dan aspek *user friendly* sebesar 4,44 dari nilai skor maksimal 5 dengan presentase sebesar 88,8% sehingga termasuk dalam kategori “sangat baik (sangat layak)”.



**Gambar 1.** Hasil evaluasi ahli materi

### Analisis Data Hasil Evaluasi dan Validasi Ahli Media

Evaluasi dan Validasi media dilakukan oleh 1 orang validator yaitu Staf Administrator SMK Darussalam Karangpucung. Analisis butir instrumen penelitian untuk ahli media diadopsi dari jaminan kualitas aplikasi oleh Daryanto (2013) antara lain yaitu aspek kualitas media, kejelasan, kepraktisan dan kebahasaan. Evaluasi dan Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan aplikasi media latihan yang telah dikembangkan. Apabila hasil evaluasi dan validasi ternyata menyatakan bahwa aplikasi tidak valid, maka aplikasi tersebut perlu diperbaiki/direvisi sehingga menjadi valid. Rerata skor total dari hasil evaluasi ahli media berdasarkan jumlah rerata skor aspek kualitas media, kejelasan, kepraktisan dan kebahasaan sebesar 4,15 dari nilai skor maksimal 5 dengan presentase sebesar 83,0%, sehingga termasuk dalam kategori “Baik (Layak)”. dalam bentuk diagram batang tergambar sebagai berikut.



**Gambar 2.** Hasil evaluasi ahli media

### Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan

Tingkat kelayakan aplikasi dapat diketahui dari uji coba lapangan. Data yang didapat dilihat dari tingkat kelayakan aplikasi yang digunakan dalam latihan. Uji coba lapangan ini menggunakan 3 proses tahapan yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional (Gufron, 2014).

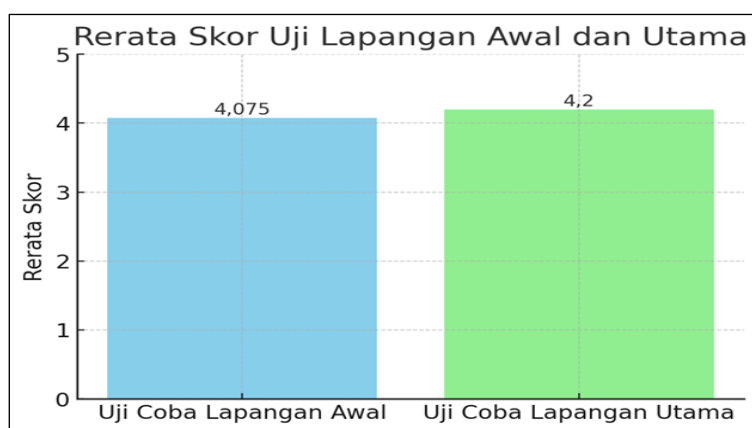
#### *Uji Coba Lapangan Awal*

Pengambilan data uji coba lapangan awal dilihat dari Aspek media. Uji coba lapangan awal melibatkan 7 siswa ekstrakurikuler tricking SMK Darussalam Karangpucung. Berdasarkan data hasil uji coba lapangan awal, rerata skor indikator penilaian memperoleh skor

terendah 3,86 dan tertinggi 4,29 dari nilai maksimal 5. Rerata total dari uji coba lapangan awal sebesar 4,075 dari nilai maksimal 5, sehingga termasuk dalam kategori “baik (layak)”.

#### *Uji Coba Lapangan Utama*

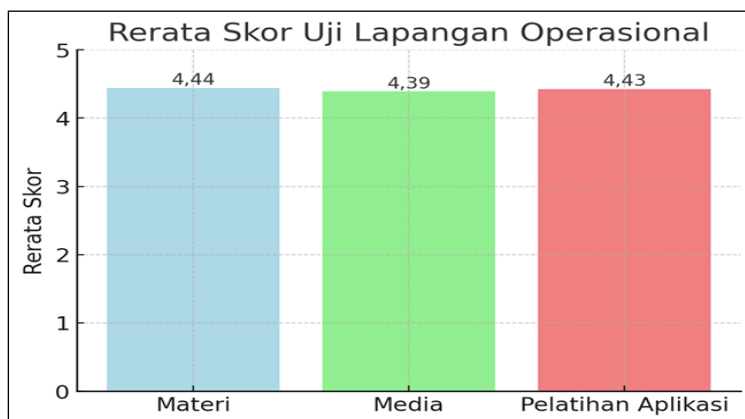
Pengambilan data uji coba lapangan utama mengenai kelayakan aplikasi *skyflash tricking academy* tahap kedua dilihat dari aspek media. Uji coba lapangan utama melibatkan 15 siswa ekstrakurikuler Paskibra. Berdasarkan data hasil uji coba lapangan utama, rerata skor indikator penilaian memperoleh skor terendah 4,07 dan skor tertinggi 4,33 dari skor maksimal 5. Rerata total dari uji coba lapangan utama sebesar 4,2 dari skor maksimal 5, sehingga termasuk kategori “baik (layak)”. Rerata skor total dari hasil uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama sebesar 4,13 dari skor maksimal 5, sehingga termasuk dalam kategori “baik (layak)”.



**Gambar 3.** Hasil uji coba lapangan awal

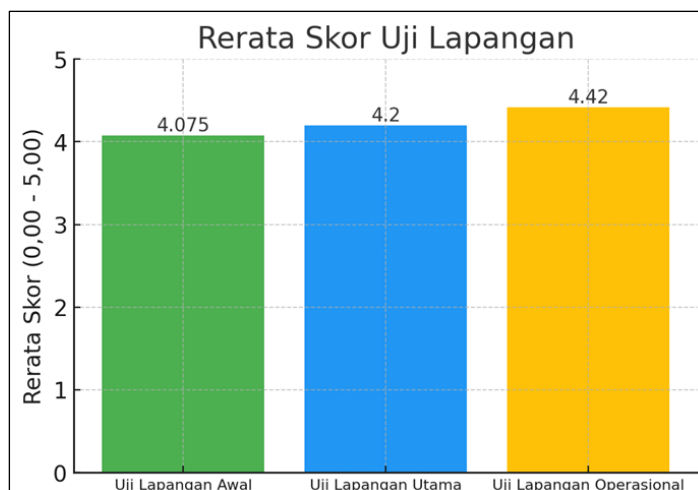
#### *Uji Coba Lapangan Operasional*

Pengambilan data uji coba lapangan operasional dilaksanakan guna mengetahui kelayakan aplikasi pada saat digunakan dalam proses latihan. Uji coba lapangan operasional mengambil hasil data dari aspek materi, aspek media, dan aspek pelatihan aplikasi yang melibatkan 50 orang yaitu 25 siswa ekstrakurikuler BCK dan 25 orang anggota komunitas tricking yang ada di Indonesia. Berdasarkan data hasil uji coba lapangan operasional dari aspek materi pelatihan aplikasi, rerata skor indikator penilaian memperoleh skor terendah 4,38 dan skor tertinggi 4,46 dari skor maksimal 5. Rerata skor total dari uji coba lapangan operasional dari aspek pelatihan aplikasi sebesar 4,43 dari skor maksimal 5, sehingga termasuk dalam kategori “sangat baik (sangat layak)”. Rerata skor total dari hasil uji coba lapangan operasional sebesar 4,42 dari nilai skor maksimal 5 sesuai dengan tabel 3.7 sehingga termasuk dalam kategori “sangat baik (sangat layak)”.



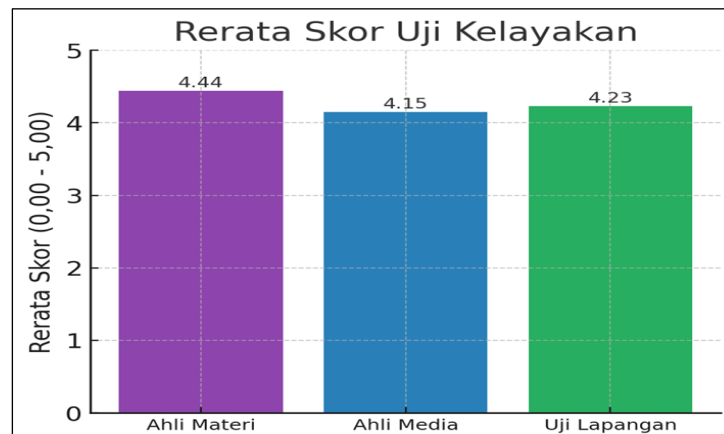
**Gambar 4.** Hasil uji coba lapangan

Berdasarkan analisis uji coba lapangan awal dan utama, serta uji coba lapangan operasional didapatkan rerata skor keseluruhan dari uji coba lapangan untuk menguji kelayakan aplikasi skyflash tricking academy memperoleh rerata skor sebesar 4,23 dari skor maksimal 5 dengan presentase sebesar 84,6 %, sehingga termasuk dalam kategori “sangat baik (sangat layak)”.



**Gambar 5.** Hasil uji lapangan aplikasi *skyflash tricking academy*

Berdasarkan analisis uji coba lapangan awal dan utama, serta uji coba lapangan operasional serta validasi oleh ahli materi dan ahli media didapatkan rerata skor keseluruhan untuk menguji kelayakan aplikasi skyflash tricking academy memperoleh rerata skor sebesar 4,27 dari skor maksimal 5 dengan persentase sebesar 85,4%, sehingga termasuk dalam kategori “sangat baik (sangat layak)”.



**Gambar 6.** Hasil uji kelayakan

## DISKUSI

Hasil Penelitian Pengembangan Aplikasi *Skyflash Tricking Academy* sebagai media latihan olahraga *tricking* pada siswa ekstrakurikuler SMK Darussalam Karangpucung menunjukkan bahwa aplikasi media secara keseluruhan layak digunakan sebagai media latihan. Kelayakan tersebut dibuktikan dari hasil evaluasi oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba lapangan kepada siswa.

### Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi, kelayakan aplikasi *skyflash tricking academy* ini mencapai rerata skor total sebesar 4,44 dari nilai skor maksimal 5. Sehingga hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa aplikasi *Skyflash Tricking Academy* ini termasuk dalam kategori “sangat baik (sangat layak)” digunakan sebagai media latihan. Namun, meskipun demikian tidak menutup kemungkinan nantinya perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran dari para ahli materi.

### Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media, kelayakan aplikasi *skyflash tricking academy* mencapai nilai rata-rata total sebesar 4,15 dari skor maksimal 5. Sehingga hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa aplikasi *Skyflash Tricking Academy* ini termasuk kategori “baik (layak)” digunakan sebagai media latihan. namun, meskipun demikian tidak menutup kemungkinan nantinya perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran dari para ahli media.

## Uji Coba Lapangan

Berdasarkan uji coba lapangan aplikasi *Skyflash Tricking Academy* yang dilakukan terhadap siswa ekstrakurikuler dan anggota komunitas tricking Indonesia sebanyak 72 orang, diperoleh nilai rata-rata total sebesar 4,23, sehingga termasuk dalam kategori “sangat baik (sangat layak)” untuk digunakan sebagai media latihan olahraga tricking pada siswa ekstrakurikuler SMK Darussalam Karangpucung. Siswa dapat memahami materi dan tertarik belajar dengan menggunakan aplikasi media latihan, yang didesain dengan tampilan yang menarik dan isi materi yang mudah dipahami.

Berdasarkan analisis data di atas didapatkan rerata keseluruhan dari hasil evaluasi oleh ahli materi, ahli media, serta uji coba lapangan memperoleh rerata skor sebesar 4,27 dari skor maksimal 5, sehingga termasuk dalam kategori “sangat baik (sangat layak)”. Beberapa uraian di atas dapat diartikan bahwa Aplikasi *Skyflash Tricking Academy* ini sangat baik (sangat layak) digunakan sebagai media latihan olahraga *tricking* pada siswa SMK Darussalam Karangpucung dan diharapkan dapat meningkatkan kreativitas *coach* atau guru dalam mempersiapkan latihan serta alat dan bahan yang diperlukan, selain itu agar dapat mewujudkan belajar yang lebih berkonsentrasi, efektif dan siswa dapat belajar secara aktif dan mandiri

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *Skyflash Tricking Academy* dikembangkan melalui beberapa tahap, yaitu perencanaan, pembuatan, review dan revisi, serta finalisasi. Proses pengembangan ini dilakukan secara sistematis untuk memastikan aplikasi dapat digunakan secara optimal sebagai media latihan olahraga tricking bagi siswa. Hasil penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat layak digunakan. Dari segi materi, ahli menyatakan aplikasi berada dalam kategori Sangat Baik dengan persentase kelayakan 88,8%. Dari aspek media, aplikasi dinilai Baik dengan persentase 83,0%. Selain itu, hasil angket respon dari siswa ekstrakurikuler dan komunitas Tricking Indonesia menunjukkan persentase kelayakan sebesar 84,6%, yang juga termasuk dalam kategori Sangat Baik. Dengan demikian, Aplikasi *Skyflash Tricking Academy* sangat layak digunakan sebagai media latihan olahraga tricking.

## REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan implementasi aplikasi *Skyflash Tricking Academy*, peneliti menyarankan agar pengembang selanjutnya menambahkan fitur evaluasi dan pelacakan kemajuan serta mempertimbangkan versi mobile agar lebih mudah diakses. Bagi

guru atau pelatih, aplikasi ini sebaiknya digunakan sebagai media pendamping latihan, bukan sumber utama, dengan tetap memberikan bimbingan langsung. Sekolah diharapkan mendukung pengembangan aplikasi ini dengan menyediakan fasilitas latihan yang memadai dan menjadikannya bagian dari kegiatan ekstrakurikuler. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan melakukan penelitian lanjutan dengan sampel lebih luas dan durasi uji coba lebih panjang guna mengukur efektivitas aplikasi terhadap peningkatan keterampilan atau motivasi belajar siswa

## REFERENSI

- Damanik, S. A. (t.t.). Pramuka Ekstrakurikuler Wajib Di Sekolah. 13.
- Daryanto, D. (2013). Menyusun Modul. Yogyakarta: Gava Media.
- Gilang Prativi, Soegiyanto -, & Sutardji -. (1970). Pengaruh Aktivitas Olahraga Terhadap Kebugaran Jasmani. *Journal Of Sport Science And Fitness*, 2(3). <https://doi.org/10.15294/jssf.v2i3.3864>
- Ghufron, A., Purbani, W., & Sumardinarsih, S. (2014). Panduan Penelitian Dan Pengembangan (Edisi Revisi). Yogyakarta: Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Uny.
- Hnitetska, T., Zavatska, L., & Holub, O. (2017). History Of Tricking Foundation As An Extreme Sport And Its Distribution Aspects In Ukraine. *Physical Education, Sport And Health Culture In Modern Society*, 3(39), Article 3(39). <https://doi.org/10.29038/2220-7481-2017-03-29-33>
- Ketut Darmayuda, Aplikasi Basis Data Dengan Visual Basic.Net Studi Kasus: Pengolahan Data Rekam Medis. 2014.
- Rahmad Hakim S, 2012. Pengantar Sistem Informasi Bisnis. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Roger S. Pressman, Ph.D., Rekayasa Perangkat Lunak. 2012.
- Shilviana, K., & Hamami, T. (2020). Pengembangan Kegiatan Kokurikuler Dan Ekstrakurikuler. *Palapa*, 8(1), 159–177. <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.705>