

Pengembangan E-modul Pembelajaran PJOK di SMP Negeri 2 Tanjung Raya Kelas VII Materi Bola Basket

Ahmad Shaukani¹, Zarwan²

Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang
zarwan@fik.unp.ac.id

Kata kunci : E-modul, bola basket

Abstrak : Permasalahan dalam penelitian ini adalah adanya keterbatasan sumber belajar pada penerapan teori dan praktek pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi bola basket yang berbasis e-modul. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul materi bola basket pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk siswa sekolah menengah pertama kelas VII. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development* (R & D) menggunakan ADDIE yaitu (1) menganalisis, (2) desain (design), (3) pengembangan (development), (4) eksekusi (implementasi), dan (5) evaluasi dengan tujuan untuk mengembangkan dalam menganalisis kelayakan dan tanggapan terhadap e-modul bola basket. Hasil penilaian menunjukkan bahwa e-modul dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk siswa sekolah menengah pertama kelas VII materi bola basket yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran daring.

Keywords : E-module, basketball.

Abstract : *The problem in this study is that there are limited learning resources on the application of theory and practice to the subjects of physical education, sports and basketball, based on e-modules. This study aims to develop an e-module for basketball material in the subjects of physical education, sports and health for seventh grade junior high school students. This type of research is Research and Development (R & D) using ADDIE, namely (1) analyzing, (2) design, (3) development, (4) execution (implementation), and (5) evaluation with The aim is to develop in analyzing the feasibility and responses to the e-basketball module. The results indicate that the e-module in the subjects of physical education, sports and health for junior high school students of grade VII basketball material that was developed is very feasible to be used in online learning.*

PENDAHULUAN

“Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan” (Ekayani, 2018)

Pendidikan dapat dikatakan sebagai perubahan pada sikap atau tingkah laku

dalam keluarga, masyarakat, pemerintah dalam kegiatan bimbingan, penyuluhan, dan juga latihan secara formal maupun non formal yang dilakukan untuk mempersiapkan anak didik supaya dapat berperan andil dalam lingkungan hidup serta lebih baik untuk masa depan.

Dalam aktivitas pendidikan, pendidik berperan penting dalam proses pendidikan

yang memiliki sifat interpendensi. Berhasil atau tidaknya kegiatan belajar mengajar tergantung pada cara pendidik dalam mengajar untuk dapat menyesuaikan tujuan kompetensi yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi yang akan disampaikan dapat teralisasi dengan tepat dan mudah dipahami oleh peserta didik, oleh karena itu pendidik harus mampu mengikuti perkembangan zaman sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami seperti penggunaan media *e-modul* dalam proses pembelajaran.

Menurut Winkel dalam Trisnawati (2019 : 457) Modul pembelajaran merupakan unit terkecil dari proses belajar mengajar dan struktur dalam belajar mengajar, serta dipelajari masing-masing partisipan didik dengan cara diajarkan. *E-modul* atau elektronik modul ialah bentuk bahan ajar yang disesuaikan dengan cirikhas materi ajar yang dikemas dalam kesatuan utuh, juga disusun dengan sistematis dan pelajari dengan cara mandiri sehingga membuat pelajar lebih aktif sesuai dengan kemampuannya tanpa campur tangan dari guru. Dengan adanya pembelajaran *e-modul* ini peserta didik dapat lebih mudah mempelajari bahan ajar secara mandiri sehingga proses pembelajaran harus tetap berjalan sebagaimana mestinya. Pembuatan *e-modul* diharapkan peserta didik lebih tertarik untuk melaksanakan proses pembelajaran. Pitnawati dan Damrah (2019) “pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan harus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar mengajar yang melibatkan mental, fisik, melalui interaksi antara peserta didik dan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya”. Menurut Purwaningtyas (2017 : 122) pengembangan

adalah riset yang berbentuk meningkatkan produk tertentu cocok dengan kebutuhan warga pada saat ini. Menurut Kurniawan (2018 : 3) mengatakan penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut. Dwiyogo dalam Purwaningtyas (2017 : 122) Pengembangan modul elektronik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) berbasis daring menggunakan progam Edmodo, studi serta pengembangan ini terpaku pada tipe rancangan berbasis blended learning agar dapat hasil belajar dalam pemecahan masalah. Langkah tersebut, meliputi(1) analisa kebutuhan pemecahan permasalahan,(2) mengidentifikasi sumber belajar serta hambatan-hambatan dalam mengaplikasikan pendidikan berbasis blended learning,(3) mengidentifikasi ciri pembelajaran,(4) menetapkan tujuan pendidikan,(5) memilah,(6) menerapkan strategi pendidikan,(7) uji kelayakan,(8) perbaikan, serta(9) protipe pendidikan berbasis blended learning.

Dalam aktivitas pembelajaran permainan bola basket merupakan salah satu materi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang pada prosesnya pembelajaran ini memerlukan teori dan praktek. Sehingga pembelajaran ini sangat membutuhkan kreativitas yang tinggi untuk bisa membagi waktu belajar agar keduanya bisa terlaksana dalam waktu yang cukup singkat. Siswa akan kewalahan apabila salah satu dari teori atau praktek tidak tersampaikan dengan jelas, maka dari itu akan sangat berpengaruh dengan tingkat pemahaman gerak siswa khususnya. Seiring dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi atau IPTEK itu mengharuskan kita mampu dalam mengikuti perkembangan

yang ada. Tujuannya adalah agar kita mampu beradaptasi dan bersaing dengan orang lain di berbagai negara di dunia.

Akan tetapi hasil belajar yang kurang optimal juga menjadi suatu permasalahan yang sering muncul dalam sebuah pelaksanaan proses pembelajaran, ketidakpahaman siswa untuk memahami dan menguasai kompetensi dalam bentuk tingkah laku, sikap dan keterampilan yang di harapkan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan menjadi masalah utama yang harus segera di cari solusi terbaiknya. Maka pengembangan *e-modul* sangat diperlukan dalam menyampaikan materi pada masa pandemi ini.

Dari observasi yang dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tanjung Raya Kabupaten Agam, pembelajaran pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dilaksanakan secara terbatas, yaitu dalam satu jam pembelajaran secara normal 40 menit dipangkas menjadi 30 menit, Kemudian pemahaman akan pelajaran dimasa pandemi bisa dikatakan sangat kurang khususnya pada materi praktek seperti materi aktivitas permainan bola basket, baik di sekolah maupun dirumah. Hal ini dikarenakan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) untuk materi praktek belum bisa dilakukan disekolah dan mengharuskan mereka untuk belajar secara mandiri dirumah dengan media seadanya yaitu seperti buku yang diberikan dari pihak sekolah. tetapi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) belum menerapkan pembelajaran berbasis media dengan menggunakan aplikasi *e-modul* disekolah tersebut yang mengakibatkan proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif. *E-modul* pembelajaran merupakan

salah satu kebutuhan dalam proses pembelajaran. Dengan memberikan pembelajaran melalui *e-modul* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan kemauan siswa untuk belajar khususnya pada materi aktivitas permainan bola basket bagi siswa kelas VII.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian yang berjenis *Research and Developmen* bisa disebut pengembangan yang menghasilkan produk serta menguji keberhasilan produk tersebut. Langkah pada desain pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) ini yaitu : 1) Analysis (analisa), 2) Design (desain/perancangan), 3) Development (pengembangan), 4) Implementation (eksekusi), 5) Evaluation (evaluasi/ umpan balik). Penelitian ini akan dilaksakan pada bulan oktober 2021. Penelitian ini dilakukan di kampus Universitas Negeri Padang, Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tanjung Raya dan Madrasah Tsanawiyah Negeri 11 Agam. Instrumen dalam penelitian menggunakan sebuah lembar validasi, yang mana lembar validasi tersebut merupakan sebuah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu data instrumen. Lembar validasi berupa sejumlah pernyataan yang ditujukan kepada pakar ahli untuk mendapatkan koreksi, kritik dan saran serta evaluasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi. Lembar validasi dari tim ahli yang digunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap media yang didesain. Setelah melakukan validasi maka untuk selanjutnya dilakukan analisis deskriptif persentatif.

HASIL

1. Hasil pengembangan produk awal

- a. Tahap analisis (*analyze*)
- b. Tahap perancangan (*design*)
- c. Tahap pengembangan (*development*)
- d. Tahap implementasi (*implementation*)
- e. Tahap evaluasi (*evaluation*)

2. Revisi Produk

Berdasarkan angket yang di isi oleh validator terdapat beberapa revisi dan saran diantaranya : 1) Uji validitas bahasa dengan meminta bantuan dosen FBS UNP yaitu bapak Prof. Dr. Yasnur Asri, M.Pd. Saran yang diberikannya adalah meninjau ulang tata bahasa dan ejaan pada produk yang digunakan dalam pembelajaran serta melakukan perbaikan. Setelah dilakukannya perbaikan dan ditinjau ulang, maka pada produk yang digunakan sudah sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator. 2) Uji validitas ahli materi dengan meminta bantuan kepada beberapa dosen FIK UNP yaitu bapak Drs. Hendri Neldi, M. Kes. AIFO dan ibuk Indri Wulandari, M.Pd serta Guru sekolah SMPN 2 Tanjung Raya yaitu Bapak Mulyadi, S.Pd dan Guru sekolah MTSN 11 Agam yaitu bapak Yosrianto S.Pd.

Berdasarkan pada tahap awal pengembangan modul pembelajaran yang di desain dan diproduksi menjadi sebuah produk awal berupa modul pembelajaran untuk materi permainan bola basket pada mata pelajaran Penjasorkes siswa Sekolah Menengah Pertama. Proses pengembangannya melalui prosedur penelitian dan pengembangan. Melalui berbagai perencanaan, produksi dan evaluasi, kemudian produk dikembangkan dengan menggunakan berbagai software seperti *microsoft word*, *flip pdf corporation*, *audio record*, dan kinemaster mods. Setelah produk dihasilkan, maka perlu dilakukan evaluasi

kepada beberapa ahli diantaranya ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Proses validasi ahli materi menghasilkan data yang dapat dipergunakan untuk merevisi produk awal. Setelah produk awal direvisi segera dilakukan validasi ke ahli media. Dari ahli media didapat data, dan komentar, untuk menganalisis data modul pembelajaran yang sedang dikembangkan. Kemudian setelah validasi ahli media selesai dilanjutkan dengan validasi ahli bahasa. Dari ahli bahasa didapat data berupa data, saran, masukan untuk memperbaiki kualitas ejaan dan tata bahasa yang digunakan dalam modul pembelajaran tersebut. Dari proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dihasilkan produk yang siap digunakan.

Data yang diperoleh dari uji coba produk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Dari uji coba ini maka didapat data yang berisi penilaian masukan dan saran untuk dijadikan dasar dalam revisi akhir produk. Setelah revisi akhir, maka akan didapat produk akhir yang siap digunakan siswa sekolah menengah Pertama sebagai sumber belajar materi permainan bola basket pada mata pelajaran Penjasorkes.

Hasil analisis kualitas e-modul yang digunakan termasuk dalam kriteria **sangat layak**, dibuktikan dengan uji validitas materi mendapatkan skor rata-rata 90,42% dengan kriteria sangat layak. Untuk hasil uji validitas media diperoleh skor rata-rata 100% dengan kriteria sangat layak. Untuk hasil uji validitas bahasa diperoleh skor rata-rata 92,50% dengan kriteria sangat layak dan rata rata skor untuk ketiga data validitas adalah 95,28% yang artinya kualitas e-modul sangat layak digunakan.

C. DATA PENILAIAN AHLI

1. Hasil uji validitas oleh ahli materi

Uji validitas materi yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen FIK UNP yaitu bapak Drs. Hendri Neldi, M. Kes. AIFO dan ibuk Indri Wulandari, M.Pd serta Guru sekolah SMPN 2 Tanjung Raya yaitu Bapak Mulyadi, S.Pd dan Guru sekolah MTSN 11 Agam yaitu bapak Yosrianto S.Pd, maka diperoleh hasil validasi **sangat layak** untuk dijadikan sebagai media pembelajaran

2. Hasil Uji Validitas Oleh Ahli media

Uji validitas media yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen FT UNP yaitu Bapak Bayu Ramadhani Fajri, M.Ps. Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil **sangat layak** untuk dijadikan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk siswa kelas VII.

3. Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Bahasa

Uji validitas bahasa yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen FBS UNP yaitu Bapak Prof. Dr. Yasnur Asri, M.Pd. Berdasarkan hasil **sangat layak** untuk dijadikan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk siswa kelas VII

PEMBAHASAN DAN HASIL

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk e-modul dan mengetahui kelayakan pada e-modul tersebut serta melihat bagaimana komentar dan saran dari beberapa para ahli, diantaranya ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi terhadap media pembelajaran e-modul yang dibuat.

Penelitian ini bertujuan untuk pemberian solusi terhadap masalah penelitian yang telah di paparkan pada

bagian latar belakang masalah, Mengenai keterbatasan sumber belajar bola basket berupa e-modul yang sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa, dengan adanya modul ini akan lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi yang disampaikan baik mengenai teori maupun praktek serta dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar. Namun, media yang digunakan juga harus selalu disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, karakteristik siswa yang jadi sasaran, tingkat efektivitas dan efisiensi sehingga media pembelajaran mampu memberikan dampak yang positif dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam e-modul bola basket sebagai media pembelajaran merupakan gabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, animasi, video, dan suara yang dapat digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dimasa pandemi dan new normal ini siswa bisa untuk belajar lebih mandiri. Dengan menggunakan e-modul materi bola basket ini dapat membantu siswa dalam memahami materi dan mengulang kembali secara mandiri di rumah. Untuk mengantisipasi malas belajar maka media dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk mempraktekannya di rumah apalagi dimasa pandemi ini.

Untuk mengantisipasi kesenjangan tersebut maka peneliti ingin memberikan solusi atas permasalahan tersebut dengan menghasilkan modul pembelajaran yang diuji kelayakannya melalui uji validitas yang dilakukan oleh 4 orang dosen UNP dan 2 Guru Penjasorkes sebagai validator meliputi aspek kualitas materi, media dan bahasa terhadap e-modul materi bola basket dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada sekolah menengah

pertama kelas VII. Berdasarkan data hasil uji validitas materi diperoleh rata-rata skor 90,42 % dengan kriteria sangat layak, untuk data hasil uji validitas media diperoleh rata-rata 100 % dengan kriteria Sangat layak dan data hasil uji validitas bahasa diperoleh rata-rata 92,50 % dengan kriteria sangat layak. Dan rata-rata skor untuk ketiga data validasi adalah 95,28 % dengan kriteria **sangat layak**. Hasil penelitian ini di kemas dengan menggunakan aplikasi *flipbook pdf corporation* yang pada dasarnya aplikasi ini sangat mudah di gunakan karena dari segi tampilan sangat menarik berbentuk buku online. Setelah di uji dan di nyatakan **sangat layak**, maka e-modul sudah bisa di gunakan untuk pembelajaran bola basket kelas VII di sekolah menengah pertama.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, maka peroleh hasil penelitian tentang pengembangan e-modul materi bola basket dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk siswa kelas VII sekolah menengah pertama, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-modul dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah menengah pertama negeri 2 tanjung raya kelas VII materi bola basket.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- H. Nur, M. M, and zalfendi FIK-UNP, "Tinjauan Tingkat Kesegaran Jasmani

Pada Siswa Putera Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Gulat Di Smp Negeri 30 Padang", *jm*, vol. 3, no. 1, pp. 67-76, Jun. 2018

- Kurniawan, W., Kresnadi, H., & Triansyah, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Mata Kuliah Bulu Tangkis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(5), 1-9.
- P. Pitnawati and D. Damrah, "Evaluasi Pelaksanaan Program Latihan Senam di Klub Senam Semen Padang", *jm*, vol. 4, no. 1, pp. 9-16, May 2019.
- Purwaningtyas, Dwiyo, W. D, & Hariyadi, I. (2017). Pengembangan modul elektronik mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan kelas XI berbasis online dengan program Edmodo. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(1), 121-129.
- Trisnawati, W. W., & Sari, A. K. (2019). Integrasi Keterampilan Abad 21 Dalam Modul Sociolinguistics: Keterampilan 4c (Collaboration, Communication, Critical Thinking, Dan Creativity). *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 455-466.