



Pengembangan E-Modul Permainan Bola Besar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA

Ulil Albab, Khairuddin, Nurul Ihsan, Weny Sasmitha

Pendidikan Olahraga, fakultas ilmu keolahragaan, universitas negeri padang, Indonesia
albaulil661@gmail.com, khairuddins2@fik.unp.ac.id, dr.nurulihsan.mpd@gmail.com,
wenysasmitha@fik.unp.ac.id

Kata Kunci : E-modul Interaktif Materi Permainan Bola Besar Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan e-modul, mengetahui kelayakan e-modul, mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan e-modul, dan mengetahui efektifitas penggunaan e-modul dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian ini adalah 1) Berdasarkan penilaian dari para ahli didapatkan hasil rata-rata persentase 89% termasuk dalam kategori "**Sangat Baik**" dengan kriteria "**Sangat Layak**" digunakan dalam pembelajaran dan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa. 2) Berdasarkan hasil rata-rata persentase respon siswa terhadap kemenarikan e-modul permainan bola besar adalah 91% termasuk dalam kategori "**Sangat Baik**". 3) Berdasarkan analisis hasil belajar siswa dengan melakukan *pretest* dan *posttest* serta menentukan rata-rata *gain score* pada aspek penilaian kognitif dan psikomotor, pada aspek penilaian kognitif rata-rata *gain score* 0,47 termasuk dalam kategori "sedang" dan pada aspek penilaian psikomotor rata-rata *gain score* 0,55 termasuk dalam kategori "sedang". Dari kedua aspek penilaian tersebut e-modul permainan bola besar termasuk dalam kategori "**Sedang**" dan **Efektif** digunakan dalam pembelajaran.

Keywords : *Interactive E-Module Materials for Big Ball Games in Physical Education Subjects, Sports and Health*

Abstract : *The purpose of this study was to determine the development of e-modules, determine the feasibility of e-modules, determine student responses to the attractiveness of e-modules, and determine the effectiveness of using e-modules in learning. This type of research is research and development (Research and Development) which was developed using the ADDIE model. The results of this study are 1) Based on the assessment of experts, the average percentage of 89% is included in the "Very Good" category with the "Very Eligible" criteria used in learning and can be used as a learning resource for students. 2) Based on the results, the average percentage of student responses to the attractiveness of the big ball game e-module is 91% included in the "Very Good" category. 3) Based on the analysis of student learning outcomes by conducting pretest and posttest and determining the average gain score in the cognitive and psychomotor assessment aspects, in the cognitive assessment aspect the average gain score is 0.47 including in the "moderate" category and in the average psychomotor assessment aspect. the average gain score of 0.55 is included in the "medium" category. From the two aspects of the assessment, the big ball game e-module is included in the "Medium" category and is effectively used in learning*

PENDAHULUAN

Menurut Khairuddin (2014) Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dilakukan oleh peserta didik untuk tujuan kognitif, psikomotorik dan afektif yang juga meliputi kebugaran jasmani. Menurut Widiastuti (2019) permainan bola besar adalah salah satu cabang olahraga yang dilakukan secara berkelompok dengan bantuan alat utama berupa bola yang berdiameter lebih dari 50 cm. Menurut Emral (2016) permainan sepakbola adalah permainan 11 dengan lawan 11 yang dipimpin seorang wasit, dibantu asisten 1 dan asisten 2, serta satu orang wasit cadangan. Permainan berlangsung pada satu lapangan sepakbola yang berukuran panjang 100 sampai 110 m dan lebar 64 m sampai 75 m dalam permainan akan terjadi kontak langsung antar pemain satu kesebelasan dengan pemain kesebelasan lawan. Menurut Erianti & Yuni Astuti Permainan bolavoli adalah memasukkan bola ke daerah lawan melewati suatu rintangan berupa tali atau net. Menurut Riyanto & Kuswoyo (2019) permainan bola basket adalah permainan olahraga bola besar yang dimainkan menggunakan tangan oleh dua regu dan masing-masing regu terdiri dari 5 orang pemain. Permainan bola basket adalah permainan beregu, dimana suatu tim yang baik, tangguh dan kuat adalah regu tim yang mampu melakukan permainan dengan kompak, dalam hal ini pemainnya dituntut untuk dapat melakukan kerjasama yang baik dan kompak pada saat permainan. Menurut Imansari & Sunaryatiningsih (2017) modul elektronik (e-Modul) adalah pengembangan modul cetak dalam bentuk digital yang banyak mengadaptasi dari modul cetak.

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran yang berlangsung di Sekolah

Menengah Atas tepatnya di Sma N 1 Bonjol Kabupaten Pasaman keterbatasan sumber belajar siswa sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran terutama pada materi yang terdapat pada Kompetensi Dasar Permainan Bola Besar yaitu sepak bola, bola voli, dan bola basket.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Prosedur pengembangan e-modul interaktif ini menggunakan prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Branch dalam Diana (2018) yang menyatakan prosedur pengembangan terbagi menjadi 5 tahapan yaitu: Analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Uji validasi kepada para ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan e-modul interaktif materi permainan bola besar.

Skala penilaian para ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Skala Penilaian

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Analisis data dari hasil lembar validasi tim ahli dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Menjumlahkan skor yang di peroleh dari tiap-tiap kategori
- 2) Menentukan kategori skor sesuai yang telah di tetapkan
- 3) Memasukkan skor tersebut kedalam rumus yang di tentukan sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Kesimpulan untuk kelayakan e-modul permainan bola besar dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

No	Rentang pencapaian %	Kriteria kualitatif	Keterangan
1	85-100 %	Sangat Baik	Sangat Layak/Tidak Perlu Direvisi
2	75-84 %	Baik	Layak /Tidak Perlu Direvisi
3	65-74 %	Cukup	Cukup Layak/ Perlu Direvisi
4	55-64 %	Kurang	Tidak Layak/ Perlu Direvisi
5	<40 %	Kurang sekali	Sangat Tidak Layak/ Perlu Direvisi

Sedangkan penilaian siswa melalui angket digunakan untuk melihat kemenarikan e-modul permainan bola besar yang akan digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Tabel 3. Kriteria Kemenarikan

No	Rentang pencapaian %	Kategori
1	85-100 %	Sangat Baik
2	75-84 %	Baik
3	65-74 %	Cukup Baik

4	55-64 %	Kurang Baik
5	<40 %	Sangat Tidak Baik

2. Mengetahui efektivitas penggunaan e-modul interaktif permainan bola besar.

Analisis terhadap hasil belajar ranah kognitif dan psikomotor dilakukan dengan menghitung *gain score* dengan rumus berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{pretest}}$$

Kriteria tingkat keefektifan yang dinilai pada ranah kognitif dan psikomotor siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Gain Score

Nilai g	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Berdasarkan tabel tingkat efektivitas tersebut, menunjukkan produk yang dikembangkan sudah efektif untuk dipergunakan dalam pembelajaran jika mencapai tingkat efektivitas dengan kriteria sedang atau tinggi.

HASIL

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti adalah menghasilkan E-Modul Interaktif Materi Permainan Bola Besar dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk Siswa Kelas X Semester Ganjil Sekolah Menengah Atas. Pengembangan e-modul ini dilaksanakan di SMA N 1 Bonjol kabupaten Pasaman. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengembangan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, dan evaluation*).

B. Tahapan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan dengan Model ADDIE

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini analisis kebutuhan peneliti melakukan proses wawancara serta pemberian angket kuisioner analisis kebutuhan guru kepada guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA N 1 Bonjol

2. Design (Perancangan)

Desain atau perancangan e-modul dilakukan peneliti dalam beberapa proses yaitu :

- a. Perancangan Komponen-Komponen E-Modul
- b. Perancangan Isi Materi
- c. Perancangan Desain E-Modul
- d. Perancangan Instrumen

3. Development (pengembangan)

Tahap *development* (pengembangan) dilakukan setelah tahap *desain* (perancangan) pembuatan e-modul selesai. Pembuatan e-modul dilakukan penelitidengan menggunakan aplikasi *canva*, e-modul yang telah selesai dibuat dapat diakses oleh guru dan siswa melalui laptop/smartphone lewat *link* yang dibagikan peneliti. Pada tahap pengembangan ini peneliti juga melakukan uji validasi e-modul kepada para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mendapatkan penilaian dan saran-saran dari e-modul yang peneliti buat.

4. Implementation (Implementasi).

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk, uji coba produk e-modul peneliti lakukan setelah e-modul sudah dinyatakan sangat baik atau sangat layak digunakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta direvisi dengan masukan dan saran dari para ahli tersebut. Uji coba produk pada e-modul ini peneliti lakukan dengan :

- a. Uji coba kelompok kecil untuk mengetahui respon siswa terhadap e-modul yang peneliti buat.
- b. Uji coba kelompok kecil untuk mengetahui efektivitas penggunaan e-modul permainan bola besar dalam pembelajaran. Pada uji coba ini peneliti melakukan *pretest* (sebelum menggunakan e-modul dalam pembelajaran) dan *posttest* (setelah menggunakan e-modul dalam pembelajaran)

5. Evaluation (Evaluasi).

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dimana dilakukan perbaikan (revisi) e-modul interaktif permainan bola besar setelah mendapatkan penilaian, saran, komentar, dan masukan dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

PEMBAHASAN

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Berikut ini adalah pembahasan hasil dari penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan:

1. Uji Validasi Kepada Para Ahli untuk Mengetahui Kelayakan E-Modul Permainan Bola Besar.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator

N	Validator	Jumlah Skor	Persentase	Kategori	Keterangan
1	Bapak Dr. Arsil, M.Pd	50	100 %	Sangat baik	Sangat Layak
2	Bapak	41	82 %	Sang	Layak

	Prof. Dr. Syafruddin, M.Kes, AIFO			at baik	
3	Bapak Drs. Madri M., M.Kes., AIFO	45	90 %	Sangat baik	Sangat Layak
4	Bapak Dr. Ridha Hasnul Ulya, M.Pd	36	76 %	Baik	Layak
5	Bapak Bayu Ramadhani Fajri, S. St., M.Ds	45	90 %	Sangat baik	Sangat Layak
6	Bapak Awal Nurdin S.Pd	46	92 %	Sangat baik	Sangat Layak
7	Bapak Beni Satria S.Pd	45	90 %	Sangat baik	Sangat Layak
Rata-rata Persentase			89 %	Sangat baik	Sangat Layak

Dari tabel 4. diatas dapat dilihat bahwa persentase penilaian dari keseluruhan para ahli didapatkan hasil untuk kelayakan e-modul permainan bola besar dengan rata-rata persentase 89% maka penilaian dari keseluruhan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa e-modul permainan bola

besar termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**” dengan kriteria “**Sangat Layak**” untuk digunakan dalam pembelajaran dan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa.

2. Uji Coba Kelompok Kecil Untuk Mengetahui Respon Siswa Terhadap Kemenarikan E-Modul Permainan Bola Besar.

Tabel 5. Rekapitulasi Angket Hasil Respon Siswa

No	Nama	Kelas	Skor	Persentase %
1	Alfin Wahdy	X IPA 1	69	92 %
2	Bismi Hayati	X IPA 1	68	91 %
3	Faiza Yania Yarmin	X IPA 1	70	93 %
4	Farhan Afrineldi	X IPA 1	68	91 %
5	Fathya Assiva	X IPA 1	66	88 %
6	Fiona Khamira Lova	X IPA 1	70	93 %
7	Iqbal Syahputra	X IPA 1	67	89 %
8	Junia Shinta Putri	X IPA 1	70	93 %
9	Popy Nelandi Az-zahra	X IPA 1	68	91 %
10	Raja Anugrah	X IPA 1	68	91 %
Jumlah			684	912 %
Rata-rata Persentase				91 %

Dari tabel 5. diatas dapat dilihat bahwa rata-rata persentase hasil respon siswa terhadap kemenarikan e-modul yang

peneliti buat adalah sebesar 91%, maka dapat disimpulkan bahwa e-modul permainan bola besar termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**” dari respon siswa.

3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil untuk Mengetahui Efektifitas Penggunaan E-Modul Dalam Pembelajaran.

Tabel 6. Peningkatan Nilai Kognitif dan Nilai Psikomotor Siswa

Aspek Penilaian	Jumlah Siswa	Skor Maks.	Rata-rata nilai		Ratarata Gain Score	Kriteria Gain Score
			Pre test	Post test		
Kognitif	10	100	68	83	0,47	Sedang
Psikomotor	10	20	6,8	13,9	0,55	Sedang

Dari tabel 6. diatas efektifitas penggunaan e-modul pada aspek penilaian kognitif diketahui rata-rata *gain score* sebesar 0,47 dan pada aspek penilaian psikomotor diketahui rata-rata *gain score* sebesar 0,55. Masing-masing aspek penilaian tersebut masuk dalam kategori “**sedang**” maka dapat diketahui bahwa e-modul permainan bola besar **efektif** digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut: Pengembangan e-modul interaktif materi permainan bola besar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk siswa kelas x semester ganjil sekolah menengah atas ini melewati 5 tahap prosedur pengembangan yaitu tahap *analysis*, tahap *design*, tahap *development*, tahap

implementation, dan tahap *evaluation*. Berdasarkan penilaian para ahli didapatkan hasil rata-rata persentase 89%, maka penilaian dari keseluruhan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa e-modul permainan bola besar termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**” dengan kriteria “**Sangat Layak**” untuk digunakan dalam pembelajaran dan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa. Berdasarkan hasil respon siswa terhadap kemenarikan e-modul permainan bola besar adalah rata-rata 91%, maka dapat disimpulkan bahwa e-modul permainan bola besar termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**” dari respon siswa. Berdasarkan efektifitas penggunaan e-modul pada aspek penilaian kognitif diketahui rata-rata *gain score* sebesar 0,47 dan pada aspek penilaian psikomotor diketahui rata-rata *gain score* sebesar 0,55. Masing-masing aspek penilaian tersebut masuk dalam kategori “**sedang**” maka dapat diketahui bahwa e-modul permainan bola besar **efektif** digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Emral. 2016. *Sepakbola Dasar*. Padang: Sukabina Press
- Erianti, Astuti, Yuni. 2019. *Buku Ajar Bola Voli*. Padang. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Padang. Sukabina Press.
- Imansari, N., & Sunaryantiningih, I. 2017. Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 2No 1: 11-16.

- Khairuddin, K. 2014. *The influence of modified games and conventional learning models on the physical fitness of junior high school students*. Asian Social Science, Volume 10No 5: 136.
- Riyanto, P., & Kuswoyo, D. D. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Peningkatan Kemampuan Drible Bola Basket*. Musamus Journal of Physical Education and Sport, Volume 2No 1 : 1-9.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Widyastutik, Kusuma Diana. 2018. *Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Creative Problem Solving Menggunakan Model Addie Untuk Kelas X Sekolah Menengah Atas*. Jurnal UNEJ. Hal 33-57