



Pengembangan E-Modul Untuk Materi Bolabasket Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII

Nurul Yulida Zahra, Zarwan, Hendri Neldi, Nurul Ihsan

Departemen Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang
nurulyulidazahra@gmail.com, zarwan@fik.unp.ac.id, hendrineldi62@fik.unp.ac.id,
dr.nurulihsan.mpd@gmail.com

Kata kunci : E-Modul, Media Pembelajaran, Bolabasket, Kelas VIII

Abstrak : Penelitian di Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII Negeri 7 Padang, kurangnya pemahaman dalam materi pembelajaran kekurangan media pembelajaran yang kreatif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-Modul Untuk Materi Bolabasket Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII. Jenis penelitian digunakan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas 5 pengembangan : Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Penelitian ini dibatasi sampai tahap Pengembangan (*Development*) saja. Penelitian ini di uji validasi oleh 6 orang validator yaitu 4 ahli materi, 1 ahli media dan 1 ahli bahasa. *Instrument* yang digunakan penelitian ini adalah lembar validasi. Dari penelitian yang dilakukan di dapat bahwa pengembangan E-Modul materi bolabasket ini "sangat layak" sebagai media pembelajaran siswa sekolah menengah pertama kelas VIII. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase validasi pakar bahasa sebesar 97,5%, validasi pakar media sebesar 88,3%, validasi pakar materi sebesar 92,05%. Kelayakan media hasil validasi ahli sangat layak untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Keywords : *E-Module, Learning Media, Basketball, Class VIII.*

Abstrack : Research in Junior High School Class VIII Negeri 7 Padang, the lack of understanding in learning materials lacks creative learning media. This study aims to develop an E-Module for Basketball Materials for Class VIII Junior High School Students. The type of research used is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model, which consists of 5 developments: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This research is limited to the Development stage only. This research was validated by 6 validators, namely 4 material experts, 1 media expert and 1 linguist. The instrument used in this study was a validation sheet. From the research conducted, it was found that the development of the E-Module basketball material was "very feasible" as a learning medium for class VIII junior high school students. This can be seen from the results of the percentage validation of language experts by 97.5%, media expert validation by 88.3%, material expert validation by 92.05%. The feasibility of the media as a result of expert validation is very feasible to be used in learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi adalah aktivitas jasmani yang dibuat dan disusun secara sistematis untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan serta pembentukan karakter dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Menurut Syarifuddin (dalam Santoso 2009). Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia Indonesia. Hasil yang diharapkan itu akan dicapai setelah masa yang cukup lama. Karena itu upaya pembinaan warga masyarakat dan peserta didik melalui pendidikan jasmani dan olahraga membutuhkan kesabaran dan keikhlasan untuk berkorban Menurut Yaslindo, S Syahriadi (2012). Di dalam dunia pendidikan tidak hanya membentuk karakteristik saja melainkan berpengaruh besar juga dalam mencerdaskan anak bangsa sehingga anak-anak memiliki sikap dan kepribadian yang lebih baik. Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, Bab II, Pasal 3, fungsi dan tujuan pendidikan nasional disebutkan bahwa : "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

PJOK pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan secara menyeluruh dalam kualitas individu, yang mencakup fisik, mental, serta emosional. Menurut Mahendra, agus, (2015: 559). PJOK merupakan suatu cabang ilmu yang mempelajari tentang aktifitas gerak melalui media olahraga, sedangkan menurut Syarifuddin (dalam Santoso (2009) PJOK merupakan aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan serta pembentukan karakter dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Kementrian pendidikan telah melakukan perubahan kurikulum dari yang terlama sampai dengan yang sekarang digunakan yaitu kurikulum 2013 dimana siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, melalui kurikulum 2013 ini pendidik diharapkan mampu beradaptasi dan melakukan pembelajaran sesuai yang dibutuhkan dimasa yang datang, harus dipersiapkan sedemikian mungkin agar pendidikan dan siswa menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman sekarang. Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perubahan yang sangat pesat dan telah mempermudah kehidupan manusia di zaman sekarang ini.

Seperti telepon genggam, komputer, televisi, dan internet. Teknologi tersebut memudahkan manusia dalam hal mencari informasi, berkomunikasi, mendapatkan informasi dengan cepat. Perubahan telah banyak terjadi dalam kehidupan begitu juga di b

idang pendidikan. Kedekatan para siswa dengan teknologi tidak terlepas dari perkembangan zaman karena di era digital inilah mereka tumbuh dan berkembang Madri, M. 2019. Menteri pendidikan dan kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat Coronavirus Disease (Covid-19), Dalam hal ini dibutuhkan media pembelajaran yang dirancang agar mempermudah siswa dalam memahami sebuah konsep dari sebuah pembelajaran, berkaitan dengan keadaan sekarang yaitu Covid-19 yang mengharuskan siswa untuk belajar di rumah meminimalisir pembatasan Covid-19, dengan memberikan pembelajaran melalui media pembelajaran (video) beserta dengan penjelasannya, diharapkan siswa mampu meningkatkan pemahaman dan kemauan untuk belajar khususnya pada materi bolabasket bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Dalam pembelajaran PJOK yang menjadi kendala saat pandemi Covid-19 adalah masih kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan metode pembelajaran yang monoton, sarana dan prasarana yang kurang memadai, pemilihan strategi belajar yang kurang tepat serta kurangnya kemampuan guru mengelola kelas, sehingga pendidik harus memperhatikan tujuan pembelajaran.

Ruang lingkup pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi pembelajaran bolabasket memfokuskan

pada teknik gerak yaitu memerlukan praktek lapangan tidak cukup dengan teori saja, Namun kegiatan pembelajaran tersebut tidak bisa dilaksanakan karena dampak dari pandemi Covid-19 yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar berbasis daring agar tidak terjangkit Covid-19. Pembelajaran PJOK perlu ditingkatkan lagi untuk mencapai kualitas yang lebih baik lagi untuk itu diperlukan kreatifitas dan inovasi. Proses pembelajaran yang membosankan dan kurang menarik akan membuat siswa mudah bosan dan menyebabkan sulit untuk tercapainya tujuan pembelajaran, maka dalam hal ini peran guru sangat penting untuk memberikan inovasi dan motivasi dalam pembelajaran agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Melalui wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 7 Padang,

Menurut Zarwan, Z, 2022 (dalam Ahmad Saukani) adanya keterbatasan sumber belajar pada penerapan teori dan praktek pada pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi bolabasket. Dari penjelasan di atas, penulis tertarik untuk memberikan sebuah solusi yang tepat guna tercapainya tujuan pembelajaran walaupun hanya menggunakan alat elektronik yaitu dengan pengembangan E-Modul. Menurut Suarsana dan Mahayukti 2013 (dalam Nyoman Sugihartini, Nyoman Laba Jayanta), Modul elektronik (E-Modul) merupakan pengembangan modul cetak dalam bentuk digital yang banyak mengadaptasi dari modul cetak. Pengembangan e-modul dapat disatukan dengan model pembelajaran yang

dipandang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan pengembangan E-Modul ini diharapkan mampu menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan E-Modul yang berisikan penjelasan dan video animasi, yang baik pada proses pembelajaran PJOK.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan adalah tahap awal dan tahap eksplorasi dengan melakukan penelitian dan pengembangan serta pengujian pada suatu produk dan layanan untuk mengetahui seberapa efektif produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya Zulbahri (2016) Menurut Brog and Gall (dalam Purnama, 2016) yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan yaitu sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Nirwandi, N 2019 (dalam Aprisandy, D., 2021) R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Hal serupa juga disampaikan oleh Sugiyono (dalam M. Askari

Zakariah, Vivi Afriani, K.H.M Zaskia, 2021) "penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Penelitian R&D adalah suatu jenis penelitian yang berfungsi untuk menghasilkan sesuatu produk yang baru dan dilanjutkan dengan pengujian terhadap produk tersebut menurut Sugiyono, 2007 (dalam Zuriyani, 2014).

Dalam penelitian dan pengembangan ini model yang digunakan ialah model ADDIE, menurut (Muhubiddin, 2015) ada 5 tahapan model ADDIE berikut adalah tahapan-tahapan tersebut : 1. Analisis (*Analysis*), 2. Tahap perencanaan (*Design*), 3. Pengembangan (*Development*), 4. Penerapan (*implementasi*), 5. Evaluasi (*Evaluation*). Pada uji coba produk ini akan dilakukan uji validasi, untuk mengetahui kesalahan dan kekurangan pada pengembangan E-Modul yang telah dibuat. Desain uji coba produk ini nantinya akan direvisi oleh beberapa ahli validator yaitu: 1. Ahli Materi (Bolabasket), 2. Validator Ahli Media dan Desain , 3. Validator Ahli Bahasa .

Tabel 1. Skala Penilaian

Skor	Kategori
4	Layak digunakan tanpa revisi
3	Layak digunakan dengan revisi kecil
2	Layak digunakan dengan revisi besar
1	Tidak layak digunakan

Sumber : Arikunto (dalam Ade 2018)

Hasil analisis data lembar validasi dari beberapa ahli menggunakan langkah-langkah sebagai berikut : a. Menjumlahkan skor yang diperoleh dari setiap kategori, b. Menentukan kategori skor sesuai yang telah ditetapkan, c. Memberikan skor tersebut ke dalam rumus. Rumusan dalam menentukan skor hasil kategori yang telah diperoleh :

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

Sumber :
Arikunto (dalam
Ade, 2018)

Keterangan :
P = Persentase skor
F = Jumlah skor yang diperoleh
N = Jumlah skor maksimal

Tabel 2. Kriteria Persentase Lembar Validasi

Persentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak

Sumber : Arikunto (dalam Ade 2018;32)

Hasil analisis data yang di peroleh akan dikonsultasikan dengan tabel kategori kesimpulan berdasarkan tabel kategori.

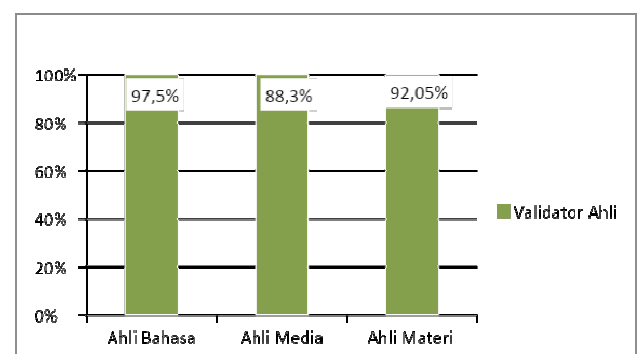
HASIL

Analisis kebutuhan bagi siswa sekolah menengah pertama kelas VIII

dilakukan berdasarkan penelitian karakteristik siswa yaitu : pembelajaran di dalam kelas, pemahaman materi, keterampilan dan media pembelajaran yang digunakan melalui wawancara bersama guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII. Setelah melakukan analisis, hasil yang diharapkan oleh penelitian mendapatkan masalah yang dihadapi siswa saat pembelajaran. Materi bolabasket merupakan salah satu materi yang dibutuhkan bagi siswa sekarang ini, karena pembelajaran yang dilakukan hanya di dalam kelas. Berkurangnya aktifitas fisik siswa di lapangan, salah satunya faktor ditutupnya sarana dan prasarana olahraga. Pada tahap perancangan , peneliti telah mendapatkan materi yang akan dikembangkan, khususnya materi yang dipilih sesuai dengan Kompetensi Dasar. Materi yang dikembangkan oleh peneliti adalah materi bolabasket untuk siswa sekolah menengah pertama kelas VIII terdapat beberapa materi pokok yaitu : 1) Gerak spesifik melempar bola basket melalui atas kepala 2) Gerak spesifik melempar bolabasket dari depan dada 3) Gerak spesifik menembak dengan kedua tangan sambil melompat 4) Gerak spesifik lay-up shoot. Hasil dari pengembangan media pembelajaran E-Modul yang dibuat menggunakan aplikasi Canva dan *Kinemaster Pro*. Proses pengembangan video untuk materi Bolabasket di lapangan bersama siswa sekolah menengah pertama kelas VIII untuk dimasukkan ke dalam materi E-Modul. a. Validator Ahli Bahasa Berdasarkan Data Ahli Bahasa, Uji

Validasi bahasa dengan meminta bantuan kepada Dosen Fakultas Bahasa Seni Universitas Negeri Padang yaitu: Bapak Prof. Dr. Harris Effendi Thahar, M.Pd. berdasarkan komentar dan saran dari ahli bahasa yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli bahasa diatas, maka dapat dilakukan revisi. Revisi berdasarkan kometar dan saran dari ahli bahasa yaitu : perhatikan lagi tanda baca. Penulis sudah melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran dari validator ahli bahasa, dilakukan perbaikan tanda baca. Ahli bahasa memberikan komentar dan saran secara tertulis dan lisan guna sebagai penyempurnaan E-Modul agar dapat digunakan untuk uji coba lapangan. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa diperoleh skor persentase 97,7% kriteria lembar validasi sangat layak. a.Validator Ahli Media Berdasarkan Data Ahli Media, Uji Validasi media dengan meminta bantuan kepada Dosen Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yaitu: Bapak Dr. Nofrion, M.Pd. Berdasarkan komentar dan saran dari ahli media yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli media diatas, maka dapat dilakukan revisi. Revisi berdasarkan kometar dan saran dari ahli media yaitu : Logo pada cover E-Modul tertinggi diletakkan disebelah kiri, garis pada kata pengantar disamakan, perbaiki kalimat agar lebih efektif, ukuran dan pilihlah huruf yang lebih sesuai, memilih desain dan kerapian ditingkatkan, dan kata selain bahasa indonesia dicetak miring. Penulis sudah melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran dari validator ahli media diatas. Ahli media memberikan

komentar dan saran secara tertulis dan lisan guna sebagai penyempurnaan E-Modul agar dapat digunakan untuk uji coba lapangan. Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh skor persentase 88,3% kriteria lembar validasi sangat layak. Validasi ahli Materi Berdasarkan uji validasi pada ahli media yaitu 2 dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yaitu : Bapak Drs. Yaslindo, MS, dan Bapak Frizki Amra, S.Pd, M.Pd dan 2 Guru PJOK SMP N 7 Padang yaitu Bapak Muskan, S.Pd, dan Bapak Robby Aliarmi, S.Si. Peneliti dan ahli materi sudah melakukan evaluasi terhadap produk E-Modul yang sudah dikembangkan oleh peneliti, ada beberapa komentar dan saran dari ahli materi dapat digunakan uji coba lapangan. Berdasarkan hasil persentase dari lembar validasi dengan ahli materi diperoleh dengan skor 92,05% dengan kriteria persentase sangat layak, E-Modul ini layak digunakan sesuai komentar dan saran yang diberikan oleh validasi ahli materi dengan revisi kecil. Berikut table hasil lembar validasi E-Modul untuk Materi Bolabasket Siswa Sekolah Menengah Pertama.



Gambar 14. Diagram Persentase Lembar Valid

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan E-Modul ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat mempermudah proses belajar mengajar siswa di dalam kelas agar lebih menarik perhatian siswa dan bisa termotivasi dalam belajar menggunakan E-Modul ini. Pada media yang kita gunakan saat ini mampu memberikan dampak positif guna tercapainya tujuan pembelajaran di dalam kelas. Maka dengan E-Modul dapat mempermudah mereka dalam pembelajaran karna E-Modul sangat mudah di pahami karena didalam E-Modul terdapat video pembelajaran beserta dengan penjelasan yang sangat mudah dipahami oleh siswa, E-Modul juga sangat mudah diakses kapanpun dan dimanapun siswa berada.

Untuk mengatasi permasalahan dengan menghasilkan media pembelajaran berupa E-Modul maka peneliti melakukan uji kelayakan melalui uji validasi. Uji validasi yang dilakukan oleh : ahli bahasa (Dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang), ahli media (Dosen Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang) dan ahli materi (Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang dan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII).

SIMPULAN

E-Modul Materi Bolabasket untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu siswa dalam proses belajar secara luring

bersama guru pendamping dan daring di rumah saja. Pengembangan E-Modul materi bolabasket untuk siswa sekolah menengah pertama kelas VIII sudah dilakukan uji coba kepada tiga validator ahli yang terdiri atas : ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Media pembelajaran ini masuk kedalam kategori sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprisandy, D., Asnaldi, A., & Nirwandi, N. (2019). Pengertian *R&D Sport Science*, 19(1), 1-9. <https://doi.org/10.24036/jss.v19i1.23>
- Nirwandi, N., Aprisandy, D. (2021). Pengertian R&D *Journal of Physical Education and Sport*, 2(4)
- Madri, M. 2019. Ilmu Pengetahuan Perkembangan Teknologi PJOK,4(2) *Journal of Physical Education and Sport*.
- Shaukani, A., & Zarwan, Z. (2022). Pengembangan E-modul Pembelajaran PJOK di SMP Negeri 2 Tanjung Raya Kelas VII Materi Bola Basket. *Jurnal JPDO* , 5 (3), 17-22. Diperoleh dari <http://jpdo.ppj.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/1025>
- Sujana, A., & Cahyawati, R. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, 1(1), 1-15.
- Wahyuri, A. S. (2017). Pengembangan model latihan kebugaran jasmani berbasis aktivitas bermain. *Jurnal MensSana*, 2(2), 14-18.

- Yaslindo, S. Syahriadi (2012) Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga, 5(3)., <https://doi.org/10.24036/jba.v2i1.52>
- Zulbahri, (2016). Pengembangan Media Belajar PJOK. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha* , 8 (2), 86–91. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.30253>