



Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis E-Modul Materi Senam *Rolling* Depan

Mhd. Rovik Adli, Sri Gusti Handayani, Pitnawati, Zulbahri

Departemen Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang
muhammad.rovik17@gmail.com, srigusti@fik.unp.ac.id, pitnawati@fik.unp.ac.id,
zulbahri@fik.unp.ac.id

Kata kunci : E-Modul, *Rolling* Depan

Abstrak : Masalah dalam penelitian ini adalah guru kurang memanfaatkan teknologi sehingga pembelajaran kurang efektif, serta pemilihan media pembelajaran yang kurang menarik karena pada saat melakukan observasi disana proses pembelajarannya tidak menggunakan teknologi yang ada seperti *in focus* dan metode pembelajarannya masih menggunakan metode pembelajaran yang lama sehingga siswa dan siswi menjadi jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian ini adalah membantu siswa dan guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan dalam memaksimalkan proses belajar mengajar yang akan dilakukan oleh siswa dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis E-Modul untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di SD Negeri 23 Ujung Gurun. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and development*) berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi, revisi dan uji coba.

Keywords : E-Module, *Rolling Front*.

Abstrack : *The problem in this study is that the teacher does not use technology so that learning is less effective, as well as the selection of learning media that is less attractive because at the time of observation there the learning process does not use existing technology such as in focus and the learning method is still using the old learning method so that students become bored during the learning process. The purpose of this study is to help students and teachers of Physical Education, Sports and Health in maximizing the teaching and learning process that will be carried out by students by developing E-Module-based learning media to support learning Physical Education in Sports and Health at SD Negeri 23 Ujung Gurun. This type of research is research and development, meaning this research is product-oriented research. The product development carried out in this study only reached the stages of needs analysis, product development, evaluation, revision and testing.*

PENDAHULUAN

Menurut Jonni (2019) Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan social, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi murid. Menurut 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 Ali Umar (2018) Pendidikan Jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kesegaran jasmani, keterampilan, berfikir kritis, kualitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani olahraga.

Berdasarkan hasil pengamatan (observasi) yang penulis lakukan di SD

Negeri 23 Ujung Gurun pada hari Senin, 23 Mei 2022, terlihat bahwa guru kurang memanfaatkan teknologi sehingga pembelajaran kurang efektif, serta pemilihan media pembelajaran yang kurang menarik karena pada saat melakukan observasi disana proses pembelajarannya tidak menggunakan teknologi yang ada seperti *in focus* dan metode pembelajarannya masih menggunakan metode pembelajaran yang lama sehingga siswa dan siswi menjadi jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Laili, (2019) E-Modul merupakan modul yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi dan video melalui piranti elektronik, sehingga mengurangi penggunaan kertas dan telah disusun secara sistematis agar tidak membingungkan murid dalam pembelajara

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and development*) berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Menurut (Gusril, 2016) penelitian pengembangan melahirkan temuan baru sesuai dengan tuntutan bidang kajian yang diemban dan didapat dari proses penelitian yang dilakukan serta didukung data penelitian yang secara sistematis dikumpulkan sesuai dengan tahap modul penelitian yang digunakan. Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau

memvalidasi produk-produk yang di gunakan dalam pendidikan dan pengajaran.

Metode pada penelitian ini mengadaptasi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Model ini dipilih karena sangat sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis intruksional. Penelitian pengembangan dengan tujuan untuk melahirkan produk seperti bahan ajar, modul pembelajaran, perangkat pembelajaran, alat pembelajaran ataupun yang tidak bersifat pembelajaran, model yang baru atau yang sudah dikembangkan (Gusril, 2016).

Jadi, dapat kita simpulkan dari penjelasan diatas bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan data dan memvalidasi produk yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi, revisi dan uji coba. Namun penelitian dan pengembangan ini dibatasi sampai mengidentifikasi masalah dan merancang produk lalu produk.

HASIL

Kualitas E-Modul Berbasis Multimedia ini termasuk dalam kriteria sangat layak, dibuktikan dari hasil analisis penilaian "sangat layak" oleh ahli bahasa, "layak" oleh ahli media, dan "layak" oleh ahli materi. Hasil penelitian ini menjadi salah satu solusi terhadap masalah yang telah dipaparkan pada latar belakang yaitu :

diperlukan media pembelajaran Senam Lantai untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

E-modul Berbasis Multimedia materi Aktivitas Kebugaran Jasmani merupakan gabungan dari beberapa media pembelajaran seperti : teks, gambar, animasi, video dan suara yang dapat membantu murid saat pembelajaran. E-modul Berbasis Multimedia ini dapat membantu murid dalam memahami materi dan mengulang pembelajaran di rumah secara mandiri. Media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengantisipasi kemalasan belajar khususnya kegiatan praktek olahraga akibat dari sarana dan prasarana yang terbatas.

E-modul Berbasis Multimedia ini dibuat oleh penulis dapat memperjelas penyajian pembelajaran kepada murid maksudnya murid tidak hanya paham secara teori namun juga dapat mengamati gambar dan video yang ada di dalam E-Modul.

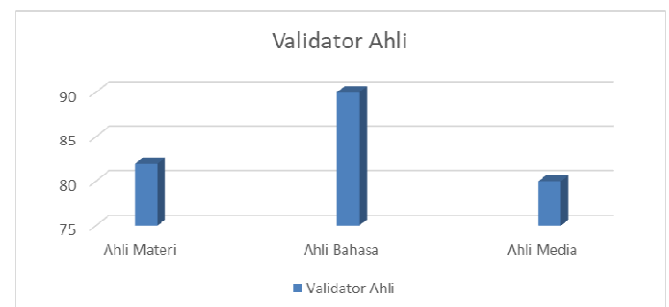
Peneliti memberikan solusi untuk mengantisipasi permasalahan tersebut dengan menghasilkan E-Modul Berbasis Multimedia yang telah diuji kelayakannya melalui uji validitas. Uji validitas yang dilakukan terdiri atas : ahli bahasa (Dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang), ahli media (Dosen Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang) dan ahli materi (Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang, Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar kelas IV).

Berdasarkan data hasil uji validitas bahasa diperoleh skor 90% dengan kriteria sangat layak, data hasil uji validitas media diperoleh skor 85% dengan kriteria layak, dan data hasil validitas materi diperoleh skor 82% dengan kriteria sangat layak. Hasil penelitian ini menggunakan aplikasi canva dan *Kinemaster Pro* produk yang mudah untuk digunakan, tampilan yang menarik serta dilengkapi panduan penggunaannya. Setelah di uji dan dinyatakan layak E-Modul Berbasis Multimedia sudah bisa digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi Aktivitas Kebugaran Jasmani murid Sekolah Dasar kelas IV.

Berdasarkan Data Ahli Media, Uji Validitas ini 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 maka E-Modul Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani murid Sekolah Dasar kelas IV ini dinyatakan layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

Berdasarkan Data Ahli Bahasa, Uji validitas bahasa dengan meminta bantuan kepada Dosen Fakultas Bahasa Seni Universitas Negeri Padang yaitu : Bapak Prof. Dr. Haris Efendi Thahar, M.Pd. Basarkan komentar dan saran dari ahli bahasa yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli bahasa diatas, maka dapat segera dilaksanakan revisi.

Uji validitas materi dengan meminta bantuan kepada Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang yaitu : Bapak Zulbahri, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi yang diuraikan dalam deskripsi data dari ahli materi diatas, maka dapat segera dilaksanakan revisi media pemebelajaran berbasis E-Modul.



Gambar 1. Diagram Validator Ahli

Berdasarkan diagram di atas hasil dari lembar validasi Media Pemelajaran Berbasis E-Modul pada materi senam lantai rolling depan murid Sekolah Dasar Negeri 23 Ujung Gurun kelas IV rinciannya ahli materi 82%, ahli bahasa 90% dan ahli media 80% dengan kriteria persentase lembar validasi sangat layak.

PEMBAHASAN

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan. Menurut Hasibuan (2011) pengembangan merupakan fungsi operasional kedua dari manajemen personalia, pengembangan perlu dilakukan secara terencana dan

berkesinambungan agar pengembangan dapat dilaksanakan dengan baik, harus lebih dahulu ditetapkan suatu program pengembangan.

Menurut Laili, (2019) E-Modul merupakan modul yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi dan video melalui piranti elektronik, sehingga mengurangi penggunaan kertas dan telah disusun secara sistematis agar tidak membingungkan murid dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suryadie dalam Herawati (2018) E-Modul merupakan media inovatif yang dapat meningkatkan minat murid dalam belajar. Penggunaan modul juga tidak dibatasi waktu bahkan tempatnya sehingga tergantung kesiapan murid dalam menggunakan modul.

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 diarahkan kepada 3 ranah yaitu : Afektif (sikap dan tingkah laku murid), Kognitif (kemampuan berpikir murid, dan Psikomotor (keterampilan fisik dan motorik murid). Kurikulum dalam satuan pendidikan saat ini tentunya menyesuaikan dengan sekarang ini, yang pada akhirnya sekolah dapat menentukan kurikulum dan strategi pembelajaran yang dapat diberikan kepada murid.

SIMPULAN

Media Pembelajaran Berbasis E-Modul pada materi Senam Lantai adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu murid belajar untuk meningkatkan semangat dalam proses belajar sehingga dengan

adanya pengembangan media berbasis e-modul dapat membuat siswa menjadi tidak jenuh dengan model pembelajaran yang diberikan oleh guru PJOK. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Modul pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk materi Senam Lantai murid Sekolah Dasar kelas IV sudah dilakukan uji coba kepada tiga validator ahli yang terdiri atas : ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Media pembelajaran ini masuk dalam kategori layak

DAFTAR PUSTAKA

- Finch. 2006. *Curriculum development in vocational and technical education*. Virginia, VA. Polytechnical Institute and State University.
- Jonni. 2019. *Pelaksanaan Pembelajaran PJOK di Kecamatan Luhak Nan Duo Kabupaten Pasaman Barat*. Jurnal Pendidikan dan Olahraga. Vol 2(4).Hlm. 18-21
- P. Pitnawati and D. Damrah. 2019. "Evaluasi Pelaksanaan Program Latihan Senam Di Klub Senam Semen Padang", jm, vol. 4, no. 1, pp. 9-16
- Umar, A., Abbas, S., & Syahrastani, S. 2018. *Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Status Gizi Terhadap Hasil Belajar Penjasorkes di SD Negeri 40 Sungai Lareh*

Kota Padang. Jurnal
Menssana, 3(2), 64-80.

Laili. 2019. *Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 3 (3), 309.

Rosa. 2013. *Pengembangan Modul Pembelajaran IPA SMP pada Materi Tekanan Berbasis Keterampilan Proses Sains*. Jurnal Pendidikan Fisika (JPF) Universitas Muhammadiyah Metro, Vol. 3 (1), 53.