



Pengembangan E-Modul Untuk Materi Bola Voli

Sukri Alfani, Damrah , Asep Sujana Wahyuri, Sepriadi

Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang
sukrialfani65@gmail.com, damrah@fik.unp.ac.id, asepswpo@fik.unp.ac.id,
sepriadi@fik.unp.ac.id

Kata Kunci : E-Modul, Bola Voli

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul untuk Materi Bola Voli Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII. Jenis penelitian ini merupakan Research and development (R & D) menggunakan metode ADDIE melalui 5 tahapan yang sudah disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian yaitu (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementasi dan (5) Evaluation. Penelitian ini dibantu beberapa Validator yang terdiri atas : ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi serta implementasi uji coba kelompok kecil. Instrumen digunakan di penelitian dengan lembar validasi, teknik analisis data menggunakan skala penilaian dan rentang presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran E-Modul untuk Materi Bola Voli Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII " sangat layak " digunakan sebagai media pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase validasi ahli media 91,6%, validasi ahli bahasa 95%, validasi pakar materi sebesar 94,58%.selanjutnya responden siswa sebesar 97,32% dengan kriteria " sangat layak

Keywords : E-Module, Volleyball

Abstract : This study aims to develop an E-Module for Volleyball Material for Class VIII Junior High School Students. This type of research is Research and development (R & D) using the ADDIE method through 5 simplified stages according to research needs, namely (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation and (5) Evaluation . This research was assisted by several validators consisting of: media experts, linguists, and material experts as well as the implementation of small group trials. Instrument used in research with validation sheets, data analysis techniques using rating scales and percentage ranges. The results showed that the E-Module learning media for Class VIII Junior High School Student Volleyball material was "very feasible" to be used as learning media for Grade VIII Junior High School Students. This can be seen from the results of the media expert validation percentage of 91.6%, linguist validation of 95%, material expert validation of 94.58%. Furthermore, student respondents were 97.32% with the criteria "very feasible.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. pengertian ini didukung oleh adanya pernyataan pemahaman bahwa: "Manakalah pikiran (mental) dan tubuh disebut sebagai dua unsur yang terpisah, pendidikan, pendidikan jasmani yang menekankan pendidikan fisik... melalui pemahaman sisi kealamian fitrah manusia ketika sisi keutuhan individu adalah suatu fakta yang tidak dapat dipungkiri, pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui fisik. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motoric, kempuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang(Damrah,2018). Pemahaman ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani juga terkait dengan respon emosional, hubungan personal, perilaku kelompok, pembelajaran mental, intelektual, emosional, dan estetika. Asep Sujana Wahyuri (2017) menyatakan bahwa dalam pendidikan jasmani motorik, kognitif, sosial, dan afektif terbantu untuk meningkatkan kesegaran jasmani, motivasi, pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan intelektual, pembentukan kerjasama sosial emosional, prestasi belajar, dan kondisi fisik siswa di sekolah. Tamat dan Mirman (Dalam Deswandi, F. U., & Ihsan, N, 2018:50) mengemukakan bahwa "Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

merupakan usaha untuk mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak ke arah kehidupan yang sehat jasmani dan rohani." Usaha tersebut berupa kegiatan jasmani atau fisik yang diprogramkan secara ilmiah, terarah, dan sistematis, yang disusun oleh lembaga pendidikan yang kompeten. Dalam kaitanya dengan PJOK, adapun upaya untuk mencapai hasil belajar yang baik saat proses pembelajaran, guru PJOK perlu mengupayakan peningkatan dalam kualitas pembelajaran dan efektivitas model pembelajaran terutama materi bola voli untuk siswa sekolah menengah pertama kelas VIII. Zulfahri, Z & Astuti, Y. (2020) menyatakan bahwa dalam pelaksanaannya disekolah maupun di perkuliahan, pembelajaran dikembangkan dengan beberapa cabang ilmu pengetahuan sesuai dengan tujuan dan hasil yang akan dicapai melalui pembelajaran tersebut, diantaranya yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan sebagai bagian dari pendidikan umum di sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan. Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan. Metode pembelajaran memiliki peranan penting yang amat sangat penting dalam menentukan hasil belajar siswa dalam berbagai pembelajaran. pada masa pandemi covid-19 untuk seluruh pembelajaran

dialihkan ke media daring atau pembelajaran jarak jauh maka oleh karena itu sangat dibutuhkan sebuah media terbaru untuk membantu para peserta didik belajar dirumah dengan menggunakan E-Modul karena ini bisa mempermudah siswa untuk melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani. dengan adanya pengembangan E-Modul terkait materi bola voli ini semoga hal ini sangat membantu para guru ataupun peserta didik untuk lebih mudah mengerti dan memahami materi bola voli dalam proses pembelajaran. karena selain praktis dengan adanya media ini seorang guru akan lebih mudah menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik.

Permainan bolavoli merupakan permainan yang dimainkan sebanyak 6 (enam) orang dalam 1 regu setiap regu berusaha bermain sebaik mungkin dan dapat menyerang, mematikan bola ke daerah lawan serta bertahan di daerah lapangan sendiri". Dengan demikian dapat diartikan bahwa pemain dalam suatu regu harus dapat menyerang untuk mendapatkan angka dan bertahan di daerah sendiri(Erianti,2004).

Modul elektronik (E-Modul) merupakan sebuah sarana media pembelajaran yang berbentuk media digital. media ini untuk membantu pembelajaran, pada saat ini dengan adanya E-Modul yang memanfaatkan teknologi modern agar mempermudah siswa dalam mengakses materi pembelajaran. adapun beberapa penyebab pembelajaran jasmani ini sangat sulit dicapai tujuan pembelajaran khususnya pada masa pandemi covid-19 adalah kurangnya media pembelajaran

yang ada, serta sarana dan prasarana yang belum memadai serta penyampaian materi oleh guru yang kurang efektif dan susah dimengerti oleh peserta didik.

Pengetahuan setiap peserta didik terhadap konsep dalam materi yang dipelajarinya sangat berbeda beda, agar tercapainya pembelajaran yang efektif maka dengan konsep media elektronika (E-Modul) menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik karena, di masa pandemi covid-19 ini meskipun pembelajaran dilaksanakan dengan pemahaman jarak jauh atau daring terhadap peserta didik tidak terlepas dari peranan guru sebagai seorang pengajar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada maka penelitian ingin membantu mengatasi masalah salah satunya dengan menambahkan sumber belajar yaitu E-Modul dapat dimanfaatkan pembelajaran jarak jauh atau daring. maka dari itu diperlukan penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk berupa e-modul yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu penelitian melakukan sebuah penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan E-Modul untuk materi bola voli Siswa sekolah Menengah Pertama Kelas VIII".

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan(research and development) yang dapat diartikan sebagai penelitian yang

berorientasi pada produk. metode penelitian dan pengembangan (research and development) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji satu keefektifan produk tersebut. penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidkan produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pelajaran” Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu riset dan pengembangan yang mengadaptasikan model ADDIE (analyze, design, development, implementation, dan evaluation). model ini dipilih karena sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis instruksional. Dapat disimpulkan berdasarkan penjelasan diatas bahwa penelitian dan pengembangan (research and development) merupakan sebuah proses yang digunakan untuk melakukan sebuah pengembangan data dan memvalidasi produk yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi, revisi, serta uji coba. penelitian pengembangan ini dibatasi sehingga identifikasi masalah dan merancang produk. produk yang nantinya dihasilkan dilakukan uji validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli mediadan ahli bahasa.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. model ADDIE digunakan untuk melakukan pendekatan sistem yang digunakan untuk pengembangan media. hal khusus yang ada pada model ADDIE adalah pada tahap perencanaannya yang dibagi menjadi beberapa langkah. langkah yang dimaksud adalah langkah logis yang mudah diterapkan. selain itu juga terdapat

tata cara penggunaannya sehingga sesuai dengan tujuan pengguna media (Januszewski & Molenda, 2008). Model instruksional ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang dinamis (Cahyadi, 2019).

Pada media ini sudah sampai tahapan pengembangan (development), yaitu media sudah siap digunakan dalam pembelajaran. dalam penelitian dan pengembangan ini dibatasi sampai mengidentifikasi masalah dan rancangan produk yang diujikan oleh para ahli materi, ahli bahasa, ahli media. penelitian tidak hanya sampai pada tahap uji pemakaian dan produksi massal dari sebuah produksi massal dari sebuah produk yang dihasilkan tetapi peneliti hanya melihat kelayakan produk dari penilaian validator. model instructional ADDIE terdiri dari lima fase yaitu: 1. Analisis, pada tahapan ini kegiatan utama dalam menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, yang mana analisa yang akan dilakukan sebagai berikut: mulai munculnya masalah dasar yang dihadapi dalam sebuah pembelajaran, telaah karakteristik peserta didik berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan pertimbangan. analysis bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif bagi peserta didik sehingga dapat mengembangkan bahan ajar dalam proses pembelajaran. 2. Desain, pada tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar

diantaranya meliputi beberapa kegiatan yaitu: penyusunan bahan ajar yang mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran yang berdasarkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran indikator serta instrumen penilaian siswa, perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran yang merancang materi pembelajaran serta evaluasi belajar. 3. Pengembangan, dalam model ADDIE terdapat didalamnya pengembangan berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini yaitu bahan ajar. langkah pengembangan dalam penelitian ini adalah meliputi kegiatan kerangka konseptual pengembangan bahan ajar. dalam tahapan pengembangan kerangka konseptual

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

tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, beberapa tujuan penting yang perlu dicapai antara lain: memproduksi atau merevisi bahan ajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dan memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. 4.

Implementasi, dalam tahapan implementasi di penelitian ini yaitu untuk mengimplementasikan sebuah rancangan bahan ajar yang sudah dikembangkan pada situasi nyata di kelas. pada rancangan bahan ajar yang sudah dikembangkan diterapkan di materi bahan ajar yang dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran, tujuan pada langkah implementasi antara lain: membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, memecahkan suatu permasalahan untuk dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran. 5. Evaluasi, dalam tahapan ini evaluasi adalah langkah terakhir untuk melakukan sebuah proses memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. evaluasi dilakukan dalam bentuk evaluasi formatif dilakukan setiap akhir tatap muka (mingguan) dan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan keseluruhan berakhir (semester), pada evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir atau tujuan dalam pembelajaran yang ingin dicapai.

Tabel 1. skala penilaian

Sumber : Arikunto dalam Ade (2018)

Hasil analisis data lembar validasi dari beberapa ahli menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: 1. Menjumlahkan skor yang diperoleh dari setiap kategori, 2. Menentukan kategori skor sesuai yang telah ditetapkan, 3. Memberikan skor tersebut ke dalam rumus Rumus dalam menentukan skor hasil kategoriyang di peroleh :

Keterangan :

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

P = Persentase skor

F = jumlah skor yang di peroleh
 N = jumlah skor maksimal

Tabel 2. Kriteria persentase lembar validasi

Rentang Persentase (%)	Kriteria Kualitatif
86 – 100 %	Sangat layak
71 – 85 %	Layak
56 – 70 %	Cukup
41 – 55 %	Kurang
<40 %	Gagal

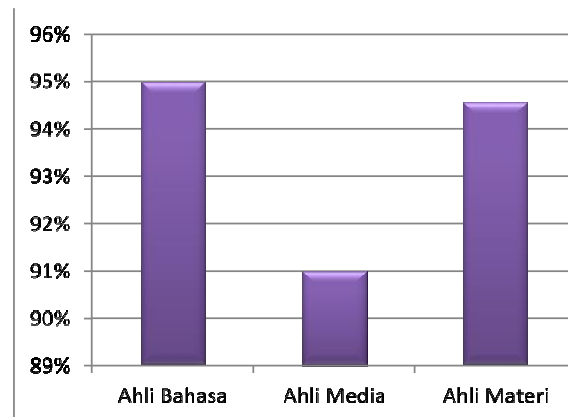
Hasil dari analisi data yang di peroleh akan dikonsultasikan dengan tabel kategori kesimpulan berdasarkan tabel kategori. Setelah menentukan materi yang dikembangkan, Pengembangan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah berupa E- Modul berbasis multimedia bagi siswa sekolah menengah pertama Kelas VIII.

HASIL

E-modul Berbasis Multimedia ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk awal berupa media pembelajaran dengan mengembangkan E- Modul berbasis multimedia Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani Murid Sekolah Dasar Kelas IV. Proses pengembangannya melalui prosedur penelitian dan pengembangan diantaranya: perencanaan, produksi dan evaluasi. Lalu produk dikembangkan dengan menggunakan berbagai aplikasi seperti : Canva dan Kine Master Pro. Setelah produk dihasilkan, maka perlu dilakukanevaluasi kepada beberapa ahli (validator) dengan menggunakan lembar validasi, pada tahap validasi ini meminta bantuan kepada ahli

materi (Dosen FIK UNP dan Guru PJOK Sekolah Dasar), ahli media (Dosen FIS UNP) dan ahli bahasa (Dosen FBS UNP).

Proses awal validasi yang dilakukan oleh peneliti adalah : ahli bahasa tujuannya agar dapat memperbaiki aturan penulisan



yang ada di dalam E- Modul Berbasis Multimedia ini, lanjut ahli media tujuannya setelah aturan penulisan diperbaiki desain yang ada di E-Modul dapat ditambahkan atau di revisi ulang sesuai masukan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media karena di dalam E- Modul Berbasis Multimedia ini juga di lengkapi video yang menjelaskan setiap materi yang akan dipelajari oleh murid dan terakhir ahli materi tujuannya setelah bahasa dan media yang telah direvisi oleh ahlinya baru peneliti memfokuskan kepada revisi penyajian materi, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran serta video penjelasan materi yang diajarkan kepada murid. Dari proses validasi oleh ahli bahasa, ahli media dan ahli materi dihasilkan produk yang siap dipergunakan. Data yang di peroleh dari uji coba produk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Dari uji coba ini menghasilkan data yang berisi penilaian, masukan komentar dan

saran untuk dijadikan dasar dalam revisi akhir produk. Setelah dilakukan revisi akhir produk, E-Modul Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani ini siap digunakan Murid Sekolah Dasar Kelas IV sebagai media pembelajaran termasuk dalam Berdasarkan diagram diatas hasil dari lembar validasi E-Modul untuk materi bola voli Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII rinciannya ahli bahasa 95%, ahli media 91,6% dan ahli materi 94,58% dengan kriteria persentase lembar validasi sangat Layak.

Gambar. 1 Diagram persentase lembar validasi

PEMBAHASAN

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajardengan memperhatikan potensi dan kompetensi murid. Menurut Cahyadi (2019) model ADDIE adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah dalam urutan-urutan logis, menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya. Modul instruksional ADDIE merupakan suatu proses instruksional yang terdiri dari lima fase yaitu :Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation yang dinamis. Media berasal dari bahasa latin yang mempunyai arti antara. Makna tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Resiani dalam Kuswanto & Radiansah (2018) mengatakan penggunaan media pembelajaran

akan membuat proses belajar lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan menggunakan E-modul Berbasis Multimedia yang menggabungkan gambar ataupun video, menariknya media pembelajaran yang ditampilkan akan semakin memotivasi murid dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar. E-Modul untuk materi bola voli siswa sekolah menengah pertama kelas VIII ini didesain dan diproduksi sebagai sebuah produk awal berupa media pembelajaran berupa E-Modul untuk materi bola voli siswa sekolah menengah pertama kelas VIII. Proses pengembangan melalui prosedur penelitian diantaranya: perencanaan, desain, produksi, implementasi dan evaluasi. Dalam pengembangan produk menggunakan berbagai jenis aplikasi diantaranya: canva dan kinemaster pro. Proses awal yang dilakukan oleh peneliti adalah : ahli bahasa tujuannya agar dapat memperbaiki aturan penulisan yang ada di dalam E-Modul ini, selanjutnya ahli media tujuannya setelah aturan penulisan diperbaiki desain yang ada dalam e;modul bisa diperbaiki atau direvisi ulang sesuai komentar dan saran yang diberikan ahli media karna di dalam e-modul ini juga dilengkapi video yang menjelaskan setiap materi yang dipelajari oleh peserta didik dan terakhir ahli materi tujuan setelah ahli bahasa dan media yang telah direvisi selanjutnya memfokuskan penyajian materi, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran serta video penjelasan materi yang diajarkan ke peserta didik. Dari proses validasi oleh ahli bahasa, ahli media, ahli materi dihasilkan produk yang siap diimplementasikan dalam uji coba kelompok kecil. Data yang diperoleh

dari uji coba kelompok kecil dijadikan dasar untuk merevisi produk. dari uji coba ini menghasilkan data berisi penilaian, masukan komentar dan saran untuk dasar revisi akhir produk. Setelah dilakukan revisi akhir produk, E-Modul bola voli siap digunakan untuk siswa sekolah menengah pertama kelas VIII sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

E-MODUL UNTUK MATERI BOLA VOLI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS VIII ADALAH SEBUAH MEDIA PEMBELAJARAN YANG DIKEMBANGKAN UNTUK MEMBANTU MURID BELAJAR SECARA LURING BERSAMA GURU PENDAMPING MAUPUN DARING DI RUMAH SAJA. PENGEMBANGAN E-MODUL UNTUK MATERI BOLA VOLI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS VIII SUDAH DILAKUKAN UJI COBA KEPADA TIGA VALIDATOR AHLI YANG TERDIRI ATAS : AHLI BAHASA, AHLI MEDIA, AHLI MATERI DAN IMPLEMENTASI UJI COBA KELOMPOK KECIL. MEDIA PEMBELAJARAN INI MASUK DALAM KATEGORI SANGAT LAYAK.

DAFTAR PUSTAKA

Abduljabar, B. (2011). Pengertian pendidikan jasmani. *Ilmu Pendidikan*, 36, 1991. Achmad, Irfan Zinat, et al. "Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Permainan Bola Voli

Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.

Cahyadi, R. h. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Education Journal*, III(1). Cekis dalam Bolavoli. *Jurnal Penjaskesrek*, 2(2), 22-50.

Damrah, (2018). bahan ajar dasar dasar ilmu pendidikan jasmani. Padang: FIK UNP

Deswandi, F. U., & Ihsan, N. (2018). Persepsi Siswa Terhadap Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sdn 16 Pisang Kecamatan Pauh Kota Padang. *Jurnal MensSana*, 3(1), 48-66.

Elisa, E. (2018). Pengertian, peranan, dan fungsi kurikulum. *Jurnal Curere*, 1(02).

Erianti. (2004). Buku ajar bola voli. Padang: Sukabina press

Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104-117.

Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).

Wahyuri, A. S. (2017). Pengembangan model latihan kebugaran jasmani berbasis aktivitas bermain. *Jurnal MensSana*, 2(2), 14-18.

Zulbahri, Z., & Astuti, Y. (2020). Pengembangan Media Belajar Pjok Pada Materi Senam Lantai (Artistik). *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 86-91

