



Pengembangan Modul Interaktif Pembelajaran Pjok Materi Pencak Silat Sesuai K.13 Peserta Didik SMP Negeri 25 Padang

Kalvin Rahmadani, Madri M, Suwirman, Weny Sasmitha

Pendidikan Olahraga, fakultas ilmu keolahragaan, universitas negeri padang, Indonesia
Kalvinrahmadani99@gmail.com , madrri58@gmail.com , suwirman@fik.unp.ac.id ,
wenysasmitha@fik.unp.ac.id

Kata Kunci : Modul interaktif, Materi pencak silat

Abstrak : Masalah dalam penelitian ini adalah keterbatasan sumber belajar peserta didik yaitu modul interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan modul interaktif materi pencak silat. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dikembangkan menggunakan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Analisis dilakukan dengan wawancara dan menggunakan angket kuisioner analisis kebutuhan guru, design menggunakan aplikasi canva dan kinemaster, development melibatkan 1 orang ahli untuk uji validasi, implementation melibatkan 32 orang peserta didik SMP Negeri 25 Padang, evaluation dilaksanakan untuk menyimpulkan apakah produk layak dan efektif dalam penggunaannya. Hasil penelitian ini adalah sebuah modul interaktif materi pencak silat yang dapat digunakan oleh peserta didik dikembangkan dengan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) memenuhi kategori layak dengan penilaian dari ahli 90%, kemudian memenuhi kategori menarik dari guru 97% dan peserta didik 92%

Keywords : *Interactive module, Pencak silat material.*

Abstract : *The problem in this study is the limited learning resources of students, namely interactive modules. The purpose of this study was to develop an interactive module for pencak silat material. This type of research is research and development (Research and Development) developed using the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The analysis was carried out by interviewing and using a teacher needs analysis questionnaire, the design used the Canva and Kinemaster applications, the development involved 1 expert for the validation test, the implementation involved 32 students of SMP Negeri 25 Padang, an evaluation was carried out to conclude whether the product was feasible and effective in its use . The results of this study are an interactive module of pencak silat material that can be used by students developed with the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation) fulfilling the appropriate category with an expert assessment of 90%, then fulfilling the attractive category from the teacher 97% and students 92%*

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yaitu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). Pembelajaran PJOK adalah suatu pembelajaran yang lebih dari

sekedar pengajaran pengetahuan dari seorang guru kepada peserta didiknya, lebih dari sekedar itu dalam proses pembelajaran ini harapannya seorang pendidik dapat mengoptimalkan potensi yang ada pada diri peserta didik. Pembelajaran PJOK merupakan

bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. PJOK bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup dan pengenalan lingkungan bersih. Aktivitas dalam PJOK direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan nasional. Dalam pembelajaran Penjasorkes, apabila seseorang memiliki dorongan untuk mau melakukan gerak dalam pembelajaran Penjasorkes maka dapat dikatakan bahwa mereka mempunyai motivasi terhadap pembelajaran Madri, M. dkk (2018)

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan baik secara teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Di sisi lain pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi peserta didik. Kebutuhan pengembangan media ajar dalam implementasi model pembelajaran tertentu sangat menentukan terhadap proses pembelajaran dan tingkat hasil capaian pembelajaran (Sasmitha, 2020).

Modul adalah satu kesatuan bahan ajar atau pembelajaran yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri. Di dalamnya terdapat komponen dan petunjuk yang jelas sebagai indikator, sehingga peserta didik dapat mengikuti secara runtut tanpa campur tangan pengajar. Modul diharapkan memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami

materi yang diberikan baik secara teori maupun praktik.

Berbagai bahan ajar yang digunakan seperti ada yang hanya berisi pembahasan saja tetapi tidak dilengkapi oleh bentuk latihan pada materi ajar. Adalagi contoh bahan ajar yang lebih banyak memberikan soal sehingga pada ujungnya bermuara pada sebuah pembelajaran yang kurang sempurna. Ketidak tepatan penggunaan bahan ajar, akan berakibat pada siswa tidak mampu menyerap dan melaksanakan apa yang dituju dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang kurang sempurna. Modul diharapkan mampu menjadi bahan ajar yang mempermudah peserta didik dengan adanya isi materi, gambar dan juga video dalam pembelajaran.

Modul interaktif (disertai vidio) yang ditulis berdasarkan kurikulum merupakan salah satu cara untuk menuntun siswa dalam belajar. Apakah dalam pemberian modul ini, siswa melihat gambar secara interaktif (video) kemudian siswa belajar berdasar apa yang dia lihat dan dia pahami akan memberikan dampak lebih baik atau tidak. Oleh karena itu untuk membuktikan kebenaran metode ini, perlu dilakukan penelitian.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research & Development) atau R&D. Data pada penelitian ini diambil melalui angket validasi, angket praktikalitas kepada guru dan peserta didik. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII 1 SMP Negeri 25 Padang, Proses penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan suatu produk berupa modul intaraktif pembelajaran PJOK materi pencak silat sesuai kurikulum 2013. Prosedur pengembangan dilakukan dengan

beberapa tahap yaitu, (1) tahap analisis (analysis); (2) tahap desain (design), (3) tahap pengembangan (develop): (4) tahap implementasi (implement); dan (5) tahap evaluasi (evaluate).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analysis (Analisis)

Pada tahapan analisis kebutuhan peneliti melakukan observasi pada tempat penelitian dengan melihat proses pembelajaran materi pencak silat, kemudian peneliti melakukan proses wawancara dan memberi angket kuisioner analisis kebutuhan guru kepada guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SMP Negeri 25 Padang yang merupakan tempat peneliti melakukan proses pengembangan berupa modul.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SMP Negeri 25 Padang menggunakan kurikulum 2013 (K.13) dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan metode diskusi, ceramah dan praktek dengan bahan ajar yang di pakai adalah buku paket, LKS dan video youtube.

Penggunaan modul yang disertai dengan video pencak silat sebagai sumber belajar peserta didik belum pernah digunakan oleh guru dan peserta didik karena keterbatasan media pembelajaran. Pada tahapan analisis peneliti juga menganalisis silabus yang terdapat kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang digunakan kepada peserta didik

oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SMP Negeri 25 Padang karena pada modul materi yang digunakan adalah pencak silat. Materi pencak silat tersebut disesuaikan dengan kurikulum dan silabus yang digunakan oleh guru tersebut.

2. Design (Perancangan)

Berdasarkan dari hasil analisis, maka peneliti melakukan tahap perancangan pembuatan modul disertai disertai dengan video pembelajaran. Desain modul yang akan dilakukan melalui beberapa proses yaitu :

a. Perancangan Komponen-Komponen Modul

Komponen-komponen yang terdapat didalam e-modul meliputi cover, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, glosarium, peta konsep, identitas e-modul, KI dan KD, deskripsi singkat materi, petunjuk penggunaan materi, tujuan pembelajaran, uraian materi, rangkuman materi, penilaian, evaluasi, kunci jawaban, daftar pustaka, biografi penulis.

b. Perancangan Isi Materi

Pada tahap perancangan materi yang digunakan pada modul adalah materi teknik-teknik pencak silat yang sesuai pada kurikulum dan silabus. Perancangan isi materi modul peneliti menggunakan beberapa sumber seperti buku PJOK kelas VIII, LKS, dan internet.

c. Perancangan Desain Modul

Pada tahap desain modul peneliti melanjutkan perancangan melalui proses seperti : pemilihan aplikasi edit modul yaitu Canva, pemilihan aplikasi perekam video yaitu Kinemaster, perancangan isi materi, perancangan cover dan warna pada modul untuk menarik minat baca peserta didik, pemilihan backsound pada video pada modul, pemilihan jenis tulisan, penomoran pada halaman guna mempermudah peserta didik untuk mencari materi yang ada pada modul.

d. Perancangan Instrumen

Perancangan instrumen adalah tahap terakhir untuk digunakan validasi kepada ahli materi, merancang angket respon guru dan peserta didik guna mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap kemenarikan modul yang telah dibuat.

2. Development (pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi kepada ahli materi, tujuannya agar modul dapat digunakan oleh guru dan peserta didik pada saat pembelajaran.

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi

No	Indikator Pertanyaan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian modul interaktif dengan tujuan					√

	pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan					
2	Kesesuaian modul interaktif materi pencak silat dengan karakteristik peserta didik					√
3	Kesesuaian modul interaktif materi pencak silat dengan materi pembelajaran					√
4	Kemampuan modul interaktif materi pencak silat dalam meningkatkan motivasi peserta didik dan rasa senang dalam belajar				√	
5	Kejelasan desain modul interaktif materi pencak silat dalam mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran				√	
6	Efektifitas modul interaktif				√	

	materi pencak silat dalam kaitan sarana dan prasarana					
7	Efisiensi modul interaktif materi pencak silat dalam kaitan biaya				√	
8	Efisiensi modul interaktif materi pencak silat dalam kaitan waktu					√
	Jumlah	36				
	presentase	90%				

Dari tabel diatas dapat dilihat jumlah skor penilaian validasi ahli materi pencak silat oleh bapak Drs. Suwirman, M.Pd., dengan jumlah skor penilaian adalah "36 skor", jika dipersentasekan maka diperoleh hasil "90%". Pada penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa Modul Interaktif pembelajaran PJOK materi pencak silat sesuai kurikulum 2013 termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan kriteria "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementation (Implementasi).

Tahap implementasi adalah tahap uji coba produk, uji coba dilakukan setelah modul telah divalidasi dengan hasil layak untuk digunakan oleh ahli materi dan melakukan revisi sesuai saran dan komentar

ahli. Uji coba produk modul ini peneliti lakukan dengan :

Tabel 1.2 Hasil Respon Guru Mata Pelajaran

N o	Nama	Skor	Presentase	Kategori
1	Feri Yufrizal, S.Pd	31	97%	Sangat baik
2	Yos Marizon, S.Pd	31	97%	Sangat baik
Jumlah		62	194%	
Rata-rata presentase			97%	

Dari tabel 1.2 diatas maka dapat dilihat bahwa rata-rata persentase hasil respon guru dengan kemenarikan modul adalah sebesar 97%, Maka disimpulkan modul Interaktif pembelajaran PJOK materi pencak silat sesuai kurikulum 2013 termasuk pada kategori "Sangat Baik" dari hasil respon guru mata pelajaran.

Tabel 1.3 Hasil Respon Peserta didik

N o	Nama	Sk or	Present ase %	Kateg ori
1	Aditya Aulia Irving	38	95 %	Sanga t baik
2	Adli Fadlul Rahman	35	88 %	Sanga t baik

3	Aishe Bunga Berliana	36	90 %	Sangat baik
4	Amatul Ilmi Mubarikah	38	95 %	Sangat baik
5	Aqila Febila Putri	35	88 %	Sangat baik
6	Chelsea Dwi Permata Sari	38	95 %	Sangat baik
7	Daffa Eka Fahreza	37	93 %	Sangat baik
8	Dezel Valery Hadika	37	93 %	Sangat baik
9	Ezra Aldrich Syahputra	39	98 %	Sangat baik
10	Faid Al Khalid	39	98 %	Sangat baik
11	Farel Alfarizi	37	93 %	Sangat baik
12	Ibnu Dzaki Alfarisi	35	88 %	Sangat baik
13	Keysya Kirana Putri	36	90 %	Sangat baik
14	Khaira Quinsha Fadira	35	88 %	Sangat baik
15	MalyaNianzaAr dhani	38	95 %	Sangat baik
16	Muhammad Fajaradrial	35	88 %	Sangat baik

17	Muhammad Zaki	37	93 %	Sangat baik
18	Mustika Ayla Khairunisa	36	90 %	Sangat baik
19	Nadisya Abqariyah	37	93 %	Sangat baik
20	Nakeisha Stefanie	35	88 %	Sangat baik
21	Nakeisya Hafizah Nazca	38	95 %	Sangat baik
22	Naya Putri Nalani	36	90 %	Sangat baik
23	Rafif Altaf Asshabir	35	88 %	Sangat baik
24	Raihanna Kaylila	40	100 %	Sangat baik
25	Rizky Habibullah	36	90 %	Sangat baik
26	Rizky Ibrahim Yonanda	38	95 %	Sangat baik
27	Rolland Firzaki Akbar	37	93 %	Sangat baik
28	Shelina Giani Anindya	36	90 %	Sangat baik
29	Thiflan Hamdi Amra	35	88 %	Sangat baik
30	Tifa Zana Azzahra	38	95 %	Sangat baik

31	Waldan Edward Prutama	39	98 %	Sangat baik
32	Yoriza Satifa Desti	38	95 %	Sangat baik
JUMLAH		1179	2956 %	
Rata-rata presentase			92 %	Sangat baik

Dari tabel 1.9 diatas maka dapat dilihat bahwa rata-rata persentase hasil respon peserta didik dengan kemenarikan modul adalah sebesar 92%, Maka disimpulkan modul Interaktif pembelajaran Pjok materi pencak silat sesuai kurikulum 2013 termasuk pada kategori "Sangat Baik" dari hasil respon peserta didik.

5. Evaluation (Evaluasi).

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dimana dilakukan perbaikan (revisi) pada modul interaktif pembelajaran Pjok materi pencak silat sesuai kurikulum 2013 peserta didik SMP Negeri 25 Padang setelah mendapatkan penilaian, saran, komentar, dan masukan. Evaluasi pada penelitian ini adalah validasi ahli materi serta respon guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil pembelajaran penggunaan modul diharapkan dapat digunakan karena telah memenuhi tujuan dan sasaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan modul interaktif materi pencak silat sesuai kurikulum 2013 peserta didik SMP Negeri 25

Padang, telah memenuhi kriteria valid layak dan sangat baik. Hasil ini dilihat dari hasil validasi, angket respon guru dan angket respon peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnaldi, A., Zulman, F. U., & Madri, M. (2018). Hubungan Motivasi olahraga dan kemampuan motorik dengan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa Sekolah Dasar Negeri 16 Sintoga Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Mensana*, 3(2), 16-27.
- Barokati, N., dan Annas, F. (2013). *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan)*. *Jurnal Sistem Informasi* Vol. 4 (5), 352-359.
- Branch, M. 2009. *Instructional Design The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Fitria, A. (2019). Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Pada Pembelajaran Ipa Kelas Viii Sesuai Dengan Gaya Belajar Peserta Didik Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2).
- Sasmitha, W. (2022). Desain Video Pembelajaran Blended Learning Mata Kuliah. *Jurnal Patriot*, 4(2), 170-181.

Suwirman, S. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Gerak Dasar Pencak Silat Melalui Pendekatan Taktis di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Salimpaung. *Sport Science*, 21(1), 68-76.