



Pengembangan E-Modul Interaktif Permainan Bola Kecil Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas VIII MTs N 2 Mukomuko

Wahyu Hidayat, Khairuddin, Willadi Rasyid, Dessi Novita Sari

Pendidikan Olahraga, fakultas ilmu keolahragaan, universitas negeri padang, Indonesia

wahyu100100@gmail.com, khairuddins2@fik.unp.ac.id, willadirasyid@fik.unp.ac.id,

dessinovita10@fik.unp.ac.id

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

Abstrak : Tujuan penelitian adalah mengembangkan e-modul interaktif permainan bola kecil kelas viii madrasah tsanawiyah serta mengetahui kelayakan, kemenarikan dan keefektifan penggunaan e-modul. Penelitian dilakukan kepada 10 siswa kelas viii mtsn 2 mukomuko. Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan (R & D) (*Research and Development*), dikembangkan menggunakan metode pengembangan model ADDIE. Hasil penelitian adalah, 1) Menghasilkan e-modul interaktif permainan bola kecil kelas viii semester genap, 2) Berdasarkan hasil penilaian kelayakan kepada para ahli diperoleh rata-rata persentase 87% termasuk kedalam kategori "**Sangat Baik**" dengan kriteria "**Sangat layak**". 3) Hasil respon siswa terhadap kemenarikan e-modul interaktif diperoleh rata-rata persentase sebesar 85% termasuk kedalam kategori "**Sangat Baik**". 4) Berdasarkan hasil belajar siswa dengan melakukan *pretest*, *posttest* dan menentukan *gain score*, aspek penilaian *kognitif* diperoleh rata-rata *gain score* sebesar 0,44% , aspek penilaian *psikomotor* diperoleh rata-rata *gain score* sebesar 0,6%. Maka dari aspek *kognitif* dan *psikomotor* masuk kategori "**Sedang**", disimpulkan e-modul **efektif** digunakan dalam pembelajaran.

Keywords : *Interactive E-module Small Ball Game Material for Physical Education, Sports and Health Subjects*

Abstract : *The purpose of this research is to develop an interactive e-module for small ball games and to find out the accuracy, attractiveness and effectiveness of using e-modules for small ball games in learning. The study was conducted on 10 students of class VIII MTsN 2 Mukomuko. This type of research is research and development or R&D (Research and Development), which was developed using the ADDIE model development method. The results of this study are, 1) joining the interactive e-module class for small ball games in even semesters, 2) Based on the results according to the experts, the average percentage of 87% is included in the "Very Good" category with the criteria "Very Good" worthy" . 3) The results of student responses to the attractiveness of interactive e-modules obtained a percentage of 85% included in the "Very Good" category. 4) results Based on student learning by conducting pretest, posttest and determining the gain score, in the assessment aspect an average gain score of 0.44% was obtained and in the psychomotor assessment aspect an average gain score was 0.6%. So from the cognitive and psychomotor aspects, they fall into the "Medium" category, so the e-module key is effectively used in learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi dasar manusia, mempersiapkan sumber daya yang berkualitas, memiliki daya saing dan mampu menghadapi perubahan yang sangat pesat, untuk itulah pendidikan harus berorientasi ke masa depan yang memperhatikan tuntutan kemajuan zaman yang ditandai dengan persaingan yang sangat kompleks (Nur, Nirwandi & Asmi, 2018)

Menurut Nurrita (2018) Pendidikan adalah upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan.

Menurut Muhson (2010) Guna meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Menurut Yusufhadi Miarso dalam Nurrita (2018) Media pembelajaran alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

Menurut Imansari dan

Sunaryantiningih (2017) E-modul interaktif merupakan bahan pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/sub kompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi dan video melalui perangkat berupa computer. Keberadaan e-modul diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar baru bagi peserta didik yang selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar.

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 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 Tiana (2021) Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat materi permainan bola kecil dimana dalam permainan tersebut siswa diharapkan terampil, cekatan dan mampu bekerjasama dengan temannya

Menurut Rahman (2020) Permainan bola kecil merupakan permainan dalam beraktivitas pendidikan jasmani yang menggunakan bola kecil ataupun benda kecil sebagai objek permainan. Dalam permainan bola kecil terdapat beberapa aktivitas permainan, dalam modul ini akan membahas berkaitan dengan permainan softball,

bulutangkis dan tenis meja.

Dari pengamatan yang dilakukan langsung oleh peneliti, ada beberapa faktor yang mempengaruhi kurang maksimalnya proses pembelajaran, diantaranya pengajar belum memiliki e-modul permainan bola kecil dan sumber belajar hanya memanfaatkan buku cetak, proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, siswa juga tidak memiliki buku cetak sebagai bahan belajar di rumah sehingga siswa harus menulis materi pelajaran satu persatu yang sedemikian banyak hal itu membuat siswa menjadi bosan dan jenuh selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa inovasi pengembangan untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran, dibutuhkan pembelajaran yang aktif dengan mengembangkan e-modul interaktif materi permainan bola kecil mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan semester ganjil kelas viii madrasah tsanawiyah.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and development*) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE, meliputi : Tahap analisis (*analysis*), Tahap perancangan (*Design*), Tahap pengembangan (*Development*), Tahap implementasi (*implementation*), Tahap evaluasi (*Evaluation*). Menurut Sugiyono dalam Haryati (2012) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah 2 Mukomuko kelas viii dengan sampel 10 siswa. Instrumen pengumpulan

data menggunakan lembar validasi yang akan ditujukan kepada para ahli untuk dilakukan validasi dan mendapatkan komentar dan saran. Teknik analisis data pada penelitian ini berupa :

1. Uji validasi dilakukan oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan dapat dilihat pada table berikut :

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

1. menjumlahkan skor yang diperoleh dari tiap-tiap kategori.
2. menentukan kategori skor sesuai yang telah diterapkan.
3. memasukkan skor tersebut ke dalam rumusan yang ditentukan sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Persentase Skor

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

Untuk menentukan kelayakan dari hasil validasi dapat dilihat di table 1 berikut :

Tabel 1. Kriteria persentase lembar validasi

Rentang pencapaian %	Kriteria Kualitatif	Keterangan
85-100 %	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75-84 %	Baik	Tidak perlu direvisi
65-74 %	Cukup	Direvisi
55-64 %	Kurang	Direvisi
<40 %	Kurang Sekali	Direvisi

2. Uji coba kelompok kecil uji kemenarikan dengan angket respon siswa.

Untuk menentukan hasil respon siswa terhadap kemenarikan e-modul dapat dilihat pada table 2 berikut :

Tabel 2. 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

3. Uji keefektifan penggunaan e-modul

Keefektifan penggunaan e-modul permainan bola kecil dilakukan dengan metode *pretest* dan *posttest* untuk memnentukan perbandingan hasil belajar siswa setebelum menggunakan dan sesudah menggunakan e-modul permainan bola kecil.

Analisis terhadap hasil belajar pada aspek kognitif dan aspek psikomotor dilakukan dengan menghitung rata-rata *gain score* dengan rumus berikut :

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

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

Tebel 3. Kriteria Gain Score

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan dan pengembangan yang dilakukan adalah menghasilkan e-modul interaktif permainan bola besar Materi Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan semester ganjil kelas viii madrasah tsanawiyah untuk mengetahui kelayakan e-modul maka dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli untuk mendapatkan komentar dan saran. Pada penelitian ini juga akan di lakukan uji kemenarikan terhadap respon siswa pada penggunaan e-modul, kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil untuk mengetahui efektifitas penggunaan e-modul maka dilakukan tes. Penelitian ini dilakaukan di MTsN 2 Mukomuko, menggunakan metode pengembangan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Hasil penilaian yang di peroleh saat pelaksanaan penelitian sebagai berikut :

1. Hasil uji validasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan e-modul perminan bola kecil

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi dari Keseluruhan Para Ahli

No	Nama Validator	Jumlah Skor	Perentase %	Kategori	Keterangan
1	Drs.Zarwan, M.Kes.,AIF O-FIT	45	90 %	Sangat Baik	Sangat Layak
2	Dr. Adnan Fardi, M.Pd	41	82%	Baik	Layak
3	Drs.Deswandi, M.Kes, AIFO	42	84%	Baik	Layak
4	Dr.Ridha	39	78%	Baik	Layak

	Hasnul Ulya, S.Pd., M.Pd				
5	Bayu Ramadhan Fajri, S. St., M. Ds	45	90%	Sangat Baik	Sangat Layak
6	Eko Gilang saputro, S.pd	47	94%	Sangat Baik	Sangat Layak
7	Fachri Husain, S.Pd	46	92%	Sangat Baik	Sangat Layak
Rata-rata Persentase		87%		Sangat Baik	Sangat Layak

Berdasarkan table di atas dapat dilihat dari persentase hasil keseluruhan validasi para ahli, memperoleh hasil penilaian kelayakan e-modul permainan bola kecil mendapatkan persentase rata-rata 87%. Maka hasil penilaian dari keseluruhan para ahli dapat disimpulkan kedalam kategori "Sangat baik" dengan kriteria "Sangat Layak" digunakan sebagai sumber belajar siswa dalam pembelajaran.

2. Uji kelompok kecil untuk mengetahui hasil respon siswa terhadap kemenarikan penggunaan e-modul

Tabel 5. Hasil Respon Siswa

No	Nama	Kelas	Skor	Persentase %
1	Intan Latifah Arani	VIII F	66	88 %
2	M. Haris Andani	VIII F	69	92%
3	Nahya Khairani. S	VIII F	57	76%
4	Michael Vin	VIII F	62	83%

	Oktaria			
5	Zidan Risky Joviro	VIII F	66	88%
6	Fhenza Tri Ramadhan	VIII F	63	84%
7	Diana Putri	VIII F	67	89%
8	Nayla Septiana	VIII F	59	79%
9	Andika Ega Putra	VIII F	63	84%
10	Dela Aktaviani	VIII F	67	89%
Jumlah			639	852%
Rata-rata			85%	
Persentase				

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil respon siswa terhadap produk e-modul memperoleh hasil rata-rata persentase "85%", berdasarkan kriteria kemenarikan yang digunakan. Dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap e-modul permainan bola kecil "Sangat Baik".

3. Uji coba kelompok kecil untuk mengetahui keefektifan penggunaan e-modul

Tabel 6. Peningkatan Nilai Kognitif dan Nilai Psikomotor Siswa

Aspek Penilaian	Jumlah Siswa	Skor Maks.	Rata-rata nilai	
			Pretest	Posttest
Kognitif	10	100	51	72
Psikomotor	10	30	14,4	23,2

Berdasarkan Table diatas diketahui rata-rata nilai yang diperoleh pada penilaian kognitif siswa memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar "51" dan rata-rata posttest sebesar "72", dan hasil dari rata-rata gain score sebesar "0,44" termasuk kedalam kategori "Sedang". Sedangkan pada penilaian psikomotor

siswa memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar "14,4" dan nilai rata-rata *posttest* sebesar "23,3" dan hasil dari rata-rata *gain score* sebesar "0,6" termasuk kedalam kategori "Sedang". Berdasarkan kriteria *gain score* termasuk kedalam kategori "Sedang", maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul permainan bola kecil efektif digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan e-modul interaktif permainan bola kecil materi pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan semester ganjil kelas viii madrasah tsanawiyah, dapat disimpulkan dari hasil validasi dan uji coba kelompok kecil e-modul dinyatakan layak digunakan sebagai bahan pembelajaran siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Imansari, N., & Sunaryantiningih, I. 2017. *Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja*. VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro, 2(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, 10(5), 136.
- Muhson, A. 2010. *Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi*. Jurnal pendidikan akuntansi indonesia, 8(2).
- Nur, H. W., Nirwandi, N., & Asmi, A. 2018. *Hubungan Sarana Prasarana Olahraga*

Terhadap Minat Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sma N 1 Batipuah Kabupaten Tanah Datar. Jurnal MensSana, 3(2), 93-101.

- Nurrita, T. 2018. *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171.
- Pitnawati, P., & Damrah, D. 2019. *Evaluasi Pelaksanaan Program Latihan Senam di Klub Senam Semen Padang*. Jurnal MensSana, 4(1), 9-16.
- Rahman, L. 2020. *Modul pembelajaran SMA pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) Kelas XII: permainan bola kecil*.
- Tiana, H. K. 2021. *Pengembangan Modul Permainan Bola Tembak Pada Mata Pelajaran Pjok* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).