



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DASAR-DASAR PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA DI UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA BLITAR

Dwi Kurnia Shandy¹, Sapto Adi^{2✉}, Roesdiyanto³

Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Malang
Email: sapto.adi.fik@um.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Januari-2022

Disetujui: April-2022

Dipublikasikan : Juni-2022

Kata Kunci:

pembelajaran, bahan ajar
dasar-dasar pendidikan jasmani
dan olahraga

Abstrak

Berdasarkan hasil dari sebuah penelitian dan produk pengembangan yang berupa produk diantaranya, (1) Buku cetak yang terdapat QR code, (2) aplikasi android sebagai pengemas bahan ajar yang dapat dioperasikan di smartphone. Hasil uji coba produk penelitian yang menggunakan 32 mahasiswa didapatkan pada uji coba kelompok kecil dengan tingkat validitas 83,14% yang termasuk kategori sangat valid, uji coba kelompok besar diperoleh hasil dengan tingkat validitas 83,23% termasuk kategori sangat valid. maka dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar dasar-dasar pendidikan jasmani dan olahraga yang telah dikembangkan dan sudah melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar mendapatkan kategori sangat valid tanpa ada perbaikan, terjadi peningkatan nilai dan termasuk dalam kategori sangat tuntas dan dapat digunakan.

Abstract

Based on the results of a research and development product in the form of products including, (1) Printed books with QR codes, (2) Android applications as packaging for teaching materials that can be operated on smartphones. The results of product trials using 32 students were obtained in small group trials with a validity level of 83.14% which was included in the very valid category, large group trials obtained results with a validity level of 83.23% including very valid categories. it can be concluded that the product of teaching materials for the basics of physical education and sports that have been developed and has gone through small group trials and large group trials gets a very valid category without any improvement, there is an increase in value and is included in the very complete and usable category.

✉ Alamat korespondensi:
E-mail: sapto.adi.fik@um.ac.id

PENDAHULUAN

Menurut Sprake and Temple (2016) pendidikan merupakan unsur pembelajaran yang dapat dibina dan dibuktikan, dalam pendidikan kita dapat mengetahui sedikit demi sedikit karakter atau tingkah dan perilaku peserta didik. Namun dalam mendidik peserta didik steak holder harus melalui pembelajaran. Menurut (Pane and Darwis Dasopang, 2017) pembelajaran dan belajar memiliki sebuah perbedaan. Secara tujuan memiliki kesamaan yaitu memperoleh pengetahuan. Perbedaannya

terletak pada belajar dapat dilakukan sendiri dengan alat bantu media seperti buku dan pembelajaran terdapat interaksi antara peserta didik dengan guru.

Menurut Casey, Goodyear and Armour (2017) mengatakan bahwa penyebarang teknologi digital dalam dunia pendidikan memiliki tujuan salah satunya adalah untuk mendukung pembelajaran yang telah tumbuh secara eksponensial. Khususnya dalam dunia pendidikan jasmani, dengan adanya teknologi dalam pendidikan jasmani khususnya yang menggunakan smartphone pebelajar akan dapat atau mudah memeriksa dan meningkatkan keterampilan fisik sesuai keinginan masing-masing. Ada beberapa macam daftar mencakup teknologi yang bisa digunakan diantaranya, aplikasi, sistem game, kelas virtual, serta monitor dan pelacak (Keath, et al, 2016).

Dalam proses pembelajaran seseorang guru membutuhkan media untuk menyalurkan sebuah gagasan-gagasan yang berupa materi kepada peserta didik. Bentuk media pun bermacam-macam seperti audio visual, video, dan auditif. Dari macam-macam media tersebut sumber utama adalah media cetak yang berbentuk seperti buku cetak, dalam revolusi 4.0 dunia pendidikan mulai menggunakan sebuah smartphone untuk kegiatan pembelajaran. Dalam smartphone terdapat sebuah panel yang berupa aplikasi, aplikasi tersebut memiliki banyak fungsi seperti memperluas interkasi (Gikas and Grant, 2013).

(Mason, 2006) memanfaatkan teknologi pembelajaran daring dianggap dapat mengarahkan pembelajar ke arah yang lebih mandiri. Teknologi pembelajaran sendiri adalah istilah umum yang menggambarkan alat komunikasi, informasi, dan teknologi yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran, pengajaran, dan penilaian model pembelajaran seperti ini melibatkan media yang digunakan seperti PC atau di era sekarang siswa ataupun mahasiswa bisa menggunakan smartphone dalam melaksanakan proses pembelajaran. salah satu upaya untuk meningkatkan pembelajaran online dapat atau perlu adanya bahan ajar yang di kemas dalam bentuk aplikasi yang bisa diakses dalam smartphone.

Dalam menentukan android sebagai media dalam pengemas bahan ajar tentunya memiliki kelebihan tersendiri. Android juga dapat dipergunakan untuk siapa saja yang mau mencoba diperangkat smartphone masing-masing. Dalam aplikasi android terdapat platform, sebagai peneliti dapat memanfaatkan dan menyusun aplikasi, sesuai dengan keinginan yang akan digunakan untuk berbagai perangkat seluler (Aminudin et al., 2018). Keunggulan lainnya pebelajar dapat melaksanakan pembelajaran secara mandiri dan mudah dalam mendapatkan materi.

Bahan ajar juga memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran. Secara umum bahan ajar yang isinya mengandung sebuah gagasan, pikiran, serta pengetahuan untuk disampaikan kepada orang lain (pebelajar). Menurut Sugiyono (2014) berpendapat bahwa bahan ajar memiliki manfaat sebagai sumber kepada peserta didik yang berupa ilmu disampaikan oleh seorang guru. Fungsi bahan ajar yang lain adalah sebagai penghemat waktu pengajar dalam menyampaikan materi. Menurut (Arumdyahsari et al., 2016) Tanpa adanya bahan ajar sulit untuk mengajarkan dan memberi informasi kepada peserta didik, karena dengan adanya bahan ajar merupakan bentuk totalitas menjadi seorang pengajar. Pada pengembangan bahan ajar bagian ini tersebut.

Pondasi dalam bahasa inggris diartikan foundation yang memiliki arti sebagai landasan, pijakan, titik tolak atau suatu ketentuan. Dasar-dasar yang tercantum art didalamnya sebagai sumber adanya sesuatu dan makna yang paling luas dijadikan sebagai sumber pengetahuan atau ilmu, hukum dan ajaran. Menurut Mu'arifin (2012:2). Dasar-dasar merupakan sebuah pondasi dan dijadikan tolak ukur manusia dan dijadikan sebagai kebenaran dalam bertindak, berucap, berfikir, serta dijadikan suatu pandangan hidup. Dalam dunia pendidikan dasar-dasar juga dibutuhkan demi mewujudkan pendidikan sistem pendidikan nasional.

Berdasarkan analisis kebutuhan menggunakan angket kepada 25 mahasiswa/responden yang dilakukan pada tanggal 21 Desember 2019 mendapatkan hasil dari pernyataan mahasiswa, sebagai berikut 80% dosen menggunakan media papan tulis dan 92% dosen sering menggunakan media LCD, 36% media yang digunakan menarik, 44% antusias dalam mengikuti perkuliahan dasar-dasar pendidikan jasmani dan olahraga, 88% membutuhkan bahan ajar yang baru dalam mendukung pembelajaran, 52% menyatakan pengajar menggunakan metode ceramah atau konvensional, 56% pengajar juga menggunakan metode diskusi dalam proses pembelajaran, 44% pengajar menggunakan metode resume dalam proses pembelajaran. 32% menarik dalam proses pembelajaran dosen/pengajar, 40% antusias dalam mengikuti perkuliahan dasar-dasar pendidikan jasmani dan olahraga, 76% membutuhkan metode yang baru dalam proses pembelajaran dasar-dasar pendidikan jasmani dan olahraga, 32% materi yang diberikan menarik, 32% pengajar tidak menyediakan materi di web, dan 76% membutuhkan materi yang disajikan dalam bentuk web dan aplikasi.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengkaji terlebih dahulu tentang kajian ilmu yang serupa, hal ini bertujuan untuk memperoleh informasi. Dari hasil kajian terdahulu yang dilakukan oleh Kocakoyun and Bicen, (2017) yang meneliti tentang development and evaluation of educational android application guna meningkatkan hasil belajar, yang mendapatkan hasil bahwa pembelajaran yang berbasis aplikasi android mendapatkan hasil yang cukup baik untuk meminimalisir waktu dan tempat. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dijadikan sebuah acuan bahwa pembelajaran pendekatan berbasis aplikasi android bisa diterapkan pada perguruan tinggi.

Bahan ajar menjadi hal yang utama untuk mendapatkan sebuah pengetahuan. Dalam hal ini guru berposisi sebagai fasilitator untuk menyampaikan isi yang ada dalam bahan ajar secara bertahap dan mengarahkan peserta didik dalam belajar. Di era sekarang memanfaatkan fasilitas smartphone dalam proses pembelajaran perlu dikembangkan, disamping penggunaannya sangat mudah, smartphone juga dapat digunakan sebagai pengemas bahan ajar yang nantinya dapat digunakan belajar secara bersama atau mandiri.

METODE

Pengembangan bahan ajar dasar-dasar pendidikan jasmani dan olahraga di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar menggunakan metode penelitian Borg & Gall untuk mendapatkan kelayakan produk yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Model atau rancangan terdapat beberapa tahap, diantaranya (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan produk, (3) rancangan produk awal, (4) validasi produk ke ahli, (5) uji coba I, (6) revisi produk, (7) uji coba II, (8) revisi produk hasil uji coba II, dan (9) produk akhir berupa buku ajar.

Penelitian pengembangan memiliki tujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan produk yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan sehingga bisa dikatakan ideal (Dwiyo, 2014:263). Dalam penelitian dan pengembangan terdapat sebuah kajian bagaimana membuat atau menyusun produk, tujuan pembuatan produk tersebut dapat dipergunakan sebuah pembelajaran dan non pembelajaran (Sugiyono, 2016).

Langkah selanjutnya untuk menyimpulkan kesimpulan validitas yang telah dicapai maka ditetapkan pada tabel 1 adalah sebuah pengukuran kriteria produk (Akbar, 2016) sebagai berikut.

$$V = \frac{TSEV}{S - Max} \times 100\%$$

Keterangan

V = Validasi

Tsev = Jumlah frekuensi jawaban responden terhadap suatu pilihan

S-max = Skor maksimal

100% = Konstanta

Tabel 1 Analisis Peresentase Tingkat Kelayakan Produk

Presentase	Kualifikasi	Keterangan
81,00% - 100%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00% - 80,00%	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas	Dapat digunakan dengan perbaikan kecil
41,00% - 60,00%	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas	Dapat digunakan (bersyarat)
21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas	Diperbaiki
00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas	Tidak dapat digunakan

(Sumber: Akbar, 2016:).

HASIL

Berikut adalah hasil dari penelitian dan pengembangan, diantaranya analisis kebutuhan, uji validasi ahli, dan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang terdapat dua data yaitu kuantitatif dan kualitatif, berikut penjabarannya.

Analisis kebutuhan yang dilakukan di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar menggunakan angket yang diikuti 25 mahasiswa mendapatkan hasil sebagai berikut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan secara langsung, diperoleh hasil sebagai berikut, (1) buku cetak yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah memiliki tahun lama (2009), (2) pengajar belum pernah memberikan materi lewat web maupun internet, (3) mahasiswa kesulitan mendapatkan materi, (4) mahasiswa setuju bila ada materi baru dan disajikan dalam bentuk aplikasi android.

Didapatkan hasil ahli pembelajaran pada bulan November 2020 diperoleh (F) sebanyak 35 dari skor maksimal (N) 40 menggunakan instrumen angket dengan jumlah 10 butir pertanyaan. Dari hasil validasi ahli pembelajaran menggunakan instrumen angket dengan jumlah 10 butir pertanyaan mendapatkan persentase sebesar (93%) dalam kriteria sangat valid. Adanya tambahan yang lain oleh ahli pembelajaran (1) sumber rujukan, (2) ganti warna dan desain cover buku, (3) rapikan isis buku, dan (4) layout buku agar terlihat menarik.

Diperoleh hasil dari validasi ahli media pada bulan November 2020 menggunakan instrumen angket dengan jumlah 45 butir pertanyaan mendapatkan (F) sebanyak 171 dari jumlah skor maksimal (N) 180 persentase sebesar (95%) dalam kriteria sangat valid. Perlu ditambahkan dari ahli media diantaranya (1) meskipun berisi dominan teks, sebaiknya dioptimalkan dengan desain grafis (tata visual) yang optimal, (2) dapat berkolaborasi dengan desainer grafis, (3) akan optimal apabila dilengkapi dengan materi non-teks, misalnya video atau animasi. Secara keseluruhan cukup baik, layak atau dapat diimplementasikan, atau dilanjutkan dalam tahapan pengembangan selanjutnya.

Didapatkan hasil validasi ahli materi yang dilaksanakan pada bulan November 2020 diperoleh (F) sebanyak 86 dari jumlah skor maksimal (N) 96 dengan 24 butir pertanyaan mendapatkan hasil persentase sebesar (92%) masuk dalam kriteria sangat valid. Adanya masukan dan anjuran dari ahli materi adalah tambahkan (1) sumber rujukan, (2) ganti warna dan desain cover buku, (3) rapikan teks isi buku, dan (4) layout buku agar terlihat lebih menarik.

Data hasil pelaksanaan uji coba skala kecil pada bulan November 2020 dengan subjek 14 mahasiswa yang sedang menempuh dan sudah menempuh mata kuliah daspenjasor diperoleh mengetahui kelayakan produk. Dapat uraikan bahwa aspek yang akan dinilai masing-masing kompetensi dari buku ajar yang dibuat, yang pertama kompetensi materi dasar-dasar pendidikan jasmani dan olahraga mendapatkan persentase (81,43%), kompetensi filsafat olahraga mendapatkan persentase (82,14%), kompetensi sosiologi olahraga mendapatkan persentase (86,73%), kompetensi psikologi olahraga mendapatkan persentase (84,69%), kompetensi fisiologi olahraga mendapatkan persentase (84,29%), kompetensi sejarah olahraga mendapatkan persentase (82,14%). Dengan rata-rata keseluruhan (83,14%) dengan kategori sangat valid tanpa revisi, yang artinya dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji kelompok besar.

Hasil uji coba kelompok atau skala yang lebih besar yang dilaksanakan pada bulan november 2020 dengan subjek 31 mahasiswa yang sedang menempuh dan sudah menempuh mata kuliah dasar-dasar pendidikan jasmani dan olahraga. Dapat uraikan bahwa aspek yang akan dinilai masing-masing kompetensi dari buku ajar yang dibuat, yang pertama kompetensi materi dasar-dasar pendidikan jasmani dan olahraga mendapatkan persentase (81,08%), kompetensi filsafat olahraga mendapatkan persentase (89,68%), kompetensi sosiologi olahraga mendapatkan persentase (82,49%), kompetensi psikologi olahraga mendapatkan persentase (81,11%), kompetensi fisiologi olahraga mendapatkan persentase (83,23%), kompetensi sejarah olahraga mendapatkan persentase (81,18%). Dengan rata-rata keseluruhan (83,23%) dengan kategori sangat valid tanpa revisi, yang artinya dapat produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Sesudah melewati beberapa tahap yang sudah dirumuskan dengan penelitian dan pengembangan bahan ajar mata kuliah dasar-dasar pendidikan jasmani dan olahraga di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar merupakan sebuah usaha untuk memberikan fasilitas belajar materi dasar-dasar pendidikan jasmani dan olahraga melalui cara yang mudah menggunakan pengembangan bahan ajar tersebut berbasis aplikasi android. Produk yang telah dikembangkan dan dihasilkan sebuah produk terdiri, (1) bahan ajar cetak yang ada fitur barcode, (2) pengemasan bahan ajar dalam bentuk aplikasi android. Dalam pengembangan dan pembaharuan ini mahasiswa dapat mudah untuk belajar

dan mendapatkan materi, sejalan dengan penelitian yang diperoleh yang dilakukan melalui uji coba kelompok untuk melakukan penilaian. Dalam penilaian dinilai kompetensi dari bahan ajar tersebut. Dapat uraikan bahwa aspek yang akan dinilai masing-masing kompetensi dari buku ajar yang dibuat, yang pertama kompetensi materi dasar-dasar pendidikan jasmani dan olahraga mendapatkan persentase (81,08%), kompetensi filsafat olahraga mendapatkan persentase (89,68%), kompetensi sosiologi olahraga mendapatkan persentase (82,49%), kompetensi psikologi olahraga mendapatkan persentase (81,11%), kompetensi fisiologi olahraga mendapatkan persentase (83,23%), kompetensi sejarah olahraga mendapatkan persentase (81,18%). Dengan rata-rata keseluruhan (83,23%) dalam kriteria sangat valid tanpa revisi. Setelah melakukan penelitian dan melihat hasil penilaian bahwa produk dasar-dasar pendidikan jasmani dapat dipergunakan. Adapun kelebihan dari produk tersebut, diantaranya (1) belum pernah mendapatkan bahan ajar cetak yang terdapat QR code, (2) terdapat aplikasi android sebagai pengemas bahan ajar dasar-dasar pendidikan jasmani dan olahraga, dan (2) dapat menambah referensi, khususnya materi mata kuliah tersebut.

Pada pengembangan produk, peneliti mengembangkan 1 macam produk yang dapat digunakan dan mudah diaplikasikan oleh mahasiswa. Diantaranya, (1) bahan ajar cetak yang terdapat fitur barcode, dan bahan ajar pendukung (2) aplikasi android sebagai pengemas isi dari bahan ajar tersebut. Pada bahan ajar cetak terdapat QR code yang terdiri materi (1) daspenjasor (2) filsafat dalam pendidikan jasmani dan olahraga, (2) ilmu pendorong dalam keolahragaan, (3) sosiologi olahraga, (4) psikologi olahraga, (5) fisiologi olahraga, (6) sejarah olahraga, semua kompetensi tersebut sudah teruji. Pada aplikasi android dengan memanfaatkan smartphone sebagai motor untuk menjalankan aplikasi tersebut, dengan bantuan smartphone mahasiswa dapat mengoperasikan kapan pun dan dimanapun. Dalam kelebihan aplikasi android adalah (1) dapat mengatur fitur-fitur yang ada didalam aplikasi, (2) terdapat gambar (3) mudah diaplikasikan, dan (4) isi materi dalam buku cetak.

Wahid et al., (2020) menunjukkan bahwa semangat seorang pebelajar adalah tidak luput dari kreatifitasnya seorang pengajar. Secara garis besar bahwa buku cetak dan aplikasi android dapat digunakan sebagai media guru untuk menyampaikan materi atau dalam mengajar. menunjukkan bahwa bahan ajar cetak dapat meningkatkan semangat dan motivasi untuk belajar untuk belajar (Surahman and Yeni, 2019).

SIMPULAN

Beralaskan sebuah perolehan data maka dasar-dasar pendidikan jasmani dan olahraga di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, telah menunjukkan hasil mulai dari uji coba ke beberapa ahli hingga uji coba berskala kecil uji coba berskala besar telah menunjukkan hasil bahwa produk telah layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah dasar-dasar pendidikan jasmni dan olahraga. Saran yang diharapkan peneliti terkait penelitian yang sejenis yaitu tentang pengembangan tentang mata kuliah sejenis atau mata kuliah yang lain adalah (1) terkait konten bahan ajar yang dikembangkan bisa bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi mahasiswa, (2) produk yang kembangkan akan lebih produktif jika digunakan berinteraksi antara pengajar dan pbelajar, dan (3) penggunaan aplikasi android memudahkan mahasiswa mendapatkan bahan ajar.

SARAN

Sesuai dengan hasil yang didapatkan maka diberikan saran, dalam upaya pengembangan produk bahan ajar harus sesuai dengan kajian-kajian yang teoritik. Agar supaya produk yang dibuat dan dikembangkan sesuai dengan apa yang diharapkan. Perlunya diadakan penelitian dan pengembangan yang lebih lanjut, agar semakin banyak sumber belajar untuk masa depan anak bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2016. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Aminudin, N. et al. (2018) 'Application program learning based on android for students experiences', *International Journal of Engineering & Technology*, 7(2.27), p. 295. doi: 10.14419/ijet.v7i2.27.11574.
- Arumdyahsari, S. et al. (2016) 'Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa) Tingkat Madya', pp. 828–834.

- Casey, A., Goodyear, V. A. and Armour, K. M. (2017) 'Rethinking the relationship between pedagogy, technology and learning in health and physical education', *Sport, Education and Society*, 22(2), pp. 288–304. doi: 10.1080/13573322.2016.1226792.
- Gikas, J. and Grant, M. M. (2013) 'Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media', *Internet and Higher Education*, 19, pp. 18–26. doi: 10.1016/j.iheduc.2013.06.002.
- Keath, A., Elliott, E. and Virginia, W. (2016) 'Full Issue PDF, Volume 87, Supplement 2', *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 87(sup2), p. A-i-A-134. doi: 10.1080/02701367.2016.1217725.
- Kocakoyun, S. and Bicen, H. (2017) 'Development and evaluation of educational android application', *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 12(2), pp. 58–68. doi: 10.18844/cjes.v12i2.1938.
- Mason, R. (2006) 'Learning technologies for adult continuing education', *Studies in Continuing Education*, 28(2), pp. 121–133. doi: 10.1080/01580370600751039.
- Pane, A. and Darwis Dasopang, M. (2017) 'Belajar Dan Pembelajaran', *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), p. 333. doi: 10.24952/fitrah.v3i2.945.
- Sprake, A. and Temple, C. (2016) 'Journal of Qualitative Research in Sports Studies Physical Education or Physical Entertainment: where 's the Physical Education or Physical Entertainment : where 's the education in PE?', 10(1).
- Surahman, F. and Yeni, H. O. (2019) 'Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Renang Bagi Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi', *Journal Sport Area*, 4(1), pp. 218–229. doi: 10.25299/sportarea.2019.vol4(1).2413.
- Wahid, A. H. et al. (2020) 'Effectiveness of Android-Based Mathematics Learning Media Application on Student Learning Achievement', *Journal of Physics: Conference Series*, 1594(1). doi: 10.1088/1742-6596/1594/1/012047.