



## PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* MATERI BOLABASKET DENGAN I SPRING SUITE PADA SMP KELAS VII

Widya Nur Afifa<sup>1✉</sup>, Mu'arifin<sup>2</sup>, Sapto Adi<sup>3</sup>

Universitas Negeri Malang

e-mail korespondensi: Widya.nur.2106148@students.um.ac.id

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima: Januari-2023

Disetujui: Mei-2023

Dipublikasikan : Juni-2023

#### Kata Kunci:

Model *Problem Based Learning*,  
Modul Pembelajaran, *Ispring Suite*, Materi Bolabasket.

### Abstrak

Model pembelajaran dan bahan ajar yang sesuai tentunya dapat mewujudkan capaian kegiatan pembelajaran. model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka adalah *problem-based learning* yang dikemas dalam produk ajar dengan bahan ajar pendukung pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* materi bola basket. Hasil pengembangan modul pembelajaran *problem-based learning* materi bolabasket untuk SMP kelas VII ini mendatakan hasil rata-rata dari ahli pembelajaran sebesar 96,67%, ahli validasi PJOK sebesar 91,25%, ahli materi bolabasket sebesar 91,67%, ahli media sebesar 81,25%. Dan hasil rerata keseluruhan dari para ahli memperoleh hasil sebesar 90,21% yang diartikan produk ini dinyatakan sangat valid. Pengembangan modul pembelajaran *problem-based learning* materi bolabasket untuk SMP kelas VII di uji cobakan pada guru dan peserta didik kelas VII, untuk uji coba kelompok kecil diperoleh skor dari guru sebesar 82,25% dan dari peserta didik sebanyak 79,78%. Adapun dan uji coba pada kelompok besar didapatkan skor persentase sebesar 81,25% yang didapat dari guru PJOK dan sebanyak 80,12% dengan kategori sangat layak. Sehingga media sangat layak digunakan dalam membantu memudahkan guru dan peserta didik pada pembelajar mata pelajaran PJOK terutama pada materi bolabasket.

### Abstract

Appropriate learning models and teaching materials can certainly realize the achievements of learning activities. The learning model that is in accordance with the objectives of the independent curriculum is *problem-based learning* which is packaged in teaching products with teaching materials that support learning using *Ispring Suite* basketball material. The results of the development of the *problem-based learning* module on basketball material for middle school class VII showed that the average results from learning experts were 96.67%, PJOK validation experts were 91.25%, basketball material experts were 91.67%, and media experts amounted to 81.25%. And the overall average result from the experts was 90.21%, which means this product was declared very valid. The development of a *problem-based learning* module on basketball material for middle school class VII was tested on teachers and class VII students. For small group trials, a score was obtained from teachers of 82.25% and from students of 79.78%. Meanwhile, in trials in large groups, a percentage score of 81.25% was obtained from PJOK teachers and 80.12% was in the very appropriate category. So the media is very suitable to be used to help make it easier for teachers and students to learn PJOK subjects, especially basketball material.

✉ Alamat korespondensi: Widya.nur.2106148@students.um.ac.id  
E-mail: [pjk.journal@um.ac.id](mailto:pjk.journal@um.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran sebagai *social agent of change*, hal ini mengartikan pendidikan berperan sebagai ajang pembelajaran yang membawa perubahan kepada masyarakat dimana dapat meningkatkan potensi dan kualitas diri yang unggul dan berkompeten (Ritonga, 2018). Kurikulum merdeka mengadopsi konsep merdeka belajar yang diprakarsai oleh Ki Hajar Dewantoro dimana konsep ini pembelajaran menggunakan pembelajaran berdiferensiasi (Andisjam & Saparia, 2023). Pembelajaran berdiferensiasi merupakan seperangkat aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik. Proses pembelajaran ini berfokus dalam mengembangkan kemampuan individu dalam menghadapi perkembangan zaman yang semakin maju dan kompleks dengan potensi masing-masing (Ikhsan & Febrianta, 2023).

Pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam mata pelajaran PJOK kurikulum merdeka dapat memberikan kebebasan bagi peserta didik (Febrianti, 2022). Mulai dari kebebasan memperoleh informasi, membuat ide/gagasan, serta mampu mengekspresikan, menyampaikan, dan mengevaluasi hasil belajar yang telah dipelajari (Fitria, 2022). Menurut Febrianti, (2022) dalam proses pembelajaran PJOK kurikulum merdeka dapat mengurangi tingkat kemasalan pada peserta didik, hal ini pelajaran pendidikan jasmani menggunakan kurikulum merdeka mampu memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk beraktivitas sehingga dapat meningkatkan kualitas sikap, pengetahuan, dan keterampilan gerak yang dapat dilaksanakan dengan mudah dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang secara utuh berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara merata melalui pembelajaran gerak yang wajib dicoba dengan langkah-langkah yang sesuai dengan konsep materi yang diajarkan (Akbar & Rahayu, 2023). Menurut Dini Rosdiana (2015) dalam (Yusup et al., 2022) pada proses pembelajarannya pendidikan jasmani memfasilitasi peserta didik dalam pengalaman belajar dengan aktivitas jasmani, berolahraga, bermain, melalui rancangan yang sistematis untuk merangsang pertumbuhan fisik, perkembangan fisik, keterampilan berpikir, keterampilan motorik, serta kemampuan mengolah emosional, sosial, dan moral.

Selain itu permainan bola besar seperti bolabasket merupakan jenis permainan invasi yang dapat menanamkan sikap tanggung jawab, saling menghargai, dan berpikir kritis dalam mengambil keputusan disebuah giat permainan maupun pembelajaran (Fricles Ariwisanto Sianturi, 2016). Pembelajaran yang diajarkan tentunya harus disesuaikan dengan konsep merdeka belajar dan berdiferensiasi supaya peserta didik mudah menerima ilmu yang berpusat pada peserta didik dengan output yaitu *creative, critical thinking, problem solving*, dan *innovation* (Iskandar & Hastiani, 2022).

Guru juga harus memperhatikan fungsi penerapan fasilitas yang diberikan secara aktif yang memungkinkan dapat meningkatkan hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik serta bersama-sama membentuk karakter yang unggul dan profesional (Redelius et al., 2015). Pengembangan profesioanl diri para pendidik khususnya dibidang pendidikan jasmani dan olahraga dalam kondisi saat ini harus berorientasi terhadap pilihan yang lebih kompleks dan berorientasi kepada inovasi (Palamarchuk et al., 2020). Dengan pembelajaran berdiferensiasi guru diharapkan dapat mengimplementasikan perubahan-perubahan yang ada kedalam aktivitas pembelajaran (Stevens-smith, 2020).

Model pembelajaran PBL yang efektif mendorong pemikiran kritis, kreatif, inovatif, memecahkan masalah, komunikasi, literasi mencari informasi, serta kemampuan kerja sama dalam kelompok (Häkkinen et al., 2017). Dalam beberapa aspek, pedagogi pada *problem-based learning* membantu menumbuhkan pemikiran dalam meningkatkan kekayaan struktur kognitif dari proses yang terlibat menjadi terlihat (eksplisit) (Tan, 2021). Model pembelajaran PBL memiliki 5 sintaks yang dijabarkan menjai aktivitas pembelajaran yang tertuang secara sistematis. Peserta didik melakukan proses pembelajaran dengan disajika. permasalahan untuk dipecahkan bersama (Hung et al., 2019).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui penyebaran kuesioner dengan googleform dan wawancara pada guru PJOK ditemukan ketidak ideal-an dalam proses pembelajaran PJOK kelas VII. Pengisian googleform di isi oleh 7 orang guru. Sebesar 100 % guru PJOK mengajarkan materi bolabasket di pembelajaran kelas VII, Sebanyak 100 % guru menyatakan bahwa di sekolahnya telah menrapkan kurikulum merdeka. Dalam persiapan pembelajaran sebanyak 85,7% guru mnyatakan jarang menggunakan modul pembelajaran. Kemudian guru juga menyatakan sebanyak 71,4% guru jarang memberikan modul pembelajaran dan 28,6% menyatakn tidak pernah memberikan modul kepada peserta didik sebelum pembelajaran dilaksanakan. Pada pembelajaran diperoleh 57,1% guru telah menggunakan model *problem-based learning* dalam pengajaran dan sisanya sebanyak 42,9% tidak pernah mengajar dengan model tersebut. Hal ini dikarenakan sebagian guru sebanyak 57,1% tidak memahami konsep pembelajaran problem-based learning. Pada saat pembelajaran guru menggunakan

bahan ajar dalam membantu proses pembelajaran, sebanyak 28,6% guru menggunakan LKS, 28,6% menggunakan video, 14,3% menggunakan PPT, dan 28,6% lainnya menggunakan buku cetak. Pada era pembelajaran kurikulum merdeka guru menyatakan tidak pernah menerapkan pembelajaran berdiferensiasi dengan hasil 85,7%. Hal ini didukung dengan hasil 71,4% guru belum membagi kelompok sesuai karakter peserta didik. Dan setelah mendapatkan jawaban dari pertanyaan diatas sebanyak 100% guru setuju jika dikembangkan modul pembelajaran problem-based learning materi bolabasket dengan I spring suite untuk siswa SMP kelas VII untuk membantu keterbelaksanaan pembelajaran PJOK materi bolabasket di era kurikulum merdeka dengan menerapkan konsep pembelajaran berdiferensiasi.

Adapun hasil wawancara dan observasi kepada 3 guru PJOK menunjukkan (1) Pengajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional dengan sistemisasi kegiatan penanaman, menyampaikan informasi materi (ceramah), melakukan kegiatan praktik, dan penutupan atau pendinginan (2) guru PJOK hanya mengetahui pembelajaran Problem based learning namun tidak memahi betul langkah maupun sintaks pembelajaran PBL. Padahal pembelajaran pada abad 21 telah memberikan paradigma baru terhadap tingkat kecakapan peserta didik dalam berpikir logis, perseptif, dan dapat memanfaatkan teknologi dalam beradaptasi dengan lingkungan disekitarnya. Adapun Pada merdeka belajar PJOK memberikan keleluasaan atau kebebasan bagi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran, guru sebagai pendidik harus memiliki kemampuan dalam merancang sistem dan bahan ajar pembelajaran sesuai dengan kaidah progam merdeka belajar (Febrianti, 2022). Alhasil dengan pembelajaran konvensional ini kurang efektif dan terkesan mebosankan, karena peserta didik kurang aktif dalam memperoleh kebebasan dalam kegiatan belajar.

Hal ini dipertegas dengan hasil analisis peserta didik dengan melakukan penyebaran kuesioner yang di isi oleh 12 peserta didik SMP Kelas VII di SMPN 1 Bantur dan SMPN 2 Bantur Yng mberikan hasil 100% pernah mendapatkan materi bolabasket, namun sebanyak 58,3% peserta didik sulit mengikuti arahan guru, 25% tidak bisa mengikuti arahan guru, dan 16,7% bisa mengikuti arahan guru. Sehingga 66,7% peserta didik kesulitan dalam memahami pembelajaran materi bolabasket. Padahal sebanyak 75% peserta didik mengatkan bahwa sarana dan prasaran yang ada disekolah dapat mendukung aktivitas materi pembelajaran. Adapun saat pembelajaran peserta didik menyatakan sumber informasi yang digunakan hanya berasal dari buku yaitu 66,7% dan LKS 33,3%. Hal ini dikarenakan bahan ajar yang digunakan guru dengan buku sebesar 66,7% dan LKS sebesar 33,3%, dan dapat disimpulkan guru belum menggunakan media lain saat pembelajaran dilaksanakan. Bahkan 91,7% peserta didik menyatakan bahwa belum pernah menerima modul pembelajaran dari guru. Dapat disimpulkan guru kurang memanfaatkan bahan ajar lain terutama penggunaan modul yang dirancang secara tepat syang disesuaikan dengan pembelajaran di kurikulum merdeka yang bisa dikolaborasikan dengan pemanfaatan teknologi digital.

Peserta didik juga menyatakan bahwa 83,3% tidak mengerti model pembelajran problem-based learning, dan dari 83,3% hasil tersebut peserta didik menyatakan saat kegiatan pembelajaran mereka tidak pernah menganalisis atau memecahkan suatu permasalahan pada materi bolabasket karena semua telah dikomando dari guru. Pernyataan tersebut tidak sesuai dengan pembelajaran kurikulum merdeka dimana peserta didik harus lebih aktif dan leluasa dalam menampilkan gagasan mereka dalam kegiatan pembelajaran. padahal sebanyak 91,7% peserta didik suka dengan pembelajaran berkelompok. Peneliti juga bertanya apakah peserta didik pernah mendengar aplikasi I Spring Suite, sebanyak 58.3% peserta didik menyatakan tidak pernah mendengar aplikasi tersebut, dan sebanyak 83,3% peserta didik tidak pernah menggunakannya. Dan diperoleh hasil sebanyak 83,3% peserta didik menyatakan bisa mengikuti pembelajaran jika dikembangkan modul pembelajaran problem-based learning materi bolabasket dengan I Spring Suite, serta 16,7% lainnya menjawab kemungkinan bisa untuk mengikuti. Pertanyaan tersebut tentunya dilandasi oleh pertanyaan sebelumnya dan sesuai dengan tujuan peneliti dalam mengembangkan model pembelajaran yang cocok digunakan bagi peserta didik.

Hal itu tentunya tidak sesuai dengan keterampilan kognitif, sosial, dan personal yang dikenal dengan istilah 4C (*critical thinking, creativity, collaboration, dan communication*), padahal perkembangan ini tentunya menjadi peluang dalam melatih kemampuan peserta didik secara formal maupun non formal pada pelaksanaan proses pembelajaran. Keterampilam 4C tersebut sesuai diterapkan pada model pembelajaran *problem-based learning*. Adapun pernyataan ini dilandaskan oleh keinginan peneliti dalam mengembangkan model pembelajaran sesuai dengan permasalahan diatas. Penelitian ini didasari dengan penelitian-penelitian terdahulu mengenai pengembangan *Problem Based Learning* (PBL). Pada penelitian sebelumnya menurut Riskayani, (2022) pembelajaran PJOK pada siswa SMP Negeri 1 Abiansemal menggunakan model PBL dinyatakan dapat meningkatkan aktivitas siswa yang mempengaruhi hasil belajarnya. Selanjutnya, menurut (Sugihartono, 2019) PBL dapat meningkatkan

motivasi siswa dengan meningkatkan perhatian siswa serta dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan adanya model pembelajaran PBL. Adapun menurut (Suzianto & Damanik, 2019) pada penelitiannya model pembelajaran PBL yang dilaksanakan di SMPN 27 Medan dapat meningkatkan *critical thinking* dalam memecahkan masalah secara terkonsep meskipun belum optimal namun model PBL dapat meningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli pada pembelajaran PJOK.

Peneliti menemukan solusi dalam ketidak idealan pembelajaran yang terjadi disekolah yaitu dengan mengembangkann modul pembelajaran *problem-based learning* materi bolabasket dengan bahan ajar pendukung berupa aplikasi I Spring Suite untuk pembelajaran di kelas VII yang diharapkan dapat menarik motivasi peserta didik dalam belajar. Modul ini dapat digunakan guru dalam melaksanakan pengajaran materi bolabasket yang memudahkan belajar siswa dalam mencapai hasil belajar yang disesuaikan karakter peserta didik di kelas. Judul pada penelitian ini yaitu “Pengembangan modul pembelajaran *Problem Based Learning* materi Bolabasket dengan I Spring Suite pada SMP kelas VII”.

## METODE

Metode penelitian ini ialah *Research and Development (R&D)* untuk menciptakan kebaruan maupun mengembangkan untuk menjadi lebih baik suatu proses dan produk yang dihasilkan (Mesra et al., 2023).

Penelitian pengembangan modul pembelajaran *Problem Based Learning* materi bolabasket dengan *I Spring Suite* untuk SMP kelas VII ini berupa pengembangan modul pembelajaran dengan bahan ajar menggunakan media *I Spring Suite*. Langkah-langkah pada penelitian ini menggunakan model 4D oleh (Thiagarajan et al., 1974). Model 4D terdiri dari 4 tahapan yaitu 1) *Define* atau pendefinisian, 2) *Design* atau perancangan, 3) *Develop* atau pengembangan, dan 4) *Disseminate* atau penyebaran. Model pembelajaran ini dijelaskan Mu'arifin (2017), tentang model pembelajaran 4D bahwa pembelajaran ini cocok digunakan untuk model penelitian dan pengembangan, salah satunya pada pengembangan produk pembelajaran.

### 1. *Define* atau Pendefinisian

Pada tahapan ini peneliti menetapkan dan merumuskan hal-hal yang terkait dengan persyaratan pembelajaran. pada tahap pendefinisian terdapat lima langkah utama seperti analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis peserta didik (*Learner Analysis*), analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*).

### 2. *Design* atau Perancangan

Tujuan tahap ini ialah untuk merancang prototype produk yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar. Pada tahap perancangan terdapat 4 tahapan yaitu 1) penyusunan tes uji kriteria, 2) pemilihan media (*Media selection*), 3) pemilihan format, 4) membuat rancangan awak.

### 3. *Development* atau pengembangan

Pada tahap pengembangan dilakukan uji validasi ahli yang diikuti revisi produk yang dikembangkan sebagai acuan untuk menghasilkan bentuk akhir produk pembelajaran. Setelah itu, peneliti melakukan uji produk modul pembelajaran *Problem Based Learning* materi bolabasket dengan *I Spring Suite* untuk SMP Kelas VII kepada para ahli dan uji kelompok pengembangan kepada serta peserta didik. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada tahap pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Tahap Uji coba

Peneliti melakukan uji coba produk modul pembelajaran *Problem Based Learning* materi bolabasket dengan *I Spring Suite* untuk SMP Kelas VII kepada guru dan peserta didik. Tahap ini dilakukan setelah melaksanakan uji coba dari para ahli. Kualifikasi uji coba yang dilakukan dijabarkan sebagai berikut:

##### a) Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil oleh 1 guru PJOK dan 29 peserta didik SMPN 2 Bantul.

##### b) Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar oleh 3 orang guru PJOK dan 83 peserta didik di SMPN 1 Bantul dan SMPN 2 Bantul.

### 4. *Disseminate* atau Penyebaran

Tahap akhir pengembangan ini dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan penyerbaluasan produk modul pembelajaran *Problem Based Learning* materi bolabasket dengan *I Spring Suite* untuk SMP Kelas VII dengan memberikan produk berupa

modul pembelajaran *Problem Based Learning* materi bolabasket dengan *I Spring Suite* untuk SMP Kelas VII tepatnya adalah di SMP Negeri 1 Bantur dan SMPN 2 Bantur.

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Pada teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen non tes berupa kuisioner yang digunakan untuk oleh ahli untuk memvalidasi produk yang dihasilkan. Adapun instrumen non tes dengan menggunakan kuisioner ini digunakan untuk memperoleh data dari uji produk kelompok yang diisi oleh guru dan peserta didik.

### Analisis Data Penelitian

Teknik analisis data dalam penelitian produk pengembangan *problem-based learning* materi bolabasket dengan *I-Spring Suite* ini menggunakan data analisis kualitatif dan deskriptif kuantitatif presentasi. Kemudian, teknik pengukuran menggunakan skala likert.

Instrument skala likert yang digunakan merupakan skala likert 4 poin. Menurut sugiyono dalam (Hertanto, 2017) penggunaan skala likert biasa digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang terhadap fenomena sosial. Poin yang ditetapkan yaitu satu (1), dua (2), tiga (3), dan 4 (4).

Adapun pengolahan data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif presentasi. Untuk memudahkan dan menyederhanakan kesimpulan analisis, maka data yang berupa persentase dapat diklasifikasi berdasarkan persentase yang diperoleh. Menurut Akbar & Sriwiyana (2011:207), klasifikasi persentase adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Tabel Presentase

Kriteria	Keterangan	Makna
75,01%-100,00%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01%-75,00%	Cukup Valid	Digunakan dengan revisi
25,01%-50,00%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
00,00%-25,00%	Sangat Tidak Valid	Tidak layak digunakan

(Sumber: Akbar & Sriwiyana, 2011:207).

## HASIL

### 1. Ahli Pembelajaran

Hasil validasi dari ahli pembelajaran pada produk pengembangan modul pembelajaran *problem-based learning* materi bolabasket dengan *I spring Suite* untuk SMP kelas VII yang meliputi kemudahan, kejelasan, kemenarikan, kesesuaian, dan ketepatan adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Kelayakan Produk dari Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemudahan	100%	Valid
2	Kejelasan	93,75%	Valid
3	Kemenarikan	100%	Valid
4	Kesesuaian	100%	Valid
5	Ketepatan	87,5%	Cukup Valid
<b>Rata-Rata</b>		<b>96,67%</b>	<b>Valid</b>

Dari hasil uji validasi ahli pembelajaran yang di uji oleh bapak Dr. Ari Wibowo Kurniawan, M. Pd, produk penelitian pengembangan ini mendapatkan hasil kelayakan yaitu sangat valid dengan presentase sebesar 96,67% dengan klasifikasi produk memperoleh kelayakan sebanyak 100%, kejelasan 93,75%, kemenarikan 100%, kesesuaian 100%, serta ketepatan 100%. Pada uji validasi ahli pembelajaran produk ini tidak mendapatkan saran atau masukan dalam perbaikan produk sehingga ahli pembelajaran menyatakan produk ini dapat digunakan tanpa perbaikan.

### 2. Ahli PJOK

Analisis dari uji validasi ahli PJOK pada penelitian pengembangan produk modul pembelajaran *problem-based learning* materi bolabasket dengan *I spring Suite* untuk SMP kelas VII di uji oleh bapak A. Risky Heris Toteles, S.Pd dengan hasil kelayakan produk sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Kelayakan Produk dari Ahli PJOK

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kesesuaian	83,3%	Sangat Valid
2	Kejelasan	100%	Sangat Valid
3	Kemenarikan	96,8%	Sangat Valid
4	Ketepatan	100%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata</b>		<b>91,25%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Pada hasil uji validasi ahli PJOK memperoleh kelayakan sebesar 91,25%, dengan rincian kualifikasi kesesuaian 83,3%, kejelasan 100%, kemenarikan 96,8%, dan ketepatan 100%. Pada validasi ahli PJOK memberikan saran pada kualifikasi kelayakan untuk materi aktivitas pembelajaran berdiferensiasi lebih di pertegas pada penggunaan diferensiasi konten, proses, dan produk. Oleh sebab itu pada uji ahli validasi PJOK dinyatakan sangat valid dengan catatan dapat digunakan dengan perbaikan.

### 3. Ahli Materi Bolabasket

Hasil uji validasi materi bolabasket pada produk modul pembelajaran *problem-based learning* materi bolabasket dengan *I spring Suite* untuk SMP kelas VII yang terdiri dari beberapa kualifikasi mencakup kesesuaian, kemudahan, keruntutan, dan ketepatan.

Tabel 4 Hasil Kelayakan Produk dari Ahli Materi Bolabasket

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kesesuaian	100%	Sangat Valid
2	Kemudahan	75%	Cukup Valid
3	Keruntutan	75%	Cukup Valid
4	Ketepatan	87,5%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata</b>		<b>91,67%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari hasil uji validasi ahli materi bolabasket yang diuji oleh bapak Abi Fajar Fathoni, S.Pd., M.Pd, memperoleh kelayakan dan memenuhi kriteria sangat valid sebesar 91,65%, dengan rincian kualifikasi kesesuaian 100%, kemudahan 75%, keruntutan 75%, dan ketepatan 87,5%. Pada validasi ahli materi bolabasket memberikan saran pada kualifikasi kesesuaian pada bahan ajar modul diberikan model yang lebih variatif pada teknik dasar dribble bolabasket. Oleh sebab itu pada uji ahli validasi materi bolabasket menyatakan dapat digunakan dengan perbaikan.

### 4. Ahli Media

Pada hasil uji validasi media pada produk modul pembelajaran *problem-based learning* materi bolabasket dengan *I spring Suite* untuk SMP kelas VII yang terdiri dari beberapa kualifikasi mencakup kesesuaian, kemenarikan, dan kemudahan.

Tabel 5 Hasil Kelayakan Produk dari Ahli Media

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kesesuaian	85,42%	Sangat Valid
2	Kemenarikan	76,92%	Sangat Valid
3	Kemudahan	87,5%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata</b>		<b>81,25%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari hasil uji validasi ahli media oleh bapak Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO, produk penelitian pengembangan ini mendapatkan hasil dengan presentase sebesar 81,25% dan memenuhi kriteria valid dengan klasifikasi produk memperoleh kesesuaian sebanyak 85,42%, kemenarikan 76,92%, kemudahan 87,5%, serta ketepatan 100%. Pada uji validasi ahli media produk ini mendapatkan saran atau masukan dalam perbaikan produk pada cover untuk merubah cover lebih berwarna sehingga ahli media menyatakan produk ini dari presentase kevalid an dinyatakan sangat valid dengan catatan dapat digunakan dengan perbaikan.

### 5. Uji Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil uji kepada guru dan peserta didik dengan jumlah subjek 1 guru dan 29 peserta didik. Hasil dari kualifikasi-kualifikasi yang meliputi aspek kemudahan, kemenarikan, dan kejelasan pada produk modul pembelajaran *problem-based learning* materi bolabasket dengan *I spring Suite* untuk SMP kelas VII.

Tabel 6 Hasil Kelayakan Produk dari Uji Kelompok Kecil oleh Guru PJOK

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemudahan	86,54%	Sangat Valid
2	Kemenarikan	75%	Cukup Valid
3	Kejelasan	75%	Cukup Valid
<b>Rata-Rata</b>		<b>81,25%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Penguji kelompok kecil penelitian ini diuji oleh bapak Drs. Kaijat guru SMPN 2 Bantur menyatakan bahwa produk modul pembelajaran *problem-based learning* materi bolabasket dengan *I spring Suite* untuk SMP kelas VII dinyatakan sangat valid dengan kemudahan memperoleh kelayakan 86,54%, kemenarikan 75%, dan kejelasan 75%. Total kelayakan pada uji kelompok kecil ini memperoleh 81,25% dan dinyatakan sangat valid.

Selain uji kelompok kecil yang dilakukan oleh guru, produk ini juga diuji oleh peserta didik di SMPN 2 Bantur dengan kualifikasi kemudahan, kemenarikan, dan kejelasan. Hasil yang diperoleh dijelaskan pada tabel dibawah ini.

Tabel 7 Hasil Kelayakan Produk dari Uji Kelompok Kecil oleh Peserta Didik

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemudahan	79,38%	Sangat Valid
2	Kemenarikan	79,89%	Sangat Valid
3	Kejelasan	81,03%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata</b>		<b>79,78%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari hasil uji kelompok kecil yang dilakukan oleh peserta didik diperoleh hasil kemudahan pada produk sebesar 79,38%, kemenarikan 79,89%, dan Kejelasan produk sebesar 81,03%. Dan diperoleh hasil rerata kelayakan sebesar 79,78% dengan kategori sangat valid.

### 6. Uji Kelompok Besar

Setelah melakukan serangkaian validasi ahli dan uji kelompok kecil serta telah dilakukan revisi produk. Peneliti melakukan uji coba kelompok besar dengan subjek 3 guru dan 83 peserta didik. Dengan kualifikasi kelayakan meliputi kemudahan, kemenarikan, dan kejelasan. Hasil data dari uji kelompok besar yang di isi oleh guru PJOK dari SMPN 1 Bantur dan SMPN 2 Bantur sebagai berikut.

Tabel 8 Hasil Kelayakan Produk dari Uji Kelompok Besar oleh Guru PJOK

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemudahan	82,05%	Sangat Valid
2	Kemenarikan	80,56%	Sangat Valid
3	Kejelasan	79,17%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata</b>		<b>81,25%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Pada hasil dari uji kelompok besar yang diuji oleh bapak Kevin Irgi F, S.Pd dan Bapak Akhmat Edy Junaidi Ikhsan, S.Pd, M.Pd dari guru PJOK SMPN 2 Bantul serta bapak Hadi Saputro, S.Pd selaku guru PJOK SMPN 1 Bantul mendapatkan presentase total kelayakan dari aspek kemudahan sebesar 82,05%, kemenarikan 80,56%, dan kejelasan 79,17%. Dan presentase rerata total kelayakan keseluruhan pada produk modul pembelajaran *problem-based learning* materi bolabasket dengan *I spring Suite* untuk SMP kelas VII memperoleh 81,25% dan dinyatakan sangat valid.

Selanjutnya juga didapatkan hasil uji kelompok besar kepada peserta didik SMPN 1 Bantul dan SMPN 2 Bantul berjumlah 83 peserta didik kelas VII yang tergabung dalam 3 kelas.

Tabel 9 Hasil Kelayakan Produk dari Uji Kelompok Peserta Didik oleh Peserta Didik

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemudahan	79,70%	Sangat Valid
2	Kemenarikan	80,62%	Sangat Valid
3	Kejelasan	81,10%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata</b>		<b>80,10%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari hasil uji kelompok besar yang dilakukan oleh peserta didik sebanyak 3 kelas diperoleh hasil nilai rerata gabungan sebesar 80,10%, dengan penjabaran hasil kemudahan pada produk sebesar 79,70%, kemenarikan 80,62%, dan Kejelasan produk sebesar 81,10%. Dan diperoleh hasil kategori pada produk penelitian pengembangan modul pembelajaran *problem-based learning* materi bolabasket dengan *I spring Suite* untuk SMP kelas VII pada kategori sangat valid.

## 7. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji ahli dan kelompok kecil, terdapat beberapa revisi atau perbaikan produk dari masukan para ahli. Maukan tersebut diberikan oleh ahli PJOK, ahli Materi, dan Ahli Media. Dan diperoleh revisi sebagai berikut.

### Revisi Ahli PJOK

Tabel 10 Revisi Ahli PJOK

Aspek	Kritik& Saran	Hasil Revisi
Kelayakan	Pada modul pembelajaran alangkah baiknya memunculkan pembelajaran berdiferensiasi tidak hanya pada konten namun juga pada proses pembelajara.	Pada modul diberikan tambahan aktivitas pada masing-masing teknik untuk memudahkan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai potensi yang dimiliki.

### Revisi Ahli Materi Bolabasket

Tabel 11 Revisi Ahli Materi Bolabasket

Aspek	Kritik& Saran	Hasil Revisi
Kesesuaian	Meskipun materi tidak diajarkan pada modul alangkah lebih baik jika ditambahkan konten variasi pembelajaran dalam bahan ajar dalam menambah wawasan	Diberi tambahan materi teknik pda bahan ajar pendukung aplikasi <i>I spring suite</i> materi bolabasket

**Revisi Ahli Media**

Tabel 12 Revisi Ahli Media

Aspek	Kritik& Saran	Hasil Revisi
Kemenarikan	Cover kurang menarik, alangkah lebih baik jika diberikan cover sesuai teknik yang diajarkan	Merubah cover modul pembelajaran <i>problem-based learning</i> materi bolabasket dengan <i>I spring Suite</i> untuk SMP kelas VII.

**PEMBAHASAN**

Hasil akhir produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini ialah modul pembelajaran *problem-based learning* materi bolabasket untuk SMP kelas VII. Produk yang dikemas secara menarik dengan mengimplementasikan pembelajaran kurikulum merdeka yang berdiferensiasi. Produk yang dikembangkan ini bertujuan agar peserta didik dapat mudah menerima pembelajar materi bolabasket dengan model pembelajaran PBL. Sesuai dengan pembelajaran yang diharapkan di kurikulum merdeka model pembelajaran PBL yang efektif mendorong pemikiran kritis, kreatif, inovatif, memecahkan masalah, komunikasi, literasi mencari informasi, serta kemampuan kerja sama dalam kelompok (Häkkinen et al., 2017).

Penelitian ini dikemas dengan sistemasi pembelajaran yang terdiri dari sintak, respon Pendidik terhadap peserta didik, interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik lainnya, sistem pendukung dalam proses pembelajaran, serta penilaian terhadap peserta didik akan lebih terstruktur selama proses pembelajaran dilaksanakan. dalam penggunaan modul ini guru mempunyai peran penting yang berkaitan dengan tanggung jawab guru sebagai fasilitator yang bertanggung jawab dengan menciptakan lingkungan belajar sebaik mungkin. Guru juga harus memperhatikan fungsi penerapan fasilitas yang diberikan secara aktif dapat meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik serta bersama-sama membentuk karakter yang unggul dan profesional (Redelius et al., 2015).

Produk dari pengembangan modul pembelajaran *problem-based learning* materi bolabasket untuk SMP kelas VII ini memiliki spesifikasi keunggulan, yakni 1) modul ini dikemas dalam sebuah buku yang dapat dimanfaatkan oleh guru PJOK dalam melakukan pengajaran materi bolabasket, 2) modul ini berbentuk buku cetak dan buku online yang dapat di *share* melalui sosial media, 3) modul ini didukung media ajar pendukung berupa aplikasi *I spring suite* materi bolabasket yang dapat digunakan sebagai konten pengajaran maupun kegiatan belajar mandiri peserta didik, 4) *I spring suite* materi bolabasket dapat diakses di berbagai perangkat elektronik seperti *smartphone* maupun komputer secara gratis, 5) dalam modul terdapat barcode yang dapat menghubungkan ke link video pembelajaran serta link download aplikasi *I spring suite* materi bolabasket, 6) dalam link barcode modul maupun aplikasi *I spring suite* materi bolabasket terdapat teknik dasar bolabasket yang dapat memudahkan peserta didik belajar dimanapun dan kapanpun.

Selain memiliki keunggulan, produk ini memiliki keterbatasan, seperti 1) produk modul ini hanya berisikan materi bola basket yang berisikan tentang teknik *dribble*, *chest pass*, dan *bounce pass*. 2) produk ini hanya digunakan untuk pembelajaran di kelas VII, 3) produk belum diujikan secara meluas yakni hanya di SMPN 1 Bantur dan SMPN 2 Bantur, 4) proses perancangan produk membutuhkan waktu yang lumayan lama.

**KESIMPULAN**

Pada hasil produk penelitian pengembangan ini peneliti mengharapkan produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam membantu proses kegiatan belajar. Produk pengembangan modul pembelajaran *problem-based learning* materi bolabasket untuk SMP kelas VII merupakan modul yang dikemas secara menarik dengan mengimplementasikan pembelajaran kurikulum merdeka yang berdiferensiasi. Produk yang dikembangkan ini bertujuan agar peserta didik dapat mudah menerima pembelajar materi bolabasket dengan model pembelajaran PBL. Dengan adanya produk ini proses pembelajaran mulai dengan langkah-langkah pembelajaran, respon Pendidik terhadap peserta didik, interaksi antara Pendidik dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik lainnya, sistem pendukung dalam proses pembelajaran, serta penilaian terhadap peserta didik akan lebih terstruktur selama proses pembelajaran dilaksanakan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Centhini & Russel. *Buku Pintar Sepakbola*. Jakarta: Penerbit Inovasi

- Gifford, C. 2007. *Keterampilan Sepak Bola*. Yogyakarta: PT Citra Aji Kusuma.
- Ganesha, 2010. *Kutak-Katik Latihan Sepakbola Usia Muda*. Jakarta: PT Visi Gala 2000.
- Halim, 2013. *Minat Siswi SMA Dr. Soetomo Surabaya Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal*. Jurnal Penelitian, hlm. 5.
- Hamalik, O. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hermawan, dkk. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional..
- Haryoko, S. 2009. *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Jurnal Edukasi@Elektro (Vol. 5, No 1, Maret 2009, hlm. 1 – 10)
- Luxbacher, J.A.. 2008. *Sepakbola: Langkah-langkah Menuju Sukses*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Luxbacher, J. A. 2004. *Sepak Bola* Jakarta: PT. Grafindo.
- Mielke, D. 2007. *Dasar-dasar Sepakbola*. Bandung: Pakar Raya.
- Muhajir. 2014. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Malang: Penerbit Erlangga.
- Muhtar, 2011. *Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Dalam peningkatan Gerak Dasar (Motor Ability) Siswa Sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Olahraga, hlm. 56.
- Mu'arifin. 2009. *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang; IKIP Malang.
- Ma'mun & Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Patimah, 2011. *Pendidikan Karakter Melalui Program Ekstrakurikuler*. Jurnal Pendidikan Karakter, hlm. 1.
- Purwoko & Indriarsa. 2015. *Pengaruh Penerapan Model Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola SDN Kepanjen 2 Jombang*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (Volume 03 Nomor 02 Tahun 2015, 473 – 478)
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Balai Pustaka.
- Rianto, 2006. *Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran*. Malang: PPPG IPS dan PMP Malang.
- Riyadi. 2011. *Pemrosesan Informasi Dalam Belajar Gerak*. Jurnal ilmiah SPIRIT, ISSN; 1411- 8319 (Vol. 11 No. 2 Tahun 2011).
- Suparno, dkk. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sudjana, N. 2014. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sutristomo & Sudarso. 2015. *Penerapan Modifikasi Bola Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Sepakbola Pada Siswa Kelas V SDN Manukan Wetan II-555*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (Volume 02 Nomer 03 Tahun 2014, 156 – 574).
- Subardi & Setyawan, 2007. *SepakBola* . Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Sugiyanto & Sudjarwo, 1991. *Belajar Gerak*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, Depdikbud.
- Supriadie, D & Darmawan, D. 2012. *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Subagyo I. 1995. *Penyusunan Tes Keterampilan Bermain Sepakbola bagi Siswa Sekolah Sepakbola Puspor IKIP Yogyakarta*. Yogyakarta: FPOK IKIP.
- Sudarsini, 2013. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Perputakaan Um.
- Scheunemann, 2005. *Dasar-Dasar Sepak Bola Modern* Malang: Penerbit Dioma.
- Wardana & Sudarso. 2015. *Peningkatan Hasil Belajar Passing Pada Permainan Sepakbola Melalui Metode Pembelajaran Langsung Siswa Kelas V Sdn Tulangan Ii Sidoarjo*. Journal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (Volume 03 Nomor 01 Tahun 2015, 147 – 153).
- Witiasari & Muhammad. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Passing Sepakbola Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) Di Kelas IV B SDIT Insan Kamil Sidoarjo*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (Volume 02 Nomor 02 Tahun 2014, 236 – 242).
- Yunus, M. 2013. *Dasar-Dasar Permainan Sepakbola*. Malang: Um Press