

Analisis kebutuhan pengembangan buku ajar mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas berbasis android

Analysis of the need for development of textbooks for android-based physical education learning planning courses

Lusiana¹, Hartati^{2*}, Silvi Aryanti¹

¹Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Indonesia

²Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Indonesia

lusiana3300@gmail.com, hartati@fkip.unsri*, silviaryanti@fkip.unsri.ac.id

*corresponding author

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran Atletik berbasis permainan di Sekolah Dasar (SD), guna memperoleh data hasil efektivitas Pengembangan Model pembelajaran Atletik berbasis permainan pada anak usia Sekolah Dasar. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan *Research and Development* dari Sugiyono. Subjek Penelitian adalah anak Sekolah Dasar usia 7 s.d 12 tahun di Kota Palembang. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil dilakukan kepada 20 anak subjek. Sedangkan pada hasil uji coba skala besar dilakukan kepada 40 anak subjek. Hasil uji efektivitas produk utama dilakukan kepada 80 anak. Permainan secara keseluruhan dinyatakan layak dan efektif dalam mengembangkan gerak dasar atletik melalui permainan kecil untuk anak usia 7 s.d 12 tahun. Produk hasil penelitian berupa buku pedoman gerak dasar atletik berbasis permainan kecil dan tradisional. Hasil penelitian membuktikan bahwa pengembangan model pembelajaran gerak dasar atletik berbasis permainan, untuk anak usia 7 s.d 12 tahun telah dinyatakan valid oleh ahli belajar motorik, ahli aktifitas fisik dan praktisi pendidikan anak usia Sekolah Dasar (SD). Kesimpulan bahwa model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan kecil dan tradisional terbukti 85% dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar atletik, meningkatkan motivasi, membangun rasa percaya diri serta keberanian.

Keywords: development, model, athletic learning, game-based

This study aims to develop a game-based athletic learning model in elementary school (SD), in order to obtain data on the effectiveness of the development of a game-based athletic learning model for elementary school-aged children. This research is a development research using Research and Development from Sugiyono. Research subjects are elementary school children aged 7 to 12 years in the city of Palembang. Based on the results of a small-scale trial conducted on 20 subject children. While the results of large-scale trials were carried out on 40 subject children. The results of the main product effectiveness test were carried out on 80 children. The game as a whole was declared feasible and effective in developing basic athletic movements through small games for children aged 7 to 12 years. The product of the research is a guidebook for basic athletic movements based on small and traditional games. The results of the research prove that the development of a game-based athletic basic movement learning model for children aged 7 to 12 years has been declared valid by motor learning experts, physical activity experts and education practitioners for elementary school age children (SD). The conclusion is that the basic movement learning model based on small and traditional games is proven to be 85% able to improve basic athletic movement skills, increase motivation, build self-confidence and courage.

Keywords: development, model, athletic learning, game-based

PENDAHULUAN

Buku ajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar apabila dikembangkan cocok untuk kebutuhan dosen dan mahasiswa dan dimanfaatkan dengan benar merupakan faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya buku ajar maka tugas dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran bergeser. Semula dosen diposisikan sebagai satu-satunya sumber informasi di kelas, dan mahasiswa sebagai penerima informasi

yang pasif dari dosennnya. Menurut Taufik, dkk (2021) Dengan penggunaan buku ajar ini maka dosen bukan lagi merupakan satu-satunya sumber informasi saat proses pembelajaran. Dosen dapat melakukan inovasi pada pembelajaran menggunakan media interaktif guna mencapai tujuan proses pembelajaran, pengembangan ini memiliki sasaran meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Syafaruddin, Hartati, Destriana, & Aryanti, 2018). Dosen diarahkan sebagai fasilitator yang membantu dan mengarahkan mahasiswa belajar. Sementara itu dengan memanfaatkan buku ajar yang di dirancang sesuai keperluan pembelajaran, mahasiswa dituntut untuk menjadi aktif untuk dapat membaca dan mempelajari materi yang ada di buku ajar terlebih dulu sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, saat membahas materi, mahasiswa siap dengan bekal informasi dan pengetahuan yang cukup sehingga waktu belajar yang tersedia tidak digunakan dosen untuk menjelaskan materi secara panjang lebar, tapi dapat digunakan untuk berdiskusi dan membahas materi tertentu yang belum dipahami mahasiswa.

Indonesia sedang berada di era revolusi industri 4.0 yang mana teknologi telah menjadi tumpuan dalam aktivitas manusia. Era ini mempengaruhi banyak aspek baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan. Menurut Trianto (2009) pendidikan yang bisa mendukung pembangunan di masa depan adalah pendidikan yang bisa meningkatkan potensi peserta didik. Dalam sistem pendidikan di perguruan tinggi, dosen merupakan komponen yang sangat penting. Dosen adalah sosok yang membantu mahasiswa menerima dan mengerti suatu informasi dalam pembelajaran. Mahasiswa dikatakan telah memahami pembelajaran bisa dilihat dari hasil belajar. Melihat kondisi pandemi *covid-19* saat ini yang belum hilang, jadi tidak memungkinkan proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka. Untuk mengatasi hal itu pemerintah memberikan ketentuan agar pembelajaran tetap dilaksanakan secara daring (online). Pembelajaran daring merupakan proses belajar mengajar secara online. Penyajian pembelajaran berbasis daring ini bisa menjadi lebih interaktif. Proses pembelajaran daring ini tidak memiliki batasan akses, inilah yang memungkinkan proses belajar mengajar dilakukan dengan waktu yang lebih lama (Suhery dkk, 2020). Pelaksanaan pembelajaran daring secara tanpa tatap muka langsung akan tetapi secara online dibutuhkan jaringan internet (Aryanti, 2021).

Pembelajaran yang dilakukan secara daring membuat seorang pendidik membuat buku ajar secara digital. Salah satu buku ajar secara digital dapat memanfaatkan android. Penggunaan android yang setiap orang dapat mengakses secara mudah dan kapan saja. Penelitian pada pengembangan Buku ajar Berbasis Android ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Kuswanto (2020) dan Handayani, A. S., & Lindawati, L. (2019) dan Gian

Dwi Oktiana (2015) Hasil dari penelitian dikatakan sangat layak. Ini dapat menunjukkan bahwa penggunaan buku ajar dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran yang ditemponya. Penggunaan buku ajar berbasis android merupakan salah satu fitur yang dapat digunakan untuk sumber belajar bagi mahasiswa, buku ajar berbasis android bisa menjadi media alternative untuk proses belajar mengajar.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada dosen pengampu mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas belum adanya buku ajar berbasis android pada proses pembelajaran. Buku ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan pengajar dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dibutuhkan buku ajar berbasis android agar sumber belajar dapat diakses dengan mudah, dan meningkatkan aktivitas belajar dan pembelajaran. Oleh sebab itu maka dilakukan penelitian untuk melihat pengembangan buku ajar berbasis digital untuk menujung pembelajaran pada mahasiswa pendidikan jasmani dan kesehatan khususnya untuk mata kuliah Perencanaan Pembelajaran penjas. Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu yang telah diuraikan tersebut, maka peneliti terdorong untuk mengembangkan buku ajar berbasis android mata kuliah Perencanaan Pembelajaran penjas pada mahasiswa penjaskes fkip Unsri, dilakukanlah sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Penjas berbasis android pada Mahasiswa Penjaskes Fkip Unsri”

METODE

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Developmet). Sugiyono (2020) Penelitian dan pengembang adalah metode penelitan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil penelitian digunakan untuk merancang produk baru dan selanjutnya diuji dilapangan secara sistematis, dievaluasi dan disempurnakan sampai memenuhi standar. Peneliti melakukan adaptasi langkah penelitian menurut Bord dan Gall dengan tujuh langkah karena dalam penelitian ini peneliti melakukan adaptasi berdasarkan dengan pendapat Sugiyono (2020: 44) menyatakan bahwa secara metodologis penelitian dan pengembangan level tiga adalah penelitian dan pengembangan sampai pada tahap pengujian produk. Penelitian ini menghasilkan rancangan produk yang kemudian divalidasi secara internal (pendapat ahli dan praktisi) dan dilakukan uji coba eksternal terhadap subjek penelitian.

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan mahasiswa melalui angket kebutuhan dengan format pertanyaan sebagai berikut:

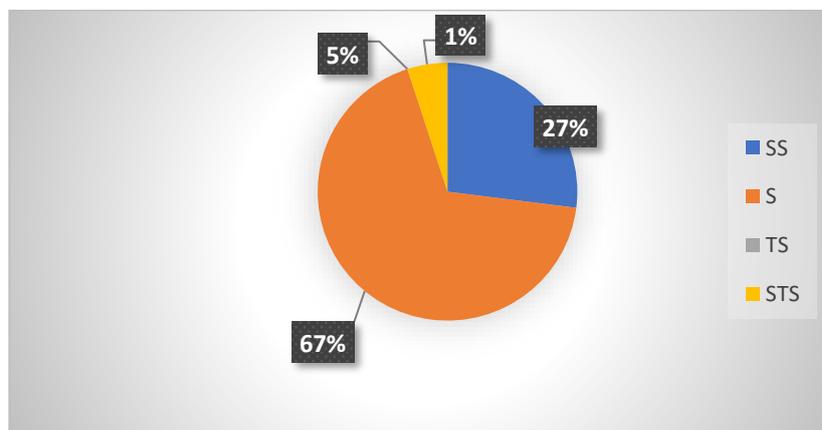
NO	Pertanyaan	Penilaian				Keterangan
		ST	S	TS	STS	
1.	Apakah media yang digunakan oleh dosen pada pembelajaran selama ini sudah sangat baik.?					
2.	Apakah media buku ajar berbasis digital dapat menunjang kebutuhan perkuliahan,?					
3.	Penggunaan media membantu mahasiswa dalam memahami konsep dari materi.?					
4.	Perlunya media buku ajar dalam pembelajaran.?					
5.	Perlunya pengembangan media buku ajar pada perkuliahan.?					
6.	Apakah setuju menggunakan media buku ajar berbasis digital untuk membantu pembelajaran.?					

Dibutuhkan buku ajar yang bisa di akses sendiri oleh mahasiswa, agar mahasiswa bisa lebih maksimal dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan dosen pengampuh mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas. Beliau mengatakan bahwa mahasiswa Penjaskes kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dosen mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas, Mahasiswa dalam menyelesaikan tugas mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas tidak tepat waktu, serta belum ada buku ajar perencanaan pembelajaran penjas yang dibuat oleh dosen dari berbagai referensi. Sehingga dibutuhkan buku ajar digital untuk membantu mahasiswa dalam memahami materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahapan penelitian ini yaitu melakukan analisis kebutuhan akan produk penelitian berupa buku ajar berbasis android. Hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan kepada mahasiswa berjumlah 20 orang. Adapun hasil analisis kebutuhan yaitu sebagai berikut



Gambar 1: Hasil Analisis Kebutuhan Mahasiswa

Berdasarkan angket kebutuhan buku ajar mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas yang telah diberikan kepada mahasiswa, dapat diuraikan sebagai berikut.

Pertanyaan Pertama, terkait “Apakah media yang digunakan oleh dosen pada pembelajaran selama ini sudah sangat baik?”, dari 20 orang responden (mahasiswa semester lima yang mengambil mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas) 2 mahasiswa atau 10 % mahasiswa mengatakan Sangat Setuju, 17 mahasiswa atau 85 % mahasiswa mengatakan setuju, 0 mahasiswa atau 0% mahasiswa mengatakan sangat tidak setuju, dan 1 mahasiswa atau 5 % mahasiswa mengatakan sangat tidak setuju. Oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maka peneliti akan melakukan pengembangan buku ajar mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas berbasis android pada mahasiswa Penjaskes FKIP Unsri.

Pertanyaan kedua, yaitu terkait “Apakah media buku ajar berbasis android dapat menunjang kebutuhan perkuliahan?”, dari 20 orang responden (mahasiswa semester lima yang mengambil mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas) 4 mahasiswa atau 20 % mahasiswa mengatakan Sangat Setuju, 14 mahasiswa atau 70 % mahasiswa mengatakan setuju, 1 mahasiswa atau 5 % mengatakan tidak setuju, dan 1 mahasiswa atau 5 % mengataansangat tidak setuju Oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maka peneliti akan melakukan pengembangan buku ajar mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas berbasis android pada mahasiswa Penjaskes FKIP Unsri.

Pertanyaan ketiga, yaitu terkait “Penggunaan media membantu mahasiswa dalam memahami konsep dari materi?” dari 20 orang responden (mahasiswa semester lima yang mengambil mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas) 7 mahasiswa atau 35 % mahasiswa mengatakan Sangat Setuju, 12 mahasiswa atau 60 % mahasiswa mengatakan setuju, dan 1 mahasiswa atau 5 % mengatakan sangat tidak setuju. Oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maka peneliti akan melakukan pengembangan buku ajar mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas berbasis android pada mahasiswa Penjaskes FKIP Unsri.

Pertanyaan keempat, yaitu “Perlunya pengembangan media buku ajar pada perkuliahan?” dari 20 orang responden (mahasiswa semester lima yang mengambil mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas) 7 mahasiswa atau 35% mahasiswa mengatakan sangat setuju, 12 mahasiswa atau 60 % mahasiswa mengatakan setuju, dan 1 mahasiswa atau 5 % mengatakan sangat tidak setuju. Oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maka peneliti akan melakukan pengembangan buku ajar mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas berbasis android pada mahasiswa Penjaskes FKIP Unsri.

Pertanyaan kelima, yaitu “Perlunya pengembangan media buku ajar pada perkuliahan mata kuliah Dasar-Dasar Ilmu Gizi” dari 21 orang responden (mahasiswa yang mengambil mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas) 7 mahasiswa atau 35% mahasiswa mengatakan sangat setuju, 12 mahasiswa atau 60% mahasiswa mengatakan setuju, dan 1 mahasiswa atau 5% mengatakan tidak setuju. Oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maka peneliti akan melakukan pengembangan buku ajar dasar-dasar ilmu gizi berbasis digital sebagai sumber belajar pada mahasiswa Penjaskes FKIP Unsri.

Pertanyaan keenam, yaitu “Apakah setuju menggunakan media buku ajar berbasis android untuk membantu pembelajaran?” dari 20 orang responden (mahasiswa semester lima yang mengambil mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas) 5 mahasiswa atau 25 % mahasiswa mengatakan Sangat Setuju, 14 mahasiswa atau 70 % mahasiswa mengatakan setuju, dan 1 mahasiswa atau 5 % mengatakan sangat tidak setuju. Oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maka peneliti akan melakukan pengembangan buku ajar mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas berbasis android pada mahasiswa Penjaskes FKIP Unsri.

Pembahasan

Pemanfaatan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi khusus teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran dapat terpecahnya suatu masalah dalam pembelajaran (Giartama, Hartati & Silvi Aryanti, 2020). Oleh sebab itu, pada penelitian ini digunakanlah android untuk membuat buku ajar perencanaan pembelajaran penjas sebagai sumber belajar yang akan digunakan mahasiswa sebagai penunjang proses belajar mengajar mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini sama dengan yang peneliti uraikan dalam hasil penelitian yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) serta *disseminate* (penyebaran). Namun, dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan) tidak sampai pada tahap penyebaran karena keterbatasan waktu dan biaya.

Pada tahap *define*, dilakukan analisis awal akhir, analisis mahasiswa, analisis perumusan tujuan pembelajaran. Hasil analisis awal akhir diperoleh kesimpulan bahwa perlu dikembangkan buku ajar mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas berbasis android sesuai RPS. Hasil analisis mahasiswa bahan ajar yang cocok dikembangkan adalah bahan ajar berbasis android yang mana pengembangan yang dilakukan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Syafaruddin, Hartati, Destriana, & Aryanti, 2018). kemajuan teknologi digital diharapkan dapat membantu mengatasi masalah pembelajaran yang ada saat ini. Maka dari itu untuk menunjang kegiatan belajar mengajar diperlukan

sumber belajar yang canggih dan bisa diakses secara online, salah satunya yaitu buku ajar berbasis android. Hasil analisis tujuan pembelajaran, buku ajar yang dikembangkan ini membahas materi mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas berbasis android sesuai dengan RPS Program Studi Penjaskes FKIP Unsri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di lapangan dapat disimpulkan bahwa dibutuhkannya buku ajar mata kuliah perencanaan pembelajaran penjas berbasis android. Buku ajar dalam penerapan dapat sebagai penunjang proses pembelajaran pada Mahasiswa Penjaskes FKIP UNSRI Sesuai dengan rencana pembelajaran semester (RPS).

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanti, S. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Dalam Pembelajaran Daring Bagi Mahasiswa. *Strategi Peningkatan Sdm Unggul Berdaya*, 23.
- Giartama, G., Hartati, H., & Aryanti, S. (2020). Multimedia For Course Basketball Working Expertise. In *International Conference On Education and Sports Science 2020 (INCESS 2020)* (Vol. 1, No. 1, pp. 49-52).
- Kuswanto, C. W., & Pratiwi, D. D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini Berbasis Tematik. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 55-68.
- Oktiana, G. D. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran Akuntansi kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus Akuntansi perusahaan jasa di kelas xi man 1Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. *Skripsi tidak diterbitkan (online)*. Yogyakarta:Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiono. (2020). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development/ R&D)*. Bandung; penerbit Alfabeta.
- Suhery, S., Putra, T. J., & Jasmalinda, J., 2020, Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting dan Google Classroom pada Guru di Sdn 17 Mata Air Padang Selatan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 129-132.
- Syafaruddin, S., Hartati, H., Destriana, D., & Silvi Aryanti, S. A. (2018). Development of interactive multimedia the subjects course of work. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 5(2).
- Taufik, M., & Adfiani, A. (2021, May). Penyusunan Bahan Ajar Digital Akuntansi Lembaga/Sektor Publik SMK Kolese Tiara Bangsa. In *ConCEPT-Conference on Community Engagement Project* (Vol. 1, No. 1, pp. 2008-2013).