

**PENGEMBANGAN MEDIA E-MODUL PADA PERMAINAN BOLA
BASKET UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR KELAS VII SMP/MTs**

TESIS



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani

Oleh:

Akhmad Khumar Realita Adisasongko

NIM 22633251015

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

ABSTRAK

Akhmad Khumar Realita Adisasongko: Pengembangan Media E-Modul pada Permainan Bola Basket untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VII SMP/MTs. Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.

Penelitian ini bertujuan: (1) Mengembangkan Media E-Modul pada permainan bola basket untuk meningkatkan motivasi belajar. (2) Menganalisis Media E-Modul pada permainan bola basket yang efektif untuk pembelajaran berdasarkan penilaian oleh ahli. (3) Menganalisis kepraktisan Media E-Modul pada Permainan Bola Basket untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VII SMP/MTs. (4) Menganalisis keefektifan ada atau tidaknya peningkatan motivasi belajar pada peserta didik.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan produk maka jenis penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (*research and development*) atau disingkat *R & D*. Uji coba validasi dilakukan oleh 2 dosen ahli dalam bidang materi dan media. Uji coba kepraktisan produk dilakukan oleh 2 guru PJOK. Uji skala kecil pada penelitian ini menggunakan sampel sejumlah 6 orang peserta didik, Uji skala besar menggunakan sampel sejumlah 100 peserta didik. Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Rakit, Banjarnegara dengan menggunakan *Random Sampling* dan data diambil dari 4 SMP/MTs yang terdiri dari SMP N 1 Rakit, SMP N 2 Rakit, MTs Al Ma'arif Rakit, dan SMP Muhammadiyah Rakit. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian dan pengembangan ini diperoleh menghasilkan produk berupa Media E-Modul pada Permainan Bola Basket untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VII SMP/MTs. Produk di uji oleh validator dan mendapat nilai 3,63 pada kategori konversi “Layak”. Produk di uji kepraktisan oleh guru PJOK memperoleh nilai 3,75 pada kategori konversi “Praktis”. Produk di uji kepraktisan skala kecil memperoleh nilai 0,85 pada kategori konversi “Praktis”. Sementara pada uji skala besar kepraktisan memperoleh nilai 0,92 pada kategori konversi “Praktis”. Produk penelitian dan pengembangan media E-Modul permainan bola basket dinyatakan efektif digunakan berdasarkan uji coba keefektifan *pretest* dan *posttest* motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan nilai motivasi belajar peserta didik kelas VII SMP dan MTs.

Kata Kunci : bola basket, e-modul, media pembelajaran dan motivasi belajar.

ABSTRACT

Akhmad Khumar Realita Adisasongko: Development on E-Module Media in Basketball Game for Improving the Learning Motivation of the Seventh Grade Students of Junior High School. **Thesis. Yogyakarta: Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

This research aims to: (1) develop E-Module Media for basketball games to improve learning motivation, (2) analyze E-Module Media for basketball games that are effective for learning based on expert assessments, (3) analyze the practicality of E-Module Media in basketball games for improving learning motivation for the seventh grade students of Junior High School, and (4) analyze the effectiveness of whether or not there is an improvement in learning motivation of the students.

The research was a product of research and development, so this type of research included research and development or abbreviated as R & D. Validation trials were carried out by 2 expert lecturers in the field of materials and media. Product practicality trials were carried out by 2 Physical Education teachers. The small scale test in this research used a sample of 6 students. The large scale test used a sample of 100 students. This research was conducted in Rakit District, Banjarnegara using Random Sampling and the data was taken from 4 Junior High Schools consisted of SMP N 1 Rakit (Rakit 1 Junior High School), SMP N 2 Rakit (Rakit 2 Junior High School), MTs Al Ma'arif Rakit (Al Ma'arif Rakit Islamic Junior High School), and SMP Muhammadiyah Rakit (Muhammadiyah Rakit Junior High School). The data analysis techniques used quantitative and qualitative analysis.

The results of this research and development generate a product in the form of an E-Module Media for basketball games for improving the learning motivation for the seventh grade students of Junior High School. The product is tested by validators and receives a score of 3.63 in the "Decent" conversion category. The product is tested for practicality by the Physical Education teacher and receives a score of 3.75 in the "Practical" conversion category. The product in the small-scale practicality test receives a score of 0.85 in the "Practical" conversion category. Meanwhile, in the large-scale practicality test, it receives a score of 0.92 in the "Practical" conversion category. The research and development product for the E-Module basketball game media is declared effective to use based on trials of the effectiveness of the pretest and posttest on students' learning motivation. It is proven by the results of the t-test showing that there is a significant difference in the improvement in learning motivation scores for the seventh grade students of Junior High School.

Keywords: basketball, e-module, learning media and learning motivation.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Akhmad Khumar Realita Adisasongko

Program studi : Pendidikan Jasmani

Lembaga asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pengembangan Media E-Modul pada Permainan Bola Basket untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VII SMP/MTs” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya lain yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan tesis yang lazim.

Yogyakarta, 15 Januari 2024

Yang menyatakan



Akhmad Khumar Realita Adisasongko

NIM 22633251015

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA E-MODUL PADA PERMAINAN BOLA
BASKET UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
KELAS VII SMP/MTs DI KEC. RAKIT**

TESIS



Akhmad Khumar Realita Adisasongko

NIM 22633251015

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Hasil Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 28 Desember 2023

Koordinator Program Studi



Dr. Drs. Ngatman, M.Pd.
NIP. 196706051994031001

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Gunur, M.Pd.
NIP : 198109262006041001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA E-MODUL PADA PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS VII SMP/MTs




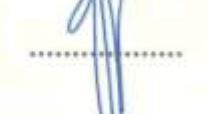
TESIS

Akhmad Khumar Realita Adisasongko

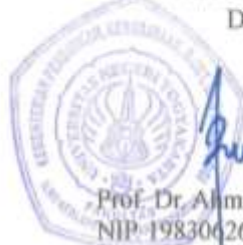
NIM 22633251015

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 08 Januari 2024

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Amat Komari, M. SI. (Ketua/Penguji)		15/01/2024
Dr. Muhammad Hamid Anwar, M. Phil. (Sekretaris/Penguji)		16/01/2024
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M. Or. (Penguji I)		16/01/2024
Prof. Dr. Guntur, M. Pd. (Pembimbing/ Penguji II)		16/01/2024

Yogyakarta, Januari 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP.19830426 200812 1 002

PERSEMBAHAN

Tesis ini dipersembahkan untuk:

1. Diri saya sendiri Akhmad Khumar Realita Adisasongko karena telah dapat menyelesaikan rangkaian proses pada penulisan dan penelitian tesis ini.
2. Orang Tua saya Bapak Sumantri, S.Pd., M.M. dan Ibu Subiyati, serta Kakak Vektor Realita Aditopo, S.Pd. dan Realita Metrikasari Aditama, S.Pd. yang telah memberikan doa, dukungan, motivasi, dan semangat selama menempuh pendidikan.
3. Sahabat SD saya Arief Setiawan, Zidan Hidayat, Putri Miladia Ishlahia Rosyid, Desti Sekar Hana Finingtyas, Ayu Tiara Latif, Khunaifatul Liyana, Safika Nur Ramadhayanti yang sudah memberi semangat, doa, motivasi dan dukungan selama menempuh Pendidikan.
4. Serta rekan-rekan kelas S-2 PenjasA yang senantiasa membantu dan berdiskusi selama menempuh pendidikan magister di Universitas Negeri Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga tesis yang berjudul “Pengembangan Media E-Modul pada Permainan Bola Basket untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VII SMP/MTs” ini dapat terselesaikan dengan baik. Proses penulisan tesis ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M. Kes., AIFO., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan fasilitas selama menempuh pendidikan magister.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M. Or., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajaran, dosen, dan staf yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir tesis.
3. Bapak Dr. Ngatman, M. Pd., Koordinator Program Studi S-2 Pendidikan Jasmani yang telah memberikan motivasi dan semangat untuk segera menyelesaikan tugas akhir tesis.
4. Bapak Prof. Dr. Guntur, M. Pd., Pembimbing tugas akhir tesis yang telah membimbing dalam penulisan tugas akhir tesis.
5. Bapak Prof. Caly Setiawan, M. S., Ph. D. dan ibu Dr. Tri Ani Hastuti, S.Pd., M.Pd., Dosen Validator dalam penelitian tesis.

6. Bapak Khamdan Riyadi, M. Pd. I., Kepala Madrasah MTs Al Ma'arif Rakit dan Bapak Sukirman, S. Pd., Kepala Sekolah SMP N 1 Rakit.
7. Bapak/Ibu Wali Kelas VII dan Guru PJOK Kelas VII di SMP N 1 Rakit dan MTs Al Ma'arif Rakit yang telah bekerja sama dengan penulis dalam pelaksanaan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis.
8. Rekan S-2 Pendidikan Jasmani Rickadesti Ramadhana, M. Pd. dan Yoga Ardiansyah, S. Pd. yang telah membantu dalam pembuatan media e-modul.
9. Rekan KMB Yogyakarta Titis Baskoro, S. Kom. Yang telah membantu dalam pembuatan media e-modul.
10. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam penyelesaian tugas akhir tesis.

Dalam penulisan tugas akhir tesis ini tidak lepas dari banyak kekurangan dan kesalahan, untuk membangunnya supaya lebih baik maka saran yang membangun diperlukan. Serta harapannya tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BABi II KAJIAN TEORI	11
A. Kajian Teori	11
1. Kurikulum Merdeka Belajar	11
2. Karakteristik Peserta Didik	17
3. Media Pembelajaran	22
4. Modul	29
5. E-Modul (Moduli Elektronik)	34
6. Motivasi Belajar	39
7. Permainan Bola basket	45
B. Kajian yang Relevan	60

C. Kerangka Berpikir.....	62
BAB III METODE PENELITIAN	64
A. Desain Penelitian.....	64
B. Proseduri Penelitian & Pengembangan.....	65
1. Potensi Masalah.....	65
2. Pengumpulan Data	65
3. Desain Produk	66
4. Validasi Desain.....	66
5. Revisi Desain.....	66
6. Uji Coba Skala Kecil.....	67
7. Revisi Uji Cobai Skala Kecil.....	67
8. Uji Coba Skala Besar	67
9. Revisi Uji Coba Skala Besar	68
10. Desiminasi dan Implementasi.....	68
C. Desain Uji Cobai Produk	69
1. Desain Uji Coba	69
2. Subjek Uji Coba	70
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	71
1. Teknik Pengumpulan Data	71
2. Instrumen Pengumpulan Data	71
E. Teknik Analisis Data.....	77
1. Analisis Data Validasi Ahli	77
2. Analisis Data Kepraktisan untuk Guru.....	78
3. Analisis Data Kepraktisan untuk Peserta Didik	79
4. Analisa Data Keefektifan	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGMBANGAN.....	81
A. Potensi dan Masalah.....	81
B. Pengumpulan Informasi dan Studi Literatur	81
C. Desain Produk	83
D. Validasi Desain	84
1. Validasi Materi	84
2. Validasi Media	86

E. Revisi Desain	88
F. Uji Coba Produk.....	89
1. Uji Coba Produk Guru PJOK	89
2. Uji Coba Produk Peserta Didik	90
G. Revisi Produk.....	92
H. Uji Coba Pemakaian.....	92
1. Uji Coba Pemakaian Kepraktisan.....	93
2. Uji Coba Pemakaian Keefektifan	94
I. Revisi Produk.....	96
J. Implementasi Produk	97
K. Kajian Produk Akhir	97
L. Keterbatasan Penelitian.....	101
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	85
A. Simpulan Tentang Produk.....	85
B. Saran dan Pemanfaatan	86
C. Dimensi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Prosedur Penelitian Pengembangan	68
-------------------	---	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Modul Elektronik dan Cetak	37
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	72
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Media	73
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Kepraktisan untuk Guru	74
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Untuk Peserta Didik.....	75
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Pengukuran Motivasi Belajar Peserta Didik .	76
Tabel 3.7 Pedoman Kriteria Kelayakan Media E-Modul	77
Tabel 3.8 Pedoman Kriteria Kepraktisan untuk Guru	78
Tabel 3.9 Pedoman Kriteria Kepraktisan untuk Peserta Didik	79
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi.....	85
Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Media.....	87
Tabel 4.12 Hasil Kriteria Kelayakan Media E-Modul	88
Tabel 4.13 Hasil Kriteria Kepraktisan untuk Guru	90
Tabel 4.14 Hasil Kepraktisan Untuk Peserta Didik Skala Kecil	91
Tabel 4.15 Hasil Kepraktisan Untuk Peserta Didik Skala Besar	93
Tabel 4.16 Hasil Statistik Efektivitas Media E-Modul	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Persetujuan Sempro.....	95
Lampiran 2. Lembar Persetujuan Sidang	96
Lampiran 3. Lembar Pengesahan Sidang.....	97
Lampiran 4. Tampilan Media E-Modul	98
Lampiran 5. Surat Izin Validasi Materi	102
Lampiran 6. Surat Izin Validasi Media	103
Lampiran 7. Lembar Angket Validasi Ahli Materi	104
Lampiran 8. Lembar Angket Validasi Ahli Media	107
Lampiran 9. Keterangan Validasi Ahli Materi	110
Lampiran 10. Keterangan Validasi Ahli Media	111
Lampiran 11. Lembar Angket Kepraktisan Guru	112
Lampiran 12. Lembar Angket Kepraktisan Peserta Didik.....	118
Lampiran 13. Lembar Angket Keefektifan Peserta Didik.....	120
Lampiran 14. Surat Izin Peneitian	122
Lampiran 15. Hasil Random Sampling di SMP/MTs Kec. Rakit	124
Lampiran 16. Data Uji Keparktisan Skala Kecil	124
Lampiran 17. Data Uji Keparktisan Skala Besar	125
Lampiran 18. Data Uji Keefetifan Peserta Didik.....	127
Lampiran 19. Paired Samples Test.....	128
Lampiran 20. Dokumentasi.....	129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini sudah berada di era *society 5.0*, dunia pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas SDM. Selain pendidikan beberapa elemen dan pemangku kepentingan seperti pemerintah, Organisasi Masyarakat (Ormas) dan seluruh masyarakat juga turut andil dalam menyambut era *society 5.0* mendatang. Society 5.0 adalah masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era Revolusi industri 4.0 seperti *Internet on Things* (internet untuk segala sesuatu), *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan), *Big Data* (data dalam jumlah besar), dan robot untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Society 5.0 juga dapat diartikan sebagai sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi.

Sebagai Pendidik di era *society 5.0*, para guru harus memiliki keterampilan dibidang digital dan berpikir kreatif. Menurut Zulfikar Alimuddin, Director of Hafecs (Highly Functioning Education Consulting Services) menilai di era masyarakat 5.0 (*society 5.0*) guru dituntut untuk lebih inovatif dan dinamis dalam mengajar di kelas (Alimuddin, 2019). Oleh karena itu ada tiga hal yang harus dimanfaatkan pendidik di era *society 5.0*. diantaranya *Internet of things* pada dunia Pendidikan (*IoT*),

Virtual/Augmented reality dalam dunia pendidikan, Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan untuk mengetahui serta mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh pelajar.

Secara Nasional, pembelajaran didefinisikan sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan beberapa elemen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Berlangsung dalam lingkungan belajar, peserta didik bertindak sebagai peserta didik, pendidik bertindak sebagai fasilitator, dan sumber belajar berfungsi sebagai alat, bahan, perangkat, pengaturan, dan orang-orang yang berinteraksi dengan pelajar untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja. Dan juga melihat perkembangan IPTEK menjadi komponen dalam berlangsungnya pembelajaran. Menyinggung perkembangan IPTEK, Bertrus dalam Januszewski dan Molenda (2008) menekankan bahwa teknologi adalah komponen penting dari sumber belajar saat ini, yang mengacu pada analisis peserta didik seperti motivasi belajar.

Motivasi belajar bagi peserta didik sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, motivasi belajar peserta didik didapatkan peserta didik maupun dari lingkungan, menurut hasil penelitian dari (Warti, 2018) menyatakan bahwa makin tinggi motivasi belajar maka makin baik pula hasil belajar. Motivasi belajar yang berkaitan tersebut berbanding terbalik dengan situasi yang ada di sekolah. (Nurasiah dkk., 2022) dalam penelitiannya peneliti menemukan menemukan fenomena bahwa peserta didik mengalami rendahnya motivasi belajar yang disampaikan oleh mata

pelajaran yang mengakibatkan penurunan motivasi belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan fakta bahwa ketika guru sedang mengajar, peserta didik mengabaikan penjelasan guru dan malas mengerjakan tugas. Oleh karena itu guru berperan penting pada proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Guru diharapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan model, media, dan elemen lainnya yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Selain itu, dampak dari penerapan kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar akan meningkatkan peran guru dalam pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran. Dalam Merdeka Belajar, guru berperan sebagai fasilitator dan sumber belajar yang didukung oleh kompetensi pedagogis, profesional, sosial, dan kepribadian. Dengan kompetensi-kompetensi ini, guru dapat mewujudkan pelaksanaan dan tujuan implementasi kebijakan belajar (Pendi, 2020). Kesibukan guru yang terjebak dengan administrasi pembelajaran membuat mereka tidak dapat menjalankan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK di SMP Negeri 1 Rakit bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran belum dioptimalkan. Namun penggunaan software dalam pembelajaran sudah digunakan, tetapi modul atau sumber belajar lain belum dikembangkan. Modul pembelajaran masih menggunakan modul berupa cetakan atau buku. Sehingga perhatian peserta didik tidak maksimal terhadap materi yang diajarkan. Selama proses pembelajaran, beberapa peserta didik masih ada

yang kesulitan untuk memahami materi bola basket secara mandiri, salah satunya karena faktor bahan ajar peserta didik kurang mendukung motivasi belajar sehingga hasil belajar peserta didik kurang baik. Maka dari itu guru perlu memahami karakteristik awal anak didik.

Guru diharapkan dapat mengenal dan memahami karakteristik peserta didik, karena dengan mengenal karakteristik peserta didik membantu guru dalam mengantarkan mereka untuk mengejar cita-cita yang diinginkan. Selanjutnya guru harus mampu memahami karakter peserta didik. Memahami karakter peserta didik butuh kesungguhan dan keterlibatan hati dan pikiran guru sehingga dia dapat memahami karakternya dengan baik dan benar. Tujuan yang diinginkan dari memahami karakteristik awal siswa adalah untuk mengkondisikan apa yang harus diajarkan, bagaimana mengkondisikan siswa belajar sesuai dengan karakteristiknya masing-masing.

Karakteristik siswa merupakan salah satu variabel dari kondisi pengajaran. Variabel ini didefinisikan sebagai aspek-aspek atau kualitas individu siswa. Aspek-aspek berkaitan dapat berupa bakat, minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir dan kemampuan awal yang telah dimilikinya. Setiap manusia memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik peserta didik adalah totalitas kemampuan dan perilaku yang ada pada pribadi mereka sebagai hasil dari interaksi antara pembawaan dengan lingkungan sosialnya, sehingga menentukan pola aktivitasnya dalam mewujudkan harapan dan meraih cita-cita. Karena itu,

upaya memahami 2 perkembangan peserta didik harus dikaitkan atau disesuaikan dengan karakteristik siswa itu sendiri. Guru bukan hanya memahami karakteristik anak secara individu, ia perlu memahami karakteristik anak secara kelompok.

Mengenai keadaan ideal dan kenyataan yang tergambarkan pada latar belakang diatas ditemukan permasalahan penelitian tesis ini, yaitu tidak adanya media pembelajaran yang menarik sehingga perhatian peserta didik tidak maksimal terhadap materi yang diajarkan. Maka dari itu sebagai jawaban serta penyelesaian permasalahan tersebut, sangat diperlukan media pembelajaran berbasis inovasi teknologi yang dapat mengenalkan materi secara luas dan mendalam. Menurut Sadiman, media berfungsi sebagai penyalur pesan dari pengirim kepada khalayak yang dituju. Menurut Gagne, media terdiri dari berbagai macam komponen dan lingkungannya. Salah satu media pembelajaran yang harus ada disetiap pembelajaran adalah Modul pembelajaran.

Modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan ditulis dalam bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, sesuai dengan usia dan tingkat pengetahuan mereka. Ini memungkinkan bantuan peserta didik untuk belajar secara mandiri. (Andi Prastowo, 2012: 106). Menurut Wachid Nur Ramadhan (2016), Pembelajaran melalui modul sangat membantu peserta didik menyerap pelajaran karena mereka tidak hanya mendengar apa yang disampaikan guru tetapi juga membaca. Guru memiliki pedoman untuk pembelajaran dengan menggunakan modul.

Sampai saat ini, sebagian besar modul tersedia dalam bentuk buku atau cetakan. Namun kemajuan teknologi telah memungkinkan pengembang media pembelajaran untuk membuat modul digital atau lebih sering dikenal sebagai produk elektronik (e-modul).

Modul elektronik ini termasuk dalam *e-Learning* (pembelajaran elektronik). Selain itu, e-modul dirancang dengan tujuan agar pembelajaran berjalan secara sistematis, efektif, dan menyenangkan dan dapat membuat peserta didik merasa tertantang dalam mengikutinya. Pengemasan e-modul juga disesuaikan dengan model pembelajaran yang dapat disajikan, seperti video pembelajaran. Untuk memastikan materi tersampaikan dengan baik, media audio visual juga diperlukan.

Peran E-Modul sangat penting karena media E-Modul ini dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik, mendorong mereka untuk menjadi lebih baik dalam berpikir kritis dan inovatif, membuat mereka senang saat menemukan hal-hal baru, dan memberi mereka kesempatan untuk menerapkan apa yang mereka ketahui dalam dunia nyata. Media E-Modul ini dapat dilakukan kapan saja tergantung perintah dari guru seperti tugas rumah atau sebelum pembelajaran praktek dilakukan. Dengan menggunakan Media E-Modul, peserta didik dapat meningkatkan keterampilan kognitif, berpikir kritis, kreativitas, inisiatif, pandangan luas, kepercayaan diri, dan motivasi belajar. Upaya motivasi belajar peserta didik di dalam Media E-Modul ini yaitu (*Ego-involvement*) dengan menumbuhkan kesadaran kepada peserta didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai

tantangan sehingga bekerja keras adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Bentuk kerja keras peserta didik dapat terlibat secara kognitif yaitu dengan mencari cara untuk dapat meningkatkan motivasi.

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang di atas, maka peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan Media E-Modul pada permainan bola basket untuk meningkatkan motivasi belajar kelas VII SMP/MTs. Melalui penelitian dan pengembangan ini maka akan menghasilkan sebuah produk e-modul sebagai dasar proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan Media E-Modul untuk meningkatkan kognitif pada permainan bola basket. E-modul ini diharapkan dapat membantu Guru untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran Bola Basket kelas VII SMP/MTs, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Bola Basket.

B. Identifikasi Masalah

Setelah mengetahui latar belakang masalah tersebut dapat teridentifikasi masalah bahwa perlu adanya Pengembangan Media E-Modul pada Permainan Bola Basket untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VII SMP/MTs.

1. Motivasi belajar peserta didik sangat penting bagi peserta didik akan tetapi kenyataan di lapangan motivasi belajar peserta didik masih kurang.
2. Modul masih menggunakan modul berupa cetakan atau buku.

3. Penggunaan bahan ajar saat proses pembelajaran masih kurang menarik minat belajar dan motivasi belajar peserta didik tergolong rendah.
4. Perlu pengembangan media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
5. Perlu Pengembangan Media E-Modul pada Permainan Bola Basket untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VII SMP/MTs.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, agar penelitian lebih fokus, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan Pengembangan Media E-Modul pada Permainan Bola Basket untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VII SMP/MTs.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan sebuah masalah penelitian:

1. Bagaimana proses pengembangan Media E-Modul pada permainan bola basket kelas VII SMP/MTs.
2. Bagaimana validasi ahli materi dan ahli media terhadap Media E-Modul pada permainan bola basket kelas VII SMP/MTs.
3. Bagaimana penilaian kepartikisan dari guru dan peserta didik terhadap Media E-Modul pada permainan bola basket kelas VII SMP/MTs.

4. Apakah Media E-Modul pada permainan bola basket dapat meningkatkan motivasi belajar kelas VII SMP/MTs.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengembangkan Media E-Modul pada permainan bola basket untuk meningkatkan motivasi belajar kelas VII SMP/MTs.
2. Mengetahui penilaian validasi ahli materi dan ahli media terhadap Media E-Modul pada permainan bola basket untuk meningkatkan motivasi belajar kelas VII SMP/MTs.
3. Mengetahui penilaian kepraktisan dari guru dan peserta didik terhadap Media E-Modul pada permainan bola basket untuk meningkatkan motivasi belajar kelas VII SMP/MTs.
4. Mengetahui Media E-Modul pada permainan bola basket dapat meningkatkan motivasi belajar kelas VII SMP/MTs.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan Media E-Modul ini dapat menambah pengetahuan dan pola pikir peneliti dan pembaca yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik, untuk lebih mudah memahami materi bola basket. Selain berisi materi bola basket, di dalamnya terdapat permainan serta ilustrasi/gambar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
- b. Bagi pendidik, Media E-Modul dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat memberi umpan agar peserta didik tertarik dan antusias pada saat proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas memiliki suasana menyenangkan dan tidak membosankan.
- c. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan terhadap perkembangan bahan ajar yang dibutuhkan oleh peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kurikulum Merdeka Belajar

a. Kurikulum Merdeka Belajar

Menurut Ujang Cepi Barlian, dkk. (2022) mengutip dari S. Nasution, bahwa kurikulum merupakan suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajaran. Selanjutnya Nasution menjelaskan sejumlah ahli teori kurikulum berpendapat bahwa kurikulum bukan hanya meliputi semua kegiatan yang di rencanakan melainkan peristiwa yang terjadi di bawah pengawasan sekolah. Jadi, selain kegiatan kurikulum yang formal yang sering di sebut kegiatan ko-kurikuler atau ekstra kurikuler (*co-curriculum* atau *ekstra curriculum*).

Kurikulum merupakan panduan yang dijadikan guru sebagai kerangka acuan untuk mengembangkan proses pembelajaran. Seluruh aktivitas pembelajaran, mulai dari penyusunan rencana pembelajaran, pemilihan materi pembelajaran, menentukan pendekatan dan strategi/metode, memilih dan menentukan media pembelajaran, menentukan teknik evaluasi, yang semuanya harus berpedoman pada kurikulum. Salah satunya dalam kurikulum merdeka belajar.

Ki Hajar Dewantara memandang pendidikan sebagai pendorong bagi perkembangan siswa, yaitu : pendidikan mengajarkan untuk mencapai perubahan dan kebermanfaatan bagi lingkungan sekitar. Konsep kurikulum merdeka belajar merupakan konsep dari Ki Hajar Dewantara. Ki Hajar Dewantara menuturkan bahwa belajar merdeka itu berarti merdeka atas diri sendiri. Minat dan bakat siswa itu harus merdeka agar dapat berkembang secara luas.

Menurut Ujang Cepi Barlian, dkk. mengutip dari S. Nasution, bahwa kurikulum merupakan suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajaran. Selanjutnya Nasution menjelaskan sejumlah ahli teori kurikulum berpendapat bahwa kurikulum bukan hanya meliputi semua kegiatan yang di rencanakan melainkan peristiwa yang terjadi di bawah pengawasan sekolah. Jadi, selain kegiatan kurikulum yang formal yang sering di sebut kegiatan ko-kurikuler atau ekstra kurikuler (*co-curriculum* atau *ekstra curriculum*).

Kurikulum merupakan panduan yang dijadikan guru sebagai kerangka acuan untuk mengembangkan proses pembelajaran. Seluruh aktivitas pembelajaran, mulai dari penyusunan rencana pembelajaran, pemilihan materi pembelajaran, menentukan pendekatan dan strategi/metode, memilih dan menentukan media pembelajaran, menentukan teknik evaluasi,

yang semuanya harus berpedoman pada kurikulum. Salah satunya dalam kurikulum merdeka belajar.

Nadiem Makarim, menjelaskan, bahwa dalam kurikulum merdeka merupakan bentuk reformasi baru dan merupakan gebrakan baru yang berfokus pada transformasi budaya. Ia juga menuturkan bahwa didalam kurikulum merdeka ini pendekatan tidak melalui administratif saja, namun juga harus berorientasi pada pendekatan kepada anak tersebut. Sehingga kurikulum ini diharapkan mampu membuat lulusan sesuai dengan pelajar Pancasila.

Menurut Ujang Cepi Berlian, dkk. mengutip dari Indrawati, dkk., bahwa Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Projek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Projek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

Kurikulum merdeka yang mulai diuji coba pada tahun 2020 dan akan mulai diterapkan pada tahun 2022. Kurikulum Merdeka ini pertama

kali dicetuskan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu Nadiem Makarim pada 2019, hal ini dilatarbelakangi dari hasil penelitian *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang dilaksanakan pada tahun 2019 dengan hasil penilaian peserta didik yang ada di Indonesia hanya menduduki posisi keenam dari bawah, sehingga dengan hasil penelitian ini Mendikbud mencetuskan konsep kurikulum yang baru. Kurikulum merdeka memiliki konsep kemandirian dan kemerdekaan bagi pendidikan yang ada di Indonesia untuk menentukan sendiri cara atau metode terbaik yang dapat digunakan selama proses belajar mengajar. Pada konsep kurikulum merdeka ini memiliki kesamaan dengan konsep pemikiran pendidikan kebebasan oleh Paulo Freire, hal ini dapat dilihat dari persamaan tujuan yaitu Humanisasi yang dilakukan untuk memberikan kebebasan berpendapat dan berpikir dalam proses belajar dimana pada titik ini pendidikan harus mampu membawa manusia pada kemerdekaan lahir dan batin.

Dengan memahami dan menerapkan cara pandang pendidikan dan dihubungkan dengan gerakan kebijakan “merdeka belajar” yang telah dicanangkan oleh Mendikbud Nadiem Makarim, diharapkan pendidikan di Indonesia mempunyai arah dan tujuan yang jelas. Selain itu, pendidikan di Indonesia menjadi lebih maju, berkualitas dan sesuai dengan harapan semua masyarakat Indonesia serta searah dengan yang telah diamanatkan oleh UUD 1945.

b. Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar

Pelaksanaan adalah suatu bentuk usaha untuk mencapai, mewujudkan, menciptakan, mengupayakan dengan tujuan terselesaikannya apa yang dimaksud. Bahasa sederhana dari implementasi adalah evaluasi atas pelaksanaan atau penerapan sesuatu yang didasarkan atas kebijakan. Implementasi biasanya ada keterkaitan terhadap suatu lembaga atau instansi yang meluncurkan berbagai kebijakan-kebijakan tersebut untuk mencapai sebuah tujuan.

Menurut Ujang Cepi Barlian, dkk. mengutip dari Hasbulloh, bahwa kurikulum adalah keseluruhan program, fasilitas, dan kegiatan suatu lembaga pendidikan atau pelatihan untuk mewujudkan visi, misi dan lembaganya. Oleh karena itu, pelaksanaan kurikulum untuk menunjang keberhasilan sebuah lembaga pendidikan harus ditunjang hal-hal sebagai berikut. Pertama, Adanya tenaga yang berkompeten. Kedua, Adanya fasilitas yang memadai. Ketiga, Adanya fasilitas bantu sebagai pendukung. Keempat, Adanya tenaga penunjang pendidikan seperti tenaga administrasi, pembimbing, pustakawan, laboratorium. Kelima, Adanya dana yang memadai, keenam, Adanya manajemen yang baik. Ketujuh. Terpeliharanya budaya menunjang; religius, moral, kebangsaan dan lain-lain, kedelapan, Kepemimpinan yang visioner transparan dan akuntabel.

Jadi, Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar adalah perencanaan satuan bahan ajar yang telah melewati penyaringan berbagai tahapan yang memiliki tujuan untuk memperbaiki pembelajaran dengan membebaskan

pendidik dalam menyampaikan pembelajaran dan membebaskan peserta didik dalam mencari sumber keilmuan. Adapun keunggulan dari Kurikulum Merdeka Belajar, yaitu:

- 1) Kurikulum merdeka belajar lebih sederhana dan mendalam didalam pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan adalah materi esensial serta perkembangan fase-fase peserta didik. Sehingga dalam pembelajaran guru lebih mendalam dalam menyampaikan materi serta tidak terburur-buru dan peserta didik merasa nyaman dan menyenangkan.
- 2) Peserta didik, guru dan satuan pendidikan diberikan kebebasan seperti di SMA, tidak ada mata pelajaran peminatan, sehingga peserta didik bebas memilih minat dan bakatnya, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya.
- 3) Satuan pendidikan diberi kebebasan mengolah dan mengatur kurikulum berdasarkan karakteristik satuan pendidikan serta karakteristik peserta didik seperti penentuan kriteria kelulusan, pendekatan pembelajaran, sehingga dapat mengorganisir pembelajaran.
- 4) Guru mengajar sesuai dengan kemampuan peserta didik. dengan aransemen di awal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dan kesiapan peserta didik dalam pembelajaran ini.
- 5) Lebih relevan dan interaktif, karena ditekankan pada projek. Sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengeksplorisasi isu-isu

yang ada di lingkungan, seperti isu moral. Hal ini menjadikan keaktifan peserta didik dan pembelajaran lebih aktif.

- 6) Guru bisa menyesuaikan muatan lokal dalam pembelajaran sesuai dengan kemampuan peserta didik yang telah diidentifikasi kemampuannya.

2. Karakteristik Peserta Didik

a. Manfaat Memahami Karakter Anak Didik

Banyak manfaat yang akan diperoleh oleh guru maupun peserta didik, jika mereka saling mengenal karakteristik masing-masing. Bagi peserta didik, mereka akan mendapat pelayanan prima, perlakuan yang adil, tidak ada diskriminasi, merasakan bimbingan yang maksimal dan menyelesaikan masalah anak didik dengan memperhatikan karakternya. Bagi guru, manfaat mengenal dan memahami karakter peserta didik adalah :

- 1) Guru akan dapat memetakan kondisi peserta didik sesuai dengan karakternya masing-masing.
- 2) Guru dapat memberikan pelayanan prima dan memberi tugas sesuai dengan kebutuhan dan kesanggupan peserta didiknya.
- 3) Guru dapat mengembangkan potensi yang dimiliki mereka berupa minat, bakat dan kegemarannya dan berusaha menekan potensi negatif yang mungkin muncul dari karakter anak didik yang tidak baik yang dimilikinya.

Setiap peserta didik memiliki karakter dan gaya belajar yang berbeda-beda. Sebagian dari peserta didik memiliki otak yang mampu menyerap banyak informasi sekaligus, namun ada juga yang hanya mampu menyerap dan memproses info sedikit demi sedikit. Ada yang mampu menyimpan dan mengeluarkan kembali informasi dalam otak dengan cepat sementara ada yang melakukan hal tersebut dengan lambat. Disadari atau tidak, banyak peserta didik yang merasa terluka secara emosional, merasa gagal, dan tidak berarti ketika harus menghadapi kenyataan bahwa mereka tidak bisa memenuhi harapan orang-orang yang ada disekelilingnya. Atau bahkan tidak mampu memenuhi harapan dan tuntutan orang tua terutama dibidang akademis. Dalam hal ini, guru sebagai fasilitator harus dapat memahami karakter dan gaya belajar peserta didik.

Begitu pentingnya mengenal dan memahami karakter peserta didik maka seorang guru harus meluangkan waktunya bersama peserta didik dan memberikan perhatian yang maksimal pada peserta didik dalam membimbing mereka pada tercapainya tujuan pendidikan. Sesungguhnya keberadaan dan kesungguhan guru dalam melaksanakan tugas akan memberikan energi positif bagi peserta didiknya dalam mewujudkan harapan indah meraih cita-cita yang luar biasa.

Banyak manfaat yang dapat dipetik bila seorang guru mampu mengenal kepribadian dan karakter peserta didik dengan baik. Beberapa manfaat tersebut adalah:

- 1) Mengetahui kelebihan yang mereka miliki dan dapat meningkatkannya
- 2) Mendeteksi kelemahan yang mereka miliki dan memperbaikinya
- 3) Mengetahui potensi-potensi yang ada pada diri mereka mengoptimalkannya untuk kesuksesan dimasa yang akan datang.
- 4) Menyadarkan mereka bahwa mereka masih memiliki banyak kekurangan sehingga pantang untuk bersikap sombong dan merendahkan orang lain.
- 5) Dapat mengetahui jenis pekerjaan apa yang paling cocok untuk mereka dimasa akan datang sesuai dengan kepribadian dan karakter mereka sehingga kita dapat mengarahkannya menjadi lebih baik.
- 6) Mengenal diri sendiri dapat membantu anak didik untuk berkompromi dengan diri sendiri dan orang lain dalam berbagai situasi.
- 7) Mengenal kepribadian (personality) diri dapat membantu mereka menerima dengan ikhlas segala kelebihan dan kekurangan diri sendiri, sekaligus bertoleransi terhadap kelebihan dan kelemahanorang lain.

Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan optimal jika mereka memahami dan mengetahui kepribadian peserta didik.

b. Karakteristik Peserta Didik SMP Kelas VII

Rata-rata Peserta Didik SMP ada di rentang 12-14 tahun. Usia ini adalah rentang masa remaja yang oleh ahli psikologi ditentukan pada usia 12 sampai 22 tahun. Karakteristik usia remaja dikelompokkan dalam dua kelompok, yakni kelompok masa remaja awal dan kelompok masa remaja akhir. Kelompok masa remaja awal berkisar pada usia 12-17 tahun. Sedang kelompok masa remaja akhir berkisar antara 17-22 tahun. Jadi peserta didik SMP kelas VII yang rata-rata berusia 12-14 tahun tergolong dalam kelompok masa remaja awal.

Jean Piaget membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahapan yaitu (Sugihartono: 2007,109):

- 1) Tahap *Sensorimotor* (usia 0-2 tahun)
- 2) Tahap *Praoperasional Thinking* (usia 2-7 tahun)
- 3) Tahap *Concrete Operations* (usia 7-11 tahun)
- 4) Tahap *Formal Operations* (usia 12-15 tahun)

Berdasarkan tahap perkembangan kognitif, peserta didik SMP kelas VII termasuk pada tahap operasional formal. Pada tahap ini, anak-anak bisa menangani situasi hipotesis dan proses berpikir mereka tak lagi tergantung pada hal-hal yang berlangsung real dan memiliki penalaran yang logis.

Muhammad Ali dan Muhammad Asrori (2005:29) juga menyatakan bahwa pada tahap ini anak telah mampu mewujudkan suatu keseluruhan

dalam pekerjaannya yang merupakan hasil berpikir logis dan mulai mampu mengembangkan pikiran normalnya. Mereka juga mulai mampu mencapai logika dan rasio serta dapat menggunakan abstraksi. Berkaitan dengan pendidikan, perkembangan remaja harus diperhatikan.

Berikut adalah penerapan teori Piaget terhadap pendidikan di kelas (Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, 2005:30):

- 1) Cara berpikir anak itu berbeda dan kurang logis dibanding cara berpikir orang dewasa, maka guru harus dapat mengerti cara berpikir anak, bukan sebaliknya anak yang beradaptasi dengan guru.
- 2) Anak belajar paling baik dengan menemukan (*discovery*). Pembelajaran yang berpusat pada anak berlangsung efektif, guru tidak meninggalkan anak-anak belajar sendirian, tetapi guru member tugas khusus yang dirancang untuk membimbing anak menemukan dan menyelesaikan masalah sendiri.
- 3) Pendidikan di sini bertujuan untuk mengembangkan pemikiran anak, artinya anak-anak mencoba memecahkan masalah, penalaran mereka yang lebih penting daripada jawabannya.
- 4) Guru dapat menemukan dan menetapkan tujuan pembelajaran dari materi.

Dengan demikian, kegiatan pembelajaran di sekolah perlu mempertimbangkan masalah perkembangan remaja. Demikian juga dalam penyusunan media pembelajaran, pengetahuan tentang perkembangan remaja

memiliki posisi penting dalam menentukan jenis dan karakteristik media yang akan disusun.

3. Media Pembelajaran

a. Hakikat Media Pembelajaran

Secara umum pengertian media pembelajaran adalah suatu alat, sarana atau perantara yang digunakan dalam berlangsungnya interaksi antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar, yang tujuannya agar anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, memperkuat apa yang telah dipelajari dan membantu mencapai tujuan pembelajaran berkualitas yang ditargetkan. Menurut Raharjo (Hujair, 2010: 5), pesan terkandung dalam media yang ingin disampaikan oleh sumber kepada khalayak yang dituju. Tujuan tersebut tercapai dengan selesainya proses pembelajaran, sedangkan pesan yang disampaikan adalah berupa pengajaran. Media pendidikan merupakan instrument yang netral dan tidak bernyawa. Jika instruktur terampil menggunakannya dalam proses belajar mengajar, maka fungsinya akan menjadi jelas. Dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran, ada pertimbangan sehingga perlu diperhatikan, yakni media apa yang akan digunakan guru, kapan menggunakannya, dan bagaimana cara menggunakannya.

Senada dengan penjelasan tersebut, Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2010:121) berpendapat media pembelajaran merupakan perantara yang bisa digunakan untuk pemberi informasi guna mencapai

tujuan belajar mengajar. Rayanda Asyar (2012:8), media pembelajaran bisa dimengerti untuk segalanya mungkin menyampaikan serta menyalurkan informasi melalui pusat yang teratur, hingga menjadi suasana pembelajaran yang stabil dimana penerimanya bisa melaksanakan pembelajaran secara efisien dan efektif. Menurut Azhar (2011:4) media pembelajaran perantara pada pembelajaran didalam hingga diluar ruangan, terlebih lagi dipaparkan jika media pembelajaran merupakan hal utama dalam belajar dan tempat nyata yang didalamnya materi instruksional di sekeliling siswa sehingga bisa memacu siswa dalam memahami.

Konsep media yang ditawarkan oleh Gerlach dan Ely bersifat luas dan spesifik. Segala sesuatu yang memberikan kesempatan pada peserta didik guna mempelajari informasi, keterampilan, atau sikap baru dianggap sebagai media pembelajaran dalam arti luas. Dengan perspektif ini, menjadi jelas bahwa media juga dapat berbentuk orang dan aktivitas pendidikan selain benda fisik. Pendidik, buku, dan kehidupan di Pendidikan segalanya bisa menjadi media. Penafsirannya yang terbatas, media pembelajaran mengacu pada teknologi non-pribadi (non-manusia) yang dipakai pendidik berpartisipasi pada pembelajaran guna tercapai yang diinginkan. Konsekuensinya, perspektif ini mempunyai kecenderungan untuk menganggap bahwa bentuk media adalah instrumen grafis, fotografi, atau elektronik untuk merekam, menciptakan kembali, atau mengirimkan informasi visual atau linguistik (Rosyidi, 2012:26).

Penafsiran berbeda dipaparkan Gagne dan Briggs (1979) yang menyatakan jika media pembelajaran mencakup alat-alat nyata contohnya sastra, radio, pemutar CD, kamera, perekam video, film, foto, dan grafik, serta media seperti televisi dan komputer. Dipakai sebagai penyampai secara fisik konteks teori pengajaran. Dengan kata lain, bagian dari sumber belajar meliputi media. Heinich beserta temannya mengatakan media untuk penyalur yang menyampaikan pesan antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman suara, bahan cetakan, dan lain-lain semuanya merupakan media komunikasi. Suatu media disebut media pembelajaran apabila pesan atau informasi yang dibawanya mempunyai atau mengandung tujuan pembelajaran (Arsyad,2011:4).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan guna mengungkapkan atau menyampaikan informasi sehingga tergugahnya kefokusannya, animo, motivasi, sentimen, serta gagasan belajar siswa dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

b. Fungsi Media

Empat tujuan media pembelajaran dikemukakan Levie dan Lentz (1982), khususnya media gambar, yang meliputi tujuan atensi, emosional, kognitif, dan kenyamanan, berikut penjelasannya:

- 1) Menarik dan membuat perhatian peserta didik fokus pada materi yang disambungkan memiliki arti visual yang ditampilkan

menyertainya adalah manfaat pertama media atau materi yang yang menyertainya adalah manfaat pertama media.

- 2) Besarnya kepuasan siswa ketika mempelajari (atau membaca) teks bergambar dapat digunakan untuk mengetahui fungsi emotif media visual. Informasi mengenai isu-isu sosial atau ras, misalnya, dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa dengan menggunakan gambar atau simbol visual.
- 3) Temuan penelitian menandakan bahwa simbol atau gambar visual mempermudah orang sampai tujuan mereka dalam memahami dan menyimpan informasi atau pesan yang dikandung visual ,menunjukkan fungsi kognitif media visual.
- 4) Penelitian ini menemukan cara media menambah konsep guna menafsirkan teks membantu anak-anak kesulitan membaca dengan membantu mereka mengatur dan mengingat informasi tekstual (Arsyad, 2011:16-17).

Mendukung pandangan tersebut, Hafni memberikan penjelasan jika tujuan hanya media pembelajaran, terutama media audio tidak visual, mengkomunikasikan gagasan tetapi untuk memudahkan pemahaman gagasan yang kompleks sehingga komunikasi lebih lancar. Karena dapat menjalankan fungsi-fungsi berikut, media audio visual dapat memenuhi tujuan tersebut.

- 1) Menembus ruang dan waktu.

Siswa dapat mempelajari budaya masyarakat di suatu lokasi yang belum pernah dikunjunginya dengan menggunakan media seperti film, foto, atau gambar. Begitu pula dengan penggunaan radio dan pendengaran efek suara, yang diperagakan dalam pertarungan manusia di lokasi yang melibatkan ratusan penonton. Siswa bisa menyaksikan kebrutalan dan kesadisan seorang tokoh sejarah bernama Nero.

- 2) Menerjemahkan pesan menjadi sesuatu yang esensial.

Peserta didik dapat memahami konsep dan prinsip teoritis kompleks sudah dijelaskan dalam berbagai halaman dengan melihat diagram atau tabel.

- 3) Memberikan pengalaman sosial dan emosional.

Siswa mungkin mengalami dan merasakan betapa buruknya menjadi pemulung, misalnya dengan berdekatan dan berperan sebagai pemulung.

- 4) Memberi motivasi.

Siswa akan terinspirasi untuk membaca puisi jika mereka mengajar secara eksplisit bagaimana melakukannya, seperti melalui kaset video yang diperlihatkan di laboratorium.

- 5) Memperjelas pemahaman.

Siswa dapat memahami keterkaitan antar unsur dalam struktur atau proses menulis dengan melihat gambar skema tentang penulisan (Rosyidi, 2012:29).

Munadi (2013:36) menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran kini lebih terfokus pada dua hal, yaitu tujuan media itu sendiri dan tujuan kegunaannya. Pertama, ada tiga cara media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran: sebagai sumber belajar, sebagai alat semantik, dan sebagai alat manipulasi. Kedua, alat-alat tersebut memiliki dua tujuan yang berbeda tergantung pada siapa yang menggunakannya (siswa), yaitu tujuan psikologis dan sosiokultural. Memberi dan menciptakan harapan merupakan salah satu cara seorang guru dapat menginspirasi siswanya untuk mengembangkan minat belajar. Guru dapat menginspirasi siswa untuk bekerja keras dengan harapan memperoleh suatu keinginan atau tujuan. Memudahkan peserta didik mencerna dan mengerti materi pelajaran adalah salah satu tujuan, dan caranya yaitu memakai sumber belajar yang tepat.

c. Pemanfaatan Media

Penerapan teknologi dan media yang khas, menurut Sharon (Rahman, 2012: 14-15), adalah memberikan bantuan ekstra dalam proses pengajaran yang fokus pada pendidik. Misalnya, pendidik dapat memproyeksikan grafik batang yang berbeda pada papan tulis interaktif saat siswa menghemat pertumbuhan populasi dari waktu ke waktu. Efektivitasnya bergantung pada persiapan yang matang dan penggunaan

sumber daya yang tepat. Bahan terbuka desain yang cermat dapat meningkatkan dan mendorong pembelajaran. Media pendidikan merupakan instrumen yang netral dan tidak bernyawa. Jika instruktur terampil menggunakannya dalam proses belajar mengajar, maka fungsinya akan menjadi jelas. Dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran di kelas, terdapat pertimbangan-pertimbangan yang diperlukan, diantaranya media yang digunakan pendidik, kapan menggunakannya, dan langkah menggunakannya.

Dalam karya terbarunya, Sardiman (2014: 83) menguraikan bagaimana media pembelajaran bisa terbagi jadi 2 kelompok: media berdasarkan kegunaan dan berdasarkan desain. Media yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran tetapi tidak sengaja dikembangkan sebagai media pembelajaran. Selain itu, menurut Sardiman, media sudah disesuaikan sama seperti bahan pelajaran digunakan untuk dimanfaatkan medianya untuk tujuan pembelajaran lebih lanjut. Desain media mengacu pada media yang sengaja dibuat oleh instruktur (dan/atau dosen tentunya) dengan memakai benda yang tersedia atau mudah diakses lingkungannya. Selain untuk menjamin terlaksananya kegiatan pembelajaran, hal ini dilakukan untuk menumbuhkan kreativitas dan sikap kreatif yang tinggi pada diri pengajar dan dosen,

4. Modul

a. Hakikat Modul

Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, sesuai usia dan tingkat pengetahuan mereka agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan minimal dari pendidik (Andi Prastowo, 2012: 106). Penggunaan modul dalam pembelajaran bertujuan agar peserta didik dapat belajar mandiri tanpa atau dengan minimal dari guru. Di dalam pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator.

Pandangan serupa juga dikemukakan oleh Sukiman (2011: 131) yang menyatakan bahwa modul adalah bagian kesatuan belajar yang terencana yang dirancang untuk membantu peserta didik secara individual dalam mencapai tujuan belajarnya. Peserta didik yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar akan lebih cepat menguasai materi. Sementara itu, peserta didik yang memiliki kecepatan rendah dalam belajar bisa belajar lagi dengan mengulangi bagian-bagian yang belum dipahami sampai paham.

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 14) modul merupakan suatu paket program yang disusun dan didesain sedemikian rupa untuk kepentingan belajar peserta didik. Pendekatan dalam pembelajaran modul menggunakan pengalaman peserta didik.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas terdapat hal-hal penting dalam mendefinisikan modul yaitu bahan belajar mandiri, membantu

peserta didik menguasai tujuan belajarnya, dan paket program yang disusun dan didesain sedemikian rupa untuk kepentingan belajar peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa modul merupakan paket program yang disusun dan didesain sedemikian rupa sebagai bahan belajar mandiri untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajarnya. Oleh karena itu, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing.

b. Karakteristik Modul

Modul yang dikembangkan harus memiliki karakteristik yang diperlukan sebagai modul agar mampu menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi penggunaannya. Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2008: 4-7), modul yang akan dikembangkan harus memperhatikan lima karakteristik sebuah modul yaitu *self instruction, self contained, stand alone, adaptif, dan userfriendly*.

- 1) *Self Instruction*, peserta didik dimungkinkan belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. *Self Instruction* dapat terpenuhi jika modul tersebut: memuat tujuan pembelajaran yang jelas; materi pembelajaran dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik; ketersediaan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran; terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya; kontekstual; bahasanya sederhana dan komunikatif; adanya rangkuman materi pembelajaran; adanya instrumen penilaian mandiri (*self assessment*); adanya umpan balik atas penilaian peserta didik; dan adanya informasi tentang rujukan.

- 2) *Self Contained* , seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Karakteristik ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas.
- 3) *Stand Alone*, modul yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Peserta didik tidak perlu bahan ajar lain untuk mempelajari atau mengerjakan tugas pada modul tersebut.
- 4) *Adaptif*, modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, fleksibel/luwes digunakan diberbagai perangkat keras (hardware). Modul yang adaptif adalah jika modul tersebut dapat digunakan sampai kurun waktu tertentu.
- 5) *User Friendly* (bersahabat/akrab), modul memiliki instruksi dan paparan informasi bersifat sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan. Penggunaan bahasa sederhana dan penggunaan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk user friendly.

c. Sistematika Modul

Menurut Sungkono (2003) ada delapan komponen utama yang perlu terdapat dalam modul yaitu tinjauan mata pelajaran, pendahuluan, kegiatan belajar, latihan, rambu-rambu jawaban latihan, rangkuman, tes formatif, dan kunci jawaban tes formatif.

- 1) Tinjauan Mata Pelajaran Tinjauan mata pelajaran berupa paparan umum mengenai keseluruhan pokok-pokok isi mata pelajaran yang mencakup deskripsi mata pelajaran, kegunaan mata pelajaran, kompetensi dasar, bahan pendukung lainnya (kaset, kit, dll), petunjuk belajar.
- 2) Pendahuluan Pendahuluan dalam modul merupakan pembukaan pembelajaran suatu modul yang berisi:
 - a) Deskripsi singkat isi modul
 - b) Indikator yang ingin dicapai
 - c) Memuat pengetahuan dan keterampilan yang sebelumnya sudah diperoleh.
 - d) Relevansi, yang terdiri atas: Urutan kegiatan belajar logis dan Petunjuk belajar
- 3) Kegiatan Belajar Kegiatan belajar memuat materi yang harus dikuasai peserta didik. Bagian ini terbagi menjadi beberapa sub bagian yang disebut kegiatan belajar. Di dalam kegiatan belajar tersebut berisi uraian, contoh, latihan, ramburambu jawaban latihan, rangkuman, tes formatif, kunci jawaban tes formatif dan tindak lanjut.

Direktorat tenaga kependidikan (2008: 21-26) menjelaskan struktur penulisan suatu modul sering dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian pembuka, bagian isi, dan bagian penutup.

- 1) Bagian pembuka Bagian pembuka meliputi:

- a) Judul modul menarik dan memberi gambaran tentang materi yang dibahas dan menggambarkan isi materi
- b) Daftar isi menyajikan topik-topik yang akan dibahas
- c) Peta informasi berupa kaitan antara topik-topik yang dibahas
- d) Daftar tujuan kompetensi
- e) Tes awal

2) Bagian inti

- a) Pendahuluan/tinjauan umum materi
- b) Hubungan dengan materi atau pelajaran yang lain
- c) Uraian materi Uraian materi merupakan penjelasan secara terperinci tentang materi pembelajaran yang disampaikan dalam modul. Apabila materi yang akan dituangkan cukup luas, maka dapat dikembangkan ke dalam beberapa Kegiatan Belajar (KB). Setiap KB memuat uraian materi, penugasan, dan rangkuman. Adapun sistematikanya misalnya sebagai berikut.

1) Kegiatan belajar 1

- a) Tujuan kompetensi
- b) Uraian materi
- c) Tes formatif
- d) Tugas
- e) Rangkuman

2) Kegiatan Belajar 2

- a) Tujuan kompetensi
- b) Uraian materi
- c) Tes formatif
- d) Tugas
- e) Rangkuman dst.

3) Bagian Penutup:

- a) Glossary, Glossary berisikan definisi-definisi konsep yang dibahas dalam modul. Definisi tersebut dibuat ringkas dengan tujuan untuk mengingat kembali konsep yang telah dipelajari.
- b) Tes Akhir, Tes akhir merupakan latihan yang dapat pembelajar kerjakan setelah mempelajari suatu bagian dalam modul. Aturan umum untuk tesakhir ialah bahwa tes tersebut dapat dikerjakan oleh pembelajar dalam waktu sekitar 20% dari waktu mempelajari modul. Jadi, jika suatu modul dapat diselesaikan dalam tiga jam maka tes akhir harus dapat dikerjakan oleh peserta belajar dalam waktu sekitar setengah jam.
- c) Indeks, Indeks memuat istilah-istilah penting dalam modul serta halaman di mana istilah tersebut ditemukan. Indeks perlu diberikan dalam modul supaya pembelajar mudah menemukan

topik yang ingin dipelajari. Indeks perlu mengandung kata kunci yang kemungkinan pembelajar akan mencarinya.

Mengacu pada dua pendapat di atas, maka modul yang akan dikembangkan memiliki sistematika sebagai berikut:

a. Bagian pembuka

Bagian pembuka terdiri dari pendahuluan, deskripsi singkat isi modul, Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), peta konsep, manfaat modul, petunjuk penggunaan modul, tujuan pembelajaran, dan materi pokok.

b. Bagian inti

Bagian inti terdiri dari kegiatan belajar 1, 2, dan 3.

- 1) Kegiatan belajar I: Mengoper dan menangkap bola basket (*passing & catching*)
- 2) Kegiatan belajar II: Menggiring bola basket (*dribbling*)
- 3) Kegiatan belajar III: Menembak bola basket (*shooting*)

c. Bagian penutup

Bagian penutup terdiri dari evaluasi sumatif, petunjuk penilaian, penutup, glosarium, daftar pustaka, kunci jawaban.

5. E-Modul (Modul Elektronik)

a. Hakikat E-Modul

Progress teknologi dan informasi sedang mengalami peralihan yang berangsur-angsur dari penggunaan media cetak ke media digital. Awalnya, informasi dan publikasi hanya terekam dalam bentuk media cetak, namun

kemudian bergeser menuju media elektronik sebagai media pilihan alternatif, termasuk dalam hal ini adalah buku elektronik, modul elektronik (e-modul), serta berbagai jenis media elektronik lainnya. Guru dan peneliti merancang e-modul pembelajaran untuk mendorong pembaruan dalam pembelajaran (Sormunen et al., 2023). E-modul memberikan solusi bagi peserta didik untuk menghadapi tantangan yang muncul akibat kemajuan teknologi dan informasi. Apakah mereka merasa senang atau tidak senang terhadap perkembangan ini, akan berdampak besar pada bidang Pendidikan dan proses pembelajaran (Tabakova, 2020).

Modul elektronik merupakan versi elektronik dari sebuah modul yang sudah dicetak yang dapat dibaca pada komputer dan dirancang dengan software yang diperlukan. E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik.

Menurut S, Oksa dan S, Soenarto (2020:102) e-modul adalah hasil transformasi modul cetak yang berupa elektronik, dengan penyajian suatu bahan ajar dengan memanfaatkan multimedia dan teknologi. E-modul bahan ajar yang bersifat mandiri yang disusun secara sistematis juga didesain untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan belajar dan disajikan dalam bentuk elektronik, yang termuat di dalamnya teks, audio, gambar, animasi, video, dan interaktif.

Pemahaman terhadap Media E-Modul memerlukan pemahaman awal definisi dari dua hal yaitu tentang media dan e-modul. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Pada definisi ahli yang berbeda pula mendefinisikan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Briggs mengatakan bahwa media adalah alat untuk memberikan rangsangan bagi peserta didik supaya proses belajar terjadi, hal ini dikemukakan oleh Gagne. Berdasarkan pemaparan mengenai pengertian modul dan modul elektronik, tidak terlihat adanya perbedaan prinsip pengembangan antara modul konvensional (cetak) dengan modul elektronik. Perbedaan terlihat pada format penyajian secara fisik. Pada umumnya modul elektronik mengadaptasi komponen-komponen yang terdapat pada modul cetak.

Tabel 2.1 Perbandingan Modul Elektronik dan Cetak

Modul Elektronik	Modul Cetak
Format elektronik (dapat berupa file .doc, .exe, .swf, dll)	Format berbentuk cetak (kertas)
Ditampilkan menggunakan perangkat elektronik dan software khusus (laptop, PC, HP, Internet)	Tampilannya berupa kumpulan kertas yang tercetak
Lebih praktis untuk dibawa	Berbentuk fisik, untuk membawa dibutuhkan ruang untuk meletakan
Biaya produksi lebih murah	Biaya produksi lebih mahal
Tahan lama dan tidak akan lapuk dimakan waktu	Daya tahan kertas terbatas oleh waktu
Menggunakan sumber daya tenaga Listrik	Tidak perlu sumber daya khusus untuk menggunakannya
Dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya	Tidak dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya.

b. Karakteristik E-Modul

E-modul mengadaptasi komponen serta karakteristik dari modul cetak, sehingga karakteristik e-modul sama dengan karakteristik modul cetak. Karakteristik e-modul yang diadaptasi dari karakteristik modul cetak adalah sebagai berikut: (1) Dirancang untuk sistem pembelajaran yang utuh dan sistematis; (2) Mengandung tujuan, baham atau kegiatan evaluasi; (3) Disajikan secara komunikatif; (4) Diupayakan agar dapat mengganti beberapa pengajar; (5) Cakupan bahasa terfokus dan terukur; (6) Mementingkan aktifitas pemakai.

Modul elektronik memiliki karakteristik yang dapat membedakannya dengan modul cetak, yaitu :

- 1) *Self instructional* (peserta didik dapat belajar sendiri dan tidak tergantung pada pihak lain). Peserta didik bisa untuk belajar secara mandiri dan diharapkan hanya sedikit mendapat bantuan dari guru.
- 2) *Self contained* (semua materi pelajaran pada satu unit kompetensi, terdapat dalam satu modul utuh). Modul berisi materi dan hal lain yang mendukung dalam pembelajaran seperti materi, LKS, evaluasi dan terdapat satu kompetensi yang wajib dipelajari oleh peserta didik.
- 3) *Stand alone* (modul yang digunakan penggunaanya tidak bergantung pada media lain). Modul dapat digunakan sendiri sebagai media yang lengkap dan tidak menggunakan media lainnya sebagai pelengkap.
- 4) *Adaptif* (modul harusnya dapat beradaptasi dengan kemajuan ilmu dan teknologi). Modul harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada masa sekarang ini.
- 5) *User friendly* (modul seharusnya memiliki kaidah akrab atau dapat bersahabat engan penggunanya).
- 6) *Konsistensi* (modul harus konsisten daam penggunaan font, spasi, dan tata letak dalam pembuatan modul). Penulisan huruf dalam modul harus seimbang antara font, spasi dan tata letaknya.
- 7) Disampaikan dengan bantuan media elektronik baik komputer atau Smartphone.
- 8) Memanfaatkan berbagai media sehingga disebut dengan multimedia.

9) Memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat dalam software.

10) Diperlukan kecermatan dalam mendesain (Majid, 2020).

c. Unsur-Unsur E-Modul

Penyusunan E-modul memiliki unsur-unsur yang terkait dengan teknologi yang digunakan, yaitu sebagai berikut : (1) Ditujukan untuk menambah minat belajar bagi peserta didik; (2) Ditulis dan dirancang untuk digunakan oleh peserta didik; (3) Menjelaskan tujuan pembelajaran; (4) Disusun berdasarkan pola pelajar yang fleksibel; (5) Disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik dan pencapaian tujuan pembelajaran; (6) Terfokus pada pemberian kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih; (7) Mengakomodasi kesulitan belajar, memerlukan navigasi yang cermat; (8) Gaya penulisan komunikatif, interaktif, dan semi formal; (9) Memerlukan strategi pembelajaran; (10) Memiliki kegiatan yang menghasilkan umpan balik; (11) Menunjang *self assement*.

6. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti sebagai daya Upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Sedangkan motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat mendesak/dirasakan (Sardiman, 2020).

Belajar merupakan kegiatan pokok dalam proses pendidikan di sekolah. Belajar adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk merubah sikap dan tingkah lakunya. Dalam upaya mencapai perubahan tingkah laku dibutuhkan motivasi. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong peserta didik untuk mau belajar. Motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu motivasi instrinsik (keadaan keadaan yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar) dan motivasi ekstrinsik (keadaan yang datang dari luar individu peserta didik yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar). Ada tidaknya motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila pada diri adanya kemauan dan dorongan untuk belajar (Emda, 2018).

Motivasi adalah proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu. Ada banyak jenis, intensitas, tujuan, dan arah motivasi yang berbeda-beda. Motivasi untuk belajar sangat berperan penting bagi peserta didik dan guru (Sjukur, 2012).

Salah satu strategi untuk menilai motivasi peserta didik dalam *E-Learning* adalah Model Motivasi *ARCS* (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) oleh Keller. Model ini didasarkan pada gagasan bahwa ada empat elemen kunci dalam proses pembelajaran yang dapat mendorong atau menopang motivasi belajar peserta didik. Empat elemen kunci tersebut adalah *Attention, Relevance Confidence, dan Satisfaction* (Keller, 2015).

Model ini digunakan karena paling terkenal di kalangan peneliti dan pengajar. Keutamaan model ini adalah adanya pemetaan pedagogi tertentu ke masing-masing elemen menjadi sub-komponen sehingga guru dapat mendiagnosis kekurangan dari suatu pengajaran (Reynolds, Roberts, & Hauck, 2017). Dengan demikian penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan respon peserta didik terhadap *E-Learning* menurut model Motivasi *ARCS* (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*).

Keberhasilan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada dirinya. Indikator kualitas pembelajaran salah satunya adalah adanya motivasi yang tinggi dari para peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran maka mereka akan tergerak atau tergugah untuk memiliki keinginan melakukan sesuatu yang dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu. Menurut Kompri dalam (Emda, 2018) motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis peserta didik. Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu:

- a. Cita-cita dan aspirasi peserta didik, Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar peserta didik baik intrinsik maupun ekstrinsik.
- b. Kemampuan peserta didik keinginan Seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.

- c. Kondisi peserta didik kondisi peserta didik yang meliputi kondisi jasmani dan rohani. Seorang peserta didik yang sedang sakit akan mengganggu perhatian dalam belajar.
- d. Kondisi lingkungan peserta didik, lingkungan peserta didik dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat.

Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan kemampuan dan kemauan belajar. Salah satu cara yang logis untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran adalah mengaitkan pengalaman belajar dengan motivasi peserta didik. Guru sebagai orang yang membelajarkan peserta didik sangat berkepentingan dengan masalah ini. Sehingga sebagai guru atau calon guru sebisa mungkin kita harus selalu berupaya untuk dapat meningkatkan motivasi belajar terutama bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar dengan menggunakan berbagai upaya yang dapat dilakukan oleh guru yaitu (1) Memperjelas tujuan yang ingin dicapai; (2) Membangkitkan motivasi peserta didik; (3) Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar; (4) Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik; (5) Berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan peserta didik; (6) Berikan penilaian; (7) Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan peserta didik; (8) Ciptakan persaingan dan Kerjasama (Suharni & Purwanti, 2018).

Upaya meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru diungkapkan (Sardiman, 2020), yaitu:

a. Memberi Angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak peserta didik yang justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga yang dikejar hanyalah nilai ulangan atau nilai raport yang baik. Angka- angka yang baik itu bagi para peserta didik merupakan motivasi yang sangat kuat. Yang perlu diingat oleh guru bahwa pencapaian angka- angka tersebut belum merupakan hasil belajar yang sejati dan bermakna. Harapannya angka- angka tersebut dikaitkan dengan nilai afeksinya bukan sekedar kognitifnya saja.

b. Hadiah

Hadiah dapat menjadi motivasi yang kuat, dimana peserta didik tertarik pada bidang tertentu yang akan diberikan hadiah. Tidak demikian jika hadiah diberikan untuk suatu pekerjaan yang tidak menarik menurut peserta didik.

c. Kompetisi Persaingan

Baik yang individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar. Karena terkadang jika ada saingan, peserta didik akan menjadi lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang terbaik.

d. *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada peserta didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Bentuk kerja keras peserta didik dapat terlibat secara kognitif yaitu dengan mencari cara untuk dapat meningkatkan motivasi.

e. Memberi Ulangan

Para peserta didik akan giat belajar kalau mengetahui akan diadakan ulangan. Tetapi ulangan jangan terlalu sering dilakukan karena akan membosankan dan akan jadi rutinitas belaka.

f. Mengetahui Hasil

Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Dengan mengetahui hasil belajarnya, peserta didik akan terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi jika hasil belajar itu mengalami kemajuan, peserta didik pasti akan berusaha mempertahankannya atau bahkan termotivasi untuk dapat meningkatkannya atau bahkan termotivasi untuk dapat meningkatnya.

g. Pujian

Pujian apabila ada peserta didik yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk reinforcement yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi

peserta didik. Pemberiannya juga harus pada waktu yang tepat, sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

h. Hukuman

Hukuman adalah bentuk reinforcement yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijaksana, bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman tersebut.

Selanjutnya menurut (Sardiman, 2020) indikator motivasi belajar meliputi: (1) tekun menghadapi tugas; (2) ulet menghadapi kesulitan; (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa; (4) lebih senang bekerja mandiri; (5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin; (6) dapat mempertahankan pendapatnya; (7) tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu; (8) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Berdasarkan indikator berbagai sumber maka terdapat indikator yang akan diukur yaitu: adanya keinginan untuk berhasil dan dorongan dan kebutuhan dalam belajar, ulet menghadapi kesulitan dan senang memecahkan masalah.

7. Permainan Bola basket

a. Hakikat Permainan Bola basket

Bola basket adalah olahraga permainan yang terdiri atas dua kelompok pemain yang setiap kelompok terdiri atas 5 pemain sehingga

apabila dijumlah pemain secara keseluruhan yaitu 10 orang. Dari masing-masing tim bertujuan untuk memasukkan bola ke dalam jaring lawan sehingga mendapatkan nilai atau poin sebanyak-banyaknya. Bola basket ini sangat digemari masyarakat sekolah maupun masyarakat lainnya. Bola basket sangat cocok dilihat karena dimainkan di ruang tertutup dan memerlukan lapangan relatif kecil dengan hanya sepuluh orang menggunakan bola besar yang mudah dipelajari. Menurut John Oliver (2007: 10-11) permainan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain. Dalam memainkan bola pemain dapat mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan terbuka, melemparkan atau menggiring bola ke segala penjuru dalam lapangan permainan. Sependapat dengan diatas, menurut Hal Wissel (2000: 20), bahwa teknik dasar bola basket yaitu : Bola dapat diberikan hanya dengan passing (operan) dengan tangan atau dengan mendribbel (*batting, pushing, atau tapping*) beberapa kali pada lantai tanpa menyentuhnya dengan dua tangan secara bersamaan. Teknik dasar mencakup *Pivot shooting* (menembak), *passing* (operan), dan menangkap, *dribbel, rebound*.

Menurut Imam Sodikun (1992: 8), bola basket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Bola boleh dioper (dilempar ke teman), boleh dipantulkan ke lantai (di tempat atau sambil berjalan) dan tujuannya adalah memasukkan bola ke keranjang lawan. Permainan dilakukan oleh dua regu masing-masing

terdiri dari 5 (pemain) setiap regu berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan dan menjaga (mencegah) keranjangnya sendiri kemasukan sedikit mungkin. Dedy Sumiyarsono mengatakan (2002:1) bahwa permainan bola basket merupakan bola besar yang dimainkan dengan tangan, permainan bola basket mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke basket (keranjang) lawan, serta menahan lawan agar jangan memasukkan bola basket (keranjang) sendiri dengan cara lempar tangkap, menggiring dan menembak.

Olahraga basket merupakan salah satu olahraga prestasi yang sangat diminati masyarakat saat ini terutama kalangan pelajar, sehingga banyak sekali kejuaraan bola basket yang diselenggarakan dan diikuti oleh masyarakat luas. Untuk mengukir prestasi terbaik dalam olahraga bola basket harus melalui pembinaan prestasi yang sistematis dan terencana baik jangka pendek maupun jangka panjang. Sesuai dengan penjelasan tersebut di atas, maka perlu kiranya diadakan usaha-usaha pembinaan yang intensif agar menciptakan atlet-atlet bolabasket yang berkualitas.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan bolabasket merupakan olahraga permainan yang dilakukan oleh dua regu masing-masing terdiri dari 5 (pemain) yang berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan sebanyak mungkin dan menahan lawan agar jangan memasukkan bola ke keranjang sendiri dengan menggunakan teknik dasar yang digunakan dalam permainan adalah passing, chatching, dribble, dan shooting.

b. Sejarah

Sejarah bola basket dianggap sebagai olahraga unik karena diciptakan secara tidak sengaja oleh seorang pastor. Pada tahun 1891, Dr. James Naismith, seorang pastor asal Kanada yang mengajar di sebuah fakultas untuk para mahasiswa didik profesional di YMCA (Young Man Christian Association) di Springfield, Massachusetts, harus membuat suatu permainan di ruang tertutup untuk mengisi waktu para peserta didik pada masa liburan musim dingin di New England. Terinspirasi dari permainan yang pernah ia mainkan saat kecil di Ontario, Naismith menciptakan permainan yang sekarang dikenal sebagai bolabasket pada 15 Desember 1891 (Sodikin Candra, 2010: 23).

Pertandingan resmi bolabasket yang pertama, diselenggarakan pada tanggal 20 Januari 1892 di tempat kerja Dr. James Naismith. "Basketball" (sebutan bagi olahraga ini dalam bahasa Inggris), adalah sebutan yang digagas oleh salah seorang muridnya. Olahraga ini pun menjadi segera terkenal di seantero Amerika Serikat. Penggemar fanatiknya ditempatkan di seluruh cabang YMCA di Amerika Serikat. Pertandingan demi pertandingan pun segera dilaksanakan di kota-kota di seluruh negara bagian Amerika Serikat. Pada awalnya, setiap tim berjumlah sembilan orang dan tidak ada dribble, sehingga bola hanya dapat berpindah melalui pass (lemparan). Sejarah peraturan permainan bolabasket diawali dari 13 aturan dasar yang ditulis oleh James Naismith (Erwin Tenggara 2008: 3). Aturan dasar tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Bola dapat dilemparkan ke segala arah dengan menggunakan salah satu atau kedua tangan.
- 2) Bola dapat dipukul ke segala arah dengan menggunakan salah satu atau kedua tangan, tetapi tidak boleh dipukul menggunakan kepala tangan (meninju).
- 3) Pemain tidak diperbolehkan berlari sambil memegang bola. Pemain harus melemparkan bola tersebut dari titik tempat menerima bola, tetapi diperbolehkan apabila pemain tersebut berlari pada kecepatan biasa.
- 4) Bola harus dipegang di dalam atau diantara telapak tangan. Lengan atau anggota tubuh lainnya tidak diperbolehkan memegang bola.
- 5) Pemain tidak diperbolehkan menyeruduk, menahan, mendorong, memukul, atau menjegal pemain lawan dengan cara bagaimanapun. Pelanggaran pertama terhadap peraturan ini akan dihitung sebagai kesalahan, pelanggaran kedua akan diberi sanksi berupa pendiskualifikasian pemain pelanggar hingga keranjang timnya dimasuki oleh bola lawan, dan apabila pelanggaran tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mencederai lawan, maka pemain pelanggar akan dikenai hukuman tidak boleh ikut bermain sepanjang pertandingan. Pada masa ini, pergantian pemain tidak diperbolehkan.
- 6) Sebuah kesalahan dibuat pemain apabila memukul bola dengan kepala tangan (meninju), melakukan pelanggaran terhadap aturan 3 dan 4, serta melanggar hal-hal yang disebutkan pada aturan 5.

- 7) Apabila salah satu pihak melakukan tiga kesalahan berturut-turut, maka kesalahan itu akan dihitung sebagai gol untuk lawannya (berturut-turut berarti tanpa adanya pelanggaran balik oleh lawan).
- 8) Gol terjadi apabila bola yang dilemparkan atau dipukul dari lapangan masuk ke dalam keranjang, dalam hal ini pemain yang menjaga keranjang tidak menyentuh atau mengganggu gol tersebut. Apabila bola terhenti di pinggir keranjang atau pemain lawan menggerakkan keranjang, maka hal tersebut tidak akan dihitung sebagai sebuah gol.
- 9) Apabila bola keluar lapangan pertandingan, bola akan dilemparkan kembali ke dalam dan dimainkan oleh pemain pertama yang menyentuhnya. Apabila terjadi perbedaan pendapat tentang kepemilikan bola, maka wasitlah yang akan melemparkannya ke dalam lapangan. Pelempar bola diberi waktu 5 detik untuk melemparkan bola dalam genggamannya. Apabila ia memegang lebih lama dari waktu tersebut, maka kepemilikan bola akan berpindah. Apabila salah satu pihak melakukan hal yang dapat menunda pertandingan, maka wasit dapat memberi mereka sebuah peringatan pelanggaran.
- 10) Wasit berhak untuk memperhatikan permainan para pemain dan mencatat jumlah pelanggaran dan memberi tahu wasit pembantu apabila terjadi pelanggaran berturut-turut. Wasit memiliki hak penuh

untuk mendiskualifikasi pemain yang melakukan pelanggaran sesuai dengan yang tercantum dalam aturan 5.

- 11) Wasit pembantu memperhatikan bola dan mengambil keputusan apabila bola dianggap telah keluar lapangan, pergantian kepemilikan bola, serta menghitung waktu. Wasit pembantu berhak menentukan sah tidaknya suatu gol dan menghitung jumlah gol yang terjadi.
- 12) Waktu pertandingan adalah 4 quarter masing-masing 10 menit.
- 13) Pihak yang berhasil memasukkan gol terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang.

c. Perkembangan Bola Basket di Indonesia

Masuknya olahraga bola basket ke Indonesia bersamaan dengan datangnya pedagang dari Cina. Sekitar tahun 1920-an, perantau-perantau Cina membawa permainan basket yang sudah berkembang terlebih dahulu di Cina. Perantau-perantau tersebut membentuk sebuah komunitas dan mendirikan sekolah Tionghoa. Olahraga bola basket pun berkembang dengan cepat di sekolah Tionghoa karena merupakan olahraga wajib bagi peserta didik. Sehingga setiap sekolah mempunyai lapangan olahraga bola basket. Perkumpulan-perkumpulan olahraga bola basket di Indonesia mulai terbentuk. Pada tahun 1930-an, kota-kota besar seperti: Jakarta, Surabaya, Bandung, Semarang, Yogyakarta, dan Medan menjadi sentral berdirinya olahraga ini.

Pada bulan September 1948, di kota Solo diselenggarakan Pekan Olahraga Nasional (PON) pertama yang mempertandingkan beberapa

cabang olahraga, diantaranya Bolabasket (Sodikin Candra, 2010: 23). Dalam kegiatan tersebut ikut serta beberapa regu, antara lain : PORO Solo, PORI Yogyakarta dan Akademi Olahraga Sarangan.

Pada tahun 1951, Maladi dalam kedudukannya selaku Sekretaris Komite Olympiade Indonesia (KOI) meminta kepada Tony Wen dan Wim Latumenten untuk menyusun organisasi olahraga Bola Basket Indonesia. Selanjutnya karena pada tahun ini juga di Jakarta akan diselenggarakan PON ke-II, maka kepada kedua tokoh tadi Maladi meminta pula untuk menjadi penyelenggara pertandingan Bola Basket. Atas prakarsa kedua tokoh ini, pada tanggal 23 Oktober 1951 dibentuklah organisasi Bola basket Indonesia dengan nama Persatuan Basketball Seluruh Indonesia disingkat PERBASI. Tahun 1955 namanya diubah dan disesuaikan dengan perbendaharaan bahasa Indonesia, menjadi Persatuan Bola basket Seluruh Indonesia yang singkatannya tetap sama yaitu PERBASI.

Dalam susunan Pengurus PERBASI yang pertama, Tony Wen menduduki jabatan Ketua serta Wim Latumeten sekretaris. Segera setelah terbentuknya PERBASI, organisasi ini menggabungkan diri dan menjadi anggota KOI serta FIBA. Namun demikian, dengan terbentuknya PERBASI, tidak berarti bahwa perjuangan bangsa Indonesia untuk membina dan mengembangkan permainan Bola basket di tanah air menjadi ringan. Tantangan yang paling menonjol datang dari masyarakat Cina di Indonesia yang mendirikan Bon Bolabasket sendiri, dan tidak mau bergabung dengan PERBASI. Untuk menjawab tantangan tersebut, pada

tahun 1955 PERBASI menyelenggarakan Konferensi Bolabasket di Bandung yang dihadiri oleh utusan dari Yogyakarta, Semarang, Jakarta dan Bandung.

Keputusan yang paling terpenting dalam Konferensi tersebut ialah PERBASI merupakan satu-satunya organisasi induk olahraga Bolabasket di Indonesia, sehingga tidak ada lagi sebutan Bon BolaBasket Cina dan lain sebagainya. Pada kesempatan itu juga dibicarakan persiapan menghadapi penyelenggaraan kongres yang pertama.

Sejak didirikan tahun 1951, PERBASI telah banyak melakukan kegiatan yang sifatnya nasional, regional dan internasional, baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Tetapi gemanya sudah ada, dengan adanya Kobatama (kompetisi bolabasket utama) atau liga bolabasket (Sodikin Candra, : 2010: 23).

Waktu Permainan Durasi untuk permainan bola basket adalah sebagai berikut:

- 1) Waktu permainan 4 x 10 menit jika berpedoman dengan aturan Federasi Bola Basket Internasional (FIBA).
- 2) Waktu untuk lemparan bola ke dalam yaitu 5 detik.
- 3) Di antara babak 1, 2, 3, dan babak 4 terdapat waktu istirahat selama 10 menit. Bila terjadi skor yang sama pada akhir pertandingan harus diadakan perpanjangan waktu sampai terjadi

selisih skor. Di antara dua babak tambahan terdapat waktu istirahat selama 2 menit.

d. Hakikat Teknik Dasar Permainan Bola basket

Gerakan teknik dasar dalam permainan bolabasket adalah gerakan yang paling mendasar untuk mencapai keterampilan bermain bolabasket. Keterampilan bermain bolabasket akan tercapai apabila menguasai teknik gerakan yang efektif dan efisien. Menguasai keterampilan dasar merupakan modal yang paling penting guna memperoleh kemenangan di suatu pertandingan. Menurut Wissel, (2009: 9) Teknik dasar dalam bermain bolabasket mencakup gerakan kaki (*footwork*), menembak bola ke dalam keranjang (*shooting*), melempar (*passing*), menangkap, menggiring (*dribble*), bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, dan bertahan.

Teknik dasar keterampilan bermain bolabasket dapat dilihat sebagai berikut:

1) Teknik melempar dan menangkap bola (*Passing & Catching*)

Lempar dan menangkap bola didalam permainan bola basket sangat berperan penting, ini merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap pemain bola basket. Lempar tangkap di dalam permainan bolabasket mempunyai tujuan yang sangat penting yaitu mendekatkan bola ke basket.

Menurut Danny Mielke (2007: 45) adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. Melakukan

passing haruslah dilakukan secara cepat dan tepat untuk mendapatkan peluang memasukan bola sebanyak-banyaknya. Passing adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentuan tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka (Jon Oliver, 2007: 35). Melalui passing peluang untuk mencetak angka akan semakin besar. Tim yang hebat adalah tim yang mempunyai kerjasama yang baik, kerjasama itu diwujudkan dengan passing. Teknik dasar mengoper (*passing*) dalam permainan bolabasket sebagai berikut:

a) Mengoper bola setinggi dada (*Chest pass*)

Operan ini digunakan untuk jarak pendek dengan jarak 5 sampai 7 meter. Dengan operan ini akan menghasilkan kecepatan, ketepatan, dan kecermatan di dalam mengoper bola. Teknik ini membutuhkan otot lengan yang kuat karena cepat laju bola tergantung pada kekuatan otot lengan, cara melakukan teknik ini haruslah benar agar mendapatkan hasil yang maksimal. Berikut ini adalah cara melakukan teknik chest pass menurut Nuril Ahmadi (2007: 14).

1. Siku dibengkokkan ke samping sehingga bola di depan dada.
2. Posisi kaki sejajar atau kuda-kuda selebar bahu dengan lutut ditekuk.
3. Posisi badan condong kedepan dan jaga keseimbangan.
4. Bola didorong ke depan dengan kedua tangan sambil meluruskan lengan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan

b) Mengoper bola dari atas kepala (*Overhead pass*)

Operan ini dilakukan dari atas kepala, keuntungan pemain yang memiliki tubuh lebih tinggi daripada lawannya yang memanfaatkan teknik *overhead pass* ini bertujuan untuk mengoperkan bola kepada kawan dengan arah bola melampaui daya raih lawan. Modal dari teknik *overhead pass* ini adalah postur tubuh yang tinggi. Berikut adalah cara melakukan *overhead pass* menurut Nuril Ahmadi (2007: 14).

1. Posisi bola berada di atas dahi dengan tangan agak siku agak ditekuk.
2. Bola dilempar dengan lekukan pergelangan tangan dengan arah bola agak ke bawah disertai dengan meluruskan tangan.
3. Posisi kaki berdiri tegak tetapi tidak kaku

c) Mengoper bola pantulan (*Bounce pass*)

Operan ini digunakan untuk menerobos lawan dengan cara bola dipantul ke samping kanan dan kiri lawan. Operan ini hampir sama dengan operan *chest pass* hanya saja operan ini dipantulkan terlebih dahulu. Teknik *bounce pass* ini digunakan ketika ada pemain lawan dan tidak ada ruang untuk memberikan bola kepada kawan, alternatifnya menggunakan teknik *bounce pass* dengan memantulkan bola terlebih dahulu. Berikut cara melakukan teknik *bounce pass* menurut Nuril Ahmadi (2007: 15):

1. Pelaksanakan hampir sama dengan operan dada.
2. Bola dilepas atau didorong dengan tolakkan dua tangan menyerong ke bawah dari letak badan lawan.
3. Bila berhadapan dengan lawan bola diarahkan ke samping bawah lawan kanan ataupun kiri.

2) Teknik menggiring (*dribbling*)

Menurut Jon Oliver (2007: 49) menggiring adalah salah satu dasar bolabasket yang pertama kali diperkenalkan kepada pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket. Seorang pemula, pertama kali yang harus diajarkan adalah menggiring bola karena mendribbling bola merupakan dasar untuk melakukan serangan. Tujuan permainan bola basket adalah memasukan bola sebanyak mungkin keranjang lawan, serta menahan lawan agar jangan memasukan bola ke keranjang sendiri dengan cara lempar tangkap, menggiring bola, dan menembak (Dedi Sumiyarsono, 2002: 1).

Dari tujuan permainan bola basket tersebut, untuk melakukan serangan tentu menggunakan *dribbling*. Dengan menguasai teknik *dribbling* yang bagus akan dengan mudah melakukan serangan ke daerah lawan. Dalam permainan bolabasket teknik *dribbling* bola paling banyak digunakan, karena dengan teknik dribbling ini akan membawa bola mendekati ring dan memudahkan untuk mencetak angka dari jarak yang tidak begitu jauh untuk melakukan tembakan. Kegunaan menggiring (*dribbling*) adalah mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan (Nuril Ahmadi, 2007: 17). Melakukan (*dribbling*) harus menggunakan satu tangan dan saat melangkah bola harus dipantulkan. Cara menggiring bola yang dibenarkan adalah salah

satu tangan (kanan/kiri), kegunaan menggiring bola adalah untuk mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, dan memperlambat tempo permainan (Muhajir, 2006: 44).

Bentuk menggiring bola ada 2 macam yaitu: menggiring bola tinggi dan menggiring bola rendah. Menggiring bola tinggi digunakan dalam gerakan yang cepat dan untuk menggiring bola rendah digunakan untuk mengontrol dan menguasai bola terutama untuk melakukan terobosan ke daerah lawan (Nuril Ahmadi, 2007: 17). Berikut ini adalah cara melakukan menggiring bola menurut Nuril Ahmadi (2007: 17):

- a. Perkenaan bola saat menggiring pada telapak tangan, telapak tangan berada di atas bola.
- b. Posisi kaki saat menggiring lutut agak sedikit ditekuk.
- c. Posisi badan agak condong kedepan sehingga berat badan tertumpu pada kedua kaki.

3) Teknik tembakan (*shooting*)

Teknik ini adalah teknik yang paling banyak dipakai untuk menciptakan goal. Angka tercipta apabila bola masuk ke dalam keranjang. Kemenangan suatu tim ditentukan oleh ketepatan menembak. Untuk itu keterampilan menembak memang sangat penting dikuasai oleh para pemain. Menembak dalam permainan bolabasket adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh hasil ketepatan (*accuracy*), yaitu dalam hal ini masuknya bola ke dalam keranjang. Di dalam melakukan tembakan, poin yang diperoleh berbeda-beda tergantung posisi pada saat kita melakukan

tembakan, misalnya: tembakan dilakukan dari dalam lingkaran, maka nilai yang didapat 2 poin, namun jika dilakukan di luar lingkaran maka nilai yang diperoleh adalah 3 poin. Salah satu teknik dasar menembak (*shooting*) dalam permainan bola basket adalah Tembakan satu tangan (*one hand set shoot*).

Tembakan dengan satu tangan ini banyak digunakan untuk menembak, baik dalam mencetak 2 poin atau 3 poin. Tembakan satu tangan hal yang terpenting adalah menggunakan tangan terkuat. Teknik tembakan ini haruslah disertai koordinasi yang baik antara mata dan tangan, dengan koordinasi yang baik akan menghasilkan ketepatan yang bagus. Dalam permainan bola basket teknik tembakan ini mempunyai peran yang sangat penting karena tembakan ini digunakan untuk menghasilkan angka sebanyakbanyaknya seperti tujuan permainan bola basket. Pemain yang mempunyai tembakan dengan akurasi bagus dapat dipastikan timnya akan memperoleh kemenangan. Berikut ini adalah cara melakukan teknik one hand set shoot menurut Nuril Ahmadi (2007: 18):

1. Pegang bola dengan tangan terkuat sebagai pendorong bola dan tangan satunya sebagai mengontrol arah bola dengan posisi tangan ditekuk.
2. Posisi bola berada di depan dahi.
3. Posisi badan tegak, kaki lutut agak sedikit ditekuk.
4. Pandangan konsentrasi penuh pada arah sasaran.
5. Pada saat melepas bola menggunakan jari-jari dan pergelangan tangan

B. Kajian yang Relevan

Tujuan dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian Listianing Widya Maya Karsita yang berjudul Pengembangan Gamifikasi Berbasis Classcraft pada Materi Sistem Tata Surya untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik (Universitas Negeri Yogyakarta). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menghasilkan media pembelajaran gamifikasi berbasis classcraft yang layak pada materi system tata surya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar oeserta didik yang didukung dengan hasil validasi ahli media sebesar 0,92 dengan kategori sangat baik. Produk ini memiliki keefektifan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, didukung nilai effect size pada motivasi belajar peserta didik sebesar 1,23 yang masuk kategori sangat besar dan nilai effect size pada hasil belajar peserta didik sebesar 0,82 yang masuk kategori sangat besar.
2. Penelitian Rinda Kurnianingrum. (2023). dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Bilangan Pecahan Pada Siswa Kelas V di SD Negeri Mejing 1*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi layak dan praktis digunakan berdasarkan hasil validasi oleh

ahli materi dan ahli media serta hasil angket respon guru dan siswa. Hasil uji *Paired Sample T-Test* memperoleh nilai signifikan. Kemudian hasil *N-Gain* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V setelah mendapatkan perlakuan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di SD.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Endah Laelatul Fitri (2023) yang berjudul “Pengembangan *E-Modul Flipbook Job Profile and Technopreneur* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Implementasi Kurikulum Merdeka”. Hasil penelitian yang didapatkan antara lain: 1) Dihasilkan sebuah prototype kelayakan *E-Modul Flipbook Job Profile and Technopreneur* 2) Aspek kelayakan *E-Modul Flipbook Job Profile and Technopreneur* yang dinyatakan layak dari segi materi berdasarkan hasil validasi ahli materi, dan sangat layak dari segi media berdasarkan hasil validasi ahli media, 3) Aspek kepraktisan e-modul yang didapat dari respon pengguna dinyatakan bahwa *E-Modul Flipbook Job Profile and Technopreneur* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran, dan 4) Aspek efektivitas media dalam peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar dinyatakan efektif. Hasil uji hipotesis didapatkan nilai sig 2-tailed sebesar 0.000 dimana ini < 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul efektif digunakan. Sehingga, pada penelitian

pengembangan ini dapat diambil kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan berupa *E-Modul Flipbook Job Profile and Technopreneur* praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi kelas X Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Islam 1 Kota Blitar.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teoritik dan penelitian yang relevan dapat dikemukakan bahwa modul pembelajaran teknik dasar Bola Basket kelas VII masih menggunakan modul berupa cetakan atau buku. Maka dari itu perlu adanya pengembangan agar pembelajaran lebih menarik dan peserta didik lebih mudah mengakses pengetahuan dan tugas teknik dasar bola basket yang ada di E-modul.

Media E-Modul yang dikembangkan, terdapat gambar atau ilustrasi yang dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu keterangan atau penjelasan soal sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi bola basket. Dapat memberikan rangsangan untuk memunculkan kemampuan dalam diri peserta didik, memberi rasa puas dalam proses penemuan pengetahuan baru, mengembangkan kemampuan untuk berfikir kritis dan inovatif, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam dunia nyata. Media E-Modul dapat menjadi bahan ajar pilihan untuk membantu mengembangkan

kemampuan yang bernilai pada peserta didik seperti kreativitas, inisiatif, pandangan luas, kepercayaan diri, serta motivasi belajar peserta didik. Sehingga, Media E-Modul penting dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, sesuai dengan Borg and Gall (1983 : 772) bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Menurut Sugiyono (2011: 297), metode penelitian *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Nana Syaodih Sukmadinata (2008: 164) mendefinisikan penelitian *R&D* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian *R&D* dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas suatu produk. Produk tersebut bisa berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak. Perangkat keras misalnya buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium. Perangkat lunak meliputi program computer pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori ke arah

menghasilkan produk-produk yang dapat digunakan langsung oleh para pengguna.

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Ada beberapa prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Salah satunya adalah prosedur penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012: 409).

1. Potensi Masalah

Potensi dan masalah pada penelitian pengembangan ini didasarkan atas hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti di SMP dan MTs. Langkah awal yang dilakukan adalah observasi dan wawancara melalui observasi awal. Permasalahan yang ditemukan adalah modul pembelajaran masih menggunakan modul berupa cetakan atau buku, sehingga peserta didik kurang tertarik belajar materi olahraga. Hal ini dapat diatasi dengan media e-modul pada permainan Bola Basket untuk meningkatkan motivasi belajar kelas VII SMP dan MTs.

2. Pengumpulan Data

Setelah memperoleh hasil identifikasi potensi masalah langkah selanjutnya mengumpulkan data yang berkaitan dengan model pembelajaran. Hasil pada tahap pengumpulan data ini menjadi dasar untuk menentukan tahap desain produk. Setelah memperoleh hasil identifikasi potensi dan masalah maka langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data

yang berkaitan dengan pengembangane Media E-Modul pada permainan Bola Basket untuk meningkatkan motivasi belajar kelas VII SMP dan MTs.

3. Desain Produk

Berdasarkan pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah peneliti membuat desain produk yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan penyiapan materi, prosedur, dan instrumen evaluasi. Produk berupa Media E-Modul dalam pembelajaran bola basket.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan Media E-Modul dalam pembelajaran Bola Basket akan lebih efektif. Langkah-langkah dalam memvalidasi desain model adalah berkomunikasi dengan 2 para ahli sebagai pelaksana pembelajaran. Peneliti meminta kepada tenaga ahli sebagai validator untuk menilai dan memberikan masukan-masukan baik dari segi kelebihan maupun kelemahan produk pengembangan. Hasil dari penilaian yang diberikan oleh tenaga ahli akan digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan pengembangan bahan ajar agar sesuai dengan produk yang diharapkan oleh peneliti.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli. Semua masukan, kritik, saran dan rekomendasi dari 2 para ahli berpengalaman dicatat dan dijadikan dasar untuk memperbaiki desain Media E-Modul dalam pembelajaran Bola Basket yang dikembangkan.

Produk yang mendapat validasi dari validator akan dapat diketahui kelemahannya, kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

6. Uji Coba Skala Kecil

Tahap uji coba dilakukan setelah revisi dan perbaikan oleh validator, maka langkah selanjutnya yaitu uji coba produk skala kecil. Uji coba ini bertujuan untuk melihat kepraktisan Media E-Modul pada permainan Bola Basket. Implementasi produk dilakukan 6 subjek pada peserta didik kelas VII C di SMP N 1 Rakit dan 2 guru PJOK di SMP N 1 Rakit dan MTs AL Ma'arif Rakit.

7. Revisi Uji Coba Skala Kecil

Revisi yang dimaksud agar Media E-Modul dalam pembelajaran Bola Basket yang dikembangkan layak diuji coba. Saran dan kritik yang diberikan ahli ditindak lanjuti dengan melakukan revisi produk, selain itu saran dari guru juga akan dipertimbangkan guna mengembangkan produk. Setelah mendapat masukan dan perbaikan produk dilanjut pada uji coba skala besar.

8. Uji Coba Skala Besar

Setelah produk di revisi dan diperbaiki oleh validator maka Media E-Modul permainan Bola Basket tersebut siap untuk uji cobakan pada skala besar. Implementasi produk dilakukan 100 subjek pada peserta didik kelas VII di SMP N 1 Rakit dan MTs Al Ma'arif Rakit.

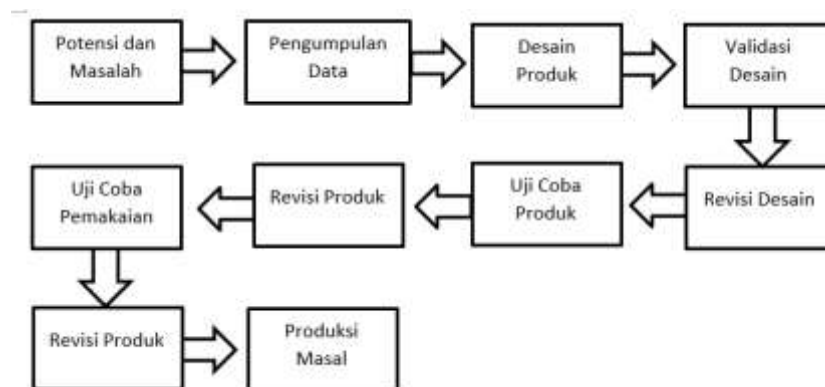
Berdasarkan uji coba skala besar apabila penelitian menjumpai masalah maka akan dikonsultasikan kembali kepada ahli dan jika tidak maka produk.

9. Revisi Uji Coba Skala Besar

Revisi yang dilakukan pada uji coba skala besar dilakukan agar tahap pembuatan produk final dapat dilakukan. Revisi ditahap ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi selama proses uji coba skala besar. Selain itu saran dari guru juga akan dipertimbangkan guna mengembangkan produk.

10. Desiminasi dan Implementasi

Peneliti mendesiminasikan (menyebarkan) produk untuk disosialisasikan kepada seluruh subjek (kabupaten/kota, provinsi atau nasional) melalui pertemuan dan jurnal ilmiah.



Gambar 1.1 Prosedur Penelitian Pengembangan

Sumber: Sugiyono, 2012: 409

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan kepada subjek uji coba yang dijelaskan di pembahasan selanjutnya. Uji coba bahan ajar sangat penting dilakukan demi menghasilkan bahan ajar yang benar-benar efektif. Sebelum dilaksanakan uji coba, Media E-Modul ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

a. Uji Coba Ahli

Produk divalidasi oleh dua orang ahli pada bidangnya, yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk serta untuk mendapatkan saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan. Kedua ahli menilai kelayakan produk melalui skala pengukuran kelayakan produk. Selanjutnya hasil validasi dijadikan sebagai acuan dasar revisi produk untuk dapat diujicobakan pada tahap berikutnya.

b. Uji Coba Produk

Setelah melalui tahap validasi ahli, dilakukan uji coba yang dibagi menjadi dua tahapan, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui respon awal pengguna terhadap media, jika terdapat saran dan masukan maka dijadikan acuan perbaikan media. Kemudian dilakukan pula uji coba

lapangan untuk mengukur kepraktisan akhir bahan ajar, sebelum produk dapat dinyatakan menjadi sebuah *prototype*.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian merupakan subjek yang ditujuk untuk diteliti oleh peneliti (Arikunto, 2006). Pengertian subjek & objek penelitian menurut Sugiyono (2013:32) adalah sebagai berikut: “subjek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.

Merujuk dari pendapat tersebut, maka diambil kesimpulan bahwa subjek dalam penelitian adalah orang atau individu yang diminta untuk memberikan informasi mengenai pendapat dan fakta melalui teknik pengumpulan data yang telah ditentukan. Populasi uji coba pengembangan ini yaitu peserta didik kelas VII tingkat SMP dan MTs di kecamatan Rakit yang subjeknya tentukan dengan *random sampling*.

- a. Guru pengampu mata pelajaran PJOK sebagai sumber informasi awal untuk melakukan analisis kebutuhan.
- b. Ahli media dan ahli materi sebagai validator untuk menilai kelayakan Media E-Modul dan guru untuk menilai kepraktisan Media E-Modul yang dikembangkan.
- c. 6 siswa kelas VII SMP dan MTs Rakit untuk uji coba kelompok kecil.

- d. 100 peserta didik kelas VII, di SMP dan MTs Rakit untuk uji coba lapangan.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan pada penelitian yang dilakukan. Untuk memperoleh data tersebut maka dibuatlah angket atau kuesioner yang telah divalidasi oleh dosen pembimbing dan validator dari program studi Pendidikan Jasmani terlebih dahulu. Selanjutnya kuesioner ini akan diperuntukkan bagi ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi Media E-Modul yang dikembangkan, serta pengguna yang dalam hal ini peserta didik untuk menilai kualitas Media E-Modul. Selain itu dibuat pula instrumen motivasi belajar peserta didik setelah mendapatkan perlakuan berupa Media E-Modul.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan angket kuesioner sebagai instrumen untuk mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen validasi kelayakan produk, instrumen kepraktisan dan instrumen motivasi belajar. Kisi-kisi diantaranya sebagai berikut.

a. Angket Validasi Ahli Materi

Instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kelayakan isi, dan kebahasaan, serta berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan bahan ajar Media E-Modul.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Pembelajaran	Penggunaan judul menarik dapat membuat peserta didik termotivasi.	1
		Media dapat membantu peserta didik menemukan jawaban dari soal yang ada pada Media E-Modul tersebut.	1
2	Kesesuaian tujuan	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	1
		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		Materi yang disajikan sesuai dengan alur tujuan pembelajaran	1
3	Isi materi	Isi materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	1
		Isi materi yang disajikan sesuai sumber yang valid	1
4	Kurikulum	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari oleh peserta didik	1
		Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini	1
5	Umpan balik	Pengguna tidak bosan menggunakan media	1
		Media mendorong peserta didik menemukan jawaban soal yang tepat	1
Jumlah			10

b. Angket Validasi Ahli Media

Instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kelayakan kegrafikan, dan kebahasaan, serta berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan bahan ajar Media E-Modul.

Tabel 3.3 Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Pewarnaan	Kombinasi warna yang digunakan dalam media	1
		Warna yang digunakan dalam media tidak mengganggu materi	1
2	Desain	Media aman digunakan	1
		Media tahan lama	1
		Kesesuaian media dengan lingkungan belajar.	1
		Media mudah dioperasikan.	1
3	Grafis	Tampilan gambar menarik	1
		Media dapat digunakan sebagai alternative pembelajaran	1
		Keterkaitan gambar dalam cerita dan materi nyambung.	1
4	Media dalam pembelajaran	Kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik.	1
		Kemampuan media sebagai stimulus belajar	1
		Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi peserta didik	1
		Kesesuaian media dengan sumber belajar.	1
Jumlah			13

c. Angket Kepraktisan Untuk Guru

Instrumen ini berbentuk angket Kepraktisan untuk Guru serta berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan bahan ajar Media E-Modul dari segi pendidik selaku praktisi pembelajaran.

Tabel 3.4 Kisi – Kisi Kepraktisan untuk Guru

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	1
		Kesesuaian materi dengan indikator	1
2	Keterbacaan	Keterbacaan tulisan petunjuk penggunaan	1
		Keterbacaan tulisan dalam e-modul	1
3	Warna	Kesesuaian antara warna background, warna gambar, dan warna tulisan	1
		Kesesuaian warna dengan karakter siswa	1
4	Dukungan terhadap materi	Kejelasan materi	1
		Ketepatan antara gambar dengan keterangan	1
5	Kemampuan media dalam mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan	E-modul dapat menarik perhatian peserta didik	1
		Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	1
6	Sesuai dengan taraf berfikir siswa	Ketepatan penggunaan Bahasa	1
		Ketepatan penggunaan istilah	1
		Kedalaman materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	1
7	Kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media	Kemudahan penggunaan e-modul	1
		Kemudahan petunjuk penggunaan untuk dipahami	1
		Kemudahan e-modul untuk dibawa kemana-mana	1
Jumlah			16

d. Angket Kepraktisan Untuk Peserta Didik

Instrumen angket kepraktisan Media E-Modul bertujuan untuk mengetahui pendapat peserta didik selama melaksanakan pembelajaran dengan media yang dikembangkan

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Untuk Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kemudahan penggunaan	Kemudahan penggunaan Media E-Modul	1
		Kemudahan petunjuk penggunaan untuk dipahami	1
		Kemudahan Media E-Modul untuk dibawa	1
		Kemudahan untuk membantu peserta didik belajar	1
2.	Huruf dan Tulisan	Kemenarikan huruf dalam Media E-Modul	1
		Keterbacaan tulisan dalam Media E-Modul	1
3.	Warna	Kemenarikan warna yang tersaji dalam Media E-Modul	1
4.	Gambar	Kemenarikan warna yang tersaji dalam Media E-Modul	1
5.	Media	Kemenarikan media yang tersaji dalam Media E-Modul	1
6.	Keaktifan Peserta didik	Kemampuan e-modul dalam membuat peserta didik aktif belajar	1
Jumlah			10

e. Instrumen Pengukuran Motivasi

Instrument pengukuran motivasi digunakan untuk perbedaan tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Media E-Modul.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Pengukuran Motivasi Belajar Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	Serius untuk belajar	1
		Keinginan untuk memperoleh nilai bagus	1
		Senang apabila memperoleh nilai bagus	1
		Tidak mudah berputus asa saat mendapatkan materi yang sulit	1
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Memiliki semangat belajar	1
		Berusaha belajar dengan baik	1
		Keinginan untuk bertanya	1
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Keinginan untuk menjadi juara kelas	1
		Keinginan untuk meraih cita-cita	1
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	Saling memberikan pujian antar sesama teman	1
		Merasa senang apabila mendapatkan pujian dalam belajar	1
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Keyertarikan terhadap pembelajaran	1
		Tidak mudah bosan dalam belajar	1
7.	Adanya situasi yang kondusif	Kenyamanan untuk belajar di sekolah maupun di rumah	1
		Aktif dalam pembelajaran	1
Jumlah			15

E. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang bertujuan mengetahui kelayakan Media E-Modul dari perspektif pakar materi dan pakar media, kepraktisan dari segi guru dan peserta didik, serta motivasi belajar peserta didik.

Data yang diperoleh melalui instrumen uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksud untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel.

1. Analisis Data Validasi Ahli

Skala yang digunakan dalam menilai kelayakan Media E-Modul dari segi ahli materi dan ahli media yaitu berupa skala *likert* dengan 4 alternatif pilihan jawaban menurut Widyoko (2012:108) sebagai berikut.

Tabel 3.7 Pedoman Kriteria Kelayakan Media E-Modul

Rentang	Kategori	Konversi
$3,25 \leq X \leq 4,00$	Sangat Layak	Layak
$2,5 \leq X < 3,25$	Layak	
$1,75 \leq X < 2,5$	Kurang Layak	Tidak Layak
$1,00 \leq X < 1,75$	Sangat Kurang Layak	

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor total

n = Jumlah butir pertanyaan

Jika analisis data menghasilkan kelayakan e-modul kriteria “Layak” maka Media E-Modul yang dihasilkan telah dianggap layak untuk diuji cobakan kelangkah berikutnya.

2. Analisis Data Kepraktisan untuk Guru

Skala yang digunakan dalam menilai Kepraktisan untuk Guru Media E-Modul dari segi ahli materi dan ahli media yaitu berupa skala *likert* dengan 4 alternatif pilihan jawaban menurut Widyoko (2012:108) sebagai berikut.

Tabel 3.8 Pedoman Kriteria Kepraktisan untuk Guru

Rentang	Kategori	Konversi
$3,25 \leq X \leq 4,00$	Sangat Praktis	Praktis
$2,5 \leq X < 3,25$	Praktis	
$1,75 \leq X < 2,5$	Kurang Praktis	Tidak Praktis
$1,00 \leq X < 1,75$	Sangat Kurang Praktis	

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor total

n = Jumlah butir pertanyaan

Jika analisis data menghasilkan kelayakan e-modul kriteria “Praktis” maka Media E-Modul yang dihasilkan telah dianggap layak untuk diuji cobakan kelangkah berikutnya.

3. Analisis Data Kepraktisan untuk Peserta Didik

Skala yang digunakan dalam menilai kepraktisan Media E-Modul dari segi peserta didik yaitu menggunakan skala *Guttman* dengan 2 alternatif jawaban yaitu “Ya” dan “Tidak”. Jawaban “Ya” diberikan skor 1 dan jawaban “Tidak” diberikan skor 0. Sesudah didapatkan rerata skor angket kepraktisan peserta didik, berikut dikonversi kebentuk kualitatif sebagai berikut.

Tabel 3.9 Pedoman Kriteria Kepraktisan untuk Peserta Didik

Rentang	Kategori	Konversi
$0,5 < X \leq 1$	Ya	Praktis
$0 \leq X \leq 0,5$	Tidak	Tidak Praktis

4. Analisa Data Keefektifan

Skala yang digunakan untuk mengetahui efektivitas media Media E-Modul terhadap motivasi belajar yaitu skala *Guttman* dengan 2 alternatif pilihan jawaban yaitu "Ya" dan "Tidak". Jawaban "Ya" diberi skor 1 dan jawaban "Tidak" diberi skor 0.

Keefektifan media pembelajaran yang di kembangkan dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics 26 dengan metode *Paired-Samples t-Test*.

- $H_0 =$ **Tidak ada** perbedaan motivasi peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media E-Modul permainan bola basket
- $H_a =$ **Ada** perbedaan motivasi peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media E-Modul permainan bola basket

Menurut Singgih Santoso (2014: 265), pedoman pengambilan Keputusan dalam uji paired sample test berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) hasil output SPSS, adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Sebaliknya jika nilai Sig (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Potensi dan Masalah

Tahap awal dalam melakukan penelitian ini yaitu mengidentifikasi potensi dan masalah yang terdapat pada pembelajaran pendidikan jasmani tingkat SMP dan MTs Kecamatan Rakit. Ramadhana (2023, p. 47) pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat mendukung proses belajar mengajar, yang dimana artinya pembelajaran pendidikan jasmani juga dapat ditunjang dengan teknologi digital.

Permasalahan yang ditemukan adalah modul pembelajaran masih menggunakan modul berupa cetakan atau buku, sehingga peserta didik kurang tertarik belajar materi pendidikan jasmani. Untuk menanggulangi hal ini dapat menggunakan media e-modul pada permainan Bola Basket agar motivasi belajar pendidikan jasmani pada peserta didik kelas VII SMP dan MTs.

B. Pengumpulan Informasi dan Studi Literatur

Pembelajaran pendidikan jasmani yang identik dengan pembelajaran praktek membuat motivasi belajar teori peserta didik cukup rendah maka dari itu e-modul dengan desain yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar teori pada peserta didik VII SMP dan MTs. Berdasarkan hasil observasi sederhana yang dilakukan peneliti kepada guru dan peserta didik di Kecamatan Rakit, Kabupaten Banjarnegara, Provinsi

Jawa Tengah memperoleh informasi bahwa motivasi belajar peserta didik sangat penting bagi peserta didik akan tetapi kenyataan di lapangan motivasi belajar peserta didik masih kurang, modul masih menggunakan modul berupa cetakan atau buku, penggunaan bahan ajar saat proses pembelajaran masih kurang menarik minat belajar dan motivasi belajar peserta didik tergolong rendah, perlu pengembangan media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Penelitian ini merupakan pengembangan produk berupa media e-modul pada permainan bola basket. Produk yang dibuat yaitu aplikasi yang diakses dengan perangkat digital. Hasil pada tahap pengumpulan data ini menjadi dasar untuk menentukan tahap desain produk yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Melakukan analisis kurikulum merdeka dan kebutuhan bahan ajar.
2. Menentukan materi permainan bola basket untuk e-modul.
3. Mencari informasi terkait kegiatan belajar maupun penugasan bagi peserta didik dari sumber-sumber yang disesuaikan dengan kecerdasan dan materi yang dikembangkan.
4. Mengumpulkan materi dari buku acuan guru pendidikan jasmani dan dari berbagai sumber dalam penyusunan e-modul pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola basket.
5. Mengumpulkan bahan penyusunan instrumen penelitian.

C. Desain Produk

E-Modul materi permainan bola basket dengan format aplikasi digital dirancang secara sistematis dengan mengacu pada kurikulum merdeka. E-Modul memuat materi permainan bola basket untuk kelas VII gambar kartun, video pembelajaran langsung yang asli dan tentunya relevan dengan materi yang dibahas dalam e-modul serta terdapat soal-soal tes pengetahuan. Pengembangan E-Modul menghasilkan sumber belajar praktis yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan bermodalkan *smartphone*.

Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam tahap perancangan desain e-modul ini yaitu melakukan analisis pada buku dan modul yang selama ini dijadikan pedoman pembelajaran tingkat SMP dan MTs kelas VII yang telah menerapkan kurikulum merdeka. Setelah memperoleh cukup informasi terkait hal tersebut, peneliti melakukan penyusunan materi dari sumber buku dan modul yang sering dijadikan acuan belajar mengajar pendidik tersebut. Fitur yang digunakan pun menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas VII SMP dan MTs yaitu terdapat *game*, gambar kartun, video pembelajaran langsung yang asli dan tentunya relevan dengan materi yang dibahas dalam e-modul serta terdapat soal-soal tes pengetahuan.

Desain produk e-modul ini masih bersifat hipotetik karena validitas dan efektifitasnya belum teruji, dan akan dapat diketahui setelah melakukan rangkaian pengujian produk.

D. Validasi Desain

Validasi desain merupakan suatu tahapan proses untuk menilai apakah rancangan produk sudah layak secara media dan materi, dalam hal ini e-modul secara rasional lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman dalam bidang yang dibutuhkan serta sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai kualitas desain e-modul tersebut, sehingga dapat diketahui kekuatan dan kelemahannya.

Validasi desain dalam penelitian ini dilakukan kepada ahli media dan ahli materi, lalu hasilnya dianalisis untuk menjadikan panduan revisi dan produk awal. Penelitian pengembangan ini memperoleh validasi yaitu:

1. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui respon rasional dari ahli yang berpengalaman dibidang pendidikan jasmani yaitu oleh Ibu Dr. Tri Ani Hastuti, S.Pd., M.Pd. Berikut dari hasil validasi materi e-modul permainan bola basket oleh Ibu Dr. Tri Ani Hastuti, S.Pd., M.Pd. untuk

setiap descriptor kriteria penilaian disediakan empat opsi yang menyatakan sangat layak dengan skor 4, layak dengan skor 3, kurang layak dengan skor 2, sangat kurang layak dengan skor 1.

Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Penilaian
1.	Pembelajaran	1. Penggunaan judul menarik dapat membuat peserta didik termotivasi.	4
		2. Media dapat membantu peserta didik menemukan jawaban dari soal yang ada pada e-modul berbasis gamifikasi.	4
2.	Kesesuaian tujuan	3. Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	3
		4. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
		5. Materi yang disajikan sesuai dengan alur tujuan pembelajaran	4
3.	Isi Materi	6. Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar	4
		7. Isi materi berdasarkan sumber yang valid	3
4.	Kurikulum	8. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari peserta didik	4
		9. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini	3
5.	Umpan balik	10. Pengguna tidak bosan menggunakan media	4
		11. Media mendorong peserta didik menemukan jawaban soal	4

Hasil penilaian validasi materi jumlah skor yang didapat yaitu 3,73 berada pada kategori sangat layak. Sisa skor jawaban angket adalah 0,27 akibat masih ada kekurangan dalam pembuatan e-modul dan akan melakukan revisi terhadap materi e-modul permainan bola basket.

2. Validasi Media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui respon rasional dari ahli yang berpengalaman dibidang media pendidikan jasmani yaitu oleh Prof. Caly Setiawan, M. S., Ph. D. Berikut dari hasil validasi media e-modul permainan bola basket oleh Prof. Caly Setiawan, M. S., Ph. D untuk setiap descriptor kriteria penilaian disediakan empat opsi yang menyatakan sangat layak dengan skor 4, layak dengan skor 3, kurang layak dengan skor 2, sangat kurang layak dengan skor 1.

Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Penilaian
1.	Pewarnaan	1. Kombinasi warna yang digunakan dalam media	4
		2. Warna yang digunakan dalam media tidak mengganggu materi	4
2.	Desain	3. Media aman digunakan	4
		4. Media tahan lama	3
		5. Kesesuaian media dengan lingkungan belajar	4
		6. Media mudah dioperasikan	4
3.	Grafis	7. Tampilan gambar menarik	4
		8. Media dapat digunakan sebagai alternative pembelajaran	4
		9. Keterkaitan gambar dalam cerita dan materi nyambung	3
4.	Media dalam pembelajaran	10. Kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik	3
		11. Kemampuan media sebagai stimulus belajar	3
		12. Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi peserta didik	3
		13. Kesesuaian media dengan sumber belajar	3

Hasil penilaian validasi media jumlah skor yang didapat yaitu 3,54 berada pada ketegori sangat layak. Sisa skor jawaban angket adalah 0,46 akibat masih ada kekurangan dalam pembuatan e-modul dan akan melakukan revisi terhadap media e-modul permainan bola basket.

Tabel 4.12 Hasil Kriteria Kelayakan Media E-Modul

Validasi	Hasil Penilaian	Kategori
Validasi Materi	3,73	Sangat Layak
Validasi Media	3,54	Sangat Layak
Rata-rata	3,63	Konversi = Layak

Dilihat dari tabel diatas maka rata-rata penilaian validator terhadap media e-modul yang dikembangkan yaitu 3,63 berada pada kategori konversi layak. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa e-modul permainan bola basket yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi dan diuji cobakan.

E. Revisi Desain

Pada bagian ini peneliti melakukan perbaikan berdasarkan komentar dan saran dari validator ahli, komponen-komponen yang diperbaiki antara lain:

1. Tesis dibuat pengembangan media tanpa ada embel-embel gamifikasi.
2. Materi dibuat dalam bentuk game yang prosesnya menyenangkan dan peserta didik menikmati .
3. Perbanyak penerapan gamifikasi, misalnya konsep poin, semakin banyak bintang berarti semakin banyak poin

F. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk yang pertama kepada guru PJOK dan peserta didik adalah dengan melakukan uji kepraktisan produk media e-modul untuk mengetahui respon Guru PJOK dan peserta didik terhadap e-modul permainan bola basket tersebut. Adapun jumlah responden dalam tahap ini yaitu 2 orang Guru PJOK dan 6 orang peserta didik kelas VII di SMP N 1 Rakit.

1. Uji Coba Produk Guru PJOK

Peneliti meminta kepada responden untuk menjawab butir-butir instrumen penelitian kepraktisan e-modul permainan bola basket. Berikut dari hasil dari uji coba media e-modul permainan bola basket oleh 2 orang Guru PJOK, setiap descriptor kriteria penilaian disediakan empat opsi yang menyatakan sangat praktis dengan skor 4, praktis dengan skor 3, kurang praktis dengan skor 2, serta sangat kurang praktis dengan skor 1.

Tabel 4.13 Hasil Kriteria Kepraktisan untuk Guru

Respon	Hasil Penilaian	Kategori
Guru PJOK 1	3,75	Sangat Praktis
Guru PJOK 2	3,75	Sangat Praktis
Rata-rata	3,75	Konversi = Praktis

Hasil uji coba produk jumlah skor yang didapat dari angket respon Guru PJOK terhadap kepraktisan media e-modul yaitu 3,75 berada pada kategori konversi praktis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran PJOK kelas VII SMP/MTs.

2. Uji Coba Produk Peserta Didik

Peneliti meminta kepada responden untuk menjawab butir-butir instrumen penelitian kepraktisan e-modul permainan bola basket. Berikut dari hasil dari uji coba media e-modul permainan bola basket oleh 6 orang peserta didik, setiap descriptor kriteria penilaian disediakan dua opsi yang menyatakan “Ya” diberi skor 1 dan “Tidak” diberi skor 0.

Tabel 4.14 Hasil Kepraktisan Untuk Peserta Didik Skala Kecil

No	Aspek	Indikator	Penilaian		Σ
			Ya	Tidak	
1.	Kemudahan penggunaan	1. Kemudahan penggunaan Media E-Modul	1	5	0,17
		2. Kemudahan petunjuk penggunaan untuk dipahami	5	1	0,83
		3. Kemudahan Media E-Modul untuk dibawa	5	1	0,83
		4. Kemudahan untuk membantu peserta didik belajar	6	0	1
2.	Huruf dan Tulisan	5. Kemenarikan huruf dalam Media E-Modul	6	0	1
		6. Keterbacaan tulisan dalam Media E-Modul	6	0	1
3.	Warna	7. Kemenarikan warna yang tersaji dalam Media E-Modul	6	0	1
4.	Gambar	8. Kemenarikan warna yang tersaji dalam Media E-Modul	5	1	0,83
5.	Media	9. Kemenarikan media yang tersaji dalam Media E-Modul	6	0	1
6.	Keaktifan Peserta didik	10. Kemampuan e-modul dalam membuat peserta didik aktif belajar	5	1	0,83
Total			8,50		
Rata-rata Akhir			0,85		

Hasil uji coba produk jumlah skor yang didapat dari angket respon peserta didik terhadap kepraktisan media e-modul dengan 6 orang peserta didik sebagai responden yaitu 0,85 berada pada kategori konversi praktis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran PJOK kelas VII SMP/MTs.

G. Revisi Produk

Pada tahap revisi produk setelah dilakukannya uji coba produk yang dikembangkan, peneliti akan melakukan revisi pada produk yang dikembangkan jika masih ada perbaikan yang perlu peneliti lakukan. Pengujian produk pada Guru PJOK dan peserta didik kelas VII menunjukkan bahwa terdapat kendala dalam kemudahan penggunaan media e-modul. Peneliti melakukan perbaikan dalam hal tersebut, setelah itu penelitian dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

H. Uji Coba Pemakaian

Setelah dilakukannya pengujian terhadap produk e-modul, maka selanjutnya produk tersebut diujikan dalam lingkup yang lebih luas. Dalam oprasinya sistem kerja baru pada produk media e-modul tersebut, akan dinilai dengan lingkup yang lebih luas guna mengetahui kekurangan dan hambatannya agar dapat diperbaiki lebih lanjut. Tahap uji coba pemakaian kepada peserta didik adalah dengan melakukan uji kepraktisan dan keefektifan produk e-modul untuk mengetahui respon peserta didik terhadap e-modul permainan bola basket tersebut. Adapun jumlah responden dalam tahap ini yaitu 100 orang peserta didik kelas VII yang terdiri dari 50 orang peserta didik di SMP N 1 Rakit dan 50 orang peserta didik MTs AL Ma'arif Rakit.

1. Uji Coba Pemakaian Kepraktisan

Peneliti meminta kepada responden untuk menjawab butir-butir instrumen penelitian kepraktisan e-modul permainan bola basket. Berikut dari hasil dari uji coba e-modul permainan bola basket oleh 100 orang peserta didik, setiap descriptor kriteria penilaian disediakan dua opsi yang menyatakan “Ya” diberi skor 1 dan “Tidak” diberi skor 0.

Tabel 4.15 Hasil Kepraktisan Untuk Peserta Didik Skala Besar

No	Aspek	Indikator	Penilaian		Σ
			Ya	Tidak	
1.	Kemudahan penggunaan	1. Kemudahan penggunaan Media E-Modul	92	8	0,92
		2. Kemudahan petunjuk penggunaan untuk dipahami	98	2	0,98
		3. Kemudahan Media E-Modul untuk dibawa	82	18	0,82
		4. Kemudahan untuk membantu peserta didik belajar	97	3	0,97
2.	Huruf dan Tulisan	5. Kemenarikan huruf dalam Media E-Modul	93	7	0,93
		6. Keterbacaan tulisan dalam Media E-Modul	90	10	0,90
3.	Warna	7. Kemenarikan warna yang tersaji dalam Media E-Modul	91	9	0,91
4.	Gambar	8. Kemenarikan warna yang tersaji dalam Media E-Modul	93	7	0,93
5.	Media	9. Kemenarikan media yang tersaji dalam Media E-Modul	96	4	0,96
6.	Keaktifan Peserta didik	10. Kemampuan e-modul dalam membuat peserta didik aktif belajar	9	10	0,90
Total			9,2		
Rata-rata Akhir			0,92		

Hasil uji coba produk jumlah skor yang didapat dari angket respon peserta didik terhadap kepraktisan media e-modul dengan 100 orang peserta didik sebagai responden yaitu 0,92 berada pada kategori konversi praktis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran PJOK kelas VII SMP/MTs.

2. Uji Coba Pemakaian Keefektifan

Pada uji coba pemakaian keefektifan ini akan dilihat melalui angket respon motivasi peserta didik terhadap pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media E-Modul. Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics 26 dengan metode *Paired-Samples t-Test*.

- H_0 = **Tidak ada** perbedaan motivasi peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media E-Modul permainan bola basket
- H_a = **Ada** perbedaan motivasi peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media E-Modul permainan bola basket

Menurut Singgih Santoso (2014: 265), pedoman pengambilan Keputusan dalam uji paired sample test berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) hasil output SPSS, adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Sebaliknya jika nilai Sig (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 4.16 Hasil Statistik Efektivitas Media E-Modul

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretes Motivasi	9,81	100	2,891	,289
	Postes Motivasi	13,95	100	1,175	,118

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretes Motivasi - postes Motivasi	-4,140	2,655	,266	-4,667	-3,613	-15,591	99	,000

Berdasarkan tabel output hasil uji t, diperoleh nilai sig = 0.000, yang berarti lebih kecil dari 0.05. Dengan demikian maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara motivasi belajar Pre test dan Post Test yang artinya adanya

pengaruh Media E-Modul Pada Permainan Bola Basket Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VII SMP/MTs di Kec. Rakit

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata pretest motivasi belajar 9,81 dan nilai rerata posttest 13,95. Jika dikalkulasikan terdapat peningkatan sebesar 4,14. Ini berarti terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VII setelah menggunakan media E-Modul permainan bola basket. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media E-modul permainan bola basket untuk kelas VII SMP dan MTs berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VII.

I. Revisi Produk

Tahap penyempurnaan media E-modul yang merupakan hasil revisi dari uji coba kelompok besar yang disempurnakan berdasarkan temuan yang diperoleh dari respon peserta didik. Pada akhir penelitian pengembangan ini diperoleh media E-modul permainan bola basket untuk kelas VII SMP yang baik berdasarkan hasil penilaian materi dan tampilan media. Berdasarkan dari uji coba ahli, uji coba produk, uji coba pemakaian dan beberapa kali terdapat perbaikan maka pada revisi akhir ini peneliti tidak menemukan kendala yang signifikan sehingga tidak dilakukannya perbaikan pada media E-modul permainan bola basket untuk kelas VII SMP dan MTs.

J. Implementasi Produk

Pada tahap ini E-Modul permainan bola basket kelas VII SMP dan MTs layak digunakan pada proses pembelajaran PJOK kelas VII.

K. Kajian Produk Akhir

Luaran dari penelitian dan pengembangan ini adalah Media E-Modul permainan bola basket kelas VII SMP dan MTs. Media E-Modul Permainan bola basket ini berbentuk aplikasi yang dapat di akses dengan *handphone* android dan laptop/komputer. Pada media E-Modul permainan bola basket ini terdapat beberapa fitur yang disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan peserta didik kelas VII SMP dan MTs yaitu terdapat *game*, materi teks pembelajaran, gambar sesuai materi, video pembelajaran, soal/kuis.

Setelah melakukan perancangan produk E-Modul, tahap selanjutnya media E-Modul permainan bola basket untuk kelas VII SMP dan MTs ini dilakukan uji validitas kepada dua orang validator ahli yaitu validasi materi dan validasi media. Adapun yang dinilai dari materi yaitu terikat aspek pembelajaran, kesesuaian tujuan, isi materi, kurikulum dan umpan balik. Perolehan nilai dari validasi materi adalah 3,73 berada pada kategori sangat layak dan layak untuk digunakan pada pembelajaran PJOK. Pada validasi media yang dinilai terkait aspek pewarnaan, desain, grafis, dan media dalam pembelajaran. perolehan dari penilaian media E-Modul adalah 3,54 berada pada kategori sangat layak dan layak untuk digunakan pada

pembelaaran PJOK. Maka rata-rata penilaian validator terhadap media E-Modul yang dikembangkan yaitu 3,63 berada pada konversi layak. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media E-modul permainan bola basket yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi dan diuji cobakan.

Setelah melakukan validasi kepada ahli dan mendapat masukan, saran, kekurangan dan kelebihan E-modul maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk supaya lebih sempurna. Revisi yang dilakukan adalah tesis dibuat pengembangan media tanpa ada embel-embel gamifikasi, materi dibuat dalam bentuk game yang prosesnya menyenangkan dan peserta didik menikmati, serta perbanyak penerapan gamifikasi, misalnya konsep poin, semakin banyak bintang berarti semakin banyak poin.

Proses selanjutnya setelah melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator yaitu melakukan uji coba produk Guru PJOK diminta untuk memberi respon dan mengisi angket yang telah di siapkan untuk menilai terkait kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keterbacaan, warna, dukungan terhadap materi, kemampuan media dalam mengembangkan sarana belajar yang menyenangkan, kesesuaian dengan taraf berfikir peserta didik, serta kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media E-modul permainan bola basket. Hasil uji coba produk jumlah skor yang didapat dari angket respon Guru PJOK terhadap kepraktisan buku digital yaitu 3,75 berada pada kategori konversi praktis

dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran PJOK kelas VII SMP dan MTs.

Uji coba produk peserta didik diminta untuk memberi respon dan mengisi angket yang telah di siapkan untuk menilai terkait kesesuaian materi dengan kemudahan penggunaan, huruf dan tulisan, warna, gambar, media, dan keaktifan peserta didik. Hasil uji coba produk jumlah skor yang didapat dari angket respon peserta didik terhadap kepraktisan e-modul dengan 6 orang peserta didik sebagai responden yaitu 0,85 berada pada kategori konversi praktis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran PJOK kelas VII SMP dan MTs. Pengujian produk pada Guru PJOK dan peserta didik kelas VII menunjukkan bahwa terdapat kendala dalam kemudahan penggunaan media e-modul. Peneliti melakukan perbaikan dalam hal tersebut, setelah itu penelitian dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Uji coba pemakaian kepada peserta didik adalah dengan melakukan uji kepraktisan dan keefektifan produk e-modul kepada 100 orang peserta didik kelas VII yang terdiri dari 50 orang peserta didik di SMP N 1 Rakit dan 50 orang peserta didik MTs AL Ma'arif Rakit merupakan perolehan dari random sampling SMP di kecamatan Rakit. Uji coba pemakaian kepraktisan meminta peserta didik untuk memberi respon dan mengisi angket yang telah di siapkan untuk menilai terkait kesesuaian materi dengan kemudahan penggunaan, huruf dan tulisan, warna, gambar, media, dan keaktifan peserta didik. Hasil uji coba produk jumlah skor

yang didapat dari angket respon peserta didik terhadap kepraktisan e-modul dengan 100 orang peserta didik sebagai responden yaitu 0,92 berada pada kategori konversi praktis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran PJOK kelas VII SMP dan MTs.

Uji coba pemakaian keefektifan ini akan dilihat melalui angket respon motivasi peserta didik terhadap pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan E-Modul. Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics 26 dengan metode *Paired-Samples t-Test*. Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai sig = 0.000, yang berarti lebih kecil dari α 0.05. Dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata pretest motivasi belajar 9,81 dan nilai rerata posttest 13,95. Jika dikalkulasikan terdapat peningkatan sebesar 4,14. Ini berarti terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VII setelah menggunakan media E-Modul permainan bola basket. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-modul permainan bola basket untuk kelas VII SMP dan MTs berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VII.

Setelah melakukan rangkaian penelitian dan pengembangan E-Modul permainan bola basket sudah dapat di sebar luaskan dan digunakan pada proses pembelajaran PJOK kelas VII SMP dan MTs.

L. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, terdapat beberapa hal yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini meliputi:

1. Media E-Modul ini untuk kelas VII SMP/MTs
2. Pengguna tidak dapat mengakses Media E-Modul jika tidak mempunyai link Apk Media E-Modul.
3. Penggunaan aplikasi E-modul tidak bisa di akses melalui perangkat IOS.
4. Pengguna tidak dapat mengakses jika tidak memiliki paket internet atau wifi.
5. Pada penelitian yang saya lakukan mencakup materi *passing*, *dribbling*, dan *shooting* sesuai kondisi dan karakteristik peserta didik di Kecamatan Rakit.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka simpulan dari penelitian pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Produk penelitian dan pengembangan media E-modul permainan bola basket dinyatakan layak digunakan dalam penilaian ahli materi dengan nilai 3,73 kategori “Sangat Layak”, dan penilaian ahli media dengan nilai 3,54 kategori “Sangat layak”. Skor rata-rata penilaian ahli materi dan ahli media yaitu 3,63 berada pada konversi “Layak”.
2. Produk penelitian dan pengembangan media E-Modul permainan bola basket dinyatakan praktis digunakan berdasarkan hasil uji kepraktisan kepada guru PJOK memperoleh nilai 3,75 berada pada kategori konversi ”Praktis”.
3. Produk penelitian dan pengembangan media E-Modul permainan bola basket dinyatakan praktis digunakan berdasarkan hasil uji kepraktisan skala kecil memperoleh nilai 0,85 kategori konversi “Praktis”. Sementara pada uji skala besar kepraktisan memperoleh nilai 0,92 kategori konversi “Praktis”.
4. Produk penelitian dan pengembangan media E-Modul permainan bola basket dinyatakan efektif digunakan berdasarkan uji coba keefektifan *pretest* dan *posttest* motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan

dengan hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan nilai Motivasi Belajar peserta didik kelas VII SMP dan MTs.

B. Saran dan Pemanfaatan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, media E-Modul permainan bola basket dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang membantu menambah motivasi belajar materi PJOK.
2. Bagi guru, diharapkan media E-Modul permainan bola basket ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
3. Bagi peneliti, media E-Modul permainan bola basket ini dapat dijadikan salah satu sumber referensi untuk penelitian selanjutnya.

C. Dimensi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk kajian pustaka pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media E-Modul dan pembelajaran PJOK.
2. Mengingat hasil penelitian menunjukkan hasil yang sangat baik, maka dapat digunakan untuk dapat membuat media E-Modul PJOK serupa dengan materi yang berbeda atau pada tingkatan kelas yang berbeda.

3. Berdasarkan hasil validasi materi dan media yang sangat valid serta uji coba yang sangat baik di SMP dan MTs Kecamatan Rakit. Oleh karena itu, produk ini dapat digunakan untuk pembelajaran PJOK kelas VII pada sekolah yang lain.
4. Untuk pemanfaatan yang lebih luas maka pengembangan media E-Modul ini dapat digunakan untuk mata pelajaran lain untuk membuat produk media E-modul serupa dengan format aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang, Suherman. (2004). *Dasar-Dasar Penjas*. Jakarta : Depdiknas
- Ahmadi, N. (2007). *Permainan Bola Basket*. Solo: Era Intermedia
- AH Sanaky, Hujair. 2010. *Media Pembelajaran. Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Alan Januszewski, Molenda Michael. (2008). *Education Technology A Definition with Commetary*. Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group. New York.
- Ali, M & Asrori. (2005). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alimuddin, Z. (2019). *Era Masyarakat 5.0 Guru Harus Lebih Inovatif Dalam Mengajar*.
- Alma, H. B. (2009). *Guru Profesional*. Bandung: Alfabet.
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto, S. (2006 :130). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astiting. (2018). *Pengembangan Buku Ajar Berbasis Ensiklopedia Plus Mind Mapping Materi Zoologi Vertebrata Pada Prodi Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar*. UIN Alauddin Makassar: Makassar.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Bahri, D. S. & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Barry, M. (2012). *What skills will you need to succed in the future? Phoenix forward* (online). Tempe, AZ, University of Phoenix.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Edication Research: An Introduction Fourth Edition*. New York: Lo`ngman inc.

- Budiono, E. & Susanto H. (2006). *Penyusunan dan Penggunaan Modul Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi Sub Pokok Bahasan Analisa Kuantitatif Untuk Soal-soal Dinamika Sederhana Pada Kelas X Semester 1 SMA*. Pendidikan Fisika Indonesia.
- Dedy Sumiyarsono. (2002). *Keterampilan Bolabasket*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Delors, J. (1996). *Learning: The treasure within: report to UNESCO of the International Commission on Education for the Twenty-First Century*. Paris, UNESCO.
- Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Penulisan Modul*.
- Emda, A. (2018). *Kedudukan Motivasi Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran*. Lantanida Journal, 5(2), 172.
- Ernawati, L. (2017). *Pengembangan High Order Thinking melalui metode pembelajaran Mind Banking dalam Pendidikan Agama Islam*. PROCEEDINft., 189.
- Erwin Tunggara. (2008). *Permainan Bola Basket*.
- Gautama, BA. (2011). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Lempar Pantul Mata Kuliah Permainan Bolabasket bagi Mahapeserta didik Prodi PJKR FIK UNY*. Hlm., 34.
- Gagne and Briggs.L.J.. (1979). *Principles Of Instructional Design*. New York : Holt Rinehart and Winston
- Hany Ahmed Ahmed Abd El-Aal. (2012). *Effect of Educational Module on Basic Basketball Skills Performance in Junior of Basketball*. World Journal of Sport Sciences 6 (4): 428-431.
- Hardjanto.(2011). *Perencanaan Pengajaran* : cetakan kedelapan. Rineka Cipta. Jakarta. Hlm 22-23, dan 110.
- Husdarta H.J.S. (2009). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta.
- I Gede Agus Saka Prasetya. *Pengembangan E-modul Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI Dengan Model Problem Based Learning Di SMK N 2 Tabanan*. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan 14, no. 1: 98.
- Imam Sodikun. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan.

- Irianto, D.P. (2004). *Pedoman Praktis Berolahraga Untuk Kebugaran dan Kesehatan*. Yogyakarta: PT Andi Offset.
- Jean Piaget, 2002. *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta, Gramedia.
- Jusuf, Heni. (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal TICOM, Vol. 5, No.1
- Kapp, K.M. dan J. Cone. (2012). *What every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification For Learning*. <http://karlkapp.com>.
- Koster, Raph. (2004). *A Theory of Fun for Game Design*. <http://RaphKoster.com>.
- Kurnianingrum, R. (2023). “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Bilangan Pecahan Pada Siswa Kelas V di SD Negeri Mejing I*”. Tesis UNY
- Kurniawa, A. B., & Hidayah, R. (2021). *Efektifitas permainan zuper abase berbasis android sebagai media pembelajaran asam basa*. Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains, 5(2), 93-97.
- Levie, W. H. and Lentz, R.. (1982). *Effects of text illustrations: a review of research*. Educational Communication and Technology Journal, 30: 195-232.
- María Soledad Ramírez-Montoya et al. (2021). *Characterization of the Teaching Profile within the Framework of Education 4.0*. Future Internet. Vol. 13, No. 91, pp. 2
- Metzler, Michael W. (2000). *Instructional Models for Physical Education*. United States of America: Allyn and Bacon.
- Miranda, J et al. (2021). *The Core Components of Education 4.0 in Higher Education: Three Case Studies*. Journal of Computers & Electrical Engineering, In press. Vol. 93
- Moore, K. D. (2015). *Effective Instructional Strategies*. From theory to practice (Forth edition). SAGE.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Group)
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. (2000). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta : Bumi Aksara).

- Nurasiah, I. M., Hendriana, H., & Supriatna, E. (2022). *Gambaran Motivasi Belajar pada Peserta didik SMP PGRI 1 Cianjur*. Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan). 5(1). 19.
- Oksa, S. & Soenarto, S. (2020). Pengembangan Emodul Berbasis Proyek Untuk Memotivasi Belajar Peserta didik Sekolah Kejuruan. Kependidikan. Jurnal Kependidikan, 4 (1), 99-111.
- Oliver, J. (2007). *Dasar-dasar Bola Basket*. (Diterjemahkan IKAPI No. 052) Bandung: PT Intan Sejati.
- Papadakasi, S., & Kallogiannakis, M. (2018). *Using Gamification for Supporting*
- Pappas, C. (2015, May 20). *Instructional Design Models and Theories: Keller's ARCS Model of Motivation*
- Pendi, Y. O. (2020). *Merdeka Belajar Yang Tercermin Dalam Kompetensi Profesional Guru Bahasa Inggris SMP Negeri 01 Sedayu*. Seminar Nasional Pendidikan, 291–299.
- Prambayun, Arif, dan Mohamad Faroz. (2015). *Pola Perancangan Gamifikasi Untuk Membangun Engagement Peserta didik Dalam Belajar*. Semnasteknomedia Online 3, no. 1.
- Punaji Setyosari. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Rahman, A. (2012). *Keefektifan Pembelajaran dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Ditinjau dari Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik dan Karakter Peserta didik SMP*. Skripsi. FMIPA UNY.
- Ramadhana, R. (2021). *Pengembangan Buku Ajar Dasar-Dasar Ilmu Gizi Berbasis Digital Sebagai Sumber Belajar Pada Mahapeserta didik Penjaskes Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya*. Skripsi.
- Ramadhana, R. (2023). *Pengembangan Buku Digital Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Permainan untuk Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*. Tesis. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Ramadhan, Wachid Nur dan Setuju. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Teknik Pemesinan Frais untuk Peserta didik kelas XI Jurusan Teknik Pemesinan di SMK Muhammadiyah Prambanan*. Jurnal Taman Vokasi, 42), 229.

- Karsita, L. W. M.. (2023). *Pengembangan Gamifikasi Berbasis Classcraft pada Materi Sistem Tata Surya untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Krista M. Reynolds, Lindsay Michelle Roberts, Janet Hauck. (2017). *Exploring Motivation: Integrating The ARCS Model With Instruction*. Reference Services Review, Vol. 45 Issue: 2, pp.149-165.
- Rudi Susilana dan Cipi Riyana, 2008 : 7) *Media pembelajaran_konsep dasar*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Rusli Lutan. (2000). *Strategi Belajar Mengajar Penjas*. Jakarta: Depdikbud.
- Sadiman, A.S dkk. (2003). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Pendekatan Belajar dan Mengajar*. Jakarta. PT. Bumi Aksara.
- Santoso, singgih. 2014. *Statistik Parametrik Edisi Revisi*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*.
- Sjukur, S. B. (2012). *Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Tingkat SMK*. Journal Pendidikan Vokasi, 2, 11.
- Sodikin Candra. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Surakarta: CV.Putra Nugraha
- Suarsana, I., M. dan Mahayukti., G. A. 2013. *Pengembangan E-modul Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahapeserta didik*. Jurnal Pendidikan Indonesia. Vol 2 (2): 264-275.
- Subagiyo, dkk. (2008). *Perencanaan dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugihartono, dkk, 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharni, S., & Purwanti. (2018). Vol. 3 No. 1, Bulan Desember Tahun 2018 p-ISSN: 2541-6782, e-ISSN: 2580-6467. 3(1).
- Suharsimi, Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sukiman. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sungkono. (2003). *Pengembangan dan Pemamfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta. FIP UNY
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Tabakova, V. (2020). *E-learning in medical physics and engineering: building educational modules with Moodle*. CRC Press. ISBN-13: 978-1138347328.
- Ujang Cepi Berlian dkk., “*Journal Of Education And Language Research*” Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan, Vol 1 No 12. (Juli 2022): 4.
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. (2000). *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud
- Warti, E. (2018). *Pengaruh Motivasi Belajar Peserta didik terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur*. Musharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2), 177-185.
- Widyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Pendidikan*. Pustaka Belajar.
- Wissel, Hal. (2000). *Bola Basket*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wissel, Hal. (2012). *Basketball: Steps to success*(3rd ed). Champaign: Human Kinatics.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Persetujuan Sempro

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS GAMIFIKASI DAN *PROBLEM BASED*

***LEARNING* PADA PEMBELAJARAN BOLA BASKET**

KELAS VII SMP DI KEC. RAKIT

Aklmad Khumar Realita Adisasonoko

NIM. 22633251015

Proposal tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
mendapatkan gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani

Menyetujui untuk diajukan pada ujian proposal tesis

Pembimbing,

Dr. Guntur, M.Pd

NIP. 198109262006041001

Lampiran 2. Lembar Persetujuan Sidang

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA E-MODUL PADA PERMAINAN BOLA
BASKET UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
KELAS VII SMP/MTs DI KEC. RAKIT

TESIS

Akhmad Khumar Realita Adisasongko

NIM 22633251015

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Hasil Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 28 Desember 2023

Koordinator Program Studi



Dr. Drs. Ngatman, M.Pd
NIP. 196706051994031001

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Ganjar, M.Pd.
NIP : 198109262006041001

Lampiran 3. Lembar Pengesahan Sidang

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA E-MODUL PADA PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS VII SMP/MTs




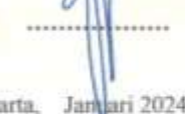
TESIS

Akhmad Khumar Realita Adisasongko

NIM 22633251015

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 08 Januari 2024

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Amat Komari, M. SI. (Ketua/Penguji)		15/01/2024
Dr. Muhammad Hamid Anwar, M. Phil. (Sekretaris/Penguji)		16/01/2024
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M. Or. (Penguji I)		16/01/2024
Prof. Dr. Guntur, M. Pd. (Pembimbing/ Penguji II)		16/01/2024

Yogyakarta, Januari 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan


Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830426 200812 1 002

Lampiran 4. Tampilan Media E-Modul

1. Tampilan Depan



2. *Game Shooting, Dribbling, & Shooting*





3. Cover, gambar, dan Materi



4. Video



5. Soal dan Kunci Jawaban

The image shows two screenshots from the AKRAS Basketball app. The left screenshot displays a question under the heading "Pengayaan". The question asks for the basic technique used when passing to a teammate who is far away. The options are: a. Rebound, b. Chest pass, c. Bounce pass, and d. Overhead pass. The right screenshot shows the "KUNCI JAWABAN" (Answer Key) for the same question, with the correct answer being "d. Overhead pass".

Pengayaan

1. Lulu ingin memberikan umpan kepada teman satu timnya, namun temannya berada di posisi yang jauh, maka teknik dasar apa yang tepat digunakan lulu adalah ...

a. Rebound
b. Chest pass
c. Bounce pass
d. Overhead pass

KUNCI JAWABAN

Filler Dasar
1. d
2. c
3. c
4. c
5. a

Pengayaan
1. d
2. c
3. b
4. a
5. a

Rebound
1. d
2. c
3. a
4. c
5. a

Lampiran 5. Surat Izin Validasi Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor : B/27.548/UN34.16/KM.07/2023

31 Oktober 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Akhmad Khumar Realita Adisasonko

NIM : 22633251015

Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

Pembimbing : Prof. Dr. Guntur, M.Pd.

Judul : PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS GAMIFIKASI PADA
PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR KELAS VII SMP/MTs DI KEC. RAKIT

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

Lampiran 6. Surat Izin Validasi Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor : B/27.539/UN34.16/KM.07/2023

30 Oktober 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Prof. Caly Setiawan, M.S., Ph.D.

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Akhmad Khumar Realita Adisasongko

NIM : 22633251015

Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

Pembimbing : Prof. Dr. Guntur, M.Pd.

Judul : PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS GAMIFIKASI PADA
PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR KELAS VII SMP/MTs DI KEC. RAKIT

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.

Lampiran 7. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

**LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN E-MODUL
BERBASIS GAMIFIKASI PADA PERMAINAN BOLA BASKET
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
KELAS VII SMP/MTs DI KEC. RAKIT**

Nama Validator : Dr. Tri Ani Hastuti, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197209042001122001
Jabatan : Lektor Kepala (Dosen)
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal Pengisian :

Petunjuk pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu selaku validator ahli materi terhadap produk e-modul berbasis gamifikasi.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu akan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas e-modul berbasis gamifikasi.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
4 = Sangat Layak
3 = Layak
2 = Kurang Layak
1 = Sangat Kurang Layak
4. Saran dan komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan, atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian untuk Validator

No.	Aspek	Indikator	Penilaian				Keterangan
			4	3	2	1	
1.	Pembelajaran	1. Penggunaan judul menarik dapat membuat peserta didik termotivasi.	✓				
		2. Media dapat membantu peserta didik menemukan jawaban dari soal yang ada pada e-modul berbasis gamifikasi.	✓				
2.	Kesesuaian tujuan	3. Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran		✓			
		4. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
		5. Materi yang disajikan sesuai dengan alur tujuan pembelajaran	✓				
3.	Isi Materi	6. Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
		7. Isi materi berdasarkan sumber yang valid		✓			
4.	Kurikulum	8. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari peserta didik	✓				
		9. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini		✓			
5.	Umpan balik	10. Pengguna tidak bosan menggunakan media	✓				
		11. Media mendorong peserta didik menemukan jawaban soal	✓				

B. Komentor dan Saran

Bagus, sesuai dengan judulnya, buatlah materi dalam bentuk game yang prosesnya menyenangkan, peserta didik menikmati termotivasi untuk belajar atau latihan
Perbanyak penerapan gamifikasi, misalnya konsep poin, semakin banyak bintang berarti semakin banyak poin

C. Kesimpulan

Mohon untuk melingkari nomor di bawah ini sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta, 13. November 2023

Validator Ahli Materi



Dr. Tri Ani Hastuti, M. Pd.

NIP 197209042001122001

Lampiran 8. Lembar Angket Validasi Ahli Media

**LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN E-MODUL
BERBASIS GAMIFIKASI PADA PERMAINAN BOLA BASKET
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
KELAS VII SMP/MTs DI KEC. RAKIT**

Nama Validator : Prof. Caly Setiawan, M. S., Ph. D.
NIP : 197504142001121001
Jabatan : Guru Besar (Dosen)
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal Pengisian : 12 November 2023

Petunjuk pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu selaku validator ahli media terhadap produk e-modul berbasis gamifikasi.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu akan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas e-modul berbasis gamifikasi.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
4 = Sangat Layak
3 = Layak
2 = Kurang Layak
1 = Sangat Kurang Layak
4. Saran dan komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian untuk Validasi

No.	Aspek	Indikator	Penilaian				Keterangan
			4	3	2	1	
1.	Pewarnaan	1. Kombinasi warna yang digunakan dalam media	√				
		2. Warna yang digunakan dalam media tidak mengganggu materi	√				
2.	Desain	3. Media aman digunakan	√				
		4. Media tahan lama		√			
		5. Kesesuaian media dengan lingkungan belajar	√				
		6. Media mudah dioperasikan	√				
3.	Grafis	7. Tampilan gambar menarik	√				
		8. Media dapat digunakan sebagai alternative pembelajaran	√				
		9. Keterkaitan gambar dalam cerita dan materi nyambung		√			
4.	Media dalam pembelajaran	10. Kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik		√			
		11. Kemampuan media sebagai stimulus belajar		√			
		12. Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi peserta didik		√			
		13. Kesesuaian media dengan sumber belajar		√			

B. Komentari dan Saran

Secara media sudah ok, tetapi ini tidak cukup sesuai dengan konsep gamifikasi. Gamifikasi yang dirujuk di Bab 2 sudah OK juga, tapi rasanya tidak pas dituangkan semata-mata hanya di modul dengan menampilkan game di dalamnya. Saran saya, buat saja tesis ini pengembangan media tanpa ada embel-embel gamifikasi.

C. Kesimpulan

Mohon untuk melingkari nomor di bawah ini sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta, 12 November 2023

Validator Ahli Media



Prof. Cahy Setiawan, Ph.D.

Lampiran 9. Keterangan Validasi Ahli Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Tri Ani Hastuti, S.Pd., M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Lektor Kepala (Dosen)
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS GAMIFIKASI PADA PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS VII SMP/MTs DI KEC. RAKIT

dari mahasiswa:

Nama : Akhmad Khumar Realita Adisasongko
NIM : 22633251015
Prodi : Pendidikan Jasmani

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Capaian pembelajaran sesuaikan dengan kurikulum yang terbaru
2. Tujuan pembelajaran dilengkapi ketiga domain harus ada
3. Gamenya dibuat lebih menyenangkan, sehingga peserta didik menikmati proses belajar/latihannya, misalnya dengan memberikan bintang sebagai hadiah
4. Soal/pertanyaan mengarah ke HOTS

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 November 2023
Validator,

Dr. Tri Ani Hastuti, M. Pd.
NIP. 197209042001122001

Lampiran 10. Keterangan Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fkk.uny.ac.id Email: inmas_fkk@uny.ac.id

Nomor : B/27.539/UN34.16/KM.07/2023

30 Oktober 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Prof. Cahy Setiawan, M.S., Ph.D.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Akhmad Khumar Realita Adisasonoko

NIM : 22633251015

Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

Pembimbing : Prof. Dr. Guntur, M.Pd.

Judul : PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS GAMIFIKASI PADA
PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR KELAS VII SMP/MTs DI KEC. RAKIT

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.

Lampiran 11. Lembar Angket Kepraktisan Guru

LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN GURU PENGEMBANGAN MEDIA E-MODUL PADA PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS VII SMP/MTs DI KEC. RAKIT

Nama Guru : Akhmad Supriyadi, S. Pd.
NIP : 19680828 200701 1024
Jabatan : Guru PJOK
Instansi : SMP N 1 Rakit
Tanggal Pengisian : 22 November 2023

Petunjuk pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu Guru selaku praktisi pembelajaran terhadap produk Media E-Modul.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu Guru akan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas Media E-Modul.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu Guru memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
4 = Sangat Praktis
3 = Praktis
2 = Kurang Praktis
1 = Sangat Kurang Praktis
4. Saran dan komentar Bapak/Ibu Guru dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian untuk Guru

No	Aspek	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran	√			
2.	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran	√			
Keterbacaan					
3.	Keterbacaan tulisan petunjuk penggunaan	√			
4.	Keterbacaan tulisan dalam Media E-Modul	√			
Warna					
5.	Kesesuaian antara warna tulisan, background dengan gambar	√			
6.	Kesesuaian warna dengan karakteristik peserta didik	√			
Dukungan terhadap materi					
7.	Kejelasan materi	√			
8.	Ketepatan antara gambar dengan keterangan	√			
Kemampuan media dalam mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan					
9.	Kemampuan Media E-Modul untuk meningkatkan motivasi peserta didik	√			
10.	Kemampuan Media E-Modul untuk menarik perhatian peserta didik	√			
Sesuai dengan taraf peserta didik					
11.	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan taraf berpikir peserta didik	√			
12.	Ketepatan penggunaan istilah sesuai dengan taraf berpikir peserta didik	√			
13.	Kedalaman materi sesuai dengan taraf berpikir peserta didik	√			
Kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media					
14.	Kemudahan penggunaan Media E-Modul	√			

15.	Kemudahan petunjuk penggunaan untuk dipahami	√			
16.	Kemudahan Media E-Modul untuk dibawa kemana mana	√			

B. Komentar dan Saran

1. Media E-Modul sudah bagus
2. Gamenya menarik
3. Kombinasi warna sudah bagus
4. Peserta didik sangat antusias dan semangat belajar


C. Kesimpulan

Mohon untuk melingkari nomor di bawah ini sesuai dengan kesimpulan

- ① Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Banjarnegara, 22 November 2023

Praktisi Pembelajaran,



(Akhmad Supriyadi, S. Pd.)
19680828 200701 1024

**LEMBAR ANKET KEPRAKTISAN GURU PENGEMBANGAN MEDIA E-MODUL
PADA PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR KELAS VII SMP/MTs DI KEC. RAKIT**

Nama Guru : Alfian Dwi Antoro, S. Pd.
NIP : -
Jabatan : Guru PJOK
Instansi : MTs Al Ma'arif Rakit
Tanggal Pengisian : 18 November 2023

Petunjuk pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu Guru selaku praktisi pembelajaran terhadap produk Media E-Modul.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu Guru akan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas Media E-Modul.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu Guru memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
4 = Sangat Praktis
3 = Praktis
2 = Kurang Praktis
1 = Sangat Kurang Praktis
4. Saran dan komentar Bapak/Ibu Guru dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian untuk Guru

No	Aspek	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran		√		
2.	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran		√		
Keterbacaan					
3.	Keterbacaan tulisan petunjuk penggunaan		√		
4.	Keterbacaan tulisan dalam Media E-Modul		√		
Warna					
5.	Kesesuaian antara warna tulisan, background dengan gambar		√		
6.	Kesesuaian warna dengan karakteristik peserta didik		√		
Dukungan terhadap materi					
7.	Kejelasan materi		√		
8.	Ketepatan antara gambar dengan keterangan		√		
Kemampuan media dalam mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan					
9.	Kemampuan Media E-Modul untuk meningkatkan motivasi peserta didik		√		
10.	Kemampuan Media E-Modul untuk menarik perhatian peserta didik		√		
Sesuai dengan taraf peserta didik					
11.	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan taraf berpikir peserta didik		√		
12.	Ketepatan penggunaan istilah sesuai dengan taraf berpikir peserta didik		√		
13.	Kedalaman materi sesuai dengan taraf berpikir peserta didik		√		
Kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media					

14.	Kemudahan penggunaan Media E-Modul	√		
15.	Kemudahan petunjuk penggunaan untuk dipahami		√	
16.	Kemudahan Media E-Modul untuk dibawa kemana mana		√	

B. Komentar dan Saran

Media E-modul sudah bagus, tidak hanya materi dan gambar saja tetapi terdapat soal, video, bahkan game yang menarik sehingga peserta didik semangat dan memotivasi untuk belajar, Media e-modul ini sangat praktis sebagai media pembelajaran yang bisa dibawa kemana-mana. Perpaduan warna sudah bagus.

C. Kesimpulan

Mohon untuk melingkari nomor di bawah ini sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Banjarnegara, 18 November 2023

Praktisi Pembelajaran



(Alfian Dwi Antoro, S. Pd.)

Lampiran 12. Lembar Angket Kepraktisan Peserta Didik

LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN PESERTA DIDIK PENGEMBANGAN MEDIA
E-MODUL PADA PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR KELAS VII SMP/MTs DI KEC. RAKIT

Nama Peserta Didik : *Shinta Febrina*
Kelas : *VII C*
No. Presensi : *23*
Mata Pelajaran : *PJOK*

Pengisian angket di bawah ini tidak akan mempengaruhi nilai kamu, isilah dengan cermat dan teliti sesuai dengan kondisi.

Petunjuk:

1. Berikanlah jawaban sesuai kenyataan dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Berikan saran dan komentar, jika menurut kamu masih ada yang kurang terhadap Media E-Modul

A. Penilaian untuk peserta didik

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah Media E-Modul mudah kamu mainkan?		✓
2.	Apakah petunjuk penggunaan mudah kamu pahami?		✓
3.	Apakah Media E-Modul mudah kamu bawa kemana-mana?	✓	
4.	Apakah Media E-Modul memudahkan kamu untuk belajar materi bola basket?	✓	
5.	Apakah huruf dalam Media E-Modul menarik?	✓	
6.	Apakah tulisan dalam Media E-Modul dapat kamu baca dengan jelas?	✓	
7.	Apakah kamu menyukai warna-warna yang ada dalam Media E-Modul?	✓	
8.	Apakah kamu menyukai gambar-gambar yang ada dalam Media E-Modul?	✓	
9.	Apakah kamu merasa senang dan tertarik belajar di Media E-Modul?	✓	
10.	Apakah Media E-Modul membuat kamu aktif untuk belajar?	✓	

B. Komentar

--

Lampiran 13. Lembar Angket Keefektifan Peserta Didik

**LEMBAR INSTRUMEN PENGUKURAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA E-MODUL PADA PERMAINAN BOLA BASKET
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS
VII SMP/MTs DI KEC. RAKIT**

Nama Peserta Didik : *Pevsha Juniatin*
Kelas : *VII E*
No. Presensi : *11*
Mata Pelajaran : *PJOK*

Pengisian angket di bawah ini tidak akan mempengaruhi nilai kamu, isilah dengan cermat dan teliti sesuai dengan kondisi.

Petunjuk :

1. Berikanlah jawaban sesuai kenyataan dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Berikan saran dan komentar, jika menurut kamu masih ada yang kurang terhadap Media E-Modul.

A. Penilaian untuk Peserta Didik

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya dapat belajar dengan serius	✓	
2.	Saya memiliki keinginan untuk memperoleh nilai yang bagus	✓	
3.	Saya senang apabila memperoleh nilai bagus	✓	
4.	Saya tidak mudah berputus asa ketika mendapatkan materi yang sulit	✓	
5.	Saya memiliki semangat belajar yang tinggi	✓	
6.	Saya berusaha untuk belajar dengan baik	✓	
7.	Saya berusaha untuk bertanya apabila terdapat materi yang belum saya ketahui	✓	
8.	Saya ingin menjadi juara kelas	✓	
9.	Saya ingin meraih cita-cita saya	✓	
10.	Saya berusaha memberikan pujian kepada teman ketika ia memperoleh nilai yang bagus	✓	
11.	Saya merasa senang apabila mendapatkan pujian dalam belajar	✓	
12.	Saya merasa antusias dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran	✓	
13.	Saya tidak mudah bosan untuk belajar	✓	
14.	Saya merasa nyaman untuk belajar di sekolah	✓	
15.	Saya selalu terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran	✓	

B. Komentar

Lampiran 14. Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 1 RAKIT

Jl. Raya Rakit, Kecamatan Rakit Kabupaten Banjarnegara 53463
website : www.smpn1rakit.sch.id email : smp1rakitbanjarnegara@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 800 / 100 / 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Rakit menerangkan bahwa nama di bawah ini :

Nama : **AKHMAD KHUMAR REALITA ADISASONGKO**
NIM : 22633251015
Status : Mahasiswa S-2 UNY
Jurusan : Pendidikan Jasmani
Program Studi : Pendidikan Jasmani

Telah mengadakan penelitian di SMP Negeri 1 Rakit pada tanggal 13 – 22 November 2023 di kelas VII dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA E-MODUL PADA PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS VII SMP/MTs DI KEC. RAKIT”**

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banjarnegara, 22 November 2023


Kepala Sekolah
SUKIRMAN, S.Pd
NIP. 19690410 199702 1 004



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MADRASAH TSANAWIYAH AL MA'ARIF RAKIT
Terakreditasi "A" No. 1347/BAP-SM/SK/2021 Tanggal 8 Desember 2021
Alamat: Jalan Gajah Layang Rakit Banjarnegara, Kode Pos 53463
Email: msalmaarifrakit@gmail.com 0812-9639-1194

SURAT KETERANGAN

Nomor : 099/SK.P.1/MTS.mrf.rkt/XI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MTS AL MA'ARIF Rakit menerangkan bahwa nama di bawah ini :

Nam : **AKHMAD KHUMAR REALITA ADISASONGKO**
NIM : 22633251015
Status : Mahasiswa S-2 UNY
Jurusan : Pendidikan Jasmani
Program Studi : Pendidikan Jasmani

Telah mengadakan penelitian di MTS AL MA'ARIF Rakit dengan judul "**PENGEMBANGAN MEDIA E-MODUL PADA PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS VII SMP/MTs DI KEC. RAKIT**"

Dilaksanakan pada tanggal 13 – 22 November 2023.

Demikian surat ini kami buat dengan sebenar benarnya dan agar dapat digunakan dengan sebaik baiknya.

Banjarnegara, 18 November 2023



Khamdan Riyadi, M.Pd.I
NIP. 197311292006041006

Lampiran 15. Hasil Random Sampling di SMP/MTs Kec. Rakit

No Kode	Nama Sekolah (Populasi)	No Kode	Nama Sekolah
1	SMPN 1 Rakit	1	SMPN 1 Rakit
2	SMPN 2 Rakit	2	MTs Al Ma'arif Rakit
3	MTs Al Ma'arif Rakit		
4	SMP Muhammadiyah Rakit		

Dengan rumus =RANDBETWEEN(A2:A5)Enter

Lampiran 16. Data Uji Kepartkisan Skala Kecil

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	SP	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0
2	SPS	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
3	AMB	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0
4	SP	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
5	SA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
6	SP	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0

Pivot Table Summary:

Row Labels	Count of 1	Count of 2	Count of 3	Count of 4	Count of 5
Grand Total	8	8	6	6	6

Lampiran 17. Data Uji Keparkrtisan Skala Besar

No	Nama	Jumlah	No	Nama	Jumlah
1	SNF	9	51	GA	10
2	RDT	9	52	NU	10
3	SSA	9	53	AKJ	10
4	FM	10	54	ZH	9
5	HNK	9	55	RMR	10
6	GDE	10	56	NP	10
7	RH	9	57	NL	9
8	RGS	10	58	FJ	10
9	GA	10	59	KS	10
10	MG	10	60	AFA	10
11	T	10	61	BVS	10
12	MFS	9	62	FAA	10
13	HAW	7	63	AH	10
14	SNF	10	64	SM	10
15	JWS	10	65	EP	10
16	SS	10	66	MHAA	10
17	AO	10	67	RF	10
18	ZPM	10	68	AS	8
19	VS	10	69	RS	9
20	AS	10	70	MNI	8
21	RPU	10	71	RH	10
22	TAP	10	72	RAF	10
23	SKZ	10	73	MKAF	10
24	FA	9	74	LP	9
25	EDP	9	75	MAFK	9
26	MSM	9	76	IAB	10
27	MH	8	77	ENI	9
28	IR	9	78	AKK	10
29	SDF	7	79	NFS	9
30	EI	8	80	SP	9
31	TP	10	81	AM	10
32	DNS	10	82	MNM	8
33	SK	6	83	AO	9
34	NPA	10	84	ALT	10
35	PMS	8	85	RTP	9

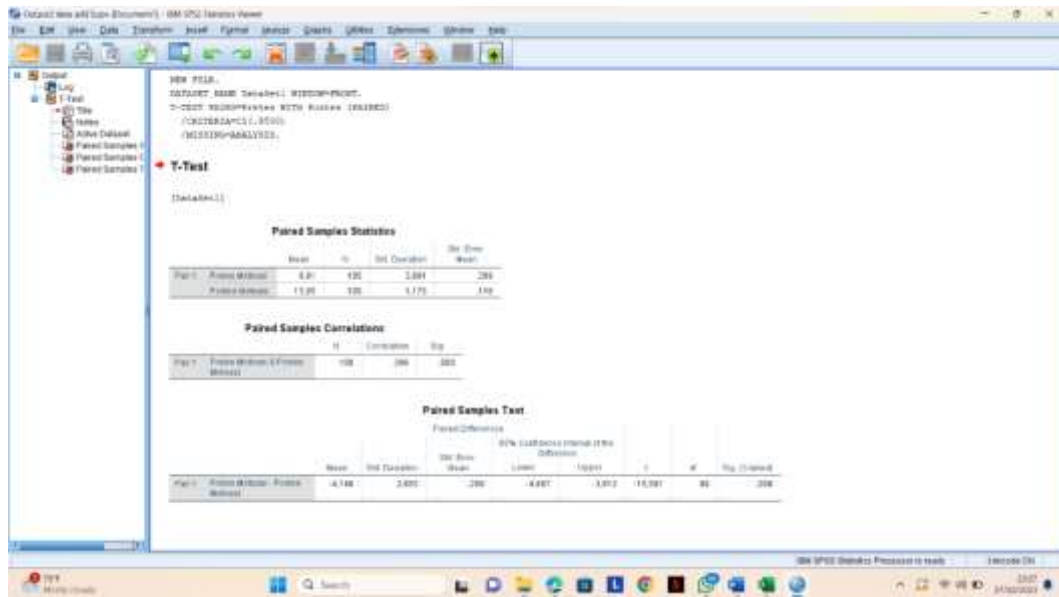
36	KAC	10	86	TO	10
37	HIA	8	87	ENIED	8
38	ASPN	10	88	AF	9
39	HMA	9	89	RTP	9
40	RTW	10	90	AC	9
41	DA	7	91	EF	9
42	BAS	10	92	YY	9
43	ANS	5	93	MAF	7
44	SDR	6	94	MTH	10
45	DAR	10	95	FN	8
46	AJ	9	96	IJ	8
47	RTS	10	97	AMA	10
48	RAP	10	98	AFG	9
49	DS	9	99	MSH	8
50	KM	9	100	HYM	9

Lampiran 18. Data Uji Keefetifan Peserta Didik

No	Nama	Pretest	Postest	No	Nama	Pretest	Postest
1	SNF	8	12	51	GAY	8	15
2	RDT	8	12	52	NU	8	15
3	SSA	10	12	53	AKJ	12	15
4	FM	6	15	54	ZH	14	14
5	HNF	12	15	55	RMR	6	15
6	SKZ	14	14	56	NP	12	15
7	TAP	9	15	57	NL	6	13
8	RPU	12	14	58	FJ	9	15
9	AS	12	15	59	KS	10	11
10	VS	12	15	60	AFA	8	15
11	RH	5	10	61	BVS	14	13
12	RGS	14	15	62	FAA	9	15
13	GA	9	15	63	AH	14	15
14	MG	11	15	64	SM	8	15
15	T	12	15	65	EP	14	15
16	MFS	12	15	66	MHAA	9	11
17	HAW	11	13	67	RF	14	15
18	SNV	5	12	68	AS	11	15
19	JWS	9	15	69	RS	6	13
20	SS	6	14	70	MNI	10	15
21	AO	8	13	71	RH	5	15
22	ZPM	11	15	72	RAF	10	15
23	FA	9	15	73	MKF	10	15
24	MSM	10	11	74	LP	11	15
25	EDP	11	13	75	MFK	9	13
26	IR	5	14	76	IAB	12	14
27	GS	14	14	77	ENI	4	12
28	MH	14	15	78	AKK	11	14
29	VDA	9	15	79	NFS	9	13
30	SSN	14	15	80	SP	8	14
31	KM	7	14	81	AM	13	14
32	IAF	14	15	82	MNM	7	14
33	DS	7	14	83	AOK	12	15
34	RAP	7	13	84	ALT	13	14
35	RTS	7	13	85	RTP	9	14
36	AJ	3	14	86	FO	12	13

37	D	11	14	87	AF	6	13
38	SDR	14	15	88	ENIED	12	13
39	ANS	13	14	89	RT	7	14
40	BAS	3	12	90	AC	7	13
41	DA	14	15	91	ER	10	14
42	RTW	8	13	92	YY	5	12
43	HMA	13	15	93	MAF	9	15
44	AN	13	14	94	MTH	8	15
45	ASPN	9	14	95	FNS	10	14
46	HIA	13	14	96	IJ	8	14
47	AC	9	14	97	AMA	11	14
48	NPA	7	12	98	AFS	11	14
49	SUK	14	15	99	MSH	10	13
50	DNS	13	14	100	MDF	9	12

Lampiran 19. *Paired Samples Test*



Lampiran 20. Dokumentasi











