

# **PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR WEB (*E-LEARNING*) PERMAINAN BOLA BASKET BERBASIS MOODLE UNTUK SMA/MA/SMK KELAS X**

Oleh : Sarjuni,  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY,  
Email: sarjuni041007@gmail.com

## **ABSTRAK**

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan sebuah media belajar internet berupa *web (e-learning)* permainan bola basket berbasis moodle untuk SMA/MA/SMK kelas X yang tervalidasi. Penelitian ini termasuk penelitian jenis *Research and Development (R&D)*, dengan tahapan menurut Sugiyono (2012: 408 – 426): (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk, (8) ujicoba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produk masal. Produk media belajar tersebut dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media dengan validasi sampai mendapatkan kualitas media yang baik dan layak untuk diuji cobakan di sekolah. Selanjutnya media dinilai oleh guru Penjas dan uji coba media kepada peserta didik kelas X. Cara untuk mengumpulkan data menggunakan angket, sedangkan untuk menganalisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian yaitu: dihasilkan media belajar *web (e-learning)* permainan bola basket berbasis moodle untuk SMA/MA/SMK kelas X yang tervalidasi. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi, ahli media, penilaian guru penjas, dan pendapat peserta didik dengan persentase 85,75% dan tergolong sangat baik.

Kata kunci: *Pembuatan, Web (e-learning), Moodle, Bola Basket*

## **ABSTRACT**

*The need of basketball e-learning media for students is the background of this research. This research is aimed to develop a validated moodle based e-learning media on basketball for X grade students of SMA/MA/SMK. This is a research and development (R&D) research that is based on Sugiyono's (2012: 408 – 426) stages: (1) potential and problem, (2) data collection, (2) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) product test, (7) product revision, (8) application test, (9) product revision, (10) mass product. This media product was evaluated by experts in the field until it was validated, had the best quality, and worthy of application test in schools. Then, this media was evaluated by sport teachers and applied for the X grade students. The data collecting technique used was questionnaire, while the data analysis technique was descriptive analysis. The research resulted in a product of validated moodle based e-learning media on basketball for X grade students of SMA/MA/SMK. It was proven by experts' validation results, sport teachers' evaluations, and students' opinions with 85,75% positive responses.*

*Key words: Development, Web (e-learning), Moodle, Basketball*

## **PENDAHULUAN**

Media situs (*website*) merupakan salah satu media belajar yang dapat di akses melalui jaringan internet. Hal tersebut merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*). Himpunan Masyarakat Amerika untuk kegiatan pelatihan dan pengembangan (*The American Society for training and Development/ASTD*) dalam Rusman, dkk (2011: 263) mengemukakan definisi *e-learning* sebagai berikut:

*“E-learning is a board set of applications and processes which include web-based learning, computer-based learning, virtual and digital classrooms. Much of this is delivered via the internet, intranets, audio and videotape, satellite broadcast, interactive TV, and CD-ROM. The definition of e-learning varies depending on the organization ang how it is used but basically it is involves electronic means communication, education, and training.”*

Definisi diatas menyatakan bahwa *e-learning* merupakan proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis *web* (*e-learning*), pembelajaran berbasis komputer yang mana materi-materi dalam kegiatan belajar dihantarkan melalui media internet, intranet, tape video dan audio, penyiaran melalui satelit, televisi interaktif serta CD-ROM. Kelebihan dari penggunaan media belajar berbasis *web* yaitu (a) memungkinkan setiap orang untuk dapat mempelajari dimanapun, kapanpun. (b) dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar. (c) tersedia sumber belajar tambahan yang

dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.

Menurut Surjono (2011: 3) menyatakan bahwa saat ini banyak sistem *e-learning* yang diimplementasikan dengan menggunakan *learning management system* (LMS) Moodle. LMS adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan materi belajar secara online berbasis *web*, mengelola kegiatan pembelajaran dan hasil-hasilnya, memfasilitasi interaksi, komunikasi, kerjasama antar pengajar dan peserta didik. *Modular object-oriented dynamic learning environmet* (Moodle) merupakan *software* LMS atau sering disebut *e-learning* yang *opensource*, dapat diperoleh secara gratis. Moodle sangat efektif untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah-sekolah, dengan moodle guru dapat memberikan materi berupa teks, animasi, presentasi, diskusi, ujian dan belajar online.

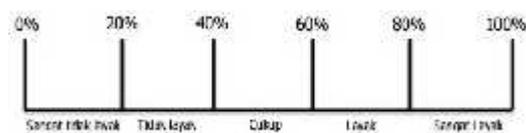
Permasalahan yang muncul sebagai dasar pembuatan media belajar adalah materi permainan bola basket belum tersampaikan dengan baik, penjelasan dari guru belum cukup untuk memahami materi permainan bola basket bagi sebagian besar peserta didik, diperlukannya media belajar berbasis internet yang disertai dengan gambar dan video serta soal latihan untuk materi permainan bola basket di SMA Negeri 1 Pakem. Penelitian dan pembuatan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media belajar internet berupa *web* (*e-learning*) permainan bola basket berbasis moodle untuk SMA/SMK kelas X yang tervalidasi. Manfaat dari media belajar yang dibuat yaitu media belajar ini dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik sebagai sumber belajar mandiri, bagi pihak guru mendapatkan media belajar yang lebih variatif, bagi guru dan sekolah.



menurut Sugiyono (2012: 135) dapat berupa kata-kata antara lain yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju, sangat baik, baik, tidak baik, sangat tidak baik. Menurut Suharsimi Arikunto yang dikutip oleh Dangu Bagus Sanjaya (2012: 69) mengungkapkan, data kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diolah dengan cara: dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diperoleh rumus untuk penilaian kualitas media belajar sebagai berikut:

$$\text{Persentase tingkat penilaian} = \frac{\sum \text{skor penilaian}}{\sum \text{skor ideal semua item}} \times 100\%$$

Skala yang digunakan menurut Suharsimi Arikunto yang dikutip oleh Jihad Falqianas Akbar (2015: 64), termasuk kriteria kualitatif tanpa pertimbangan yang disusun hanya dengan mempertimbangkan rentangan bilangan, dimana pembagian dilakukan dengan membagi rentangan bilangan. Skala kelayakan sebagai berikut:



Gambar 1. Skala Pengukuran  
Sumber: Jihad Falqianas Akbar, 2015: 65

Berdasarkan penggolongan skala pengukuran di atas dikelompokkan menjadi kategori persentase kelayakan yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti sesuai dengan tabel dibawah ini:

Tingkat Penilaian	Kategori
0 – 20%	Sangat Kurang Baik
20,1% - 40%	Kurang Baik
40,1% - 60%	Cukup Baik

60,1% - 80%	Baik
80,1% - 100 %	Sangat Baik

Tabel 1. Kategori Penilaian Kualitas Media Belajar

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, penilaian guru penjas, dan pendapat peserta didik digunakan untuk menguji kelayakan media yang dibuat. Validasi oleh ahli dilakukan sebanyak dua kali baik ahli materi maupun ahli media. Hasil validasi ahli materi terhadap kualitas media belajar tertera pada gambar dibawah ini :

NO	ASPEK	VALIDASI KE-1		VALIDASI KE-2	
		PERSENTASE	KATEGORI	PERSENTASE	KATEGORI
1	Kualitas Materi Belajar	50%	Cukup Baik	60%	Sangat Baik
2	Isi Materi	67%	Baik	80%	Sangat baik

Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Bertambahnya nilai pada validasi ke-2 disebabkan karena media belajar yang dibuat telah diperbaiki sesuai dengan masukan dan evaluasi dari ahli.

Grafik penilaian kualitas media oleh ahli media seperti dibawah ini:



Gambar 3. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi

Sedangkan validasi ahli media terhadap kualitas media belajar

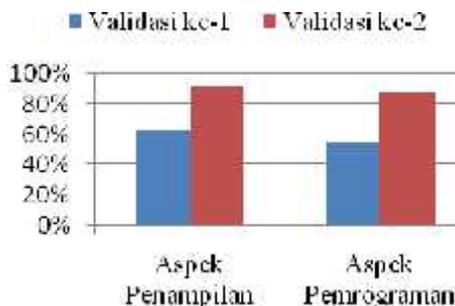
dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil penilaian pada validasi ke-1 dan validasi ke-2 sebagai berikut:

NO	ASPEK	VALIDASI KE-1		VALIDASI KE-2	
		PERSENTASE	KATEGORI	PERSENTASE	KATEGORI
1	Tampilan	60%	Baik	92%	Sangat Baik
2	Penrograman	59%	Cukup Baik	88%	Sangat Baik

Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Media

Dengan diperbaikinya media belajar oleh peneliti sesuai dengan masukan dan evaluasi oleh ahli media agar media belajar memiliki kualitas yang baik dan layak untuk diujicobakan, maka terjadi pertambahan nilai pada validasi ke-2.

Grafik penilain media oleh ahli media sebagai berikut:



Gambar 5. Grafik Hasil Validasi Ahli Media

Hasil penilaian dari guru penjas untuk kualitas media belajar yaitu sebagai berikut:

NO	ASPEK	PERSENTASE	KATEGORI
1	Kebenaran konsep dan kompetensi	80%	Baik
2	Kualitas Tampilan	80%	Baik

Tabel 2. Hasil Penilaian Guru Penjas  
Grafik penilaian guru penjas sebagai berikut:



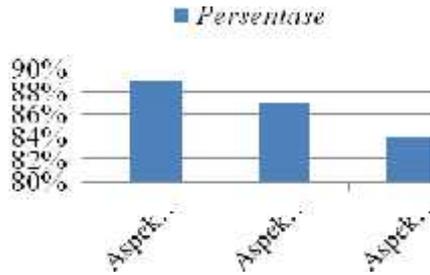
Gambar 6. Grafik Penilaian Guru Penjas

Uji coba media dilakukan setelah validasi ahli materi dan ahli media setuju bahwa media sudah layak diujicobakan. Selanjutnya evaluasi kualitas media oleh peserta didik SMA N 1 Pakem kelas X MIPA 1 yang berjumlah 30 peserta didik dilakukan. Laboraturium komputer SMA N 1 Pakem digunakan sebagai tempat uji coba. Hasil dari uji coba terhadap peserta didik mendapatkan pesentase 87% yang tergolong sangat baik. Sedangkan detail setiap aspek sebagai berikut:

N O	ASPEK	PERSEN TASE	KATEG ORI
1	Kemudahan pemahaman	89%	Sangat Baik
2	Kemandirian belajar	87%	Sangat Baik
3	Pengoperasian media	84%	Sangat Baik

Tabel 3. Hasil Pendapat Peserta Didik

Grafik dari hasil uji coba terhadap peserta didik sebagai berikut:



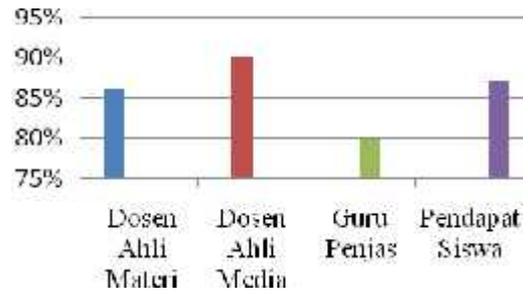
Gambar 7. Grafik Pendapat Peserta Didik

Media belajar web permainan bola basket berbasis moodle telah melalui tahapan dalam pembuatan media sampai diujicobakan. Penilaian kualitas media belajar web permainan bola basket berbasis moodle tersebut berdasarkan dari validasi ahli materi, ahli media, penilaian guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, dan pendapat peserta didik. Hasil dari semua penilaian akhir terhadap kualitas media dapat dilihat dalam tabel dibawah.

No	Penilaian Media Belajar	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	86%	Sangat Baik
2	Ahli Media	90%	Sangat Baik
3	Guru Penjas	80%	Baik
4	Pendapat Peserta Didik	87%	Sangat Baik
Hasil Rata-Rata Penilaian		85,75%	Sangat Baik

Tabel 4. Hasil Penilaian Akhir

Hasil pengolahan data dari semua penilaian akhir terhadap kualitas media belajar seperti yang tertera pada grafik dibawah ini.



Gambar 8. Grafik Hasil Penilaian Akhir

Berdasarkan dari semua aspek penilaian kualitas media belajar oleh ahli materi, ahli media, guru penjas, dan pendapat peserta didik SMA N 1 Pakem kelas X dapat diambil kesimpulan untuk nilai akhir media belajar. Media belajar web learning permainan bola basket berbasis moodle yang dibuat mendapatkan rata-rata 85,75%. Nilai akhir kualitas media belajar permainan bola basket tergolong sangat baik. Nilai tersebut menunjukkan media belajar yang dibuat dapat digunakan di dalam proses belajar permainan bola basket dengan kualitas media yang baik.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari validasi kualitas media yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, penilaian guru penjas, serta pendapat peserta didik menunjukkan bahwa media belajar yang dibuat tergolong sangat baik. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa media belajar internet berupa *web (e-learning)* permainan bola basket berbasis moodle untuk SMA/MA/SMK kelas X telah tervalidasi dan dapat digunakan sebagai media belajar.

### **Saran**

Berdasarkan dari pembuatan media belajar, saran dan masukan sebagai berikut.

1. Sebaiknya peneliti berikutnya membuat contoh gambar yang lebih menarik dan mempermudah pemahaman pembaca.
2. Pembaca ataupun peneliti berikutnya dapat membuat media berbasis moodle dengan materi yang lebih banyak tidak hanya permainan bola basket.
3. Pembaca ataupun peneliti yang lain diharapkan dapat membuat media belajar berbasis *web* menggunakan moodle untuk materi penjas lainnya yang lebih baik, kreatif, inovatif serta dapat lebih menarik perhatian siswa.
4. Pembaca ataupun peneliti yang lain diharapkan mampu mengembangkan media belajar *web (e-learning)* yang mudah digunakan.

S1. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Mustafa, Zainal EQ. 2009. *Mengurai Variabel hingga Instrumen*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Nasution. 2012. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara

Sanjaya, Dangu Bagus. 2012. *Pengembangan Modul Penggunaan Mastercam sebagai Media Simulator pada Mata Pelajaran Memprogram Mesin NC/CNC di SMK Negeri 2 Klaten*. Skripsi S1. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

### **DAFTAR PUSTAKA**

Falqianas, Jihad Akbar. 2015. *Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle untuk Siswa Kelas XII Teknik Kendaraan Ringan di SMK Piri 1 Yogyakarta*. Skripsi