

**PENGEMBANGAN E-MODUL UNTUK MATERI  
BOLABASKET SISWA SEKOLAH MENENGAH  
PERTAMA KELAS VIII**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyarat Untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**NURUL YULIDA ZAHRA  
NIM. 18086181**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

## **PERSETUJUAN SKRIPSI**

### **PENGEMBANGAN E-MODUL UNTUK MATERI BOLABASKET SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS VIII**

Nama : Nurul Yulida Zahra  
NIM : 18086181  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Departemen : Pendidikan Olahraga  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

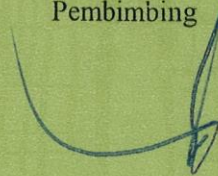
Padang, September 2022

Mengetahui:  
Ketua Departemen  
Pendidikan Olahraga



Drs. Zarwan, M.Kes  
NIP. 19611230 198803 1 003

Disetujui Oleh:  
Pembimbing



Drs. Zarwan, M.Kes  
NIP. 19611230 198803 1 003



## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Departemen Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Padang**

**Jadul : Pengembangan E-Modul Untuk Materi Bolabasket Siswa  
Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII**

Nama : Nurul Yulida Zahra  
NIM : 1808618i  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Departemen : Pendidikan Olahraga  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, September 2022

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Zarwan, M.Kes

1. 

2. Anggota : Dr. Nurul Ihsan, M.Pd

2. 

3. Anggota : Indri Wulandari, S.Pd, M.Pd

3. 

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Pengembangan E-Modul Untuk Materi Bolabasket Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII”
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali dari pihak pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tulisan dengan jelas dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, September 2022

Yang membuat pernyataan



Nurul Yulida Zahra

NIM. 18086181



## **ABSTRAK**

**Nurul Yulida Zahra (2022) : Pengembangan E-Modul Untuk Materi  
Bolabasket Siswa Sekolah Menengah Pertama  
Kelas VIII**

Penelitian di Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII Negeri 7 Padang, kurangnya pemahaman dalam materi pembelajaran kekurangan media pembelajaran yang kreatif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-Modul Untuk Materi Bolabasket Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII. Jenis penelitian digunakan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas 5 pengembangan : Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Penelitian ini dibatasi sampai tahap Pengembangan (*Development*) saja. Penelitian ini di uji validasi oleh 6 orang validator yaitu 4 ahli materi, 1 ahli media dan 1 ahli bahasa. *Instrument* yang digunakan penelitian ini adalah lembar validasi. Dari penelitian yang dilakukan di dapat bahwa pengembangan E-Modul materi bolabasket ini “sangat layak” sebagai media pembelajaran siswa sekolah menengah pertama kelas VIII. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase validasi pakar bahasa sebesar 97,5%, validasi pakar media sebesar 88,3%, validasi pakar materi sebesar 92,05%. Kelayakan media hasil validasi ahli sangat layak untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci : E-Modul, Media Pembelajaran, Bolabasket, Kelas VIII**

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karuniaNya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Untuk Materi Bolabasket Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII” dapat diselesaikan.

Tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan, dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesimpulan ini penulis sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya dan pengharapan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Drs. Zarwan, M.Kes sebagai dosen pembimbing yang telah banyak membuat penyusunan skripsi ini baik berupa nasehat, saran, dan dukungan yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Yulizar dan Ibunda Farma Defni S.Pd, yang telah banyak memberikan dukungan do'a dan materil yang tulus tiada henti kepada penulis.
3. Bapak Dr. Nurul Ihsan, M.Pd dan Ibu Indri Wulandari, S.Pd, M.Pd sebagai dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Bapak Drs. Zarwan, M.Kes sebagai ketua departemen Pendidikan Olahraga dan Bapak Sepriadi, S.Si, M.Pd sebagai sekretaris departemen Pendidikan Olahraga yang telah memberikan bantuan administratif dan konsultasi selama perkuliahn sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Alnedral, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan pelayanan yang optimal selama proses perkuliahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Prof. Genefri, M.Pd, Ph.D sebagai Rektor Universitas Negeri Padang beserta staf yang telah memberikan izin dalam pemakaian fasilitas yang ada untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Yaslindo, MS, Bapak Prof. Dr. Harris Effendi Thahar, M.Pd, Bapak Dr. Nofrion, M.Pd, Bapak Frizki Amra, S.Pd, M.Pd, Bapak Muskan, S.Pd, Bapak Robby Aliarmi, S.Si, sebagai validator dalam penelitian ini yang telah memberikan saran dan masukan sehingga uji validitas dapat terlaksana dengan baik.
8. Bapak dan Ibu dosen yang telah banyak memberikan ilmu selama pendidikan di Universitas Negeri Padang.
9. Kepala Dinas Pendidikan Kota Padang dan Kepala Sekolah SMP Negeri 7 Padang beserta staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.
10. Kakak saya Suci Putri Utari S.Gz dan adik saya Na ilah Dhiya' Yulifa yang selalu memberikan saya motivasi, dukungan dan bantuan selama perkuliahan.

11. Sahabat tercinta Indah Anggraini, Egi Dia Trialvionita dan Syifia Malindo yang memberikan dukungan, dan semangat kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Seluruh anggota *group* EXO (Xiumin, Suho, Lay, Baekhyun, Chen, Chanyeol, DO, Kai, Sehun) dan anggota *group* NCT (Taeil, Johnny, Taeyong, Yuta, Kun, Doyong, Ten, Jaehyun, Winwin, Jungwoo, Lucas, Mark, Xiaojun, Hendery, Renjun, Jeno, Haechan, Jaemin, Yangyang, Shotaro, Sungchan, Chenle, Jisung) yang telah memberikan inspirasi, motivasi, dan *support* mental kepada penulis secara tidak langsung melalui karya-karyanya.
13. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Olahraga angkatan 2018 atas segala motivasi dan bantuannya. Teman-teman kelas internasional 2018 terkhusus kepada Nesa Afrilia Dinanti, Hamid Gusti, Fauzan Nomanda, Vani Sintia Putri, Sukri Alvani yang telah memberikan *support*.

Akhirnya semoga segala dukungan, saran, bantuan, dan do'a yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT serta tugas akhir skripsi ini dapat menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca ataupun pihak yang membutuhkan.

Padang, Agustus 2022  
Penulis

**Nurul Yulida Zahra**  
**NIM. 18086181**



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Teori.....	8
1. Pengertian Pengembangan .....	8
2. Media Pembelajaran.....	10
3. Hakikat Modul dan Tujuan Modul Pembelajaran.....	18
4. Pengertian E- Modul .....	19
5. Kurikulum 2013 .....	20
6. Bolabasket.....	21
B. Kerangka Konseptual .....	29
C. Pertanyaan Peneliti .....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Jenis Penelitian .....	32

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	33
C. Desain Uji Coba Produk.....	36
D. Instrument Pengumpulan Data .....	37
E. Teknik Analisis Data .....	39
F. Kerangka E-Modul Untuk Materi Bolabasket Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII.....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
A. Hasil Penelitian .....	42
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	53
C. Keterbatasan Peneliti .....	54
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>55</b>
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Kompetensi dasar .....	23
Tabel 2. Skala penilaian .....	39
Tabel 3. Kriteria persentase lembar validasi .....	40

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Lemparan atas kepala .....	24
Gambar 2. Melempar bolabasket dari depan dada .....	26
Gambar 3. Menembak dengan dua tangan sambil melompat. ....	27
Gambar 4. Lay up shoot .....	29
Gambar.5. Model addie (branch,2009) .....	36
Gambar 6. Tampilan cover awal e-modul.....	44
Gambar 7. Tampilan cover background e-modul .....	44
Gambar 8. Tampilan cover belakang e-modul .....	45
Gambar 9. Tampilan pengambilan bahan video .....	45
Gambar 10. Tampilan pengeditan video awal e-modul .....	46
Gambar 11. Tampilan canva e-modul awal .....	47
Gambar 12. Tampilan penambahan video canva e-modul awal .....	47
Gambar 13. Tampilan penyusunan e-modul bolabasket .....	48
Gambar 14. Diagram presentase lembar validasi.....	53
Gambar 15. Validator Ahli Bahasa .....	89
Gambar 16. Validator Ahli Media .....	89
Gambar 17. Validator Ahli Materi 1 .....	90
Gambar 18. Validator Ahli Materi 2 .....	90
Gambar 19. Validator Ahli Materi 3 .....	91
Gambar 20. Validator Ahli Materi 4 .....	91



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Lembar validasi ahli bahasa .....	59
Lampiran 2. Lembar validasi ahli media.....	62
Lampiran 3. Lembar validasi ahli materi .....	65
Lampiran 4. Kurikulum siswa sekolah menengah pertama kelas VIII .....	83
Lampiran 5. Rencana pelaksanaan pembelajaran .....	85
Lampiran 6. Tahapan pengembangan .....	88
Lampiran 7. Dokumentasi penelitian .....	89
Lampiran 8. Surat izin penelitian .....	92

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Syarifuddin (dalam Santoso 2009), Pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi adalah aktivitas jasmani yang dibuat dan disusun secara sistematis untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan serta pembentukan karakter dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan Jasmani dan olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia Indonesia. Hasil yang diharapkan itu akan dicapai setelah masa yang cukup lama. Karena itu upaya pembinaan warga masyarakat dan peserta didik melalui pendidikan jasmani dan olahraga membutuhkan kesabaran dan keikhlasan untuk berkorban Menurut Yaslindo, S Syahriadi (2012).

Di dalam dunia pendidikan tidak hanya membentuk karakteristik saja melainkan berpengaruh besar juga dalam mencerdaskan anak bangsa sehingga anak - anak memiliki sikap dan kepribadian yang lebih baik. Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, Bab II, Pasal 3, fungsi dan tujuan pendidikan nasional disebutkan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berdasarkan Undang-undang di atas, dijelaskan bahwa dengan pendidikan dapat meningkatkan kemampuan siswa di bidang akademik maupun non akademik, dalam pendidikan mereka dapat meningkatkan kreatifitas belajar dan bersikap mandiri tidak selalu bergantung pada orang lain, dalam berlangsungnya pendidikan diperlukan juga tubuh yang bugar agar dalam proses belajar dan mengajar siswa memiliki stamina yang baik, maka disinilah peran belajar PJOK dibutuhkan.

PJOK pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan secara menyeluruh dalam kualitas individu, yang mencakup fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai kesatuan yang utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Pada kenyataannya, pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas, titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia Menurut Mahendra, Agus, (2015 : 559).

PJOK merupakan suatu cabang ilmu yang mempelajari tentang aktivitas gerak melalui media olahraga, sedangkan menurut Syarifuddin (dalam Santoso (2009) PJOK merupakan aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan serta pembentukan karakter dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Kementrian pendidikan telah melakukan perubahan kurikulum dari yang terlalu lama sampai dengan yang sekarang digunakan yaitu kurikulum 2013 dimana siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, melalui kurikulum

2013 ini pendidik diharapkan mampu beradaptasi dan melakukan pembelajaran sesuai yang dibutuhkan dimasa yang datang, harus dipersiapkan sedemikian mungkin agar pendidikan dan siswa menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman sekarang.

Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perubahan yang sangat pesat dan telah mempermudah kehidupan manusia di zaman sekarang ini seperti telepon genggam, komputer, televisi dan internet.

Teknologi tersebut memudahkan manusia dalam hal mencari informasi, berkomunikasi, mendapatkan informasi dengan cepat. Perubahan telah banyak terjadi dalam kehidupan begitu juga di bidang pendidikan. Kedekatan para siswa dengan teknologi tidak terlepas dari perkembangan zaman karena di era digital inilah mereka tumbuh dan berkembang.

Menteri pendidikan dan kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat Coronavirus Disease (Covid-19), Dalam hal ini dibutuhkan media pembelajaran yang dirancang agar mempermudah siswa dalam memahami sebuah konsep dari sebuah pembelajaran, berkaitan dengan keadaan sekarang yaitu Covid-19 yang mengharuskan siswa untuk belajar di rumah meminimalisir pembatasan Covid-19, dengan memberikan pembelajaran melalui media pembelajaran (video) beserta dengan penjelasannya, diharapkan siswa mampu meningkatkan pemahaman dan kemauan untuk belajar khususnya pada materi bolabasket bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.



Dalam pembelajaran PJOK yang menjadi kendala saat pandemi Covid-19 adalah masih kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan metode pembelajaran yang monoton, sarana dan prasarana yang kurang memadai, pemilihan strategi belajar yang kurang tepat serta kurangnya kemampuan guru mengelolah kelas, sehingga pendidik harus memperhatikan tujuan pembelajaran.

Ruang lingkup pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi pembelajaran bolabasket memfokuskan pada teknik gerak yaitu memerlukan praktek lapangan tidak cukup dengan teori saja, Namun kegiatan pembelajaran tersebut tidak bisa dilaksanakan karena dampak dari pandemi Covid-19 yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar berbasis daring agar tidak terjangkit Covid-19. Pembelajaran PJOK perlu ditingkatkan lagi untuk mencapai kualitas yang lebih baik lagi untuk itu diperlukan kreatifitas dan inovasi. Proses pembelajaran yang membosankan dan kurang menarik akan membuat siswa mudah bosan dan menyebabkan sulit untuk tercapainya tujuan pembelajaran, maka dalam hal ini peran guru sangat penting untuk memberikan inovasi dan motivasi dalam pembelajaran agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Melalui wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 7 Padang, pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan dilakukan dengan menggunakan metode daring yaitu menggunakan aplikasi *Geschool* dimana pelaksanaan pembelajaran dilakukan bersamaan di Kota Padang dengan materi yang sama, siswa di fasilitasi buku LKS dan buku cetak PJOK.

Melalui wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa SMP N 7 Padang

mengatakan bahwa pembelajaran daring pada masa pandemi seperti sekarang ini adalah sesuatu yang bagus tetapi siswa kesusahan dalam memahami materi yang ada di *Geschool* terutama dalam pembuatan Video penilaian keterampilan, siswa kesulitan karena hanya melihat gambar dan penjelasan yang susah untuk dipahami, dikarenakan tidak adanya percobaan secara langsung yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani di masa Covid-19 ini tidak dilakukan secara efektif khususnya pada materi praktek, dan kendala lain yang siswa hadapi yaitu tidak semua siswa mempunyai Handphone dan jaringan yang bagus, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung di *Geschool* yang mempunyai kendala jaringan akan tertinggal pelajaran, karena waktu yang dibuat oleh guru sudah berakhir sehingga soal dan materi sudah hilang, yang membuat beberapa siswa tidak mendapatkan nilai.

Dari penjelasan di atas, penulis tertarik untuk memberikan sebuah solusi yang tepat guna tercapainya tujuan pembelajaran walaupun hanya menggunakan alat elektronik yaitu dengan pengembangan E-Modul. Menurut Suarsana dan Mahayukti 2013 (dalam Nyoman Sugihartini, Nyoman Laba Jayanta), Modul elektronik (E-Modul) merupakan pengembangan modul cetak dalam bentuk digital yang banyak mengadaptasi dari modul cetak. Pengembangan e-modul dapat disatukan dengan model pembelajaran yang dipandang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan pengembangan E-Modul ini diharapkan mampu menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan E-Modul yang berisikan penjelasan dan video animasi, yang baik pada proses pembelajaran

PJOK.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran siswa dalam menunjang pembelajaran
2. Kurangnya sarana dan prasarana
3. Strategi pembelajaran yang digunakan kurang tepat
4. Keterbatasan sumber belajar seperti modul di sekolah, maka dengan E-Modul menjadi solusinya

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang telah dikembangkan diatas ternyata banyak sekali variabel penelitian. Oleh karena itu mengingat keterbatasan waktu, tenaga, sarana dan prasarana, biaya yang tersedia dalam penelitian serta kompleksnya permasalahan untuk lebih fokusnya maka penulis membatasi penelitian ini yang berhubungan dengan pengembangan E-Modul untuk materi Bolabasket siswa sekolah menengah pertama kelas VIII di SMP 7 Padang.

### **D. Perumusan Masalah**

Menuju pada identifikasi dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan E-Modul untuk materi bolabasket siswa sekolah menengah pertama kelas VIII di SMP 7 Padang.

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikembangkan di atas maka tujuan penelitian ini adalah pengembangan E-Modul untuk materi bolabasket siswa sekolah menengah pertama kelas VIII.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah

Dapat mengambil kebijakan dalam mempertimbangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi khususnya pada materi bolabasket kelas VIII.

2. Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi di sekolah khususnya materi bolabasket kelas VIII.

3. Bagi siswa

Mempermudah dalam memahami materi saat belajar mandiri di rumah.

4. Bagi penulis

Menambah pengalaman dan wawasan untuk melengkapi ilmu pengetahuan yang didapat selama kuliah serta menjadi pelajaran ketika menjadi seorang pendidik.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Pengembangan**

Menurut Nadler (dalam Hardjana, 2011:11) Pengembangan adalah kegiatan belajar yang diadakan dalam jangka waktu tertentu guna membesarkan kemungkinan untuk meningkatkan kinerja yang difokuskan untuk jangka panjang.

Pengembangan ialah suatu proses mendesain pembelajaran yang logis dan terstruktur dalam menetapkan sesuatu yang akan dilakukan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan kompetensi dan potensi siswa, meningkatkan kualitas dan semangat siswa dalam belajar, baik dengan cara materi atau metode dan sebagainya. Penelitian pengembangan merupakan suatu langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada, yang bisa dipertanggung jawabkan.

Menurut Seels & Richey (dalam Alim Sumarno, 2012) pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik.

Menurut Tessmer dan Richey (dalam Alim Sumarno, 2012) pengembangan memusatkan perhatian bukan hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga kepada isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual. Pengembangan memiliki tujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk berdasarkan penemuan uji lapangan.

Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, terarah, teratur, berencana, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambahkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi mandiri (Iskandar Wiryokusumo, 2011).

Menurut Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2018 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum ialah pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan bertahap.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang artinya perantara atau pengantar, istilah media pada umumnya merujuk pada sesuatu yang dijadikan sebagai wadah, alat, atau sarana untuk melakukan komunikasi. Jadi secara umum pengertian media adalah suatu alat perantara yang berfungsi untuk menyalurkan pesan kepada suatu sumber kepada penerima pesan.

Menurut (Arsyad, 2014) Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

Menurut *Association For Education and Communication Technology* (AECT) media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association* (NEA) mendefenisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut KBBI, media adalah suatu perantara, penghubung, alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk yang terletak antara dua pihak seperti orang atau golongan. Jika dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi ke siswa.

Daryanto, 2013 (dalam Rizqi Ilyasa aghni) memberikan penjelasan terkait beberapa kegunaan media pembelajaran yaitu :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen yaitu komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pengertian media yang sudah dipaparkan di atas yang memperkenalkan pengertian dari media pembelajaran maka peneliti mengambil kesimpulan yaitu Media pembelajaran adalah suatu wadah atau alat yang dapat digunakan sebagai fasilitas informasi belajar yang dirancang dengan baik yang dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuannya, lebih mempermudah penggunaannya dalam melaksanakan pekerjaan seperti seorang guru yang membutuhkan media pembelajaran untuk mendapatkan informasi belajar yang akan diberikan kepada siswa sehingga siswa lebih mudah mendapatkan sumber belajar.

## **b. Jenis Media Pembelajaran**

Jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat banyak, mulai dari media yang sederhana, sampai pada media yang cukup rumit, seperti berikut:

### **1) Media Visual**

Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang dikelompokkan menjadi media gambar representasi (gambar dan foto), yang menunjukkan hubungan antar konsep dan isi materi, yang menunjukkan hubungan antar unsur dalam isi materi, media visual ini diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Media visual dalam konsep pembelajaran visual dapat berupa gambar, peta konsep, grafis, diagram, peta, globe, dan poster.

### **2) Media Audio**

Media audio adalah alat media yang isi pesannya hanya dapat diterima melalui indera pendengaran saja, menurut Sudjana dan Rivai (2003: 123) Media audio untuk pengajar adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemanusiaan siswa sehingga terjadinya proses belajar mengajar.

### **3) Media Audio Visual**

Media audio visual adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Jenis media

ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua karakteristik tersebut.

### **c. Fungsi Media dan Manfaat Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, Wina Sanjaya (2014) (dalam Rizqi Ilyasa Aqhni) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

#### **1) Fungsi Komunikatif**

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara guru dan siswa.

#### **2) Fungsi Motivasi**

Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

#### **3) Fungsi Kebermaknaan**

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan sebagai aspek kognitif tahap tinggi, bahkan pada aspek sikap dan keterampilan.

4) Fungsi penyamaan persepsi.

Melalui pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menyampaikan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang digunakan.

5) Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- a) Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu bersifat verbalistik.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c) Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat diatasi dengan sikap pasif siswa.
- d) Dengan sifat yang berbeda-beda pada siswa dan juga lingkungan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bila mana semuanya itu harus diatasi sendiri.

Media pembelajaran tidak akan lepas dari metode pembelajaran, maksudnya kedua hal tersebut tidak bisa dipisahkan, karena dalam memilih media pembelajaran yang digunakan itu sesuai dengan metode pengajaran yang diambil atau yang biasa digunakan pada saat proses mengajar. Jika kedua unsur tersebut tidak sesuai maka proses proses pembelajaran tidak

akan berhasil sesuai dengan yang diinginkan. Maka dari itu dibutuhkan peningkatan peran guru sebagai pendidik dalam proses pembelajaran serta menjadikan ruang kelas nyaman mungkin sehingga siswa mudah untuk memahami pelajaran yang diajarkan.

**d. Memilih media pembelajaran untuk materi bolabasket sekolah menengah pertama kelas VIII**

Perubahan sistem pendidikan yang ada di Indonesia pada saat pandemi Covid-19 dimana proses pembelajaran praktek yang sebelumnya dilakukan di lapangan sekarang hanya bisa dilakukan secara mandiri dirumah, perubahan sistem pembelajaran tersebut disajikan melalui media, setiap individu dapat mengakses materi pembelajaran yang dibutuhkan dengan media tersebut. Maka penggunaan media pembelajaran di dalam kelas menjadi sebuah kebutuhan yang tidak dapat dilupakan.

Media sebagai pendukung efektif untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar, serta mempermudah siswa memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Menurut Sudjana (dalam padmanigrum, 2013) ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dan proses pembelajaran yang tepat.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
- 3) Media yang mudah diperoleh.
- 4) Guru yang terampil menggunakan media pembelajaran.



- 5) Waktu yang tersedia untuk mendapatkan media pembelajaran.
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir anak.

Pada masa sekarang kurikulum yang digunakan oleh sekolah menengah pertama (SMP) menggunakan kurikulum 2013, yang mana guru sebagai pengajar harus menguasai materi pembelajaran sebelum menyampaikannya pada siswa dan guru juga harus menggunakan media pembelajaran dengan tepat agar dapat meningkatkan kesenangan siswa dalam melaksanakan pembelajarannya karena di kurikulum 2013 ini siswa dituntut untuk lebih aktif dibandingkan guru.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah menengah pertama memerlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu memahami materi dalam proses pembelajaran, dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Ketika melakukan tes akhir pembelajaran bisa dilakukan di rumah secara daring maupun di sekolah secara luring, guru tetap dapat mengetahui seberapa tinggi keberhasilan siswa.

Namun dalam proses pembelajaran pada masa Covid-19 ini siswa tidak bisa dibiarkan saja menggunakan media pembelajaran tanpa adanya pengawasan dari guru jika di sekolah dan orang tua jika di rumah karena dengan menggunakan media pembelajaran seperti handphone mempunyai dampak yang negatif juga bagi siswa jika tidak di kontrol.

**e. Media dalam Pembuatan E-Modul Materi Bolabasket untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII**

Media yang dibutuhkan dalam pembuatan E-Modul dalam penelitian ini yaitu:

1) Canva

Canva adalah program desain yang menyediakan bermacam desain terdiri dari: presentasi, resume, poster pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin dan lain sebagainya. Adapun kelebihan yang dimiliki oleh canva sebagai berikut: memiliki beragam desain yang menarik, yang mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis. Selain kelebihan canva juga memiliki kekurangan yaitu ketika menggunakan aplikasi canva setiap pengguna harus memiliki kuota internet agar dapat terhubung dengan aplikasi canva dan tidak semua template yang gratis ada juga yang berbayar.

2) *KineMaster Maker Pro*

*KineMaster* adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses menggunakan IOS dan juga Android yang di dalam perangkat bergerak dan dapat diakses secara gratis melalui *Apple Store* untuk IOS dan *Google Play Store* untuk Android. *KineMaster* Cukup mudah digunakan terkhususnya dalam bidang pembuatan video

misalnya: memotong durasi video, menggabungkan klip video, membuat video animasi, menuliskan teks dan lain sebagainya.

### **3. Hakikat Modul dan Tujuan Modul Pembelajaran**

#### **a. Modul Pembelajaran**

Menurut prastowo, 2011 (dalam Ahmad Kurniadi dan Ever Sovensi 2021) modul adalah suatu bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bantuan atau bimbingan dari pendidik.

Modul adalah suatu bahan ajar pembelajaran yang isinya relatif singkat dan spesifik yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Modul biasanya memiliki suatu rangkaian kegiatan yang terkoordinir dengan baik berkaitan dengan materi dan media serta evaluasi (Harta et al., 2014). Modul sebagai salah satu bahan ajar mempunyai salah satu karakteristik adalah prinsip belajar mandiri.

Menurut Prastowo, 2011 ada empat fungsi dari modul yaitu :

- 1) Sebagai bahan untuk mengajar mandiri yang dapat meningkatkan kecerdasan peserta didik untuk belajar mandiri tanpa ketergantungan kepada kehadiran pendidik.
- 2) Sebagai pengganti pendidik yang mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat kemampuan dan diri mereka.
- 3) Sebagai penunjang evaluasi yang dapat mengukur dan menilai sendiri tingkat pengetahuan terhadap materi yang telah dipelajari.

- 4) Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik, karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh peserta didik.

#### **b. Tujuan Modul Pembelajaran**

Sebagai salah satu bahan ajar cetak, tujuan modul merupakan suatu paket belajar yang berkenaan dengan suatu unit bahan ajar. Dengan modul siswa dapat mencapai dan menyelesaikan bahan ajarnya dengan belajar secara individual (Sungkono, 2009).

Menurut Prastowo, 2011 adapun tujuan modul yaitu :

- 1) Supaya peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan pendidik
- 2) Supaya peran pendidik tidak terlalu dominan dalam pembelajaran.
- 3) Melatih sikap jujur peserta didik.
- 4) Mengakomodasikan berbagai tingkat penguasaan materi yang telah diajar.

#### **4. Pengertian E- Modul**

Modul elektronik (E- Modul) merupakan pengembangan modul cetak dalam bentuk digital yang banyak mengadaptasi dari modul cetak. E-Modul adalah alat dan sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitas secara elektronik.

Menurut Suarsan dan Mahayuti (2013), kelebihan E-Modul dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan untuk menampilkan atau

memuat gambar, audio, video, dan animasi serta dilengkapi tes atau kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Sugihartini & Jayanta, 2017). Pengembangan E-Modul dapat dipadupadankan dengan model pembelajaran yang dipandang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

## 5. Kurikulum 2013

Secara etimologi kurikulum (*curriculum*) berasal dari bahasa Yunani yaitu *curir* yang berarti pelari, dan *currere* yang artinya tempat berpacu atau tempat berlomba yang berarti jarak tempuh lari, yaitu jarak yang harus ditempuh dalam kegiatan berlari mulai dari start hingga finish (Yusuf, 2018).

Istilah kurikulum tersebut digunakan dalam dunia pendidikan dengan alasan kurikulum berhubungan erat dengan usaha mengembangkan peserta didik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Yusuf, 2018).

Dalam Undang-Undang pasal 1 ayat 29 No. 20 Tahun 2003, Kurikulum merupakan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum 2013 merupakan perangkat mata pelajaran dan program pendidikan berbasis sains yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggaraan pendidikan dengan tujuan untuk mempersiapkan lahirnya generasi emas bangsa Indonesia, dimana siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Kurikulum 2013 ini bertujuan untuk mendorong peserta didik atau siswa agar lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya,

bernalar, dan mempresentasikan apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran (Yusuf, 2018).

## **6. Bolabasket**

### **a. Permainan Bolabasket**

Menurut Oliver, 2007 (dalam Ahmad Kurniadi, Ever Sovensi 2021)

Bolabasket adalah salah satu olahraga yang populer di dunia, penggemar bolabasket berasal dari segala kalangan dan usia yang merasakan bahwa bolabasket merupakan olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan juga menyehatkan.

Menurut Roji (dalam Kemendikbud, 2017) Bolabasket adalah olahraga yang dimainkan beregu, yang telah terdiri dari dua tim yang beranggotakan lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke ring lawan.

Menurut Ahmadi (2007) Bolabasket merupakan jenis olahraga yang cepat berkembang dan banyak peminatnya khususnya kaum remaja. Permainan basket cukup sederhana tidak membutuhkan banyak pemain yang mana setiap regunya beranggotakan lima orang pemain, untuk tempat bermainnya dapat dilakukan dimana saja. Seperti di dalam ruangan tertutup (indoor) atau di ruang terbuka (outdoor) dengan peralatan lapangan. Tujuan dari permainan basket adalah untuk mencetak poin sebanyak banyaknya ke keranjang lawan, lama dari permainan basket yaitu 4 x 10 menit dan untuk perhitungan point satu kali masuk hitungan poin 2 jika three poin maka mendapatkan 3 poin (Mts, 2021).

## **b. Teknik Dasar Bolabasket**

Teknik dasar bolabasket menurut Madri M (2019:1) semakin baik seorang atlit melakukan berbagai teknik yang mendasari permainan bolabasket maka semakin memiliki peluang untuk sukses, tetapi peluang keahlian ini akan terbatas bila atlet memiliki kondisi fisik yang lemah. Untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar yang baik perlu adanya pengulangan latihan. Sehingga mendapatkan gerak atau teknik yang benar pada saat bermain bolabasket (American Journal of Sociology, 2019).

Ada beberapa teknik dasar yang terdapat dalam olahraga bolabasket. Dedy Sumiyarsono (2002: 12) mengemukakan teknik dasar dalam permainan bolabasket adalah sebagai berikut:

- 1) Mengoper bola dengan kedua tangan
- 2) Mengarahkan bola ke ring Dengan satu tangan
- 3) Menembak bola dengan dua tangan

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bolabasket adalah olahraga yang dimainkan dua regu yang satu regunya beranggotakan 5 orang. Tujuan bermain bolabasket adalah untuk mencetak poin sebanyak banyaknya dengan cara memasukkan bola ke ring lawan sebanyak banyaknya agar dapat memenangkan pertandingan. Permainan bolabasket dimainkan dalam ruangan dan juga bisa di luar ruangan yang memiliki lapangan basket.

**c. Materi Bolabasket kurikulum 2013 untuk siswa sekolah menengah pertama kelas VIII**

Kompetensi dasar dan indikator pembelajaran bolabasket adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Kompetensi Dasar**

3.1 Memahami variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bolabasket.	4.1 mempraktekkan variasi gerak spesifik dalam permainan bolabasket.
--	--

Gerak spesifik permainan bolabasket terbagi menjadi 4 fase yaitu :

1. Gerak spesifik melempar bolabasket melalui atas kepala.
2. Gerak spesifik melempar bolabasket dari depan dada
3. Gerak Spesifik menembak dengan dua tangan sambil melompat
4. Gerak Spesifik *Lay-up shoot*.

Adapun bentuk-bentuk latihan gerak spesifik permainan bolabasket siswa sekolah menengah pertama kelas VIII yaitu sebagai berikut :

**1.) Gerak Spesifik Melempar Bolabasket Melalui Atas Kepala**

Menurut Agus salim (dalam Ilmiah et al., 2017) passing atau melempar bola adalah salah satu dari kemampuan yang paling mendasar dari permainan bolabasket dan cara paling efektif untuk menggerakkan bola dari satu bagian kebagian lain dari lapangan tanpa kehilangan kontrol bola.

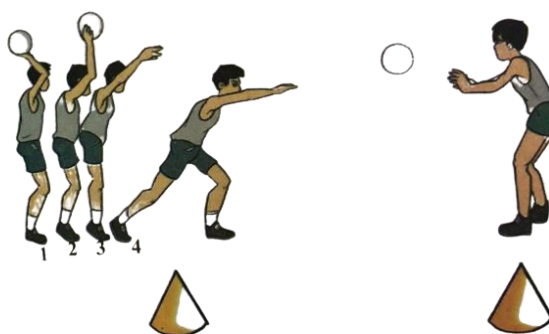
Menurut Marta Dinata (2008) lemparan atas kepala (*overhead pass*) adalah lemparan yang menggunakan dua tangan yang digunakan pada saat lawan lebih tinggi dari kita atau pada saat berada pada kondisi



penjagaan yang ketat dari lawan. Sedangkan menurut Jon Oliver (2003;38) lemparan atas kepala (*overhead pass*) adalah lebih efektif digunakan bila mengumpan bola ke seseorang rekan melewati kepala pemain bertahan.

Menurut Madri M (2019:1) *overhead pass* sangat efektif jika digunakan pada saat pemain bertahan menggunakan zona bertahan. Beberapa tips yang perlu diperhatikan dalam melakukan *overhead pass* adalah sebagai berikut :

- a) Pertahanan posisi siku setinggi badan.
- b) Kekuatan dorongan terletak pada bagian siku, pergelangan tangan, dan jari-jari. Bahu hanya berfungsi sebagai penopang siku agar tetap setinggi kepala.
- c) Posisi awal ibu jari adalah menghadap ke belakang dan posisi akhir menghadap ke depan.
- d) Untuk mendapatkan tambahan tenaga dorongan, pemain dapat melakukan *pivot*.



**Gambar 1. Lemparan atas kepala**  
Sumber: Roji (dalam Kemendikbud, 2017)

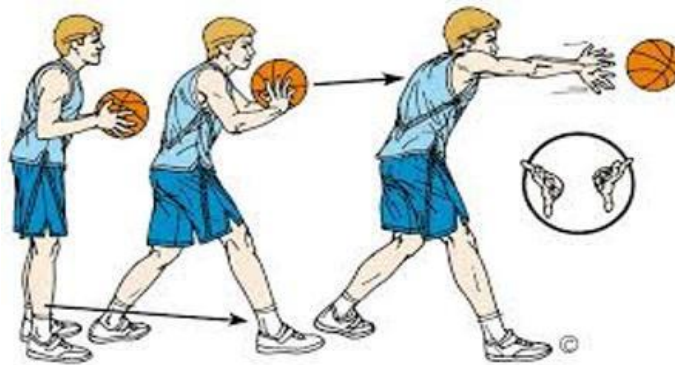
## 2.) Gerak spesifik melempar bolabasket dari depan dada (*Chest Pass*)

Menurut (Yopi Meirezal & Ruslan Rusman, 2018) Gerakan melempar bolabasket dari depan dada adalah memberikan bola ke teman satu tim dengan cara melakukan passing yang tepat di depan dada. *Chest pass* merupakan operan dua tangan yang sangat penting dan sering dilakukan dalam permainan bolabasket. *Chest pass* merupakan operan yang mementingkan kecepatan dan ketepatan dalam pelaksanaannya, jadi sangat berperan sekali dalam melakukan serangan cepat tanpa mudah disergap lawan. Frizki Amra, 2017 (dalam Iqbal et al., 2021)

Berikut merupakan cara pelaksanaan gerak spesifik melempar bolabasket dari depan dada (*chest pass*)

- a) Saat melakukan passing *chest pass*, bola dipegang dengan menggunakan kedua tangan
- b) Posisi telapak tangan menghadap kedepan.
- c) Bola diangkat setinggi dada, lemparan lurus kearah teman satu tim.
- d) Ketika melakukan passing, posisi satu kaki di depan, yang berfungsi untuk menambah tenaga pada saat melakukan passing *chest pass*
- e) Bagi pemain yang menerima bola, posisi tangan dalam kondisi siap untuk menangkap bola. Fungsinya agar si pemassing bola dapat memasing bola secepatnya tanpa terbaca oleh tim lawan.
- f) Saat melakukan passing, telapak tangan dibuka lebar dan berikan ruang antara telapak tangan dan bola

- g) Passing dilakukan dengan menggunakan jari-jari, bukan dengan telapak tangan.
- h) Dalam passing *chest pass*, bola harus dalam kondisi memutar saat dilempar bukan mengambang.



**Gambar 2. Melempar bolabasket dari depan dada**

Sumber: Roji (dalam Kemendikbud, 2017)

### **3.) Gerak spesifik menembak dengan kedua tangan sambil melompat**

Gerak menembak dengan kedua tangan sambil melompat biasa disebut dengan *Jump shot*. Menurut Madri (2019) *jump shot* adalah jenis tembakan dengan menembakkan lompatan pada saat melakukan *shooting*, dimana bola dilepaskan pada saat titik tertinggi lompatan.

Cara pelaksanaan gerak spesifik menembak dengan dua tangan sambil melompat atau *Jump Shot* adalah sebagai berikut:

- a) Persiapan : berdiri kedua kaki dibuka selebar bahu. Kedua lengan memegang bola di depan badan, pandangan kedepan atas (kearah tembakan)
- b) Gerakan : rendahkan kedua lutut dengan membawa bola ke depan atas dahi. Tolakan kedua kaki ke atas tegak lurus bersamaan kedua lengan

diluruskan ke atas. Lepaskan tembakan pada sasaran saat lompatan berada pada titik tertinggi atau saat akan turun menggunakan kedua tangan.

- c) Akhir gerakan : mendarat menggunakan kedua ujung telapak kaki bersamaan kedua lutut mengeper, kedua tangan didepan samping badan dengan kedua sikut ditekuk, pandangan ke arah bola.

Ada dua penyesuaian dasar dalam gerakan *jump shot*, pertama pada tembakan melompat anda angkat bola lebih tinggi dan menembak setelah melompat, dan bukan menembak bersamaan dengan lompatan. *Kedua* tempatkan bola antara telinga dan bahu anda namun angkat bola, lihatlah sasaran dari bawah bola (dan bukannya di atas bola seperti pada menembak satu tangan). Tempatkan lengan bawah anda pada sudut kanan dengan lantai. lompatlah tegak lurus dengan dua kaki, luruskan ke depan, belakang, atau samping Wissel, 2000:55 (dalam American Journal of Sociology, 2019)



**Gambar 3. Menembak dengan dua tangan sambil melompat.**

Sumber: Roji (dalam Kemendikbud, 2017).

#### 4.) Gerak Spesifik Lay-Up Shot

Menurut Rohim 2008:24 (dalam Ketut Mertayasa, Setya Rahayu, Tommy Soenyoto 5(1) (2016) Tembakan *lay up* pada permainan bolabasket adalah tembakan yang dilakukan dari jarak yang dekat sekali dengan ring, sehingga seolah-olah bola diletakkan ke dalam keranjang yang didahului dengan gerakan melangkah lebar dan melompat setinggi-tingginya. Oliver (2007:20) menyatakan, *lay up* pada permainan bolabasket adalah tembakan yang berpeluang paling tinggi untuk mencetak angka dalam bolabasket, para pemain penyerang harus mencoba melakukan *lay up* dalam pertandingan.

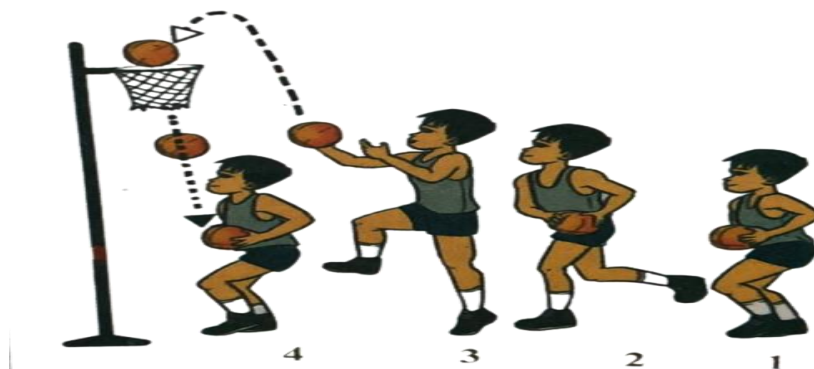
Sesuai dengan yang telah dijelaskan di atas *lay up* membutuhkan gerakan melompat setinggi-tingginya. Melompat setinggi-tingginya agar lebih mudah memasukkan bola kering memerlukan kekuatan power otot tungkai yang maksimal maka dari itu seorang pemain bolabasket harus melatih kondisi fisik kelentukannya (Mertayasa et al., 2016).

Cara pelaksanaan dari *lay up* yaitu sebagai berikut :

- a) Persiapan: berdiri menghadap arah gerakan posisi kaki melangkah dibuka selebar bahu, bola di pegang didepan badan, pandangan kearah gerakan.
- b) Gerakan: langkah pertama harus lebar dengan badan yang dicondongkan ke depan untuk meperoleh jarak maju sejauh mungkin dan memelihara keseimbangan. Langah kedua dilakukan lebih

pendek dari langkah pertama dengan maksud mempersiapkan diri untuk membuat awalan agar dapat menolakkan kaki sekuat-kuatnya supaya memperoleh lompatan setinggi-tingginya. Lompatan akhir dilakukan setinggi-tingginya dengan maksud mendekatkan diri dengan keranjang basket dan menghilangkan kecepatan ke depan.

- c) Akhir gerakan: mendarat dengan menggunakan kedua ujung telapak kaki, kedua lutut saat mendarat gerakan mengeper, kedua tangan di samping badan.



**Gambar 4. Lay Up Shoot**

Sumber: Roji (dalam Kemendikbud, 2017)

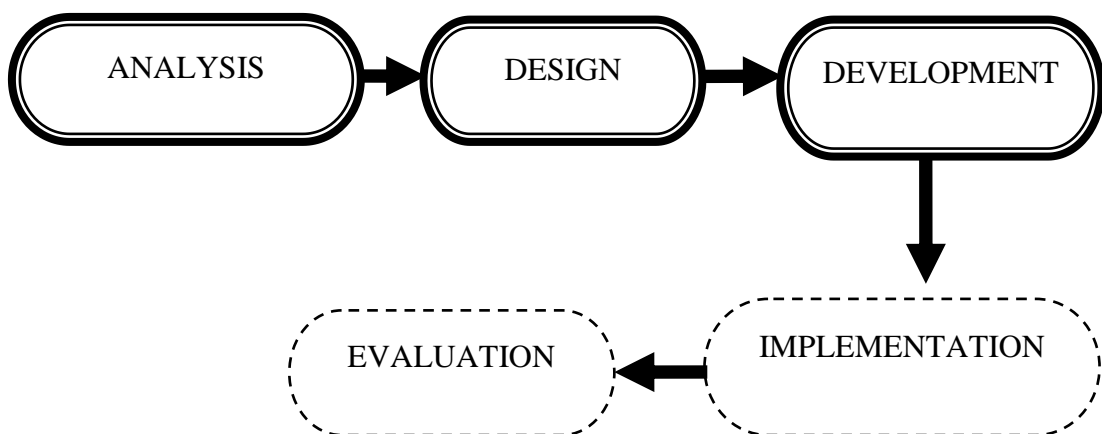
## **B. Kerangka Konseptual**

Keterbatasan bahan ajar di sekolah dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pastinya membuat para siswa jenuh dalam proses belajar, pada masa pasca pandemi covid-19 ini para siswa tidak dapat belajar dengan efektif di sekolah yang membuat mereka memerlukan bahan ajar yang mudah diakses sebagai referensi pembelajaran, seperti menggunakan E-Modul yang dapat membantu siswa lebih mudah untuk mencari materi pembelajaran. E-Modul pembelajaran bolabasket ini dapat memotivasi siswa dan juga E-Modul dapat

diakses dimana saja dan cara pemakaiannya sangat mudah dengan bermodalkan *handphone* atau laptop yang memiliki akses internet dan mereka dapat dengan mudah mendapatkan referensi pembelajaran.


Tujuan menggunakan media pembelajaran ini agar siswa dapat lebih aktif di kelas karena dengan menggunakan E-Modul ini siswa tidak mudah bosan di dalam kelas, karena siswa belajar tidak hanya dengan melihat gambar saja melainkan juga dapat mendengarkan suara, gambar, video animasi, dan juga materi yang menarik. yang membuat siswa lebih bersemangat, termotivasi dan aktif lagi dalam proses belajar mandiri.

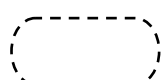
Pengembangan E-Modul materi bolabasket untuk sekolah menengah pertama kelas VIII terdapat 5 tahapan proses yang meliputi :



Sumber: (Cahyadi, 2019)

Keterangan :

 = Diteliti

 = Tidak diteliti

### **C. Pertanyaan Peneliti**

Berdasarkan latar belakang landasan teori dan kerangka konseptual di atas, maka pertanyaan peneliti yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini, Apakah pengembangan E-Modul materi bolabasket melalui tahapan analysis, design dan development untuk siswa menengah pertama kelas VIII layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran ?



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

E-Modul Untuk Materi Bolabasket Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu siswa dalam proses belajar secara *luring* bersama guru PJOK maupun *daring* di rumah saja. Pengembangan E-Modul untuk Materi Bolabasket Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII sudah dilakukan uji coba kepada tiga validator ahli yang terdiri atas : ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Media pembelajaran ini masuk kedalam kategori sangat layak.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disampaikan ada beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah

Dapat mengambil kebijakan dalam mempertimbangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi khususnya pada materi bolabasket kelas VIII.

2. Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi di sekolah khususnya materi bolabasket kelas VIII.

3. Bagi siswa

Mempermudahkan dalam memahami materi saat belajar mandiri di rumah.

4. Bagi penulis

Menambah pengalaman dan wawasan untuk melengkapi ilmu pengetahuan yang didapat selama kuliah serta menjadi pelajaran ketika menjadi seorang pendidik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade. 2018. Pengembangan Media Animasi Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran Ikatan Kimia di SMA Negeri 1 Meulaboh.
- American Journal of Sociology. (2019). Hakikat Bola basket Bola. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Harta, I., Tenggara, S., & Kartasura, P. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 161–174. <https://doi.org/10.21831/pg.v9i2.9077>
- Ilmiah, A., Narto, H., Studi, P., Jasmani, P., Dan, K., Keolahragaan, J. I., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Tanjungpura, U. (2017). *OVER HEAD PASS BOLA BASKET DI SMAN 7 PONTIANAK OVER HEAD PASS BOLA BASKET*.
- Iqbal, M., Syamsuramel, S., & Destriani, D. (2021). Pengaruh Latihan Lempar Tangkap Bola Menggunakan Sasaran terhadap Ketepatan Chest Pass Basket SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1945–1952.
- Madri, M. 2019. The Basic Learning Basketball Technique. Padang: Sukabina Press
- Mertayasa, K., Rahayu, S., & Soenyoto, T. (2016). Metode latihan plyometrics dan kelentukan untuk meningkatkan power otot tungkai dan hasil lay up shoot bola basket. *Journal of Physical Education and Sports*, 5(1), 24–31.
- Mts, V. (2021). *No Title*. 5, 127–135.
- Muhubiddin, F. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Rustam, A., Dwi, E., Sari, K., & Yunita, L. (2021). *Ahmad Rustam / Eva Dwi Kumala Sari / Luki Yunita* (Issue August).
- Sugihartini, N., & Jayanta, N. L. (2017). Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 221–230. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11830>
- Sungkono, S. (2009). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 5(1).