

PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BULUTANGKIS KELAS VII SMP NEGERI MUARA BATANG EMPU MUSI RAWAS UTARA

Sri Marwati¹, Dodik Mulyono² & Muhammad Supriyadi³
Universitas PGRI silampari^{1,2,3}
srimarwati1401@gmail.com

Submitted: 2024-10-29

Published: 2024-12-30

DOI: <https://10.55526/sjs.v4i2.749>

Accepted: 2024-12-29

URL: <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SJS>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul pembelajaran teknik dasar bulutangkis siswa kelas VII SMP Negeri Muara Batang Empu yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu: tahap analisis (*analysis*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan wawancara, observasi, angket. Analisis data kevalidan ahli bahasa mendapatkan nilai skor 0,91, ahli materi mendapatkan nilai skor 0,80, dan ahli media mendapatkan nilai skor 0,90. Berdasarkan hasil analisis dari ketiga ahli memperoleh skor rata-rata 0,88 yang menunjukkan bahwa e-modul pembelajaran teknik dasar bulutangkis masuk kategori tinggi kevalidannya. Selanjutnya analisis kepraktisan guru mendapatkan nilai 86%, kepraktisan siswa *one to one* mendapatkan nilai 86,6%, dan *small group* 92,5% sehingga keseluruhan nilai kepraktisan e-modul memiliki presentase rata-rata 90,1% dikategorikan sangat kuat kepraktisannya. Berdasarkan hasil analisis keefektifan e-modul diperoleh nilai 0,75 dengan kategori tinggi keefektifannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul pembelajaran teknik dasar bulutangkis telah memnuhi kriteria valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : e-Modul, Bulutangkis, Teknik Dasar

ABSTRACT

This research aims to produce an e-module for learning basic badminton techniques for class VII students at SMP Negeri Muara Batang Empu that is valid, practical and effective. This research is development research using the ADDIE model. This model consists of five stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques in research use interviews, observation, questionnaires. Analysis of the validity data, linguist experts got a score of 0.91, material experts got a score of 0.80, and media experts got a score of 0.90. Based on the analysis results from the third expert, an average score of 0.88 was obtained, which shows that the e-module for learning basic badminton techniques is in the high validity category. Furthermore, the teacher practicality analysis got a score of 86%, one to one student practicality got a score of 86.6%, and small groups got a score of 92.5% so that the overall practicality score of the e-module had an average percentage of 90.1%, recommending very strong practicality. Based on the results of the analysis of the effectiveness of the e-module, a value of 0.75 was obtained in the high effectiveness category. So it can be concluded that the e-module for learning basic badminton techniques has met the criteria of being valid, practical and effective for use in learning.

Keywords : e-Module, Badminton, Basic Techniques

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah pondasi yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap manusia, dengan tujuan untuk membentuk manusia yang berakhlak baik, berbudi pekerti luhur, dan tentunya adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan harus mampu memberikan perubahan yang signifikan demi terciptanya pendidikan yang tersebar luas, merata, dan bermutu baik bagi kehidupan masyarakat (Irfan Taufan dkk 2020).

Mata pelajaran yang diajarkan dalam setiap jenjang sekolah adalah pendidikan jasmani yang merupakan salah satu wahana untuk mencapai tujuan menyeluruh yakni kognitif, afektif dan psikomotor. Siswa memiliki kemampuan dan keterampilan dalam melakukan berbagai aktivitas permainan cabang olahraga, salah satu cabang olahrag yang populer adalah bulutangkis. Bulutangkis merupakan salah satu materi olahraga yang ada di semester ganjil sekolah menengah pertama.

Bulutangkis adalah salah satu cabang olahraga yang populer di Indonesia. Bulutangkis melibatkan dua pemain (tunggal) atau dua pasangan

pemain (ganda) yang bertanding menggunakan raket untuk memukul kok (shuttlecock) melewati net yang membagi lapangan menjadi dua bagian (KEMENDIKBUD 2020). Permainan bulutangkis adalah permainan yang sarat dengan berbagai kemampuan dan keterampilan gerak tubuh yang kompleks, dimana seorang pemain harus melakukan gerak cepat, melompat, memutar tubuh dan berusaha menjangkau kok, serta melakukan serangan dan bertahan tanpa harus kehilangan keseimbangan tubuh (MATEUS, 2017). Dengan begitu banyak materi yang dipelajari dalam bulutangkis, maka siswa tentu membutuhkan bahan ajar untuk dipelajarinya.

Semakin berkembangnya zaman yang diiringi dengan canggihnya teknologi yang ada, membuat semua orang tidak bisa lepas dari apa yang namanya teknologi. Hampir semua kegiatan membutuhkan bantuan teknologi termasuk di lingkungan sekolah, untuk itu guru dan siswa dituntut untuk dapat terampil menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran disekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 6-16 Februari 2024 yang telah dilakukan di SMP Negeri Muara Batang Empu bersama salah satu guru olahraga, dalam proses pembelajaran pjok buku yang digunakan adalah buku yang dipinjamkan dari sekolah. Pada bahan ajar untuk siswa dipinjamkan buku kemendikbud dari sekolah dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang diperjual belikan kepada siswa yang mampu membeli namun siswa yang tidak mampu akan mencatat isi LKS ke dalam buku catatannya. Isi dari buku kemendikbud dan LKS hanya beberapa poin materi yang diajarkan didalamnya tidak keseluruhan dan siswa hanya mengerjakan soal-soal yang ada saja, sehingga banyak siswa yang belum mengerti bahwasannya materi penjas itu sangat banyak, juga materi bola kecil seperti bulutangkis, sehingga diperlukan inovasi bahan ajar baru yaitu modul yang dapat dipelajari oleh peserta didik dan dapat diajarkan oleh guru saat pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat membantu siswa memahami pembelajaran bola kecil yaitu bulutangkis. Maka dari itu perlu adanya pengembangan bahan ajar yang dapat

membantu siswa dalam memahami pembelajaran bulutangkis serta guru juga dapat memberikan pendalaman materi bulutangkis. Salah satu bahan ajar yang bisa digunakan adalah e-modul.

Menurut Kosasih 2021, modul dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran mengenai suatu satuan topik tertentu yang disusun secara sistematis, operasional dan terarah untuk digunakan peserta didik. Modul memuat tujuan, proses aktivitas belajar dan evaluasi untuk mengukur keberhasilan belajar. *Elektronic module* atau modul elektronik yang selanjutnya disebut e-modul merupakan modul dalam bentuk elektronik dan dapat diakses kapan saja, di mana saja menggunakan perangkat elektronik. Modul yang biasanya dalam bentuk cetak disajikan dalam bentuk berkas dan diakses menggunakan alat elektronik. Kemudahan mengakses e-modul sangat membantu peserta didik dalam memperoleh sumber belajar, cukup dengan menggunakan handphone, PC, dan laptop.

Berdasarkan permasalahan yang telah kemukakan, maka peneliti tertarik untuk membuat e-modul pembelajaran

teknik dasar bulutangkis yang diharapkan dapat membuat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dapat menyerap materi yang diajarkan dengan baik. Maka dari itu diperlukan suatu penelitian dengan judul **Pengembangan E-Modul Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis Pada Kelas VII SMP Negeri Muara Batang Empu.**

Metode

Penelitian *Research and development* ini menggunakan pendekatan model penelitian ADDIE (Sugiono 2017) menyatakan bahwa, metode penelitian ADDIE digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifannya. Dalam pendidikan jasmani rancangan penelitian pengembangan dapat digunakan sebagai upaya pemecah masalah pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yaitu (*Analysis, Design, Devloment, Implementation, dan Evaluate*). Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar berupa *e-modul* pada materi bulutangkis siswa kelas VII SMP Negeri Muara Batang Empu. Tujuan penelitian pengembangan yang ingin dicapai berfokus pada aspek valid, praktis dan efektif, jadi hasil *e-modul* akan dikatakan

baik apabila telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Tahap awal dalam pengembangan e-modul pembelajaran teknik dasar bulutangkis adalah menganalisis kebutuhan, penulis mengidentifikasi karakter siswa untuk mendapatkan informasi dengan proses menganalisis berbagai hal yang berkaitan dengan situasi dan keadaan di lapangan yang sesuai dengan kebutuhan. Melakukan analisis kebutuhan pada proses pembelajaran merupakan tahapan untuk mencari tahu permasalahan atau suatu hal yang dibutuhkan siswa maupun guru PJOK di SMP Negeri Muara Batang Empu (Musi Rawas Utara) pada materi teknik dasar bulutangkis siswa kelas VII.

Analisis karakteristik siswa adalah proses pengumpulan dan penilaian informasi mengenai berbagai aspek yang mempengaruhi bagaimana siswa belajar dan berkembang. Tujuan dari analisis ini untuk memahami faktor-faktor yang dapat mempengaruhi efektifitas pembelajaran, sehingga dapat dirancang strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa,

Analisis materi pembelajaran pengembangan bahan ajar yang dibutuhkan siswa maupun guru dilakukan dengan mengidentifikasi suatu kesenjangan dari suatu situasi dan kondisi saat ini. Harapan penulis dalam mengembangkan produk e-modul untuk mengetahui perubahan siswa setelah menggunakan e-modul yang dikembangkan oleh penulis.

Pada tahap ini diperoleh hasil analisis kurikulum dan materi, berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK., diketahui bahwa kurikulum yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran siswa kelas VII SMP Negeri Muara Batang Empu (Musi Rawas Utara) adalah kurikulum 2013 atau yang sering disebut K13. K13 bercirikan pola belajar berpusat kepada peserta didik, oleh sebab itu peserta didik harus memahami materi bulutangkis dengan mencari informasi. Peneliti juga mencermati Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator dalam kurikulum tersebut. Hasil analisis kompetensi menunjukkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan salah satu materinya yaitu permainan bulutangkis.

Pada analisis siswa, penulis melakukan pengamatan secara langsung. Selain itu, penulis juga memperoleh informasi dari guru olahraga kelas VII. Melalui kegiatan tersebut diketahui bahwa siswa kelas VII SMP Negeri Muara Batang Empu. (Musi Rawas Utara) menyukai proses pembelajaran dengan modul yang lengkap agar kegiatan belajar dapat membantu minat siswa belajar. Siswa juga menginginkan modul yang menarik disertai materi yang lebih detail. Maka, pengembangan e-modul pembelajaran teknik dasar bulutangkis siswa kelas VII SMP Negeri Muara Batang Empu (Musi Rawas Utara) yang dikembangkan oleh penulis disesuaikan dengan hasil analisis siswa. Proses belajar mengajar yaitu dengan memberikan motivasi belajar dan membuat kegiatan diskusi kelompok kecil materi bulutangkis.

E-modul dirancang disesuaikan pada langkah-langkah penulisan e-modul yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Berikut merupakan uraian hasil pada langkah-langkah yang telah dilaksanakan pada tahap penulisan rancangan awal e-modul. KD yang harus dikuasai siswa tercantum dalam silabus materi bulutangkis kelas VII. E-modul

yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah e-modul siswa yang terdiri dari halaman sampul, cover, kata pengantar, daftar isi, keseluruhan kegiatan yang dilakukan siswa untuk mendapatkan pengetahuan sesuai dengan KD 3.2 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. Desain awal e-modul pembelajaran teknik dasar bulutangkis disusun sesuai dengan karakteristik materi yang digunakan yaitu gerakan dasar permainan bulutangkis dilengkapi dengan kegiatan penemuan baru agar siswa mampu menemukan dan memahami materi teknik dasar bulutangkis secara rinci. Bahasa yang digunakan dalam e-modul ini adalah bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, dalam penyusunan e-modul digunakan aplikasi Microsoft word 2011 dan canva.

Instrumen penelitian ini menggunakan dua angket dan tes soal, yaitu angket untuk menilai kevalidan, angket untuk menilai kepraktisan dan tes soal untuk menilai keefektifan dari media e-modul. Angket penilaian validasi pada penelitian ini terdiri dari 26 pertanyaan disusun dengan kategori sangat baik

(SB), Baik (B), cukup baik (CB), kurang baik (KB) dan tidak baik (TB). Dalam angket ini terdiri dari 3 jenis, di antaranya adalah angket penilaian validasi bahasa, angket penilaian ahli materi, dan angket penilaian ahli media.

Validasi yang dilakukan untuk melihat kevalidan dari media yang dibuat peneliti. Disusun untuk mengetahui media e-modul pembelajaran bulutangkis digunakan untuk instrumen penelitian.

Validasi ahli bahasa memvalidasi komponen bahasa yang terdapat pada media e-modul yang dihasilkan. Pertanyaan yang disiapkan oleh peneliti didalam angket validasi ahli bahasa, terdapat 8 pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti di dalam sebuah angket berisi pertanyaan-pertanyaan juga kolom saran dan kritik yang bertujuan agar media yang dikembangkan akan lebih baik lagi. Validator ahli bahasa dalam penelitian ini yaitu Ibu Sri Murti, M.Pd. beliau merupakan dosen di Universitas PGRI Silampari Lubuklingau. Berikut ini adalah penilaian dari analisis ahli bahasa berdasarkan aspek yang dinilai:

Tabel 1 Analisis ahli bahasa

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor	Keterangan
--------------------	---------------------	------	------------

Kegunaan bahasa	Ketepatan dalam menggunakan simbol	4	B
	Ketepatan ejaan	4	B
	Ketepatan	4	B

	struktur kalimat		
	Keefektifan kata	4	B
	Keefektifan kalimat untuk menyampaikan informasi mengacu pada ketepatan bahasa	4	B
Kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan membangkitkan motivasi atlet dan pembaca	5	SB

Validasai ahli media yaitu memvalidasi komponen media yang terdapat pada media yang terdapat pada media e-modul yang dikembangkan. pertanyaan yang terdapat pada angket ahli media sebanyak 12 pertanyaan yang telah peneliti buat. Validator ahli media yang sudah ahli di bidang media yaitu Bapak Nugoho Ponco Riyanto, M.Kom.

Tabel 2 Analisis ahli media

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor	Keterangan
Kemudahan penggunaan e-modul	Kemudahan dalam menggunakan e-modul	4	B
	Kemudahan menetapkan halaman yang dituju	4	B
	Kemudahan tampilan desain yang ada dalam e-modul	4	B
	e-Modul berukuran praktis dan mudah dibawa kemana saja dan dibaca kapan saja	4	B
Keindahan	Penyusunan letak gambar penjelasan memudahkan pembaca untuk memahami	4	B

Validasi ahli materi memvalidasi komponen materi-materi yang ada pada media e-modul bulutangkis. Validator ahli materi yaitu Bapak Sabtoni, S.Pd. beliau merupakan guru olahraga SMP Negeri Muara Batang Empu. pada lembar

	Pesan dan informasi yang disampaikan dengan bahasa yang menarik	5	SB
	Penulisan bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	5	SB

beliau merupakan dosen Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau. Lembar angket yang telah dibuat peneliti juga cantumkan kolom kritik dan saran agar media yang dikembangkan dapat diperbaiki supaya mampu meningkatkan kualitas dari media tersebut. Berikut ini hasil dari analisis dan validasi dari ahli media berdasarkan aspek yang dinilai:

	Kerapian tata letak halaman dan urutan materi	4	B
	Keterampilan teks dan gambar yang disajikan	4	B
Integritas Media	Kesesuaian pemilihan background dan kontras	4	B
	Keseimbangan warna	5	SB
	Kesesuaian ukuran teks dan gambar	5	SB
Kualitas teknik	Media yang dibuat dapat menarik minat pembaca	4	B
	Media yang dibuat dapat menambahkan motivasi dalam mempelajari materi	5	SB

penilaian terdapat 6 pertanyaan beserta kolom kritik dan saran yang peneliti siapkan. Berikut ini adalah hasil penilaian dari hasil analisis ahli materi berdasarkan aspek yang dinilai:

Tabel 3 Analisis Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor	Keterangan
Kesesuaian	Materi yang disajikan pada e-modul sesuai dengan capaian pembelajaran	5	SB
	Urutan materi pada e-modul sesuai dengan capaian pembelajaran	5	SB
Kualitas isi, tujuan dan instruksi	Materi disajikan secara sistematis yaitu mudah kesusah dengan tujuan pembelajaran	5	B
	Konsep yang dibahas dalam e-modul ini adalah benar	5	B

Uji kepraktisan guru dilakukan pada tanggal 23 Juli 2024 pada guru PJOK SMP Negeri Muara Batang Empu. Peneliti menjelaskan tentang e-modul, kemudian memberikan angket kepada guru untuk dinilai kepraktisan terhadap e-modul. Pengisian angket dilakukan oleh guru PJOK, terdiri dari 18 butir pertanyaan untuk melihat kepraktisan dari media yang telah dibuat. Guru

Tabel 4 Analisis Uji Kepraktisan Guru

Butir Pertanyaan	Jumlah																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			
Nilai yang diperoleh	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	7
Nilai maksimum	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	9
imu																					0

Pelaksanaan uji coba perorangan dilakukan pada tanggal 23 Juli 2024 pada siswa kelas VII SMP Negeri Muara Batang Empu. Media e-modul yang telah di validasi dan revisi kemudian di uji

ksiona l	E-modul sesuai dengan tujuan mengembangkan kreativitas siswa dalam menemukan pengetahuan agar siswa dapat memahami materi dengan baik	5	B
	E-Modul sesuai dengan tujuan e-modul yaitu membantu siswa aktif, mandiri, dan berfikir secara kreatif	5	SB

memberikan jawaban dengan menggunakan tanda (√) pada kolom jawaban dengan kategori sangat setuju (SS), setuju (S), Netral (N), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS), berikut ini hasil dari jawaban uji kepraktisan yang diberikan oleh guru PJOK terhadap e-modul yang dikembangkan:

cobakan kepada atlet secara *one to one* yang terdiri dari 3 orang siswa yang diambil secara acak. Angket yang diberikan kepada siswa terdiri dari 16 pertanyaan, siswa dapat memberikan

jawaban menggunakan tanda (√). Berikut jawaban dari uji kepraktisan terhadap e-

Tabel 5 Analisis Uji Kepraktisan One to One

No	Kode Siswa	Nomor Pertanyaan										Jumlah						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
1	S1	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	71
2	S2	5	4	4	5	4	5	3	5	4	4	4	5	4	4	5	5	70
3	S3	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	3	5	3	4	4	3	67
Jumlah																208		

dengan tanda checklist (√) pada angket kepraktisan dengan pilihan sangat setuju (SS), setuju (S), Netral (N), tidak setuju

Tabel 6 Analisis Uji Kepraktisan Small Group

No	Kode	Nomor Pertanyaan										Jumlah						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
1	S1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
2	S	4	5	5	5	5	4	5	3	3	4	5	4	4	4	5	4	6

PEMBAHASAN

Dari hasil penilaian ketiga validator ahli diatas bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media yang dibuat peneliti yakni e-modul pembelajaran teknik dasar bulutangkis yang telah disusun dan dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini adalah hasil dari

modul yang dilakukan oleh siswa kelas VII.

(TS) dan sangat tidak setuju (STS). Pengisian angket ini bertujuan untuk melihat tingkat kepraktisan terhadap media e-modul yang peneliti buat terhadap siswa kelas VII SMP Negeri Muara Batang Empu. Berikut ini hasil dari jawaban siswa atas angket yang peneliti berikan terhadap media e-modul bulutangkis:

No	Kode	Nomor Pertanyaan										Jumlah						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
3	S3	4	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	76
4	S4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	72
5	S5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	77
6	S6	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	74
Jumlah																444		

validasi yang dilakukan oleh ketiga validator.

Tabel 7 Hasil Penilaian Para Ahli

No	Validator	Skor yang diperoleh	Kategori
1	Bahasa	0,91	Tinggi
2	Media	0,90	Tinggi
3	Materi	0,80	Tinggi
Presentase		0,88	Tinggi

Penyelesaian : $V = \sum s / [n(c - 1)]$

$$V = \frac{118}{26(5-1)} = \frac{118}{26(4)} = \frac{118}{104} = 0,88$$

Berdasarkan hasil keseluruhan yang diperoleh dari validator ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi mengenai kevalidan dari pengembangan e-modul pembelajaran teknik dasar bulutangkis pada siswa kelas VII SMP Negeri Muara Batang Empu, diperoleh skor penilaian mencapai yang termasuk ke dalam kategori >0, 80 dengan keterangan tinggi. Dimana diperoleh dari ahli bahasa 0,91, ahli media 0,90 dan ahli materi 0,80.

Setelah produk divalidasi oleh para ahli (ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media). E-modul juga telah selesai diperbaiki sesuai saran validator, selanjutnya produk diujicobakan terhadap respon guru dan siswa perorangan (one to one) yang terdiri dari 3 siswa, sedangkan uji kelompok kecil (small group) terdiri dari 6 siswa.

Pada tahap kepraktisan produk di uji cobakan terhadap guru mata pelajaran untuk melihat kepraktisan produk yang telah dikembangkan, kemudian nantinya produk ini akan diuji cobakan juga kepada siswa secara perorangan (one to one) dan kelompok kecil (small group)

untuk memperoleh tingkat kepraktisan penggunaan dari siswa. Adapun hasil dari respon guru mata pelajaran yaitu e-modul sangat baik dapat digunakan sebagai alternatif media yang efisien, efektif dan interaktif. Hasil dari respon siswa menyatakan bahwa e-modul ini sangat menarik, siswa menjadi lebih bersemangat dan senang dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), e-modul juga memiliki tampilan warna yang bagus dan menarik, serta dengan adanya video contoh gerakan dalam e-modul membuat siswa menjadi lebih tertarik mempelajari e-modul. Adapun skor yang diperoleh dari uji coba kepraktisan guru yaitu 86% kategori sangat kuat kepraktisannya, dan respon siswa one to one memperoleh presentase 86,6% kategori kuat kepraktisannya, kemudian hasil dari small group memperoleh presentase 92,5% kategori sangat kuat kepraktisannya.

Tabel 8 Hasil Penilaian Kepraktisan

	Uji Coba	Skor yang di peroleh	Present ase	kategori
1	Guru	78	86%	Sangat kuat kepraktisannya

2	<i>One to One</i>	208	86,6%	Kuat kepraktisannya
3	<i>Small Group</i>	444	92,5%	Sangat kuat kepraktisannya
	Total	730	90,1%	Sangat kuat kepraktisannya

Presentase Keseluruhan

$$P = \frac{\sum f}{\sum N} \times 100\% = \frac{730}{810} \times 100\% = 90,1\%$$

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada SMP Negeri Muara Batang Empu untuk menguji kepraktisan terhadap pengembangan e-modul pembelajaran teknik dasar bulutangkis yang telah dilakukan pada tanggal 23 Juli 2024, maka hasil dari presentase yang diberikan oleh guru dan siswa yang terbagi menjadi dua bagian yaitu uji kepraktisan perorangan (*one to one*) dan uji kepraktisan kelompok kecil (*small group*) dinyatakan sangat kuat kepraktisannya dengan presentase yang didapat dari guru 86%, dari *one to one* 86,6 % dan uji *small group* 92,5 %. Maka nilai dari seluruh presentase yang diperoleh adalah 90,1% yang dinyatakan sangat kuat kepraktisannya.

Pelaksanaan uji keefektifan dilakukan oleh 30 siswa atau satu kelas. Peneliti memberikan siswa pertanyaan sebanyak 20 pertanyaan. 20 pertanyaan ini diisi oleh siswa sebanyak 2 kali yakni *pre test* dan *post test* untuk melihat keefektifan media sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dibawah ini terdapat tabel yang menunjukkan bahwa siswa memiliki hasil yang meningkat. Dari

hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media e-modul bulutangkis dapat dikatakan efektif.

Tabel 9 Hasil Keefektifan Siswa

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	S1	9	16
2	S2	12	17
3	S3	14	18
4	S4	14	19
5	S5	11	16
6	S6	12	18
7	S7	13	19
8	S8	11	17
9	S9	12	19
10	S10	14	18
11	S11	13	19
12	S12	9	18
13	S13	14	20
14	S14	11	17
15	S15	11	18
16	S16	11	19
17	S17	13	18
18	S18	12	18
19	S19	13	19
20	S20	11	16
21	S21	13	19
22	S22	9	18
23	S23	14	20
24	S24	10	17
25	S25	12	18
26	S26	9	19
27	S27	11	18
28	S28	14	19
29	S29	9	18
30	S30	10	18
Total		351	543

$$N - Gain = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pree test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pree test}}$$

$$N = \frac{538 - 351}{600 - 351} = \frac{192}{249} = 0,77$$

Berdasarkan hasil uji coba keefektifan dilihat dari hasil *pree test* dan *post test*. Penerapan e-modul dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan yang disusun secara rinci dalam RPP, pada pertemuan pertama meliputi materi penjelasan bulutangkis, cara memegang raket (*grip*),

sikap berdiri dan cara melatih posisi siap. Kemudian pertemuan kedua meliputi materi langkah kaki, persiapan memukul dan teknik pukulan. Selanjutnya pada pertemuan ketiga meliputi materi pukulan samping dan pukulan bawah lengan. Setelah siswa mengamati dan mempelajari e-modul secara keseluruhan maka dilakukan uji coba keefektifan *post test* yang diikuti oleh 30 siswa untuk melihat perbandingan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Setelah melakukan berbagai tahapan, maka produk akhir yang telah diselesaikan atau dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah e-modul pembelajaran teknik dasar bulutangkis pada siswa kelas VII yang valid, praktis dan efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan e-modul pembelajaran teknik dasar bulutangkis siswa kelas VII SMP Negeri Muara Batang Empu (Musi Rawas Utara), diperoleh penilaian kevalidan e-modul dari para ahli (ahli bahasa, ahli media dan ahli materi). Hasil penilaian dengan ahli bahasa diklasifikasikan tinggi dengan skor 0,91, ahli media mendapatkan skro 0,90

dengan klasifikasi tinggi dan ahli materi memperoleh skor 0,80 dengan klasifikasi tinggi. Maka diperoleh rata-rata dari ketiga validator sebesar 0,88 dapat di klasifikasi tinggi dan media e-modul pembelajaran teknik dasar bulutangkis yang dikembangkan telah memenuhi syarat kevalidan.

Kepraktisan pengembangan e-modul pembelajaran teknik dasar bulutangkis ini diperoleh dengan tiap perorangan (one to one) dan kemudian kelompok kecil (small group) dan guru. Uji kepraktisan guru memperoleh nilai 86% kategori sangat kuat kepraktisannya, dan respon siswa one to one memperoleh presentase 86,6% kategori kuat kepraktisannya, kemudian hasil dari small group memperoleh presentase 92,5% katerogi sangat kuat kepraktisannya. Maka diperoleh presentase rata-rata 90,1% yang artinya pengembangan e-modul bulutangkis dinyatakan sangat kuat kepraktisannya.

Keefektifan pengembangan e-modul pembelajaran teknik dasar bulutangkis ini diperoleh dengan memberikan tes berupa soal berjumlah 20 butir. Hasil uji coba keefektifan yang dilakukan oleh siswa terhadap

pengembangan e-modul diperoleh presentase nilai 0,77 yang termasuk kedalam kategori $\geq 0,7$ dengan keterangan tinggi.

Daftar Pustaka

- Amir Hamzah, M. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Malang: Litarasi Nusantara.
- Budiwanto. (2013). *Dasar-dasar Teknik dan Taktik Bermain Bulutangkis*. Malang: Universitas Negeri Malang (UM press).
- James Poole (2016). *Belajar Bulutangkis*. Bandung: Penerbit Pionir Jaya.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniawan, A. W. (2021). Pengembangan Pembelajaran Kebugaran Jasmani Unsur Kelincahan Berbasis Multimedia Interaktif. *Sport Science and Health*, 3(2), 40–53.
- <https://doi.org/10.17977/um062v3i22021p40-53>
- Meydiantoro, A. (2021). Model Penelitian Pengembangan. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidikan Indonesia*. 1 (2), 29-35.
- Muhammad Kharis, dkk (2021) *Mengenal Olahraga Bulutangkis*. Yogyakarta. Thema Publishing.
- Sitorus, D. S. (2019). Analisis Teknik Dasar Permainan Bulutangkis Pada Atlit PB Indocafe Medan. *Jurnal Prestasi*. 5 (1), 1-9.
- Syafutra, W. & Hidayat, T. (2022). *Pengembangan Modul PJOK Teknik Dasar Bulutangkis Berbantuan QR-Code Kelas VIII SMP BK (Bakti Keluarga) Kota Lubuklinggau*. Jurnal Tunas Pendidikan.
- Utama, dkk (2013:2) *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk SMP/MTS kelas VIII*. Bandung: Thursina.