



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PERMAINAN BOLA BESAR SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI SMA NEGERI 1 TRIMURJO

Alfayreza Ginantara¹, Rachmi Marseila Aguss²

Universitas Teknokrat Indonesia^{1,2}

reza.ginantara212@gmail.com¹ rachmimarsheilla6053@gmail.com²

Received: 4 Desember 2022

Accepted: 19 Desember 2022

Published : 31 Desember 2022

Abstract

The purpose of this study was to develop, analyze the feasibility and analyze the responses of teachers and students to the developed product. This study uses the ADDIE development model. The test subjects in this study were one teacher and ten students of class X MIA SMA Negeri 1 Trimurjo. The data analysis technique in this research is quantitative and qualitative data analysis. The results of product validation by material experts were carried out three times, obtained a percentage score of 78,75% (Valid), while the results of media expert validation were carried out twice, obtained a percentage score of 90% (Very valid). The results of the teacher's response obtained a percentage score of 85% (Very valid) and the results of student responses obtained a percentage score of 93% (Very valid). Based on the results of the feasibility assesment, the average percentage score was 86,7%, so it can be concluded that the big ball game teaching materials product developed is very suitable for use in physical education.

Keywords: Learning resources, Teaching materials, Big ball game

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan, menganalisis kelayakan dan menganalisis respon guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development and Evaluation*). Subjek ujicoba pada penelitian ini yaitu satu orang guru dan sepuluh orang siswa kelas X MIA SMA Negeri 1 Trimurjo. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Sedangkan instrumen pengumpulan data menggunakan angket.

Hasil validasi produk oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali, diperoleh persentase skor akhir sebesar 78,75%, termasuk kategori "Valid", sedangkan hasil validasi ahli media dilakukan sebanyak dua kali, diperoleh persentase skor akhir sebesar 90%, termasuk dalam kategori "Sangat valid". Hasil respon guru diperoleh persentase skor sebesar 85%, termasuk dalam kategori "Sangat valid" dan hasil respon siswa diperoleh persentase skor sebesar 93%, termasuk kategori "Sangat Valid". Berdasarkan hasil penilaian kelayakan diperoleh persentase rata-rata skor sebesar 86,7%, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar permainan bola besar yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Pjok.

Kata kunci: Bahan ajar, Permainan bola besar, Sumber belajar

To cite this article:

Ginantara, Alfayreza & Aguss, Rachmi Marseilla. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Permainan Bola Besar Sebagai Sumber Belajar di SMA Negeri 1 Trimurjo. *Journal of Physical Education*. Vol. 3, No (2), 26-33

PENDAHULUAN

Sumber belajar merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Sumber belajar yang disampaikan seorang guru hendaknya mengacu kepada tujuan dalam kurikulum. Selain itu, sumber belajar idealnya juga sesuai dengan kondisi lingkungan setempat agar pembelajaran lebih bermakna. Oleh karena itu, guru mempunyai keleluasaan untuk mengembangkan sumber belajar yang akan disampaikan sejauh tidak menyimpang dari tujuan. Menurut

Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.

Pengembangan sumber belajar merupakan suatu gabungan dari elemen-elemen (bagian komponen) yang saling dihubungkan oleh suatu proses atau struktur dan berfungsi sebagai kesatuan dalam usaha mencapai tujuan akhir atau menghasilkan sumber belajar. Dapat diartikan bahwa pengembangan sumber belajar adalah sebuah sistem yang dihubungkan oleh proses yang berfungsi sebagai kesatuan dengan tujuan akhir pembelajaran tepat sasaran. Sumber belajar adalah semua sumber seperti pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar yang dimanfaatkan peserta didik sebagai sumber untuk kegiatan belajar dan dapat meningkatkan kualitas belajarnya.

Berdasarkan hasil prasurvei yang dilakukan di SMA Negeri 1 Trimurjo dapat diketahui bahwa permasalahan yang terjadi di kelas X adalah mayoritas peserta didik merasa kesulitan dengan materi permainan bola besar karena lebih menekankan pada metode praktek ke lapangan. Selain itu banyak siswa yang kesulitan dalam proses praktek langsung di lapangan khususnya materi permainan bola besar seperti : bola basket, voly dan sepak bola. Penggunaan sumber belajar masih menggunakan metode praktek langsung, Minimnya buku ajar atau buku referensi yang dimiliki oleh siswa sebagai buku pelengkap pembelajaran yang menyebabkan kurangnya wawasan pengetahuan yang dimiliki siswa sehingga siswa kesulitan dalam menemukan pokok bahasan atau konsep dalam materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 23 juli 2022 di SMA Negeri 1 Trimurjo, penulis mendapatkan data bahwa bahan ajar atau buku referensi pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang digunakan oleh guru di SMA Negeri 1 Trimurjo adalah buku cetak dengan judul Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMA/MA/SMK/MAK kelas X dengan kurikulum 2013. Buku ini diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tahun 2014 cetakan ke 1 dan diterbitkan di kota Jakarta dengan ketebalan buku 174 halaman dan ilus 25 cm. Kemudian menggunakan huruf tahoma, 10 pt. Buku ini merupakan buku siswa yang dipersiapkan pemerintah dalam rangka implementasi kurikulum 2013 dengan memuat materi tentang Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yaitu bab I sampai dengan bab XI.

Berdasarkan Hasil observasi, dalam pengembangan bahan ajar ini penulis hanya fokus pada materi permainan bola besar yaitu terdiri dari permainan sepakbola, bola voli dan bola basket. Penulis mendapatkan data hasil nilai siswa kelas X Ipa 1 pada materi permainan bola besar dari guru pengampu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMA Negeri 1 Trimurjo sebagai berikut : Berdasarkan hasil pra-survei, pada tanggal 23 Juli 2022 di SMA Negeri 1 Trimurjo, penulis mendapatkan nilai PJOK dari guru Pjok di SMA Negeri 1 Trimurjo. Kriteria standar minimum untuk Pjok adalah 70, dan hasil dari pra-survei 33 siswa dari X Ipa 1 di SMA Negeri 1 Trimurjo. Kita dapat lihat terdapat 8 siswa dari X Ipa 1 mendapatkan nilai di atas > 70 dengan persentase 38%, dan 25 siswa mendapatkan nilai di bawah < 70 dengan persentase 75%. Jadi, siswa yang mendapatkan nilai rendah dengan materi permainan bola besar kelas X Ipa 1 di SMA Negeri 1 Trimurjo.

Hasil wawancara dengan guru penjasorkes SMA Negeri 1 Trimurjo, berdasarkan MGMP SMA se-Kabupaten Lampung Tengah menyepakati bahwa kurikulum yang digunakan di SMA menggunakan Kurikulum 2013. Penggunaan Kurikulum 2013 didasari karena pada kurikulum ini siswa berperan lebih aktif dalam pembelajaran dan guru hanya menjadi fasilitator di kelas. Salah satu mata pelajaran yang berperan aktif dalam pelaksanaan bagi siswanya yaitu Mata pelajaran penjasorkes. Pembelajaran Penjasorkes berdasarkan Kurikulum 2013 memiliki Kompetensi Inti (KI) 3 yaitu Memahami, menerapkan, menganalisis penehuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik Kompetensi Inti (KI) 4 yaitu Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan, dengan Kompetensi Dasar (KD) 4.1 Mempraktikan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.

Penerapan kurikulum 2013 dalam pembelajaran Penjasorkes ditemukan beberapa masalah. Hal tersebut didukung bedasarkan hasil wawancara dengan guru penjasorkes bahwa di SMA Negeri 1 Trimurjo bahwa proses belajar mengajar masih banyak siswa yang cenderung pasif, terbatasnya sumber belajar dalam proses pembelajaran penjasorkes. Pengetahuan siswa dalam mata pelajaran Penjasorkes pada materi permainan bola besar masih rendah. Materi permainan bola besar termasuk materi yang sulit dipahami karena terdapat dasar-dasar dalam permainan bola besar yang belum diketahui sehingga menyebabkan siswa malas mempelajarinya. Untuk membantu siswa mengatasi kesulitan belajarnya adalah dengan memberikan sumber belajar yang bersifat

kontekstual. Pembelajaran kontekstual pada materi permainan bola besar dapat diketahui mempelajari dasar-dasar permainan bola besar yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) pada kurikulum 2013.

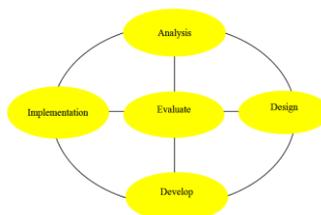
Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa didapat keterangan bahwa keterbatasan sumber belajar pada pembelajaran Penjasorkes siswa merupakan salah satu masalah dalam menguasai materi Penjasorkes terutama pada materi permainan bola besar. Sumber belajar hanya berasal dari praktik lapangan dan buku paket yang ada di sekolah. Pengembangan bahan ajar permainan bola besar di SMA Negeri 1 Trimurjo sebagai sumber belajar akan memudahkan siswa dalam belajar. Penggunaan bahan ajar pembelajaran, akan memudahkan siswa mengingat berbagai informasi. Penyajiannya yang menarik juga akan meningkatkan minat belajar siswa. Bahan ajar dapat digunakan oleh pendidik untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran yang belum dipelajari. Bahan ajar dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh siswa. Kegiatan belajar mandiri menjadi proses utama dalam penggunaan bahan ajar. Bahan ajar berfungsi sebagai panduan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran yang belum dipelajari di sekolah. Bahan ajar diharapkan dapat mengukur kemampuan siswa secara mandiri melalui evaluasi yang tercantum di dalam bahan ajar.

Berdasarkan hasil prasarvei 100% siswa menyetujui pengembangan bahan ajar permainan bola besar dengan presentase keperluan 100%. Siswa berperan besar dalam pengembangan bahan ajar yang akan dikembangkan melalui kolom pendapat pada angket. Pendapat yang dinyatakan siswa diantaranya adalah kelengkapan komponen bahan ajar, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, ilustrasi gambar yang menarik, membantu siswa dalam mempelajari permainan bola besar serta memberikan tugas praktik atau kegiatan siswa secara langsung. Berdasarkan hal tersebut pengembangan bahan ajar permainan bola besar sangat perlu dikembangkan karena bahan ajar permainan bola besar memiliki komponen bahan ajar yang lengkap, penggunaan kalimat yang mudah dipahami, ilustrasi gambar menarik dan memuat kegiatan siswa secara langsung yang menarik dengan memadukan SMA Negeri 1 Trimurjo sebagai sumber belajar siswa dalam memahami materi permainan bola besar.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2019) Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau R&D. Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (needs assesment), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (Development) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan research kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang teruji. Hasil produk pengembangan antar lain media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Penelitian ini akan mengembangkan suatu produk media pembelajaran yaitu bahan ajar materi permainan bola besar di kelas X SMA Negeri 1 Trimurjo yang akan digunakan sebagai sumber belajar pada saat kegiatan proses pembelajaran. Proses pengembangan baha ajar tersebut digunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan kegiatan (*analysis, design, develop, impementation, evaluation*). Dasar pertimbangan pemilihan model ini adalah karena langkah-langkah pengembangannya lebih fleksibel, relatif sederhana, serta sesuai dengan jenis produk akhir yang akan dikembangkan.



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE

ANALISIS KEBUTUHAN

Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan mengetahui kondisi dilapangan yaitu di SMA Negeri 1 Trimurjo. Analisis dilakukan dengan cara mewawancarai guru mata pelajaran Penjasorkes mengenai kebutuhan bahan ajar dengan jenis-jenis bahan ajar dan media pembelajaran yang selama ini dipakai selama pembelajaran. Selain itu pada tahap ini peneliti juga menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada siswa kelas X SMA Negeri 1 Trimurjo. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan diajukan sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hasil

analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru diperoleh data bahwa sumber belajar yang biasa atau sering digunakan dalam pembelajaran Pjok khususnya pada materi permainan bola besar yaitu buku cetak.

Hasil analisis kebutuhan melalui wawancara dengan siswa diketahui bahwa peserta didik membutuhkan sumber belajar yang bervariasi dan menarik. Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui angket analisis kebutuhan peserta didik diperoleh data bahwa 100% siswa membutuhkan sumber belajar. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar permainan bola besar dapat menjadi solusi dari kebutuhan siswa sebagai alternatif sumber belajar yang memberikan kemudahan dalam pembelajaran Pjok yang praktis menarik dan dapat digunakan untuk belajar secara mandiri.

PENGEMBANGAN PRODUK

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, langkah berikutnya adalah pengembangan produk. Tahap ini dimulai dengan pembuatan desain awal yang menghasilkan draft. Dalam penyusunan desain awal ini, dilakukan kajian literatur tentang isi (konten), format sistematika penulisan dan tampilan bahan ajar permainan bola besar, serta kegiatan yang akan dikerjakan oleh siswa. Hasil kajian tersebut dituangkan ke dalam desain bahan ajar permainan bola besar, sehingga menghasilkan draft (prototype). Setelah tahap pengembangan dilakukan maka diperoleh sebuah prototype bahan ajar permainan bola besar. Tahap selanjutnya adalah dilakukan penilaian yang terdiri dari penilaian tentang kevalidan produk. Aktivitas yang dilakukan dalam proses validasi antara lain: Meminta penilaian ahli atau validator tentang kelayakan bahan ajar permainan bola besar yang telah dibuat. Melakukan analisis terhadap penilaian validator untuk menentukan tindakan selanjutnya. Jika hasil analisis menunjukkan valid tanpa revisi, maka akan dilanjutkan dengan uji coba kepada guru dan siswa. Jika hasil analisis menunjukkan valid dengan revisi, maka dilakukan revisi sehingga menghasilkan bahan ajar permainan bola besar yang valid.

EVALUASI PRODUK

Tahap akhir dari rangkaian kegiatan penelitian pengembangan ini ialah evaluasi produk. Data-data yang telah dikumpulkan dari uji coba terhadap guru dan siswa diinterpretasi, dan dianalisis secara mendalam, sehingga data-data tersebut menjadi bermakna.

UJI COBA PRODUK

Setelah bahan ajar permainan bola besar yang dikembangkan selesai dan dianggap valid oleh validator ahli, selanjutnya dilakukan ujicoba terhadap bahan ajar permainan bola besar yang dikembangkan dengan siswa. Uji coba tersebut dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian/respon dari guru dan siswa terhadap produk bahan ajar permainan bola besar yang dikembangkan.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Angket validasi ahli materi dan ahli modul

Analisis perhitungan jumlah skor kriterium yaitu :

Skor maksimal = Kriteria tertinggi x Jumlah item pertanyaan Skala minimal = Kriteria terendah x Jumlah item pertanyaan Skala nilai = 4

Rentang nilai = skor maksimal - skor minimal skala nilai ÷ skala nilai

Persentase validasi ahli materi sebagai berikut:

Persentase terendah $\frac{20}{80} \times 100\% = 25\%$

Rentang persentase $\frac{80 - 20}{80 - 20} \times 100\% = 50\%$

Tabel 1. Kategori Persentase Validasi Ahli Materi dan Ahli Media (Bahan ajar)

No.	Skala Nilai	Persentase (%)	Kategori
1.	4	80 – 100	Sangat valid
2.	3	60 – 79	Valid
3.	2	40 – 59	Kurang valid
4.	1	20 – 39	Tidak valid

Analisis tanggapan siswa terhadap bahan ajar permainan bola besar yang dikembangkan diperoleh dari angket yang diberikan pada saat uji coba produk. Data hasil angket tanggapan guru dan siswa berupa skor dianalisis dengan:

Rumus Persentase persepsi guru dan siswa sebagai berikut :
Tanggapan : Jumlah skor rata-rata ÷ jumlah skor maksimum × 100

Tabel 2. Kategori Persentase Uji coba respon guru

No.	Skala Nilai	Persentase (%)	Kategori
1.	4	80 – 100	Sangat valid
2.	3	60 – 79	Valid
3.	2	40 – 59	Kurang valid
4.	1	20 – 39	Tidak valid

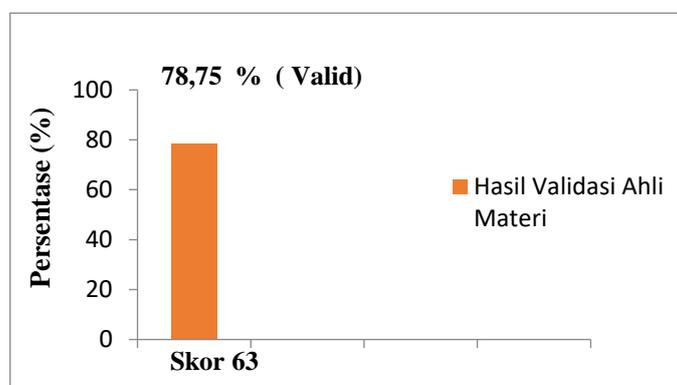
Tabel 2. Kategori Persentase Uji coba respon siswa

No.	Skala Nilai	Persentase (%)	Kategori
1.	4	80 – 100	Sangat valid
2.	3	60 – 79	Valid
3.	2	40 – 59	Kurang valid
4.	1	20 – 39	Tidak valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Ahli Materi

Bahan ajar permainan bola besar yang dikembangkan dalam penelitian ini divalidasi oleh Bapak Reza Adhi Nugroho, M.Pd., selaku ahli materi. Validasi ahli materi ini bertujuan untuk menilai kelayakan materi bahan ajar permainan bola besar yang telah dikembangkan. Hasil validasi ahli materi disajikan pada gambar 2 berikut :

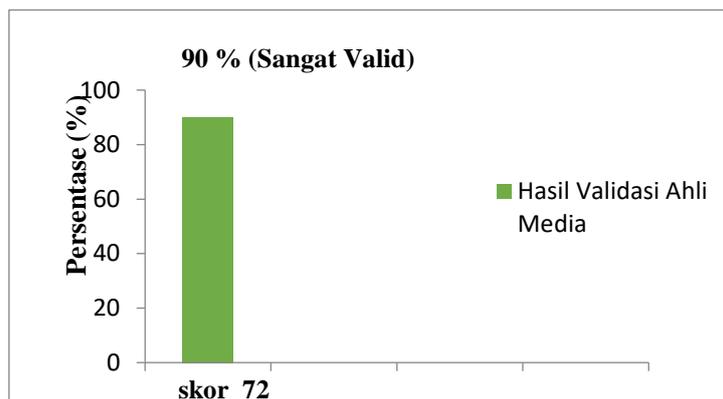


Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan gambar 2 perolehan persentase ahli materi didapatkan skor akhir 63 dengan persentase 78,75% dan dikategorikan “valid” sehingga bahan ajar permainan bola besar layak diuji cobakan tanpa revisi.

Analisis Data Ahli Media

Bahan ajar permainan bola besar yang dikembangkan dalam penelitian ini divalidasi oleh Ibu Nicky Dwi. P, M.Pd., selaku ahli media. Validasi ahli materi ini bertujuan untuk menilai kelayakan materi bahan ajar permainan bola besar yang telah dikembangkan. Hasil validasi ahli materi disajikan pada gambar 3 berikut :

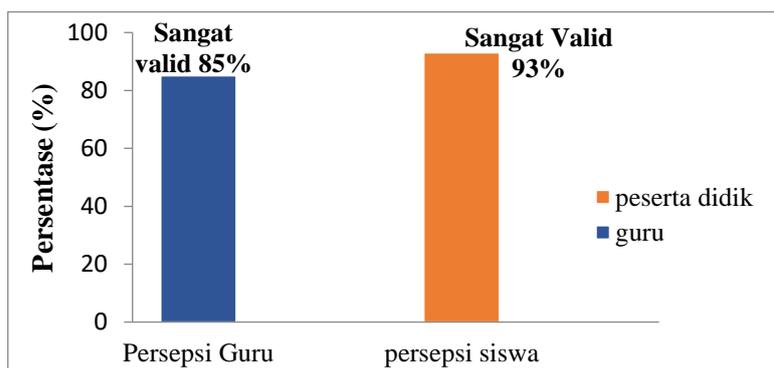


Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan gambar 3 perolehan persentase ahli materi didapatkan skor akhir 72 dengan persentase 90% dan dikategorikan “sangat valid” sehingga bahan ajar permainan bola besar layak diuji cobakan tanpa revisi.

Analisis Data Ujicoba Kelompok Kecil

Uji coba produk dalam penelitian ini diperoleh dari angket penilaian guru mata pelajaran pjok dan angket penilaian siswa yang berupa skor atau angka, kemudian dianalisis menggunakan skala likert. Uji coba produk dilakukan kepada satu orang guru mata pelajaran pjok dan sepuluh orang siswa di SMA Negeri 1 Trimurjo. Penilaian pendidik melalui angket. Data kuantitatif hasil uji coba bahan ajar permainan bola besar kepada guru mata pelajaran pjok dan siswa sebagai pada gambar 4 berikut :



Gambar 4. Grafik Persentase Persepsi Guru dan Siswa

Berdasarkan gambar 4 hasil persepsi guru secara keseluruhan terhadap bahan ajar permainan bola besar sebagai sumber belajar di SMA Negeri 1 Trimurjo diperoleh persentase 85% dengan kategorikan “Sangat valid”. Hasil uji coba kepada siswa memperoleh nilai persentase produk yaitu 95% dikategorikan “Sangat valid”. Berdasarkan hasil tersebut pengembangan bahan ajar pada materi permainan bola besar sebagai sumber belajar di SMA Negeri 1 Trimurjo sangat layak digunakan.

Bahan ajar permainan bola besar memiliki karakter yang sesuai dengan bahan ajar yang baik dari segi materi yaitu materi yang disajikan spesifik, contoh yang mendukung materi, tujuan dan indikator jelas, adanya soal latihan dan kegiatan siswa (*self instruction*). Bahan ajar permainan bola besar yang dikembangkan menyajikan satu unit kompetensi yang dipelajari yaitu materi permainan bola besar sehingga siswa dapat mempelajari materi secara tuntas (*self contained*). Bahan ajar permainan bola besar yang dikembangkan juga mudah untuk digunakan karena adanya petunjuk penggunaan serta pemilihan kalimat yang dipahami oleh siswa sesuai dengan karakter bahan ajar yaitu *user friendly*. Bahan ajar permainan bola besar yang dikembangkan memiliki *design* yang menarik. Berdasarkan hasil validasi ahli media bahan ajar permainan bola besar yang dikembangkan sudah sangat valid dari segi *design*.

SIMPULAN

Bahan ajar permainan bola besar dikembangkan berdasarkan langkah-langkah ADDIE dengan karakteristik bahan ajar yang baik yaitu self intruction, sel contained, stand alone, adaptif dan user friendly. Persentase skor bahan ajar secara keseluruhan dari berbagai aspek yang dinilai sebesar 86,7% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan persentase rata-rata tersebut maka bahan ajar permainan bola besar layak digunakan pada pembelajaran Pjok di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri, Tri. 2016. “Identifikasi Morfologi Galur-Galur Harapan Kedelai (*Glychine max L. Merrill*) Tahan CpMMV (Cowpea Mild Mottle Virus) Serta Pemanfaatannya Sebagai Modul Pembelajaran Biologi SMK Kelas X”. Malang; Universitas Negeri Malang PascaSarjana.
- Arie Shandi, Shutan. 2019. “Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas V SDN 11 Kota Bima”. *Jurnal Pendidikan Mandala* Vol. 4, No.5, Desember.
- Astra, Rini. 2018. “Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPS Kelas III Sekolah Dasar”. Jambi; Universitas Jambi.
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Deni, Arya. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Materi Loncat Kangkung Untuk Siswa XI Di SMK N 3 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017”. Yogyakarta; Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dudi Hartono dan Asep Saefudin. 2017. *Bahan Ajar Modul 1 Permainan Bola Besar*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fadilah, Ahmad. 2021. “Pengembangan Modul Pteridophyta di Taman Purbakala Pugung Raharjo sebagai Sumber Belajar di Masa Pandemi Covid-19 SMA Muhammadiyah 1 Sekampung Udik”. *Jurnal Ilmu Pendidikan Biologi*, pg. 58-60.
- Ina Magdalena, Tini Sundari, Silvi Nurkhalimah, dan Nasrullah. 2020. “Analisis Bahan Ajar”. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol.2, No.2, Juli.
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT Rosda Karya.
- Mulyatiningsih, Endang. 2016. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Novitasari. 2018. “Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (PENJASKES) Melalui Pendekatan Jelajah Alam Sekitar Untuk Kelas II Sd/MI Tahun Ajaran 2018/2019”. Lampung; Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Prasetyo, Adi. 2015 “Pengembangan Media Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Guling Depan Untuk SMP Kelas VII Tahun Ajaran 2014/2015”. Yogyakarta; Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pratyas, Rinda. 2013. “Pengembangan Bahan Ajar Senam Guling Belakang Berbasis Animasi Untuk SMP Kelas VII Semester Tahun Ajaran 2013/2014”. Yogyakarta ; Universitas Yogyakarta.
- Retno, Yosi. 2021. “Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Pteridophyta Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Trimurjo”. Lampung; IAIN Metro.
- Riduwan. 2009. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, Eveline, dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: PT Ghalia Indonesia.
- Sudrajat Wiradihardja dan Syarifudin. 2017. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi. 2015. *Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Latanida.
- “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi,” .

BIOGRAFI PENULIS

	<p>Alfayreza Ginantara</p> <p>Penulis menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 1 Trimurjo, Lampung Tengah, Lampung. Saat ini sedang menempuh pendidikan di Program Sarjana Pendidikan Olahraga Universitas Teknokrat Indonesia. Penulis dapat dihubungi melalui email:</p> <p>reza.ginantara212@gmail.com</p>
	<p>Rachmi Marseila Aguss</p> <p>Penulis merupakan dosen di Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Teknokrat Indonesia sejak tahun 2017. Pendidikan sarjana yang ditempuh oleh penulis adalah S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Lampung dan melanjutkan Pendidikan S2 di Universitas Negeri Jakarta. Penulis dapat dihubungi melalui email:</p> <p>rachmimarsheilla6053@gmail.com</p>