

Pengembangan Buku Ajar Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Olahraga Permainan Kecil

Ade Kurniawan¹, Hayudi²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
^{1,2}Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong
Email: adekurniawan1991@gmail.com

ABSTRAK

Masalah yang ditemui peneliti adalah kurang aktifnya mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan pada mata kuliah strategi pembelajaran penjas, hal itu disebabkan kurangnya sumber belajar yang digunakan di kelas dan belum adanya buku ajar yang sesuai dengan materi perkuliahan. Dalam hal ini peneliti bertujuan ingin mengembangkan buku ajar strategi pembelajaran Pendidikan jasmani yang sesuai dengan peserta didik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani, penelitian ini membahas tentang pengembangan buku ajar strategi pembelajaran penjas melalui olahraga permainan kecil. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode pengembangan (R&D). Pengembangan buku ajar menggunakan model 4D dari Thiagarajan (1947) yang model pengembangan ini terdiri atas empat tahap pengembangan yaitu define, design, develop, dan disseminate atau diadaptasi menjadi model 4-P, yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan dan Penyebaran. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap kualitas belajar mahasiswa dan praktek mengajar yang dilakukan mahasiswa saat turun ke sekolah. Buku ajar tersebut dirancang dan dikembangkan melalui olahraga permainan kecil, buku ajar ini telah melalui tahap validasi dari beberapa ahli yang telah ditentukan dan telah dilakukan uji coba terbatas. Hasil dari penelitian menunjukkan pengembangan buku ajar strategi pembelajaran Pendidikan jasmani melalui olahraga permainan kecil yang meliputi tahap definisi dengan hasil dalam bentuk pemetaan pembelajaran dan kebutuhan mahasiswa.

Kata kunci: buku ajar, strategi pembelajaran, pendidikan jasmani, olahraga permainan kecil

PENDAHULUAN

Strategi pembelajaran penjas adalah mata kuliah wajib 3 SKS yang diprogram oleh setiap mahasiswa S1 program studi pendidikan, jasmani, kesehatan, dan rekreasi (PJKR) yang nantinya berfungsi untuk mengetahui bagaimana cara pembelajaran penjas yang baik, terstruktur, dan menyenangkan yang akan dilakukan oleh mahasiswa sebagai calon guru penjas nantinya setelah lulus dari program S1. Untuk tercapainya standar kompetensi dan tujuan strategi pembelajaran penjas, seorang guru penjas nantinya harus perlu didukung dengan adanya perangkat

pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam proses ini adalah bahan ajar. Bahan ajar memuat seperangkat materi yang disusun secara sistematis, jelas, dan tertulis untuk menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai mahasiswa dan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran (Prastowo, 2013).

Buku ajar disusun dan disiapkan oleh para pakar atau para ahli sesuai bidang keilmuan yang dimiliki, serta dilengkapi saran-saran pengajaran yang sesuai dan serasi (Tarigan, 2009). Buku ajar yang digunakan sebagai buku

pegangan mahasiswa harus terus di perbaharui baik dari segi sistematika, kurikuler, isi, maupun bahasa yang digunakan. Disaat peneliti melakukan observasi ke lapangan terkait permasalahan sistem dan strategi pembelajaran penjas, terlihat bahwa banyak pendidik di sekolah-sekolah yang masih menggunakan bahan ajar konvensional yaitu bahan ajar yang tinggal pakai, tinggal beli, instan, serta tanpa upaya merencanakan, menyiapkan, dan menyusun sendiri. Dengan demikian bahan ajar yang dipakai tidak menarik, monoton, dan tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kemampuan dan kebutuhan peserta didik dalam belajar berbeda-beda sehingga tidak semua peserta didik dapat dilayani kebutuhannya secara individu (Prastowo, 2014).

Fungsi buku ajar itu sendiri adalah sebagai: (1) pedoman bagi dosen yang mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada mahasiswa; (2) pedoman bagi mahasiswa yang mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai (Depdiknas, 2008).

Kondisi dalam proses perkuliahan di STKIP Muhammadiyah Sorong, dimana peneliti mengamati kurang aktifnya mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan pada mata kuliah strategi pembelajaran penjas, hal itu disebabkan kurangnya sumber belajar yang digunakan di kelas dan belum adanya buku ajar yang sesuai dengan materi perkuliahan, peneliti juga melihat pendidik dalam mengajar mata kuliah strategi pembelajaran penjas hanya memiliki satu buah buku sebagai bahan ajar, sehingga tidak ada referensi lain untuk

mengkombinasikan sebuah pembelajaran agar lebih efektif.

Selain itu mahasiswa juga hanya berpanduan kepada satu buku tersebut dan terlihat mahasiswa juga kurang aktif dalam mencari referensi sumber informasi yang lain maupun buku pendukung yang mampu menunjang proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dalam mata kuliah strategi pembelajaran penjas harus di perbaharui dan ditingkatkan agar sebuah pembelajaran menjadi lebih efektif, dan adanya timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa dilatih lebih memahami dan kreatif dalam membuat sebuah pembelajaran penjas agar terlihat lebih menarik.

Dalam landasan pengembangan buku ajar, menyusun buku ajar dapat dilakukan melalui empat komponen, yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan kegrafikan (BSNP, 2006).

Menurut J. R. David dalam Gustiawati,dkk (2014) "Strategi merupakan usaha untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan, dalam dunia pendidikan strategi dapat diartikan sebagai a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal". Selanjutnya (Dick & Carey dalam Gustiawati,dkk, 2014) kembali menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

Olahraga permainan kecil pada hakikatnya merupakan sebuah proses pembelajaran penjas yang dirancang sedemikian rupa untuk aktifitas fisik dan kebugaran jasmani peserta didik di sekolah-sekolah yang harus diberikan oleh seorang guru penjas. Pembelajaran olahraga permainan kecil termasuk salah

satu strategi dalam memberikan pembelajaran penjas secara baik, karena tujuan dalam olahraga permainan kecil siswa dituntut untuk dapat mengenali berbagai jenis olahraga tradisional dan dapat memodifikasi bentuk-bentuk permainan olahraga untuk menunjang aktifitas fisik dan kebugaran jasmani peserta didik.

Belka dalam Erianti (2009) menjelaskan bahwa "permainan dapat diklasifikasikan menjadi lima macam, yaitu; Permainan sentuhan (tag games), permainan target (target games), permainan net dan dinding (net and wall), permainan serangan (invasion games), dan permainan lapangan (fielding games)". Jadi dapat dikatakan bahwa permainan merupakan suatu tolak ukur untuk menunjang aktivitas fisik yang berguna untuk kebugaran jasmani seseorang, dan permainan juga memiliki banyak klarifikasi yang nantinya akan dipilih oleh seorang guru mana yang sesuai digunakan dan diberikan kepada naak didik di sekolah.

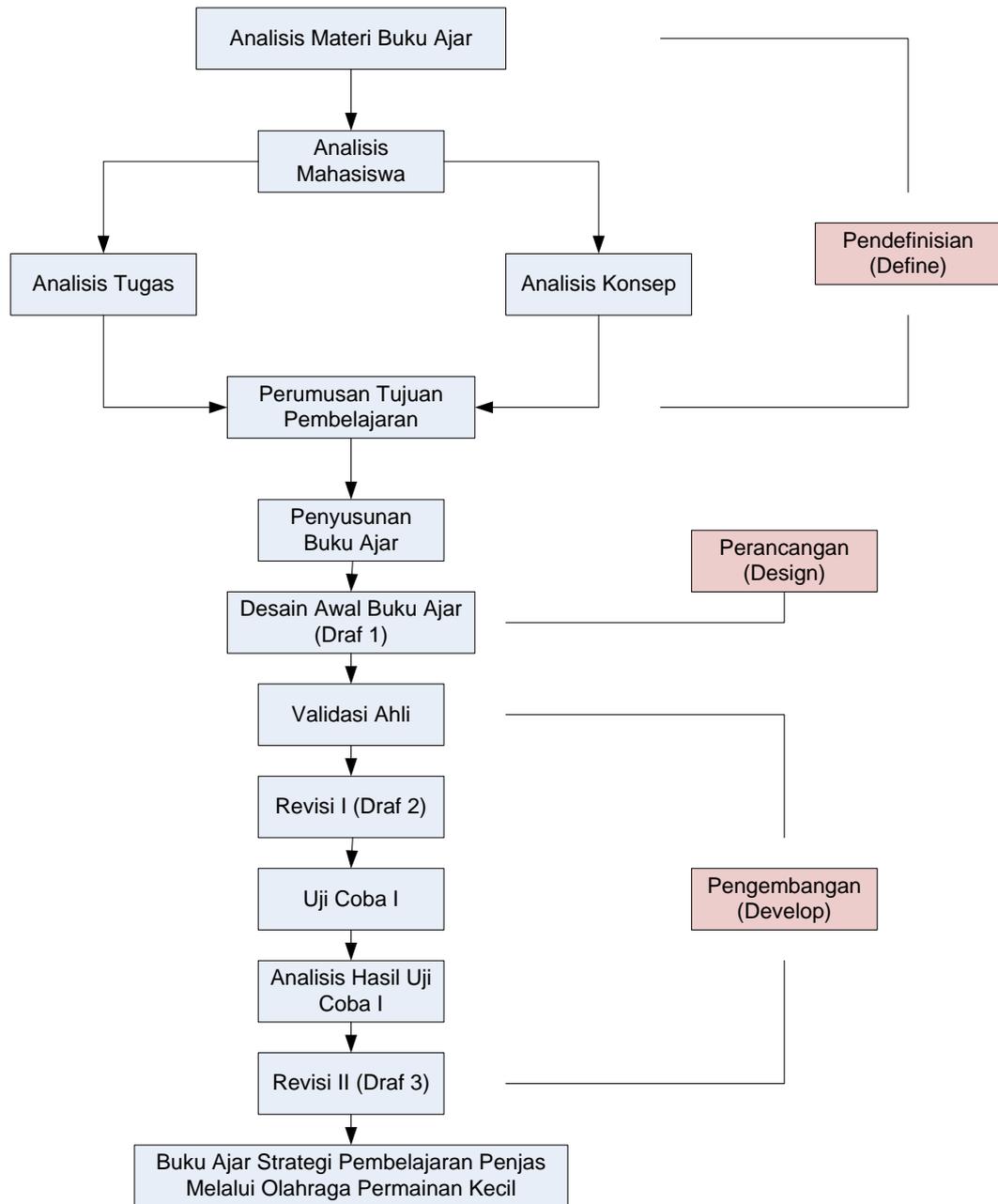
Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Menurut Sukintaka dalam Ardiansyah (2004) menjelaskan bahwa ketika anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pelajaran pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang. Karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkap keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia kedalam bentuk gerak, sikap dan perilaku. Pendidikan modern berpendapat bahwa bermain merupakan alat pendidikan, pendidikan yang baik akan mengetengahkan bermain sebagai alat pendidikan (Soemitro, 1992)

Permainan kecil merupakan sebuah permainan dalam bentuk olahraga yang sudah dimodifikasi dan juga bisa diambil dalam permainan-permainan tradisional yang tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan kepuasan, meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran penjas, dan untuk meningkatkan kebugaran siswa dengan cara bermain.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan buku ajar strategi pembelajaran penjas melalui olahraga permainan kecil pada mahasiswa S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi. Buku ajar hasil pengembangan ini akan dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menjawab proses pengembangan buku ajar, sedangkan data kuantitatif untuk melihat nilai atau persentase data kualitas produk buku ajar yang di kembangkan.

Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada teori Four D Model. Menurut Thiagarajan (1947), model pengembangan ini terdiri atas empat tahap pengembangan yaitu define, design, develop, dan disseminate atau diadaptasi menjadi model 4-P, yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan dan Penyebaran. Dalam penelitian ini pengembangan buku ajar disederhanakan hanya sampai pada tahap develop (pengembangan), sehingga buku ajar yang telah dikembangkan hanya digunakan pada mahasiswa S1 PJKR, tanpa disebarakan pada program studi yang lain.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Buku Ajar (Diadaptasi dari Thiagarajan, et.al., 1974)

Pengembangan buku ajar ini akan dilakukan pada Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi STKIP Muhammadiyah Sorong, adapun uji coba produk pengembangan buku ajar ini akan dilakukan pada mahasiswa semester V. Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) Proses pengembangan buku ajar; 2) Validitas buku ajar; 3) Kepraktisan buku ajar.

Dalam penelitian ini yang dikembangkan adalah buku ajar strategi pembelajaran penjas melalui olahraga permainan kecil. Untuk mengumpulkan data non-verbal, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Data non-verbal diantaranya berupa skor respon mahasiswa dan skor dari validasi ahli. Selain itu, Peneliti juga memerlukan data tanggapan dosen dan mahasiswa dalam bentuk kata-kata atau tulisan (verbal). Dengan demikian, peneliti menggunakan

pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini.

Data yang terkumpul adalah data mengenai: (1) Proses pengembangan buku ajar strategi pembelajaran penjas melalui olahraga permainan kecil; (2) Kualitas buku ajar yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, kualitas buku ajar dapat dilihat dari unsur materi, unsur penyajian dan unsur kebahasaan; (3) Respon mahasiswa terhadap pengembangan buku ajar strategi pembelajaran penjas melalui olahraga permainan kecil. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi, observasi, dan angket. Kegiatan analisis data pada penelitian ini meliputi analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Sedangkan untuk validitas buku ajar Data pengembangan buku ajar berupa hasil validasi dari pakar/ahli. Data validasi isi penyajian dan konstruksi diperoleh dari hasil penilaian dengan ahli/pakar buku ajar dengan menggunakan instrumen penilaian buku ajar. Data tersebut dianalisis dengan cara menghitung hasil penilaian validator terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Adapun cara penilaiannya adalah sebagai berikut: Jumlah nilai Akhir : $((N1+N2+N3+N4)/\sum N)$. Keterangan: N1 : Jumlah nilai bagian 1, N2 : Jumlah nilai bagian 2, N3 : Jumlah nilai bagian 3, N4: Jumlah nilai bagian 4.

Tabel 1. Skor Validitas Buku Ajar

Rentang Skor Validasi	Kriteria	Keterangan
1,00-1,50	Tidak Baik	Belum dapat digunakan
1,60-2,50	Kurang Baik	Dapat digunakan dengan banyak revisi
2,60-3,50	Baik	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3,60-4,00	Sangat Baik	Dapat digunakan dengan sedikit revisi

Standar penilaian kelayakan buku ajar sebagai berikut; 21 % - 40%= Tidak layak, 41 % - 60%= Kurang layak, 61% - 80%= Layak, 81- 100%= Sangat layak. Data tentang respon mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan persentasi sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum K}{\sum N} \times 100\%$$

P= persentasi respons ketertarikan mahasiswa, SK = jumlah respon tertarik, SN= jumlah semua respons yang diberikan. Standar penilaian atau kriteria penilaian respons mahasiswa sebagai berikut: Adaptasi (Ridwan, 2006:88);

- 0% - 20% = Sangat negatif
- 21%-40% = Negatif
- 41%-60% = Cukup positif
- 61%-80% = Positif
- 81% - 100% = Sangat positif

HASIL

Proses Pengembangan Buku Ajar Sterategi Pembelajaran Penjas Melalui Olahraga Permainan Kecil

Dalam pengembangan perangkat yang dilakukan oleh peneliti mengikuti langkah-langkah model pengembangan Thiagarajan (model 4-D), tetapi dalam penelitian ini pengembangan buku ajar disederhanakan hanya sampai pada tahap *Develop* (Tahap Pengembangan) dengan langkah-langkah yang telah dimodifikasi sebagaimana yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Adapun tahap-tahap yang dilakukan sebagai berikut:

- a) Pada tahap pertama dari model 4-D yang diadopsi dari Thiagarajan adalah tahap pendefinisian. Tujuan dari tahap ini untuk menetapkan dan mendefinisikan proses serta tahapan dalam pembuatan buku ajar mata kuliah strategi pembelajaran penjas. Dari tahap ini, didapat analisis

mahasiswa, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran.

- b) Tahap perancangan, tahap perancangan bertujuan untuk mendapatkan draf awal atau draf I buku ajar yang dikembangkan. Tujuan tahapan ini adalah merancang perangkat dalam pembelajaran.

Tahap-tahap perancangan buku ajar adalah: penulisan dan penyusunan buku ajar, validasi draft 1 yang terdiri dari kelayakan materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan. Dalam tahap validasi draft 1 ini didapatkan nilai dari masing-masing validasi ahli sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Penilaian Validasi dari Tim Validator Draft I Buku Ajar

Kriteria Buku Ajar	Penilaian Validator		
	Jumlah Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori
Kelayakan Materi	14	70.0	Layak Digunakan
Kelayakan Penyajian	10	62.5	Layak Digunakan
Kelayakan Bahasa	9	75.0	Layak Digunakan
Jumlah Total	33	207.5	
Persentase Rata-rata		69.2%	Layak Digunakan dengan sedikit revisi

- c) Tahap pengembangan adalah kelanjutan dari tahap perancangan yang menghasilkan buku ajar strategi pembelajaran penjas melalui olahraga permainan kecil pada mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi. Pada tahap ini, beberapa hal yang dapat dilakukan adalah: revisi hasil validasi draft 1, validasi buku ajar draft 2, uji coba terbatas. Pada uji terbatas mahasiswa diberikan tes awal (pre-test) yang selanjutnya dilanjutkan dengan menyajikan materi pembelajaran dan diakhiri pertemuan mahasiswa diberi tes akhir (post-test) untuk mengetahui kemampuan dan respon mahasiswa setelah menggunakan buku ajar yang dikembangkan. Penilaian respon mahasiswa dilaksanakan melalui penyebaran angket tentang kualitas buku ajar yang dikembangkan.

Kelayakan Buku Ajar Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Olahraga Permainan Kecil

Kelayakan Buku Berdasarkan Kualitas Produk, Kualitas buku ajar strategi pembelajaran penjas melalui olahraga permainan kecil ini dinilai dari komponen materi, penyajian, dan bahasa. Masing-masing komponen ini dinilai oleh validator yang ahli di bidangnya. Buku ajar yang divalidasi dinamakan draf I buku ajar. Draft I merupakan hasil awal dari pengembangan buku ajar yang sesuai dengan BSNP.

Kegiatan revisi hasil validasi dilakukan yaitu merevisi buku ajar atas saran dan masukan dari masing masing validator. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan atau saran dari masing-masing validator, hasil revisi draf I disebut dengan draf II buku ajar. Sebelum peneliti melakukan uji coba terbatas, draf II buku ajar direvisi kembali pada tim validator untuk dinilai kelayakannya.

Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Validasi dari Tim Validator Draft II Buku Ajar

Kriteria Buku Ajar	Penilaian Validator		Kategori
	Jumlah Skor Perolehan	Persentase (%)	
Kelayakan Mater	18	90%	Sangat Layak
Kelayakan Penyajian	15	93.75%	Sangat Layak
Kelayakan Bahasa	11	91.7%	Sangat Layak
Jumlah Total	44	275.45%	
Persentase Rata-rata		91.82%	Layak Digunakan tanpa revisi

Respon Mahasiswa Terhadap Buku Ajar Buku Ajar Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Olahraga Permainan Kecil

Untuk memperoleh data tentang bagaimana respon mahasiswa setelah penggunaan buku ajar yang dikembangkan, maka digunakan lembar angket. Pada penilaian angket,

mahasiswa diberikan tes awal (*pre-test*) yang selanjutnya dilanjutkan dengan menyajikan materi pembelajaran dan diakhiri pertemuan mahasiswa diberi tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui kemampuan dan respon mahasiswa setelah menggunakan buku ajar yang dikembangkan.

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Respon Mahasiswa Terhadap Buku Ajar Draft III

Indikator Penilaian	Pernyataan	Keterangan			
		Setuju	P (%)	Tidak Setuju	P (%)
Ketertarikan	1. Tampilan buku ajar strategi pembelajaran penjas melalui olahraga permainan kecil.	21	91.3	2	8.7
	2. Buku ajar strategi pembelajaran penjas melalui olahraga permainan kecil ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar.	23	100	0	0
	3. Dengan menggunakan buku ajar ini dapat membuat belajar strategi pembelajaran penjas tidak membosankan dan mudah dipahami	20	87	3	13
	4. Buku ajar strategi pembelajaran penjas melalui olahraga permainan kecil ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran penjas, dan arti pendidikan jasmani sesungguhnya	23	100	0	0
	5. Adanya kata motivasi dalam buku ajar ini, akan berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	18	78.3	5	21.7
	6. Dengan adanya gambar dan permainan dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi	21	91.3	2	8.7
Materi	1. Penyampaian materi dalam buku ajar strategi pembelajaran penjas melalui olahraga permainan kecil ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	20	87	3	13
	2. Materi yang disajikan dalam buku ajar ini mudah saya pahami	22	95.7	1	4.3

	3. Dalam buku ajar strategi pembelajaran penjas ini terdapat beberapa bagian untuk saya menemukan konsep sendiri	20	87	3	13
	4. Penyajian materi dalam buku ajar strategi pembelajaran penjas ini mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman yang lain	21	91.3	2	8.7
	5. Buku ajar strategi pembelajaran penjas ini mendorong saya untuk menuliskan yang sudah saya pahami pada catatan saya	18	78.3	5	21.7
	6. Buku ajar ini memuat bentuk-bentuk olahraga permainan kecil dan materi tentang cara mengajar pendidikan jasmani yang baik kepada seorang siswa. Jenis-jenis permainan juga akan mengingatkan peserta didik untuk tidak meninggalkan olahraga-olahraga tradisional Indonesia	23	100	0	0
Bahasa	1. Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam buku ajar ini jelas dan mudah dipahami	21	91.3	2	8.7
	2. Bahasa yang digunakan dalam buku ajar strategi pembelajaran penjas ini sederhana dan mudah dimengerti	22	95.7	1	4.3
	3. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	23	100	0	0
	Jumlah	316		29	
	Rata-rata (Persentase)		91.6%		
	Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel di atas, data angket yang diberikan pada 23 mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa dari 15 pernyataan, jumlah pernyataan mahasiswa yang setuju sebesar 316 dan jumlah pernyataan mahasiswa yang tidak setuju sebanyak 29. Rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata angket mahasiswa yaitu jumlah jawaban setuju/ya sebesar 316 dibagi dengan jumlah jawaban total keseluruhan 345 dikali 100 (persentase). Maka diperoleh hasil rata-rata sebesar 91,6% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu tentang pengembangan buku ajar, dapat membantu para dosen dalam melakukan proses perkuliahan. Mahasiswa juga terbantu dalam pengembangan buku ajar karena bisa menjadi bahan referensi sebagai sumber belajar selain dari buku teks atau sumber lain yang dapat

mendukung tercapainya proses pembelajaran yang baik. Berdasarkan hasil dari uji coba terbatas mahasiswa sangat semangat dalam mengikuti proses perkuliahan, dibandingkan dengan kegiatan sebelum menggunakan buku ajar strategi pembelajaran penjas melalui olahraga permainan kecil.

Sebelum melakukan uji coba terbatas, buku ajar telah melewati beberapa revisi dari validator dan telah dinyatakan kelayakannya, maka dapat digunakan dalam proses perkuliahan. Muchlis (2012) menjelaskan bahwa tahap uji coba bertujuan untuk mengumpulkan informasi tambahan berkaitan dengan produk yang dikembangkan melalui evaluasi dari ahli maupun evaluasi lapangan. Setelah dilakukan validasi, buku ajar dapat digunakan. Dengan menggunakan olahraga permainan kecil dosen dapat dengan mudah mempraktekkan strategi belajar yang baik pada pembelajaran penjas, dan mempraktekkan kepada mahasiswa

strategi mengajar yang baik agar anak didik tidak bosan selalu berada di dalam ruangan dalam proses pembelajaran. Dalam buku yang dikembangkan ini akan membahas tentang permainan-permainan kecil untuk pembelajaran pendidikan jasmani dan memperkenalkan permainan tradisional Indonesia kepada peserta didik di bangku perkuliahan dan peserta didik di sekolah.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan buku ajar strategi pembelajaran penjas melalui olahraga permainan kecil dapat membantu mahasiswa dalam proses belajar, mengembangkan kreativitas mahasiswa dan membuat mahasiswa tidak merasa bosan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat terbukti bahwa persentase respon mahasiswa terhadap pengembangan buku ajar ini memperoleh hasil 91,6% Dengan kriteria sangat layak. Hal ini sesuai pendapat Arikunto (2006) respon responden masuk dalam interval 80%-100% dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Aktivitas mahasiswa yang telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitifnya menghasilkan kondisi belajar yang bermakna.

Dengan demikian mahasiswa dapat mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang dimilikinya, mahasiswa dapat menggabungkan materi permainan yang diketahuinya dengan materi yang baru didapatkannya. Menurut Asusabel (dalam Dahar,1988), mengemukakan belajar dikatakan bermakna bila informasi yang akan dipelajari oleh mahasiswa disusun sesuai struktur kognitif mahasiswa. Dengan belajar bermakna mahasiswa dapat mengingat lebih lama apa yang ia pelajari dalam proses transfer belajar lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah diuraikan dalam bab terdahulu, dapat

ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan buku ajar ini melalui tiga tahapan yaitu; pendefinisian, perencanaan, dan pengembangan. Pada tahap pendefinisian meliputi empat langkah pokok yang harus dilakukan peneliti yaitu; analisis karakteristik mahasiswa, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap perancangan meliputi; penyusunan buku ajar, desain awal buku ajar (Draft I). Dan pada tahap pengembangan hal yang harus dilakukan peneliti adalah; validasi ahli, revisi I (Draft II), uji coba I, analisis hasil uji coba, I, revisi II (Draft III), dan hasil akhir adalah sebuah bentuk buku ajar strategi pembelajaran pendidikan jasmani melalui olahraga permainan kecil.

Kualitas buku ajar dinilai dari segi produk dan segi penggunaannya pada saat perkuliahan. Dari segi produk, buku ajar dinilai dari segi komponen materi, penyajian, dan kebahasaan. Komponen materi mendapatkan skor 18 dengan persentase 90% . Komponen penyajian mendapatkan skor 15 dengan hitungan persentase 93.75% . Dan komponen kebahasaan mendapatkan skor 11 dengan nilai persentase 91.7% . Dari hasil penelitian yang dilakukan, penilaian dari seluruh komponen yang dilakukan para ahli diperoleh persentase rata-rata 91.82% dengan kategori sangat layak digunakan.

Sedangkan kualitas buku ajar dari segi penggunaan ditentukan oleh mahasiswa dengan melihat respon mahasiswa terhadap pengembangan buku ajar yang dilakukan, respon mahasiswa dilakukan dengan cara melakukan uji terbatas dengan tahap awal menggunakan pretest, proses pembelajaran, dan post test. Setelah uji coba terbatas dilakukan peneliti melakukan penyebaran angket kepada seluruh responden untuk melihat bagaimana respon mahasiswa dengan

penggunaan buku ajar strategi pembelajaran penjas melalui olahraga permainan kecil. Dari penilaian tersebut diperoleh persentase respon mahasiswa terhadap buku ajar yang digunakan sebesar 91.6 % dengan kategori sangat layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Faisal dan Yuli Hartati. (2014). "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan". *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol. 02 No. 03, pp. 671 – 674. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- BSNP. (2006). *Sosialisai Penilaian Buku Teks Pelajaran*. Jakarta: IKAPI, Pusbuk, dan BSNP.
- Depdiknas, (2006). *Kurikulum Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas Depdiknas,
- (2008). *Panduan Pengembangan Buku Ajar*. Jakarta.
- Gustiawati, Resty, Fahrudin, dan Muhamad Mury Syafei. (2014). "Implementasi Model-Model Pembelajaran Penjas Dalam Meningkatkan Kemampuan Guru Memilih Dan Mengembangkan Strategi Pembelajaran Penjasorkes". *Jurnal Ilmiah Solusi*. Vol. 1 No. 3 September – Nopember, pp. 33-40.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: DivaPress
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2011). *Pengembangan Kurikulum. Teori dan Praktek*. Tarigan, H.G. (2009). *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., and Semmel, M. L.. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Minneapolis, Minnesota: USOE Publication.
- Trianto, (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka publisher.