

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk bahan ajar pendidikan jasmani berbasis *book creator digital* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa pada masa pandemi *covid-19* di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk membuktikan kelayakan dan keefektivan bahan ajar berbasis *book creator digital* dalam proses pembelajaran. Adapun prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model Borg & Gall yang diadopsi oleh Sugiyono yang terdiri dari 7 langkah. Pada bab ini akan disajikan deskripsi produk, penyajian hasil uji coba, analisis data, revisi produk dan pembahasan.

B. Penyajian Data Uji Coba

1. Analisis Kebutuhan

Tahap awal yang harus dilakukan oleh seorang peneliti yaitu menganalisa kebutuhan. Dalam penelitian ini peneliti menganalisa kebutuhan dengan cara melakukan observasi dan menyusun teks wawancara dengan berbagai pokok pertanyaan untuk mengetahui kebutuhan pengguna bahan ajar yang perlu dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran olahraga di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung diperoleh data sebagai berikut.

Peneliti mendapatkan data berdasarkan pedoman wawancara yaitu bahwa selama proses pembelajaran *daring*, hasil pembelajaran yang diperoleh kurang maksimal. Seperti halnya penggunaan bahan ajar. Bahan ajar yang dikenal dalam bentuk cetak tidak semaksimal penggunaannya ketika proses pembelajaran dilakukan dengan sistem *luring*. Padahal di dalam bahan ajar terdapat seluruh rancangan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Mulai dari materi yang akan disampaikan, metode yang akan digunakan serta jenis penilaian yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi untuk materi pelajaran khususnya pendidikan olahraga tidak hanya cukup siswa memahami materi yang ada di dalam bahan ajar saja. Melainkan diperlukan adanya praktek yang dapat dilakukan oleh siswa. Selama proses pembelajaran *daring* guru memanfaatkan media pembelajaran berupa *youtube*, atau membuat video sendiri dalam memaksimalkan materi yang akan disampaikan. Hal ini bertujuan agar siswa tetap semangat dalam mengikuti proses pembelajaran *daring*. Dalam proses pembelajaran tentu diperlukan penilaian untuk mengetahui tingkat penguasaan kompetensi peserta didik. Hal ini bertujuan agar guru dapat mengetahui adanya proses peningkatan yang dialami oleh peserta didik. Adapun pernyataan yang disampaikan oleh bapak Faisal selaku guru mata pelajaran olahraga sebagai berikut.

“Penilaian dalam proses pembelajaran mencakup tiga aspek. Meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adanya transformasi pembelajaran *luring* menjadi sistem *daring*, guru tentunya tidak semaksimal memberikan penilaian seperti pembelajaran *luring*. Akan tetapi guru berupaya dengan memberikan penilaian melalui tugas terkait materi yang telah dipelajari dan melakukan praktikum”.¹

Pernyataan yang disampaikan oleh bapak Faisal menyatakan bahwa penilaian aspek kognitif dalam proses pembelajaran dinilai melalui kemampuan dalam

¹ Hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran olahraga kelas V pada tanggal 7 juni 2021 pukul 09.00 di Ruang Kelas

memahami materi serta menjawab soal sesuai dengan materi. Penilaian pada aspek afektif dinilai melalui keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran *daring*, merespon tugas yang diberikan oleh guru serta mengumpulkan tugas tepat waktu. Adapun penilaian aspek psikomotorik dinilai melalui adanya praktikum yang dilakukan oleh peserta didik. Selanjutnya bapak Faisal menyatakan bahwa:

“Salah satu cara yang dilakukan oleh guru dalam memberikan umpan balik kepada siswa selama proses pembelajaran *daring* yaitu dengan memberikan semangat kepada siswa serta menjalin komunikasi antara guru dengan siswa melalui adanya group WA”.²

Pernyataan yang disampaikan oleh bapak Faisal menyatakan bahwa umpan balik dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini bertujuan agar peserta didik aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru juga dapat mengetahui seberapa besar siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Sehingga dalam proses pembelajaran *daring* guru memberikan semangat serta mengulangi materi yang sudah dipelajari dan mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari melalui media virtual.

Perencanaan proses pembelajaran yang dilakukan di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagnug membuat siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran olahraga. Hal ini didasarkan pernyataan dari bapak Faisal bahwa “ketika siswa diminta untuk melakukan praktek terkait materi yang sudah dipelajari, tidak semua siswa melakukannya”.³ Disebabkan siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan selama proses

² Hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran olahraga kelas V pada tanggal 9 juni 2021 pukul 09.30 di Ruang Kelas

³ Hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran olahraga kelas V pada tanggal 11 juni 2021 pukul 09.00 di Ruang Kelas

pembelajaran *daring* masih sebatas bahan ajar dalam bentuk cetak yang tentunya kurang maksimal dalam menunjang proses pembelajaran yang dilakukan di rumah.

Bahan ajar yang diharapkan oleh guru pada pengembangan ini adalah bahan ajar yang tidak hanya dapat digunakan di sekolah saja. Melainkan juga dapat digunakan di rumah. Peserta didik juga diharapkan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan adanya buku pendamping yang tentunya siswa lebih mudah untuk belajar. Buku pendamping tersebut diharapkan di dalamnya memuat 3 aspek penilaian yaitu meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pembelajaran saat ini mengalami transformasi dari sistem *luring* menjadi sistem *daring*. Ditambah lagi kebebasan siswa dalam melakukan interaksi benar-benar sangat dibatasi. Pendidikpun merasa kebingungan dalam menetapkan bahan ajar yang harus digunakan. Seringkali dalam 1 minggu guru memberikan materi pada siswa melalui pembelajaran yang ada di *youtube*, TVRI dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, peneliti berupaya melakukan pengembangan bahan ajar yaitu bahan ajar berbasis *book creator digital*.

Bahan ajar *book creator digital* ini cukup efektif digunakan dalam semua mata pelajaran tidak hanya mata pelajaran olahraga. Hal ini disebabkan di dalam bahan ajar ini terdapat kumpulan beberapa materi, serta fitur-fitur gambar dan video yang dapat dilihat oleh siswa. Bahan ajar *book creator digital* ini nantinya juga dapat diterapkan dalam waktu jangka panjang sebagai salah satu upaya guru dalam memaksimalkan proses pembelajaran.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa bahan ajar berbasis *book creator digital* yang sangat mudah diaplikasikan oleh guru maupun

peserta didik. Bahan ajar ini dibuat semenarik mungkin dengan memanfaatkan teknologi yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam hal memahami isi materi serta mampu menerapkan materi tersebut dalam bentuk praktek. Mengingat bahan ajar ini berbentuk *digital*, sehingga tidak asing lagi bagi peserta didik dalam mengoperasikannya. Bahan ajar ini memiliki tampilan yang menarik, dan di dalamnya memuat 3 aspek penilaian meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sehingga bahan ajar *book creator digital* ini dapat digunakan sebagai bahan ajar pendamping dalam memaksimalkan proses pembelajaran di rumah.

2. Deskripsi Produk

Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar pendidikan jasmani berbasis *book creator digital* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa pada masa pandemi *covid-19* di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung. Bahan ajar ini memuat 3 bab yaitu kombinasi pola gerak dominan dalam senam menggunakan alat, kombinasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan, dan renang gaya bebas. Adapun tampilan dari masing-masing bab tersebut disajikan pada gambar 4.1, 4.2, dan 4.3 berikut



Gambar 4.1 Bab 1 Tentang Pola Gerak Dominan dalam Senam Menggunakan Alat



Gambar 4.2 Bab 2 Tentang Kombinasi Gerak Dasar Langkah dan Ayunan Lengan



Gambar 4.3 Bab 3 Tentang Renang Gaya Bebas

Materi yang dipilih dalam bahan ajar ini adalah materi yang sesuai dengan buku guru dan siswa yang ada di sekolah. Hanya saja dalam bahan ajar *book creator digital* ini dikemas sesederhana mungkin tanpa mengurangi isi dari bahan ajar cetak. Sebelum masuk pada masing-masing bab disajikan pendahuluan berupa kata pengantar. Kata pengantar tersebut bertujuan agar siswa mengetahui gambaran secara umum terkait bahan ajar pendidikan jasmani yang tidak hanya bertujuan untuk mencapai keberhasilan psikomotorik saja, melainkan juga mencakup aspek kognitif

dan afektif. Adapun tampilan gambar kata pengantar disajikan pada gambar 4.4 berikut.



Gambar 4.4 Tampilan Kata Pengantar

Bahan ajar *book creator digital* ini di dalamnya juga disajikan terkait bab daftar isi. Hal ini bertujuan untuk memberikan sebuah gambaran tentang keseluruhan isi produk mulai dari tampilan awal hingga tampilan akhir. Adapun tampilan gambar daftar isi disajikan pada gambar 4.5 sebagai berikut.



Gambar 4.5 Tampilan Daftar Isi

Bahan ajar *book creator digital* ini dapat diakses melalui *handphone*, dan laptop. Tampilan dari bahan ajar ini berbentuk persegi panjang yang tentunya berbeda

bentuk dengan bahan ajar cetak. Bahan ajar *book creator digital* ini sangatlah praktis, mulai dari penyajiannya dan cara mengoperasikannya. Adapun tampilan gambar yang diakses melalui laptop dan hp dapat disajikan pada 4.6 dan 4.7 berikut.



Gambar 4.6 Tampilan Bahan Ajar *Book Creator Digital* Diakses Melalui Laptop



Gambar 4.7 Tampilan Bahan Ajar *Book Creator Digital* Diakses Melalui Handphone

Tampilan awal sebelum masuk ke dalam materi disajikan juga terkait penjelasan mengenai *book creator digital*, motivasi belajar, semangat belajar di rumah, persiapan kembali ke sekolah serta tips yang perlu dipersiapkan sebelum belajar. Bahan ajar *book creator digital* ini tidak kalah menarik dengan bahan ajar berbentuk cetak. Disebabkan pada setiap slide yang ditampilkan gambar, penjelasan

mengenai materi serta video. Adapun tampilan gambar dapat disajikan pada gambar 4.8, 4.9, 4.10, 4.11 dan 4.12 berikut.



Gambar 4.8 Tampilan Tentang *Book Creator Digital*



Gambar 4.9 Tampilan Tentang Motivasi Belajar



Gambar 4.10 Tampilan Tentang Semangat Belajar di Rumah



Gambar 4.11 Tampilan Tentang Persiapan Kembali ke Sekolah



Gambar 4.12 Tampilan Tentang Tips yang Perlu Dipersiapkan Sebelum Belajar.

3. Perencanaan

Hasil analisis kebutuhan di lapangan kemudian digunakan peneliti sebagai acuan untuk mencari beberapa literatur yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya, peneliti melakukan pemilihan video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dimuat dalam bahan ajar *book creator digital* untuk membantu siswa dalam memahami isi materi. Tujuan dari pemilihan bahan ajar *book creator digital* ini dapat digunakan dalam waktu jangka panjang dan materinya juga dapat disesuaikan dengan pembelajaran. Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk sekali

pertemuan, menyusun instrument penelitian yang terdiri dari angket validasi ahli media, ahli materi, uji coba lapangan untuk siswa dan guru serta instrument *pretest* dan *post-test*.

4. Analisis Data Hasil Uji Coba

Penyajian data hasil uji kelayakan bahan ajar *book creator digital* untuk kelas V MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung dilakukan empat tahap uji. Yaitu meliputi tahap uji coba terhadap ahli media, uji coba terhadap ahli materi, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba ahli media dilakukan dengan 3 dosen ahli yaitu 2 dosen IAIN Tulungagung yang mengampu mata kuliah desain media pembelajaran yaitu Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd dan Dr. Luk Luk Nur Mufidah, M.Pd yang mengampu mata kuliah teknologi pembelajaran. Adapun 1 dosen merupakan dosen IAIFA pare Kediri yang mengampu mata kuliah sumber dan media pembelajaran yaitu Abu Zaeni, M.Pd.I. Uji ahli materi dilakukan dengan 3 dosen ahli yakni dosen dalam bidang ilmu keolahragaan yang merupakan dosen dari Universitas Malang yaitu Dr. Ari Wibowo Kurniawan, M.Pd, dosen Universitas Negeri Jakarta yaitu Dr. Sujarwo, M.Pd dan dosen Universitas Surabaya yaitu Dr. Kunjung Asadhi, M.Fis. Uji coba skala kecil dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 10 siswa dari sekolah lain dan uji coba skala besar terdiri dari 36 siswa yang merupakan siswa kelas V MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung.

Komponen penilaian pada aspek media meliputi aspek umum, aspek perangkat lunak, dan aspek komunikatif visual. Sedangkan komponen penilaian pada aspek materi meliputi aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan dan pengaruh penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Selain memberikan

penilaian validator juga memberikan tanggapan kritik dan saran terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Setelah data hasil validasi diperoleh, selanjutnya peneliti melakukan tahap analisis data yang telah diuraikan pada bab III. Data yang diperoleh pada tahap uji coba ini adalah data verbal dan non verbal. Data verbal berupa tanggapan serta saran yang diberikan oleh masing-masing validator, sedangkan data non verbal diperoleh dari pengisian angket yang berupa skor penilaian terhadap aspek tertentu. Sehingga pada validasi produk ini, akan diperoleh analisis data mengenai kevalidan bahan ajar *book creator digital*.

a. Analisis Data Hasil Validasi Uji Ahli dan Uji Coba Lapangan Terhadap Komponen Kelayakan Media.

Produk bahan ajar *book creator digital* yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini telah diuji oleh ahli dalam bidang kelayakan media. Sedangkan uji coba lapangan dilakukan oleh guru olahraga kelas V MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung. Uji ahli media meliputi beberapa aspek diantaranya aspek umum, aspek perangkat lunak, dan aspek komunikatif visual. Berikut akan dipaparkan uji ahli terhadap kelayakan media.

1) Aspek Umum

Komponen penilaian yang pertama adalah aspek umum yang terdiri dari beberapa indikator penilaian yaitu kreatif dan inovatif, komunikatif dan unggul. Adapun data hasil validasi uji ahli media dan uji lapangan disajikan pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Uji Ahli Media Terhadap Aspek Umum

No.	Pernyataan	HU 1	HU 2	HU 3
1.	Kreatif dan inovatif (mudah menarik perhatian siswa)	4	4	5
2.	Komunikatif (mudah dipahami dan menggunakan Bahasa yang efektif)	4	4	4
3.	Unggul (memiliki kelebihan dari pada bahan ajar dalam bentuk cetak, yang didalamnya dilengkapi adanya video pembelajaran dan kuis dalam bentuk game)	5	5	5
4.	Menggambarkan isi dan tujuan dari pembuatan media	4	3	4
Jumlah		17	16	18
Skor Maksimum		20	20	20
Rata-rata uji kelayakan aspek umum (%)		85%	80%	90%

Berdasarkan tabel 4.1 komponen kelayakan media pada aspek umum mendapatkan nilai rata-rata 85% dari ahli media pertama, 80% dari ahli media kedua dan mendapatkan nilai rata-rata 90% dari ahli media ketiga. Hasil presentase kelayakan produk penelitian dan pengembangan tersebut apabila diinterpretasikan menurut klasifikasi kelayakan Arikunto termasuk dalam kategori “**Layak**” untuk digunakan. Dari hasil data tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar *book creator digital* layak digunakan dalam proses pembelajaran jasmani pada kondisi pandemi *covid-19* saat ini. Siswa juga dapat meningkatkan kemampuan motorik melalui fitur-fitur yang ditampilkan serta sebuah video gerakan yang dapat dilihat serta siswa mapu mempraktekkan di rumah dengan baik.

2) Kelayakan Aspek Perangkat Lunak

Komponen penilaian yang kedua adalah aspek perangkat lunak yang terdiri dari beberapa indikator penilaian yaitu efektif dan efisien, reabilitas media, kelengkapan dokumen, dan komunikatif. Adapun data hasil validasi uji ahli media dan uji lapangan disajikan pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Uji Ahli Media Terhadap Aspek Perangkat Lunak

No.	Pernyataan	HU 1	HU 2	HU3
1.	Penggunaan huruf (jenis ukuran, dan warna jelas dan sesuai)	5	3	4
2.	Tidak terdapat jeda yang terlalu lama saat menjalankan	5	3	4
3.	Dapat diakses melalui hp android	5	5	4
4.	Memiliki alur penggunaan yang jelas dan tidak rumit dalam penggunaannya	4	4	5
5.	Pengoperasiannya sangat sederhana	4	5	4
6.	Aplikasi tidak error saat pengoperasian	4	4	4
7.	Tampilan gambar yang digunakan mendukung dengan realita	3	4	4
Jumlah		30	28	29
Skor Maksimum		35	35	35
Rata-Rata Uji Kelayakan Aspek Perangkat Lunak (%)		85,7%	80%	82,8%

Berdasarkan tabel 4.2 komponen kelayakan media pada aspek perangkat lunak mendapatkan nilai rata-rata 85,7% dari ahli media pertama, 80% dari ahli media kedua dan mendapatkan nilai rata-rata 82,8% dari ahli media ketiga. Hasil presentase kelayakan produk penelitian dan pengembangan tersebut termasuk dalam kategori “**Layak**” untuk digunakan. Meskipun dari hasil penilaian validator tersebut masih perlu dilakukan perbaikan-perbaikan berdasarkan saran yang diberikan oleh masing-masing validator.

3) Kelayakan Aspek Komunikatif Visual

Komponen penilaian yang ketiga adalah aspek komunikatif visual yang terdiri dari beberapa indikator penilaian yaitu kreatif, audio, animasi, tombol dan video. Adapun data hasil validasi uji ahli media dan uji lapangan disajikan pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Uji Ahli Media Terhadap Aspek Komunikatif Visual

No.	Pernyataan	HU 1	HU 2	HU 3
1.	Font dan <i>background</i> tidak tumpah tindih	4	4	3
2.	Desain layout menarik (pewarnaan dan ilustrasi gambar)	4	5	4
3.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	4	4	4
4.	Setiap tombol pada media ini memberikan output yang benar	4	3	4
5.	Spasi antar tulisan yang proporsional	4	3	4
6.	Desain media teratur dan konsisten	4	4	4
7.	Kesesuaian antara penyajian pertanyaan, gambar dan materi	4	4	4
8.	Tampilan pada video jelas	3	5	3
Jumlah		31	32	30
Skor Maksimum		40	40	40
Rata-Rata Uji Kelayakan Aspek Umum (%)		77,5%	80%	75%

Berdasarkan tabel 4.3 komponen kelayakan pada aspek komunikasi visual dari ahli materi pertama mendapatkan nilai rata-rata 77,5%, ahli media kedua mendapatkan skor 80%, dan ahli media ketiga mendapatkan nilai rata-rata 75%. Dari hasil uji kelayakan media tersebut dapat disimpulkan bahwa media tersebut memiliki kriteria “**Layak**” untuk digunakan dalam proses pembelajaran baik secara *luring* maupun secara *daring*. Pada aspek komunikasi visual ini desain *layout* sangat menarik perhatian peserta didik

dalam mengikuti proses pembelajaran. Tampilan desain mediapun teratur dan konsisiten. Gambar yang digunakan dalam bahan ajar *book creator digital* ini sesuai dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa.

b. Analisis Data Hasil Validasi Uji Ahli dan Uji Coba Lapangan Terhadap Komponen Kelayakan Materi

Produk bahan ajar *book creator digital* yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini telah diuji oleh ahli dalam bidang kelayakan media. Sedangkan uji coba lapangan dilakukan oleh guru olahraga kelas V MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung. Uji ahli materi meliputi beberapa aspek diantaranya kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan pengaruh penggunaan bahan ajar *book creator digital* dalam proses pembelajaran. Berikut akan dipaparkan uji ahli terhadap kelayakan materi.

1) Aspek Kelayakan Isi

Komponen penilaian yang pertama adalah aspek kelayakan isi yang terdiri dari beberapa indikator penilaian yaitu kelengkapan materi, ketetapan materi, keakuratan gambar, serta penggunaan gambar dan ilustrasi yang aktual. Adapun data hasil validasi uji ahli materi dan uji lapangan disajikan pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Uji Ahli Materi Terhadap Aspek Kelayakan Isi

No.	Pernyataan	HU 1	HU 2	HU 3
1.	Kelengkapan materi dengan kebutuhan peserta didik	5	4	4
2.	Ketetapan materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	5
3.	Kesesuaian isi materi dengan karakteristik peserta didik	4	4	4
4.	Penyajian materi dilakukan secara sistematis	4	4	4

5.	Keakuratan contoh setiap materi membantu pemahaman peserta didik	4	4	5
6.	Kearutan soal	4	4	5
7.	Keakarutan gambar, game, lagu, dan ilustrasi	5	4	4
Jumlah		30	28	31
Skor Maksimum		35	35	35
Rata-Rata Uji Kelayakan Isi (%)		85,7%	80%	88,5%

Berdasarkan tabel 4.4 komponen kelayakan isi terhadap materi mendapatkan nilai rata-rata 85,7% dari ahli materi pertama, 80% dari ahli materi kedua, dan mendapatkan nilai rata-rata 88,5% dari ahli materi ketiga. Dari hasil data yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa materi yang ada di dalam bahan ajar *book creator digital* ini sesuai dengan apa yang dipelajari oleh peserta didik. Sehingga bahan ajar *book creator digital* ini termasuk dalam kategori “**Layak**” untuk digunakan. Pada aspek penilaian yang diberikan oleh masing-masing validator dapat dilihat bahwa terdapat 4 komponen yang mendapatkan skor 5. Hal ini menunjukkan bahwa materi telah memenuhi dari beberapa kriteria dan layak untuk digunakan.

2) Aspek Kelayakan Penyajian

Komponen penilaian yang kedua adalah aspek kelayakan penyajian yang terdiri dari beberapa indikator penilaian yaitu konsistensi penyajian materi, kesesuaian materi dengan soal, serta petunjuk penggunaan yang jelas. Adapun data hasil validasi uji ahli materi dan uji lapangan disajikan pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Uji Ahli Materi Terhadap Aspek Kelayakan Penyajian

No.	Pernyataan	HU 1	HU 2	HU 3
1.	Materi sesuai dengan SK dan KD	4	5	4
2.	Konsistensi penyajian materi	4	4	4
3.	Keruntutan penyajian	4	5	4
4.	Kesesuaian materi dan Latihan	4	3	4
5	Soal mudah dipahami oleh siswa	3	4	4
Jumlah		19	21	20
Skor Maksimum		25	25	25
Rata-Rata Uji Kelayakan Penyajian (%)		76%	84%	80%

Berdasarkan tabel 4.5 komponen uji kelayakan penyajian mendapatkan nilai rata-rata 76% dari ahli materi pertama, 84% dari ahli materi kedua, dan mendapatkan nilai rata-rata 80% dari ahli materi ketiga. Dari hasil data yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berupa bahan ajar *book creator digital* “**Layak**” untuk digunakan. Hal ini dapat kita lihat dari aspek penilaian yang diberikan oleh validator materi terdapat 2 komponen yang mendapatkan skor 5. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disesuaikan sesuai dengan SK dan KD serta keruntutan materi yang telah disajikan.

3) Aspek Kelayakan Kebahasaan

Komponen penilaian yang ketiga adalah aspek kelayakan kebahasaan yang terdiri dari beberapa indikator penilaian yaitu kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik, kebakuan bahasa yang digunakan serta keruntutan antara kegiatan siswa dengan materi. Adapun data hasil validasi uji ahli materi dan uji lapangan disajikan pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Uji Ahli Materi Terhadap Aspek Kelayakan
Kebahasaan

No.	Pernyataan	HU 1	HU 2	HU 3
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	3	3	4
2.	Kesesuaian Bahasa dengan tingkat perkembangan intelektual dan sosial emosional peserta didik	3	5	3
3.	Penggunaan Bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	5	5	4
4.	Ketetapan struktur kalimat	4	4	4
5.	Kebakuan Bahasa yang digunakan	3	5	5
6.	Keruntutan antar kegiatan siswa dengan materi	4	4	5
7.	Kesesuaian penggunaan ilustrasi dengan materi	4	5	4
Jumlah		26	31	29
Skor Maksimum		35	35	35
Rata-Rata Uji Kelayakan Kebahasaan (%)		74,2%	88,5%	82,8%

Berdasarkan tabel 4.6 komponen uji kebahasaan mendapatkan nilai rata-rata 74,2% dari ahli materi pertama, 88,5% dari ahli materi kedua dan mendapatkan nilai rata-rata 82,8% dari ahli materi ketiga. Dari hasil data yang diperoleh dari masing-masing validator dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar *book creator digital* yang telah dikembangkan “**Layak**” untuk digunakan. Akan tetapi, perbaikan produk tetap terus dilakukan agar lebih maksimal. Seperti halnya masukan yang diberikan oleh salah satu validator terkait aspek kebahasaan.

Sujarwo mengungkapkan bahwa salah satu aspek penilaian yang ada dalam proses pembelajaran yaitu harus memuat 3 aspek yaitu aspek kognitif,

afektif, dan psikomotorik. Hal ini dapat kita ketahui bahwa keluwesan dalam memilih bahasa sangat berpengaruh pada aspek kognitif siswa. Oleh sebab itu dalam memilih bahasa juga perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan karakter peserta didik. Menciptakan pembelajaran yang efektif membutuhkan pemahaman konsep dari materi yang diajarkan, sehingga adanya variasi pembelajaran yang dilakukan untuk meyiapkan ke materi inti. Terlebih pembelajaran saat ini dilakukan dengan sistem *daring* sehingga untuk pembelajaran mandiri terutama materi yang *high risk* harus tetap ada pendampingan dari guru maupun orang tua.

4) Aspek Kelayakan Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar *Book Creator Digital* dalam Proses Pembelajaran

Komponen penilaian yang keempat adalah aspek pengaruh penggunaan bahan ajar *book creator digital* dalam proses pembelajaran yang terdiri dari beberapa indikator penilaian bahan ajar *book creator digital* ini sangat mendukung siswa untuk belajar secara mandiri, melatih siswa dalam hal melakukan dengan meniru video yang ada di dalam bahan ajar *book creator digital*, serta bahan ajar *book creator digital* ini mendukung peserta didik untuk belajar di sekolah maupun di rumah. Adapun data hasil validasi uji ahli materi dan uji lapangan disajikan pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.7 Data Hasil Validasi Uji Ahli Materi Terhadap Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar *Book Creator Digital* dalam Proses Pembelajaran

No.	Pernyataan	HU 1	HU 2	HU 3
1.	Bahan ajar <i>book creator digital</i> ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik itu di dalam maupun di luar kelas	5	5	4
2.	Bahan ajar <i>book creator digital</i> ini mendukung peserta didik untuk mampu belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan secara mandiri	3	5	4
3.	Penggunaan bahan ajar <i>book creator digital</i> mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4	5	4
4.	Bahan ajar <i>book creator digital</i> ini dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan atau pendukung dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan	4	4	4
5.	Bahan ajar <i>book creator digital</i> ini membantu siswa dalam melakukan praktek secara langsung tanpa perlu datang ke sekolah dengan menirukan gerakan yang ada di dalam video pembelajaran yang telah disajikan	4	5	4
Jumlah		20	24	20
Skor Maksimum		25	25	25
Rata-Rata Uji Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar <i>Book Creator Digital</i> dalam Pembelajaran (%)		80%	96%	80%

Berdasarkan tabel 4.7 komponen uji kelayakan terhadap pengaruh penggunaan media *book creator digital* mendapatkan nilai rata-rata 80% dari ahli materi pertama, 96% dari ahli materi kedua, dan nilai rata-rata 80% dari ahli materi ketiga. Dari hasil data yang diperoleh dari masing-masing validator dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan “Layak” untuk digunakan. Pada aspek penilaian yang diberikan oleh masing-masing validator dapat dilihat bahwa terdapat 4 komponen yang

mendapatkan skor 5. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar *book creator digital* yang telah dikembangkan sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Ari Wibowo Kurniawan mengungkapkan bahwa penggunaan bahan ajar dalam bentuk *digital* ini membuat siswa mendapatkan pengalaman yang baru. Di sisi lain bahan ajar *book creator digital* ini juga membantu siswa dalam melakukan praktek terkait materi yang ada di dalam bahan ajar tanpa perlu datang ke sekolah. Yaitu dengan cara menirukan gerakan yang ada di dalam video pembelajaran yang telah disajikan. Bahan ajar *book creator digital* ini sangat mudah digunakan dan dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan atau pendukung dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

c. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan dengan Guru

Uji coba lapangan dilakukan terhadap guru pengampu mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Komponen penilaian dalam bahan ajar *book creator digital* ini terdapat tiga aspek penilaian yaitu aspek tampilan, aspek penyajian materi dan aspek manfaat. Adapun data hasil validasi uji coba lapangan pada aspek tampilan disajikan pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Data Hasil Validasi Uji Coba Lapangan Oleh Guru Terhadap Aspek

Tampilan

No.	Pernyataan	HU
1.	Bahan ajar ini memiliki tampilan yang menarik	5

No.	Pernyataan	HU
2	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran	4
3.	Tampilan warna yang digunakan pada bahan ajar <i>book creator digital</i> ini jelas dan sesuai	4
4.	Perpindahan layar per layar pada bahan ajar <i>book creator digital</i> lancar	4
5.	Bahan ajar <i>book creator digital</i> ini memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan	4
6.	Gambar yang ada di dalam bahan ajar <i>book creator digital</i> lebih mengingatkan siswa akan materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan	4
Jumlah		25
Skor Maksimum		30
Rata-Rata Uji Coba Lapangan dengan Guru		83,3

Berdasarkan tabel 4.8 komponen uji lapangan oleh guru terhadap aspek tampilan mendapatkan nilai rata-rata 83,3%. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari segi tampilan terlihat sangat menarik dan “**Layak**” untuk digunakan. Pada aspek penilaian tampilan guru memberikan penilaian dengan skor 5. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar *book creator digital* dapat merangsang serta menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Tabel 4.9 Data Hasil Validasi Uji Coba Lapangan Oleh Guru Terhadap Aspek Penyajian Materi

No.	Pernyataan	HU
1.	Peserta didik mampu memahami materi yang terdapat dalam bahan ajar <i>book creator digital</i>	3
2.	Bahan ajar <i>book creator digital</i> yang disajikan memuat kegiatan belajar yang menarik	5
3.	Peserta didik tidak kesulitan dalam mengaplikasikan bahan ajar <i>book creator digital</i> tersebut	5
4.	Peserta didik mudah memahami pertanyaan yang ada dalam bahan ajar <i>book creator digital</i>	4
5.	Kuis yang disajikan dalam bahan ajar <i>book creator digital</i> sesuai dengan materi	4
6.	Bahasa yang digunakan dalam materi mudah dipahami	4
Jumlah		25
Skor Maksimum		30
Rata-Rata Uji Coba Lapangan dengan Guru		83,3

Berdasarkan tabel 4.9 komponen uji lapangan oleh guru terhadap aspek penyajian materi mendapatkan nilai rata-rata 83,3%. Hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari segi penyajian materi mudah dipahami oleh siswa dan “**Layak**” untuk digunakan. Pada aspek penilaian terhadap bahan ajar *book creator digital* yang memuat kegiatan yang menarik guru memberikan skor 5. Demikian pula pada aspek pengaplikasian bahan ajar yang sangat mudah untuk diaplikasikan. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar *book creator digital* dapat menambah wawasan serta siswa tidak kesulitan dalam mengaplikasikan.

Tabel 4.10 Data Hasil Validasi Uji Coba Lapangan Oleh Guru Terhadap Aspek Manfaat

No.	Pernyataan	HU
1.	Peserta didik merasakan mendapat pengalaman baru setelah menggunakan bahan ajar <i>book creator digital</i>	5
2.	Peserta didik lebih mudah belajar pendidikan jasmani menggunakan bahan ajar <i>book creator digital</i> ini	4
3.	Peserta didik memahami dengan mudah terkait materi pendidikan jasmani yang ada di dalam bahan ajar <i>book creator digital</i> ini	4
Jumlah		13
Skor Maksimum		15
Rata-Rata Uji Coba Lapangan dengan Guru		86,6

Berdasarkan tabel 4.10 komponen uji lapangan oleh guru terhadap aspek manfaat mendapatkan nilai rata-rata 86,6%. Hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari segi manfaat mempunyai dampak yang positif bagi siswa dan “**Layak**” untuk digunakan. Pada aspek penilaian, guru memberikan nilai 5 terhadap bahan ajar *book creator digital* yang dapat menambah pengalaman siswa. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar *book creator digital* dapat menambah pengalaman baru bagi siswa.

d. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan dengan Siswa

Uji coba lapangan terhadap peserta didik dilakukan sebanyak 10 responden yang merupakan siswa kelas V dari sekolah lain. Komponen penyajian dalam bahan ajar *book creator digital* ini terdapat tiga aspek penilaian yaitu aspek tampilan, aspek penyajian materi dan aspek manfaat. Berikut akan disajikan data hasil uji coba lapangan terhadap 10 responden.

4.11 Data Hasil Validasi Uji Coba Lapangan Dengan 10 Responden

No	Aspek	Pertanyaan	HU (%)
1.	Aspek tampilan	a. Apakah bahan ajar ini memiliki tampilan yang menarik?	93,3%
		b. Apakah gambar yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran?	83,3%
		c. Apakah tampilan warna yang digunakan pada bahan ajar <i>book creator digital</i> ini jelas dan sesuai?	86,6%
		d. Apakah perpindahan layar per layar pada bahan ajar <i>book creator digital</i> lancar?	90%
		e. Apakah bahan ajar <i>book creator digital</i> ini memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan?	86,6%
		f. Apakah gambar yang ada di dalam bahan ajar <i>book creator digital</i> lebih mengingatkan siswa akan materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan?	86,6%
2.	Aspek Penyajian Materi	a. Apakah peserta didik memahami materi yang terdapat dalam bahan ajar <i>book creator digital</i> ?	93,3%
		b. Apakah bahan ajar <i>book creator digital</i> yang disajikan memuat kegiatan belajar yang menarik?	93,3%
		c. Apakah peserta didik tidak kesulitan dalam mengaplikasikan bahan ajar <i>book creator digital</i> tersebut?	86,6%
		d. Apakah peserta didik mudah memahami pertanyaan yang ada dalam bahan ajar <i>book creator digital</i> ?	93,3%

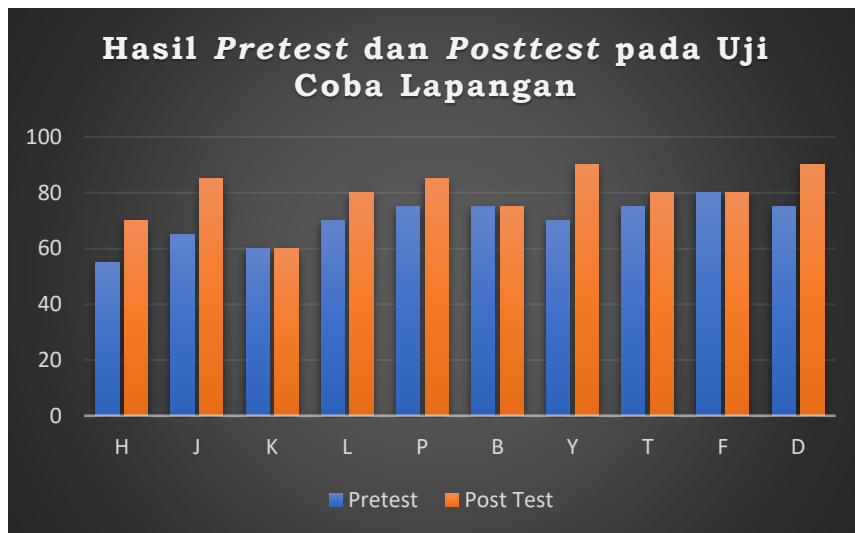
No	Aspek	Pertanyaan	HU (%)
		e. Apakah kuis yang disajikan dalam bahan ajar <i>book creator digital</i> sesuai dengan materi?	90%
		f. Apakah Bahasa yang digunakan dalam materi mudah dipahami?	93,3%
3.	Aspek manfaat	a. Apakah peserta didik merasakan mendapat pengalaman baru setelah menggunakan bahan ajar <i>book creator digital</i> ?	90%
		b. Apakah peserta didik lebih mudah belajar pendidikan jasmani menggunakan bahan ajar <i>book creator digital</i> ini?	83,3%
		c. Apakah peserta didik memahami dengan mudah terkait materi pendidikan jasmani yang ada di dalam bahan ajar <i>book creator digital</i> ini?	86,6%
Rata-Rata Uji Coba Lapangan dengan Siswa			90%

Nilai rata-rata berdasarkan tabel 4.11 diperoleh dari hasil uji coba lapangan sebesar 90%. Dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar *book creator digital* tergolong sangat efektif dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun tanggapan yang diberikan oleh peserta didik terkait bahan ajar *book creator digital* sebagai berikut: 1) bahan ajar *book creator digital* ini mudah diakses melalui handphone, lebih praktis daripada bahan ajar dalam bentuk cetak 2) tampilan gambar yang terdapat dalam bahan ajar ini sangat menarik, video yang ditampilkan juga sesuai dengan materi 3) bahan ajar *book creator digital* ini membuat peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran di rumah.

e. Analisis Hasil Data *Pretest* dan *Posttest* Pada Uji Coba Lapangan

Peneliti menganalisis dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diberikan kepada siswa. Hasil yang diperoleh peneliti terdapat perbedaan dari sebelum menggunakan bahan ajar *book creator digital* dengan sesudah menggunakan bahan ajar *book creator digital*. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar *book*

creator digital yang telah memberikan dampak pengaruh terhadap pengetahuan yang diperoleh siswa. Adapun hasil data *pretest* dan *posttest* disajikan pada gambar diagram 4.1 berikut.



Gambar 4.13 Hasil Data *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan diagram 4.13 hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang disajikan tampak ada perbedaan. Terdapat beberapa anak yang mengalami peningkatan dan juga terdapat beberapa anak dengan nilai yang sama. Oleh sebab itu dalam menggunakan bahan ajar perlu dampingan dari guru maupun orang tua. Terutama dalam hal meningkatkan kemampuan motorik anak yang tentunya identic dengan adanya sebuah gerakan yang perlu dipraktekkan secara langsung.

C. Analisis Data

1. Analisis Uji Instrumen

a) Uji Validitas

Validitas secara etimologi mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrument pengukur dapat dikatakan mempunyai nilai yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsinya dengan memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud peneliti. Secara umum validitas terbagi menjadi 3 jenis yaitu validitas isi, validitas berdasarkan kriteria, dan validitas konstruk. Perbedaan dari ketiga jenis validitas tersebut yaitu terletak pada korelevanan kuesioner yang dapat mengukur dari masing-masing item soal yang telah diberikan. Dalam sebuah penelitian definisi variabel harus jelas. Hal ini bertujuan untuk mengukur kevalidan instrumen secara konstruk. Validitas konstruk diperoleh dari hasil uji terhadap para ahli. Yaitu dengan cara melakukan tahap validasi soal *post-test* sebelum diberikan kepada peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti melakukan validasi Instrumen kepada salah satu guru olahraga yaitu Bapak Badar. Adapun data terkait hasil validitas instrument soal *posttest* disajikan pada tabel 4.12 sebagai berikut.

Tabel 4.12 Data Hasil Validasi Instrument Soal *Posttest*

No.	Indikator Validasi	HU (%)
1.	Pemilihan Kata	93,3%
2.	Korelasi soal dengan kompetensi dasar	90%
3.	Ketetapan pemilihan kalimat	86,6%
Rata-Rata Validasi Instrumen Soal <i>Post Test</i> (%)		90%

Berdasarkan tabel 4.12 data hasil validasi instrument soal *posttest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa ke 5 soal post test yang diuji cobakan sudah masuk kategori layak untuk digunakan dalam pengambilan

data di lapangan. Adapun hasil data uji lapangan *posttest* disajikan pada tabel 4.13 sebagai berikut.

4.13 Data Hasil Uji Validitas Soal *Posttest* dengan 10 Responden

NO.	KODE	NO ITEM					SKOR TOTAL
		1	2	3	4	5	
1.	AMD	20	20	20	15	25	100
2.	ACN	10	20	20	10	25	85
3.	HJK	20	20	20	15	25	100
4.	LPR	10	5	10	10	10	45
5.	UBD	15	5	15	20	25	80
6.	SHJ	15	10	10	12	20	67
7.	KYN	15	5	5	15	10	50
8.	PHO	10	10	5	20	20	65
9.	FEW	10	5	10	20	20	65
10.	JKL	10	5	15	20	20	70

Data pada tabel 4.13 selanjutnya dianalisis menggunakan *SPSS 25.0 For Windows*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari masing-masing item soal. Adapun hasil uji validas soal *post test* disajikan pada tabel 4.14 berikut.

4.14 Data Hasil *Output* Soal *Post Test* 10 Responden

Correlations							
		item_1	item_2	item_3	item_4	item_5	skor_total
Item_1	Pearson Correlation	1	.522	.437	.082	.351	.637*
	Sig. (2-tailed)		.122	.207	.821	.321	.048
	N	10	10	10	10	10	10
Item_2	Pearson Correlation	.522	1	.718*	.683*	.632*	.814**
	Sig. (2-tailed)	.122		.019	.029	.050	.004
	N	10	10	10	10	10	10
Item_3	Pearson Correlation	.437	.718*	1	1	.738*	.856**
	Sig. (2-tailed)	.207	.019			.015	.002

Correlations							
		item_1	item_2	item_3	item_4	item_5	skor_total
	N	10	10	10	10	10	10
Item_4	Pearson Correlation	-.095	-.406	-.210	.161	.233	.058
	Sig. (2-tailed)	.795	.245	.559	.657	.518	.874
	N	10	10	10	10	10	10
Item_5	Pearson Correlation	.351	.632*	.738*	.782**	1	.902**
	Sig. (2-tailed)	.321	.050	.015	.008		.000
	N	10	10	10	10	10	10
Skor_T otal	Pearson Correlation	.637*	.814**	.856**	.883**	.902**	1
	Sig. (2-tailed)	.048	.004	.002	.001	.000	
	N	10	10	10	10	10	10

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Kriteria pengambilan keputusan dalam penelitian ini peneliti mengambil taraf signifikansi sebesar 5% yaitu dengan nilai 0,632. Dari hasil *output SPSS* dapat dilihat bahwa nilai *pearson correlation* lebih besar dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Hal ini menunjukkan bahwa uji validitas soal *post test* yang diberikan kepada siswa dengan jumlah 10 responden dinyatakan valid. Adapun data hasil perbandingan r_{tabel} dan r_{hitung} disajikan pada tabel 4.15 berikut.

Tabel. 4.15 Data Hasil Perbandingan r_{tabel} dan r_{hitung}

Item Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
Item_1	0,632	0,637	Valid
Item_2	0,632	0,814	Valid
Item_3	0,632	0,856	Valid
Item_4	0,632	0,883	Valid
Item_5	0,632	0,902	Valid

b) Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk mengetahui terkait instrument yang digunakan oleh peneliti bersifat reliabel atau secara konsisiten dapat memberikan hasil yang relatif sama. Peneliti selanjutnya melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan *SPSS 25.0 for Windows*. Adapun data hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel 4.16 berikut.

Tabel 4.16 Data Hasil *Ouput*
Uji Reliabilitas Soal *Posttest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.716	5

Berdasarkan tabel 4.16 menunjukkan hasil perolehan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,716. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria koralasi reliablitas dapat dinyatakan reliabel dengan nilai pengambilan keputusan lebih besar daripada nilai signifikansi.

2. Analisis Data Hasil *Pretest* Uji Coba Skala Besar

Produk bahan ajar *book creator digital* yang telah direvisi berdasarkan saran dari para ahli kemudian di uji cobakan dalam uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilakukan di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung dengan mengambil kelas V-B sebagai kelas kontrol dan kelas V-A sebagai kelas eksperimen. Agar peneliti lebih mudah dalam menganalisa data, kode yang peneliti berikan adalah huruf A (kelas eksperimen) dan huruf B (kelas kontrol). Adapun daftar nama dan nilai yang dijadikan sebagai data penelitian beserta kodenya disajikan pada tabel 4.17 berikut.

Tabel 4.17 Data Hasil *Pretest* Uji Coba Skala Besar

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
No	Nama	Kode	Nilai	No	Nama	Kode	Nilai
1.	AB	B	70	1.	BG	A	70
2.	CB	B	40	2.	FD	A	75
3.	HK	B	45	3.	LM	A	60
4.	KL	B	55	4.	NB	A	60
5.	PR	B	60	5.	CR	A	60
6.	RS	B	60	6.	AT	A	55
7.	BD	B	70	7.	HM	A	70
8.	MT	B	75	8.	SK	A	70
9.	RA	B	50	9.	MS	A	60
10.	QR	B	50	10.	WY	A	60
11.	EY	B	45	11.	AH	A	55
12.	FK	B	60	12.	DB	A	45
13.	LH	B	70	13.	PK	A	50
14.	QG	B	65	14.	AM	A	70
15.	FD	B	75	15.	QR	A	65
16.	VY	B	60	16.	ST		50
17.	MP	B	75				
18.	YR	B	75				
19.	AR	B	60				
20.	DG	B	60				

a. Uji Homogenitas

Peneliti melakukan uji homogenitas yang merupakan salah satu syarat diperbolehkannya dua kelas atau lebih untuk dibandingkan. Hal ini bertujuan bertujuan untuk mengetahui bahwa kelas yang diambil berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Nilai yang digunakan dalam uji homogenitas yaitu hasil *pretest* kelas V-A dan V-B di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung. Adapun hasil *output* uji homegenitas kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada tabel 4.18 berikut.

Tabel 4.18 Data Hasil *Ouput* Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil_Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.247	1	34	.272

Berdasarkan tabel 4.18 data hasil uji homogenitas dinyatakan homogen. Hal ini didasarkan dari kriteria pengambilan keputusan yang menyatakan bahwa nilai sig. $0,272 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari kedua kelas tersebut layak digunakan dan memiliki varian yang sama/homogen.

b. Uji Normalitas

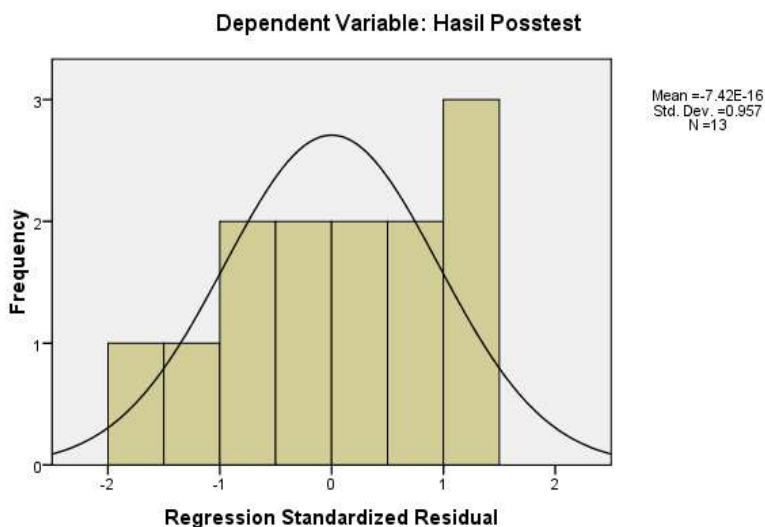
Uji normalitas adalah satu satu bagian dari uji prasyarat analisis data atau bagian dari uji asumsi klasik. Peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang akan digunakan berdistribusi normal atau tidak. Jika data dikatakan tidak normal maka pengujian tidak dapat dilakukan pada tahap selanjutnya. Nilai yang digunakan dalam uji normalitas yaitu hasil *posttest* kelas V-A dan V-B MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung. Adapun daftar nama dan nilai yang dijadikan sebagai data penelitian beserta kodenya disajikan pada tabel 4.19 berikut.

Tabel 4.19 Data Hasil *Pretest* Uji Coba Skala Besar kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
No	Nama	Kode	Nilai	No	Nama	Kode	Nilai
1.	AB	B	80	1.	BG	A	90
2.	CB	B	90	2.	FD	A	70
3.	HK	B	75	3.	LM	A	50
4.	KL	B	70	4.	NB	A	55
5.	PR	B	65	5.	CR	A	80
6.	RS	B	80	6.	AT	A	70
7.	BD	B	85	7.	HM	A	85
8.	MT	B	90	8.	SK	A	70
9.	RA	B	95	9.	MS	A	75
10.	QR	B	95	10.	WY	A	60
11.	EY	B	75	11.	AH	A	70
12.	FK	B	80	12.	DB	A	70
13.	LH	B	75	13.	PK	A	75
14.	QG	B	75	14.	AM	A	80
15.	FD	B	75	15.	QR	A	75

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
No	Nama	Kode	Nilai	No	Nama	Kode	Nilai
16.	VY	B	80	16.	ST	A	85
17.	MP	B	80				
18.	YR	B	75				
19.	AR	B	65				
20.	DG	B	70				

Peneliti melakukan uji normalitas menggunakan *SPPS 25.0 for Windows*. Adapun hasil *ouput* uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada gambarr histogram 4.1 berikut.



Gambar 4.14 Histogram Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dalam bentuk histogram di atas dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Kriteria pengambilan keputusan dilihat dari gambar histogram yang berbentuk lonceng serta mengikuti garis diagonal yang ditarik dari -2 ke angka 2.

c. Uji Independent Sample Test (Uji T)

Uji *independent sample test* dapat dilakukan apabila data yang akan digunakan homogen dan berdistribusi normal. Tujuan dari uji independent sample test yaitu untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang bersal dari dua buah distribusi. Data yang digunakan oleh peneliti yaitu data hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji-t dilakukan dengan menggunakan perhitungan *SPSS 25.0 for Windows*. Adapun hasil output dapat disajikan pada tabel 4.20 berikut.

Tabel 4.20 Data Hasil *Output Independent Sample T-test*

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Hasil Posstest	Equal variances assumed	1.649	.208	4.970	34	.000	14.62500	2.94293	8.64424	20.60576	
	Equal variances not assumed			5.089	33.987	.000	14.62500	2.87405	8.78415	20.46585	

Hasil uji t pada nilai *posstest* yang telah disajikan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Artinya ada perbedaan antara siswa kelas V-A yang menggunakan bahan ajar *book creator digital* dengan siswa kelas V-B yang tidak menggunakan bahan ajar *book creator digital*. Hal tersebut didasarkan bahwa nilai *sig tailed* yang diperoleh sebesar 0,000. Yang artinya nilai tersebut kurang dari 0,005. Sehingga dalam uji

sample test dapat disimpulkan bahwa siswa lebih mudah dalam memahami materi pendidikan olahraga yang diikuti dengan adanya contoh gerakan melalui video yang dapat dilihat oleh siswa.

Bahan ajar *book creator digital* ini selain dapat memudahkan siswa dalam memahami isi materi terkait mata pelajaran olahraga juga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa. Hal ini dapat diketahui melalui tugas yang diberikan oleh guru berupa video terkait materi yang perlu diikuti dengan adanya praktek secara langsung. Salah satu contoh yaitu materi tentang bertumpu dan keseimbangan. Ketika siswa tidak diminta untuk melakukan praktek secara langsung tentu siswa hanya bisa membayangkan terkait materi bertumpu dan keseimbangan. Namun adanya bahan ajar *book creator digital* ini yang di dalamnya terdapat materi serta video yang dapat dilihat oleh siswa dapat membantu siswa dalam memahami materi serta dapat membantu siswa dalam melakukan gerakan di rumah masing-masing tanpa perlu datang ke sekolah. Siswa juga tidak merasa kebingungan mencari video yang sesuai dengan materi yang ada di dalam bahan ajar. Disebabkan di dalam bahan ajar *book creator digital* ini sudah tertera video yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Peneliti mengamati dari hasil perbedaan kelas kontrol dan kelas eksperimen hasilnya sangat berbeda. Seperti halnya pada kelas kontrol yang memakai bahan ajar cetak tidak semua siswa dapat melakukan praktek gerakan yang sesuai dengan materi. Akan tetapi pada kelas eksperimen siswa dapat melakukan gerakan sesuai dengan materi yang disampaikan oleh peneliti melalui bahan ajar *book creator digital* tersebut. Peserta didik juga sangat merespon adanya pembuatan bahan ajar

book creator digital ini sebagai bahan ajar pendamping khususnya untuk mata pelajaran olahraga yang tidak hanya cukup memahami materi saja melainkan diperlukan adanya contoh praktek gerakan yang dicontohkan melalui adanya video. Namun dalam menggunakan bahan ajar *book creator digital* ini juga perlu didampingi oleh orang tua maupun guru untuk memaksimalkan gerakan yang dilakukan oleh peserta didik.

Miarso mengemukakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dalam mengukur tercapainya tujuan dalam mengelola situasi.⁴ Menyediakan kesempatan belajar sendiri dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang sedang dipelajari. Hal ini berkaitan dengan adanya pemanfaatan bahan ajar *book creator digital* yang dijadikan sebagai salah satu media dalam membantu siswa belajar secara mandiri. Kelengkapan bahan ajar yang digunakan tentunya berdampak pada pengetahuan yang akan diperoleh oleh siswa. Namun dalam memilih bahan ajar perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Terlebih dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak perlu disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangannya.

D. Revisi Produk

Revisi produk atau perbaikan ini dilakukan berdasarkan penilaian dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi serta hasil uji coba produk yang dilakukan pada guru dan siswa. Hal ini dilakukan oleh peneliti bertujuan agar produk yang telah dikembangkan menjadi lebih sempurna daripada sebelumnya. Dalam melakukan revisi,

⁴ Mohammad Syaifullah, *Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan di Sekolah*, Jurnal: Sosial Humaniora, Vol. 3, no. 5, hal. 25

peneliti juga memperhatikan saran serta komentar dari masing-masing ahli. Adapun beberapa revisi bahan ajar *book creator digital* yang telah dilakukan oleh peneliti sebagai berikut.

a. Revisi Kelayakan Aspek Umum

Uji aspek kelayakan tampilan mendapatkan nilai rata-rata 85% dari ahli media pertama, 80% dari ahli media kedua, dan mendapatkan nilai rata-rata 90 % dari ahli media ketiga. Berdasarkan hasil penyekoran data tersebut dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar *book creator digital* yang telah dikembangkan oleh peneliti **“Layak”** untuk digunakan. Akan tetapi produk tersebut perlu ada sedikit perbaikan agar terlihat lebih sempurna berdasarkan masukan yang diberikan oleh validator. Adapun perbaikan yang telah dilakukan oleh peneliti dari sebelum revisi dan sesudah revisi disajikan pada gambar 4.15, 4.16, dan 4.17 berikut.



Gambar 4.15 Bab I Kombinasi Pola Gerak Dominan dalam Senam Menggunakan Alat Sebelum Direvisi



Gambar 4.15 Bab I Kombinasi Pola Gerak Dominan dalam Senam Menggunakan Alat Sesudah Direvisi

Tampilan cover awal sebelum direvisi pada bab I kombinasi pola gerak dominan dalam senam menggunakan alat yaitu gambar cover yang digunakan tidak sesuai dengan materi yang ada di dalamnya. Oleh sebab itu peneliti melakukan perbaikan dengan menyesuaikan gambar cover dengan materi yang ada di dalamnya. Hal ini bertujuan merangsang pengetahuan siswa sebelum masuk pada materi yang akan dipelajari oleh siswa.



Gambar 4.16 Bab II Kombinasi Gerak Dasar Langkah dan Ayunan Lengan dalam Aktivitas Gerak Berirama Sebelum Direvisi



Gambar 4.16 Bab II Kombinasi Gerak Dasar Langkah dan Ayunan Lengan dalam Aktivitas Gerak Berirama Sebelum Sesudah Direvisi

Tampilan cover awal sebelum direvisi pada bab II kombinasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan dalam aktivitas gerak berirama yaitu tampilan pada cover tidak sesuai dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Padahal tampilan gambar yang ada di cover bertujuan untuk merangsang pengetahuan siswa di awal. Oleh sebab itu peneliti melakukan revisi berdasarkan masukan dari validator dengan menyesuaikan tampilan cover dengan materi yang akan dipelajari.



Gambar 4.17 Bab III Renang Gaya Bebas Sebelum Direvisi



Gambar 4.17 Bab III Renang Gaya Bebas Sesudah Direvisi

Tampilan cover awal sebelum direvisi pada bab III renang gaya bebas sama seperti tampilan cover yang ada di bab I dan II. Yaitu cover yang digunakan tidak sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Oleh sebab itu peneliti melakukan perbaikan dengan memilih gambar yang sesuai dengan materi. Hal ini bertujuan agar peserta didik mengetahui materi yang akan dipelajari dengan mengamati tampilan gambar yang ada di cover yang tentunya berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.

Validator ahli media memberikan saran melalui *google form* yang telah disusun oleh peneliti. Validator memberikan saran yaitu pada tampilan *cover* dari masing-masing bab untuk lebih disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Disebabkan adanya kesesuaian gambar yang ditampilkan pada *cover* merangsang pengetahuan siswa terkait apa yang akan dipelajari. Dalam pemilihan gambar yang akan digunakan pada tampilan *cover* juga perlu disesuaikan dengan karakteristik seperti didik. Seperti halnya gambar menggunakan anak-anak dan kontrasnyapun cerah. Video pembelajaran yang ditampilkan pada setiap materi sangat membantu siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari. Namun validator media memberikan saran terkait video yang digunakan. Adapun perbaikan yang dilakukan oleh peneliti sebelum direvisi dan sesudah revisi disajikan pada gambar 4.18, 4.19 dan 4.20 berikut.



Gambar 4.18 Bab Persiapan Kembali Ke Sekolah Sebelum Direvisi



Gambar 4.18 Bab Persiapan Kembali Ke Sekolah Sesudah Direvisi

Tampilan awal sebelum direvisi pada bab persiapan ke sekolah belum menunjukkan adanya manfaat penggunaan kuota dalam proses pembelajaran *daring*. Padahal saat ini kuota menjadi salah satu kebutuhan bagi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di rumah. Akan tetapi kuota harus dimanfaatkan dalam hal yang positif. Salah satu contohnya yaitu mencari materi dan melihat video pembelajaran di *youtube*. Oleh sebab itu peneliti melakukan perbaikan pada bab “persiapan kembali ke sekolah” dengan menambahkan poin yaitu gunakan internet dengan bijak dan kunjungi *website youtube*.



Gambar 4.19 Tampilan Video Sebelum Direvisi



Gambar 4.19 Tampilan Video Sesudah Direvisi

Tampilan awal sebelum direvisi pada video yang digunakan oleh peneliti belum mencantumkan terkait sumber literatur yang digunakan. Padahal video yang disajikan bukan hasil video dari peneliti sendiri. Oleh sebab itu peneliti melakukan perbaikan dengan menambahkan sumber literatur pada masing-masing video yang digunakan.



Gambar 4.20 Tampilan Video Sebelum Direvisi



Gambar 4.20 Tampilan Video Sesudah Direvisi

Tampilan awal sebelum direvisi pada masing-masing video belum mencantumkan sumber literatur yang digunakan. Salah satu contohnya yaitu pada video pola gerak dominan. Oleh sebab itu peneliti melakukan perbaikan dengan mencantumkan sumber literatur yang digunakan agar terdapat suatu perbedaan. Hal ini bertujuan agar siswa mengetahui bahwa video yang disajikan di dalam bahan ajar *book creator digital* juga terdapat pada laman *website youtube*.

Saran yang diberikan oleh validator terkait video pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu video yang disajikan sebaiknya menggunakan video peneliti sendiri. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir kesamaan video yang sudah terakses di *youtube*. Hal tersebut juga akan mengurangi nilai produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Namun jika tidak memungkinkan dalam membuat video tersendiri dikarenakan terbatasnya waktu bisa menggunakan video yang sudah ada namun disertakan sumber literturnya.

b. Revisi Kelayakan Penyajian Materi

Uji aspek kelayakan penyajian materi mendapatkan nilai rata-rata 76% dari ahli materi pertama, 84% dari ahli materi kedua, dan mendapatkan nilai rata-rata 80 % dari ahli materi ketiga. Berdasarkan hasil penyekoran data tersebut dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar *book creator digital* yang telah dikembangkan oleh peneliti **“Layak”** untuk digunakan. Akan tetapi produk tersebut perlu perbaikan berdasarkan saran yang diberikan oleh validator. Adapun Perbaikan yang telah dilakukan oleh peneliti dari sebelum revisi dan sesudah revisi disajikan pada gambar 4.21 dan 4.22 berikut.

ABC Kompetensi dasar

3.6 Memahami kombinasi pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan putaran, ayunan, dan mendarat) untuk membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat

4.6 Mempraktikkan kombinasi gerak pola dominan (bertumpu, keseimbangan, melompat, bergantung, mengayun) untuk membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat

Indikator

3.6.1 Menyebutkan kombinasi pola gerak dominan (bertumpu) membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat

3.6.2 Menjelaskan kombinasi pola gerak dominan (bertumpu) membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat

4.6.1 Berlatih melakukan kombinasi pola gerak dominan (melompat, menggantung, mengayun) membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat

4.6.2 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dominan (melompat, menggantung, mengayun) membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat

ABC Tujuan pembelajaran

1. Siswa dapat mengidentifikasi kombinasi gerak dominan dalam senam menggunakan alat secara tepat
2. Siswa dapat menyebutkan kombinasi pola gerak dominan dalam senam menggunakan alat dengan benar
3. Siswa dapat menjelaskan pola gerak dominan dalam senam menggunakan alat dengan benar
4. Siswa dapat melatih kombinasi gerak dominan dalam senam menggunakan alat dengan tepat
5. Siswa dapat mengoreksi kombinasi pola gerak dominan melompat, menggantung, mengayun dalam senam menggunakan alat dengan benar
6. Siswa dapat mempraktikkan kombinasi pola gerak dominan melompat, menggantung, mengayun, dalam senam menggunakan alat secara tepat

Yuk mulai masuk ke materi!

Teacher

Gambar 4.21 Tampilan Tujuan Pembelajaran Sebelum Direvisi

ABC Kompetensi dasar

3.6 Memahami kombinasi pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan putaran, ayunan, dan mendarat) untuk membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat

4.6 Mempraktikkan kombinasi gerak pola dominan (bertumpu, keseimbangan, melompat, bergantung, mengayun) untuk membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat

Indikator

3.6.1 Menyebutkan kombinasi pola gerak dominan (bertumpu) membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat

3.6.2 Menjelaskan kombinasi pola gerak dominan (bertumpu) membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat

4.6.1 Berlatih melakukan kombinasi pola gerak dominan (melompat, menggantung, mengayun) membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat

4.6.2 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dominan (melompat, menggantung, mengayun) membentuk keterampilan dasar senam menggunakan alat

ABC Tujuan pembelajaran

1. Siswa dapat menyebutkan kombinasi pola gerak dominan dalam senam menggunakan alat dengan benar
2. Siswa dapat menjelaskan pola gerak dominan dalam senam menggunakan alat dengan benar
3. Siswa dapat melatih kombinasi gerak dominan dalam senam menggunakan alat dengan tepat
4. Siswa dapat mempraktikkan kombinasi pola gerak dominan melompat, menggantung, mengayun, dalam senam menggunakan alat secara tepat

Yuk mulai masuk ke materi!

Teacher

Gambar 4.21 Tampilan Tujuan Pembelajaran Sesudah Direvisi

Tampilan awal pada tujuan pembelajaran sebelum direvisi terdapat ketidaksesuaian dengan indikator. Padahal tujuan pembelajaran yang telah dirancang bertujuan untuk memudahkan seorang guru dalam memberikan penilaian sesuai dengan indikator yang telah disajikan. Oleh sebab itu peneliti melakukan perbaikan dengan menyesuaikan jumlah indikator dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 4.22 Tampilan Tujuan Pembelajaran Sebelum Direvisi



Gambar 4.22 Tampilan Tujuan Pembelajaran Sesudah Direvisi

Tampilan awal pada tujuan pembelajaran sebelum direvisi terdapat ketidaksesuaian dengan indikator yang telah disajikan. Yaitu tujuan pembelajaran jumlahnya tidak seimbang dengan indikator. Padahal dalam membuat tujuan pembelajaran perlu melihat indikator. Hal ini bertujuan agar memudahkan seorang guru dalam memberikan penilaian. Oleh sebab itu peneliti memperbaiki yaitu dengan menyeimbangkan tujuan pembelajaran sesuai dengan jumlah indikator.

Validator ahli materi memberikan saran melalui *google form* yang telah disusun oleh peneliti yaitu bahan ajar baik cetak maupun *digital* di dalamnya terdapat materi, metode, serta penilaian yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam bahan ajar *book creator digital* ini penilaian yang digunakan oleh peneliti berbasis kuis. Di mana kuis tersebut disusun berdasarkan materi yang telah dipelajari. Namun dalam menyusun tujuan pembelajaran perlu disesuaikan dengan indikator pembelajaran. hal tersebut bertujuan agar memudahkan peneliti dalam memberikan penilaian terhadap peserta didik

c. Revisi Kelayakan Penyajian Kebahasaan

Uji aspek kelayakan kebahasaan mendapatkan nilai rata-rata 74% dari ahli materi pertama, 88,5% dari ahli materi kedua, dan mendapatkan nilai rata-rata 82,8 % dari ahli materi ketiga. Berdasarkan hasil penyekoran data tersebut dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar *book creator digital* yang telah dikembangkan oleh peneliti “**Layak**” untuk digunakan. Akan tetapi produk tersebut perlu perbaikan berdasarkan saran yang diberikan oleh validator. Adapun Perbaikan yang telah dilakukan oleh peneliti dari sebelum revisi dan sesudah revisi disajikan pada gambar 4.23 berikut.

Gambar 4.23 Tampilan Penggunaan Kata *Book* Sebelum DirevisiGambar 4.23 Tampilan Penggunaan Kata *Book* Sesudah Revisi

Tampilan awal kata pengantar sebelum direvisi peneliti menggunakan kata *book*. Penggunaan kata tersebut membuat siswa bingung dalam membedakan antara buku dengan *book*. Oleh sebab itu peneliti melakukan perbaikan dengan mengubah kata *book* menjadi buku. Hal ini bertujuan agar memudahkan siswa dalam memahami serta meminimalisir adanya suatu kejanggalan dalam penggunaan bahasa bagi anak-anak.

Validator ahli materi memberikan saran melalui *google form* yang telah disusun oleh peneliti yaitu dalam memilih bahasa perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa. Seperti halnya dengan menggunakan bahasa yang lebih luwes dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu contoh penggunaan kata dalam bahan ajar *book creator digital* ini yaitu menggunakan kata *book*. Seorang guru tentu tidak asing dengan kata tersebut. Akan tetapi tidak semua siswa paham arti kata tersebut. Hal ini disebabkan siswa sudah terbiasa menggunakan kata buku. Sehingga dalam memilih kata perlu diperhatikan dalam penggunaan bahasa terutama untuk anak-anak.

Pembelajaran *daring* saat ini tentu memanfaatkan teknologi dalam melakukan proses pembelajaran di rumah. Hal ini tentu membutuhkan kuota yang cukup dalam menunjang tercapainya proses pembelajaran. Kuota saat ini menjadi salah satu kebutuhan bagi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Tanpa adanya kuota yang memadai tentu akan berpengaruh terhadap peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Tampilan bahan ajar *book creator digital* ini didalamnya terdapat sub bab tentang” persiapan kembali ke sekolah”. Pada poin tersebut bisa ditambahkan terkait manfaat kuota untuk persiapan kembali ke sekolah. Contohnya seperti mencari video pembelajaran terkait materi yang akan dipelajari dengan mengunjungi *website youtube* serta lebih memanfaatkan kuota dalam hal untuk kegiatan belajar di rumah.

E. Pembahasan Penelitian dan Pengembangan

1. Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Berbasis *Book Creator Digital* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa pada Masa Pandemi *Covid-19*

Pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan langkah pengembangan model Borg and Gall. Namun langkah-langkahnya menyesuaikan dengan kebutuhan yang ada di lapangan. Adapun langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu analisis kebutuhan, deskripsi produk, perencanaan, analisis data hasil uji coba, revisi produk, selanjutnya menghasilkan produk akhir berupa bahan ajar *book creator digital*. Dalam menyusun penelitian dan pengembangan selain memperhatikan tahapan-tahapan yang perlu dilakukan juga perlu memperhatikan tujuan dari produk yang telah dikembangkan. Hal ini bertujuan agar produk yang telah dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran baik *luring* maupun *daring*.

Ibrahim berpendapat bahwa bahan ajar merupakan segala sesuatu yang dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik baik dari segi pengetahuan, keterampilan maupun sikap melalui kegiatan pembelajaran.⁵ Bahan ajar yang disusun secara sistematis menjadi suatu hal yang bermakna bagi siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan menambah wawasan yang dimiliki oleh siswa sebelumnya. Informasi yang didapat oleh siswa dalam proses pembelajaran sangat membantu siswa dalam meningkatkan kompetensi yang dimiliki oleh siswa.

Abdul Majid mengemukakan bahwa sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dalam berbagai media yang dapat membantu siswa dalam

⁵ Syarif Sumantri, *Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 334

proses belajar sebagai bentuk perwujudan dari kurikulum.⁶ Bentuknya tidak terbatas baik dalam bentuk cetakan, video, format perangkat lunak atau kombinasi dari berbagai format lainnya. Penggunaan media yang tepat dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuannya dan dapat memperjelas penyajian pesan.⁷ Media pembelajaran yang dimaksud tentunya tidak terlepas dari aspek teknologi. Tujuan adanya penggunaan media atau sumber belajar untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Terlebih saat ini proses pembelajaran mengalami transformasi dari pembelajaran *luring* menjadi sistem *daring*. Mengingat teknologi saat ini berkembang secara pesat, sehingga dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam mencari sumber belajar yang relevan dengan materi yang akan dipelajari.

Strategi pengorganisasian materi pembelajaran pada bahan ajar mengandung *sequencing* dan *synthesizing*. *Sequencing* artinya mengacu pada pembuatan penyajian materi pelajaran. Sedangkan *synthesizing* mengacu pada upaya untuk menunjukkan kepada peserta didik keterkaitan antara fakta, konsep, prosedur, dan prinsip yang terkandung dalam materi pembelajaran.⁸ Dalam proses pembelajaran di kelas tentu tidak semua dapat membedakan dari 4 aspek tersebut. Sehingga guru diusahakan merangsang pengetahuan siswa melalui contoh materi yang di dalamnya mengaitkan dari 4 aspek tersebut.

⁶ Hanafy, *Konsep Belajar dan Pembelajaran*, Jurnal Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Vol 1, No 2, Agustus 2014, hal. 32

⁷ Muhammad Ulil Mubarak, Umy Zahroh, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Power Point VBA pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel*, Prosiding Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai Islami Vol.2, No.1, Desember 2018, hal. 38-45

⁸ U. Emma Dafiana Erta, *Pengembangan Modul Dengan Modelaborasi untuk Perolehan Belajar Konsep Matematika di Kelas Viii Smp Negeri 2 Sanggau*, Jurnal: Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, Vol. 3, No. 6, 2014, Hal. 12

Peneliti mengembangkan produk berupa bahan ajar *book creator digital* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa. Pada masa pandemi saat ini, hampir semua pembelajaran dilakukan dengan sistem *daring* atau jarak jauh. Penggunaan bahan ajar dalam bentuk cetakpun kurang maksimal digunakan. Hal ini tentu berpengaruh terhadap pengetahuan yang akan diperoleh oleh siswa. Adanya pengembangan bahan ajar *book creator digital* ini dapat membantu siswa dalam memaksimalkan proses belajar di rumah dengan baik. Bahan ajar *book creator digital* ini pembuatannya didesain sesederhana mungkin tanpa mengurangi isi materi dari bahan ajar cetak. Penyajian materipun juga disajikan berdasarkan kompetensi dasar yang ada di dalam buku guru.

Komponen uji kelayakan media secara menyeluruh dari masing-masing validator memperoleh nilai presentase sebesar 83,3%. Sedangkan komponen uji kelayakan materi secara menyeluruh dari masing-masing validator memperoleh nilai presentase sebesar 80,8%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi terhadap bahan ajar *book creator digital* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Baik secara *luring* maupun secara *daring*. Namun peneliti juga memperhatikan saran yang diberikan oleh masing-masing validator untuk melakukan perbaikan pada bahan ajar *book creator digital* sebelum produk di uji cobakan. Hasil penilaian uji komponen secara keseluruhan mulai dari aspek umum, aspek penyajian materi serta penyajian kelayakan kebahasaan masuk dalam kategori memenuhi syarat bagi pengguna.

Perkembangan motorik kasar anak perlu dilatih dengan adanya gerakan-gerakan yang sederhana. Oleh sebab itu mata pelajaran pendidikan jasmani yang ada

di sekolah dasar membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan motoriknya. Yaitu melalui adanya praktek terkait materi gerakan serta melihat video yang dapat ditirukan. Bahan ajar *book creator digital* ini di dalamnya terdapat fitur-fitur seperti gambar, video, penjelasan serta kuis yang ada pada akhir materi. Tujuan dari pengembangan bahan ajar *book creator digital* ini bukan hanya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Melainkan juga meningkatkan aspek kognitif maupun afektif. Hal ini dibuktikan melalui hasil *pretest* dan *posstest* yang diberikan oleh peneliti kepada peserta didik. Pada hasil *pretest* menunjukkan bahwa siswa hanya mengetahui satu materi saja. Akan tetapi hasil *posstest* yang didapat oleh peneliti sangat berbeda. Peserta didik bukan hanya dapat menirukan gerakan yang ada di dalam bahan ajar *book creator digital* melainkan siswa dapat menjawab soal sesuai dengan isi yang ada di dalam bahan ajar *book creator digital*.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar *book creator digital* pada dasarnya melatih siswa untuk belajar secara mandiri. Akan tetapi dalam melakukan praktek perlu di dampingi oleh orang tua. Bahan ajar *book creator digital* ini juga dapat digunakan pada sisrem pembelajaran klasikal. Adapun tujuan dari pembuatan bahan ajar *book creator digital* ini untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran sesuai tujuan yang telah dirumuskan. Kegiatan belajar merupakan inti dari pemaparan isi materi. Oleh sebab itu seorang guru harus mampu menyuguhkan pembelajaran yang menarik serta menciptakan suasana belajar yang menyennagkan.

Penilaian yang digunakan dalam *book creator digital* ini yaitu berbentuk kuis. Hal ini bertujuan agar mengurangi rasa kebosanan yang dialami oleh siswa serta

menumbuhkan rasa ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran secara *daring*. Tujuan adanya penilaian pada setiap materi yang telah disajikan dalam bahan ajar *book creator digital* ini yaitu untuk memantapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa. Akan tetapi peneliti dalam menyusun penilaian juga memperhatikan kemampuan siswa, manfaat, serta kerelevanan dengan materi yang akan disajikan.

Arikunto berpendapat bahwa fungsi adanya penilaian dalam proses pembelajaran yaitu untuk mendorong inisiatif siswa dalam meningkatkan minat dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.⁹ Artinya yaitu dapat melatih siswa dalam melakukan refleksi terhadap materi yang baru diajarkan. Guna membangun kemampuan assement diri atas tingkat pemahaman yang dicapai. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Meryansumayeka dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning dengan Menggunakan Aplikasi Wondershape Quiz Creator dalam Pembelajaran Matematika”. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa penilaian yang dibasiskan dalam bentuk kuis lebih praktis dari segi waktu dan ekonomi. Hal ini didasarkan dari hasil penilaian oleh para ahli pada skala menguji cobakan dan uji lapangan.

Bahan ajar *book creator digital* ini sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Terlebih saat ini pembelajaran dilakukan dengan sistem *daring* atau jarak jauh. Bahan ajar *book creator digital* ini sangat membantu siswa dalam memahami materi serta memudahkan siswa dalam melakukan praktek di rumah masing-masing. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar *book creator digital* ini peneliti menemukan kendala dari bahan ajar *book creator digital*

⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hal 74

yang telah dikembangkan pada saat digunakan oleh anak-anak. Adapun kendala yang ditemukan oleh peneliti yaitu terkait tidak semua siswa mau mempraktikkan isi materi dengan bentuk praktek. Hal ini diperlukan pengarahan yang cukup detail yang tidak hanya mengandalkan isi materi serta video yang ada di dalam bahan ajar *book creator digital* melainkan juga dijelaskan melalui adanya pesan suara, atau komunikasi lewat via Group. Hal ini dapat disimpulkan bahwa bahan ajar hanya sebagai alat yang dapat membantu seorang guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Akan tetapi komunikasi antara siswa dan juga juga dibutuhkan. Terutama pada saat proses pembelajaran.

Kelebihan dari bahan ajar *book creator digital* ini yaitu siswa dengan mudah belajar secara mandiri. Bahan ajar *book creator digital* ini juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. pengaplikasiannya pun sangatlah mudah dan dapat diakses melalui hp android yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. secara garis besar bahan ajar *book creator digital* ini melestarikan koleksi buku yang dibasiskan melalui bantuan teknologi untuk memudahkan siswa dalam memahami isi materi serta untuk menghemat waktu yang digunakan.¹⁰ Artinya bahan ajar *book creator digital* ini tidak hanya tentang perkembangan era digital melainkan salah satu gaya baru dalam menemukan sumber kemudahan untuk menambah wawasan serta pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil temuan penelitian yang relevan salah satunya yaitu Yuliana dalam jurnal dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif dengan Pendekatan Konstektual”. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh oleh peneliti pada aspek materi memperoleh presentase sebesar 82% dengan

¹⁰ Prabowo Heriyanto, *Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik*, Jurnal Ilmu Perpustakaan, Vol, 2, No. 2, 2013, hal. 71

kategori sangat baik. Pada aspek media memperoleh presentase sebesar 83,3% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan valid, layak dan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran berdasarkan penilaian para ahli.¹¹ Artinya pada tahap pengujian, baik pada uji coba, *small group*, dan *field test* diperoleh tanggapan positif terkait penggunaan bahan ajar *digital*.

Berkembangnya ilmu teknologi tidak lain juga akan berpengaruh pada perkembangan ilmu pengetahuan. Salah satu penelitian di belanda yang berjudul “*A Study of E-Book and C Books Utilization By University Students and Faculties in Kenya*”.¹² Artinya era *digital* bukanlah pilihan yang harus dipilih oleh manusia. Melainkan telah menjadi konsekuensi dari perkembangan teknologi yang akan selalu bergerak bagaikan arus laut yang selalu berjalan di tengah kehidupan manusia. Oleh sebab itu perkembangan yang terus menerus juga akan berdampak pada kemajuan terutama dalam bidang pendidikan.

Pengembangan bahan ajar *book creator digital* ini sangat bermanfaat bagi guru yang sadar akan pentingnya sebuah pembelajaran. Guru dengan mudah menjelaskan isi materi dengan menyuguhkan penjelasan berupa gambar, video serta animasi. Berdasarkan hasil data yang diperoleh oleh peneliti di lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar dalam bentuk digital lebih mudah dipahami daripada bahan ajar dalam bentuk cetak. Hal ini didasarkan pada pernyataan yang disampaikan oleh salah satu siswa bahwa “bahan ajar dalam bentuk digital lebih bermakna dan dapat digunakan

¹¹ Yuliana, *Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif dengan Pendekatan Konstektual*, Jurnal Profit, Vol. 8, No. 1, 2021, hal. 36

¹² Jacob Neloye Misiko, *A Study of E-Book and C Books Utilization By University Students and Faculties in Kenya*, International Journal of Technology Enhancements and Emerging, Vol. 2, No. 11, 2014, hal. 80

dalam waktu yang relatif panjang sesuai dengan materi yang akan diajarkan”. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat suatu perbandingan antara bahan ajar cetak dan bahan ajar *digital*.

2. Efektifitas Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Berbasis *Book Creator Digital* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa pada Masa Pandemi *Covid-19*

Hasil analisis yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar *book creator digital* efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa pada masa pandemi *covid-19*. Berdasarkan hasil pengisian instrument angket diperoleh nilai rata-rata 90% dari hasil keefektifan yang diuji cobakan kepada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar *book creator digital* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat membantu siswa dalam memahami materi terutama materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Mata pelajaran tersebut membutuhkan adanya suatu praktek secara langsung untuk mengetahui perkembangan yang dialami oleh siswa. Sehingga adanya fitur-fitur yang ada di dalam bahan ajar *book creator digital* ini seperti gambar dan video membantu siswa dalam melakukan praktek di rumah dengan baik.

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu untuk mengetahui keefektifan suatu produk yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa. Untuk menjawabnya peneliti membentuk 2 kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya hasil dari yang diperoleh kemudian diuji T untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan yang mendapat perlakuan dan tanpa perlakuan. Berdasarkan hasil *output* uji t (*Independent Sample t-Test*) diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa

Ho ditolak dan Ha diterima dengan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,005$. Berdasarkan data nilai peserta didik kelas 5 MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung yang telah mendapatkan perlakuan menunjukkan hasil yang lebih baik daripada tidak mendapatkan perlakuan. Selain itu keefektifan produk bahan ajar *book creator digital* juga diperkuat dengan perolehan hasil angket guru pada aspek kelayakan sebesar 83,3%. Hal ini menunjukkan bahwa dari kedua hasil presentase yang diperoleh dari hasil guru dan siswa memberikan makna bahwa bahan ajar *book creator digital* layak untuk digunakan.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil temuan penelitian yang relevan salah satunya yaitu milik Verdiana Puspitasari dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan *Book Creator Digital* untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam”. Berdasarkan hasil penilaian *reviewer* kualitas produk yang telah dihasilkan diperoleh sebesar 92,22% dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Adapun penilaian pada aspek desain diperoleh sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.¹³

Hasil penelitian yang kedua didukung oleh penelitian yang dilakukan Agung Widodo dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani

¹³ Verdiana Puspitasari, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator Digital untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam*, Jurnal *Education and Development*, Vol. 8, No. 4 November 2020

Olahraga dan Kesehatan Terintegrasi dengan Al-Islam Kemuhammadiyah Bahasa Arab (ISMUBA) di SD/MI Muhammadiyah”. Berdasarkan hasil *reviewer* kualitas produk bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti secara keseluruhan diperoleh skor sebesar 81,5 dari skor maksimal 110. Selanjutnya berdasarkan hasil penilaian dari ahli diperoleh hasil sebesar 80 dari skor maksimal 110. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan dikategorikan layak/baik digunakan dalam proses pembelajaran. Namun peneliti juga memberikan saran bagi peneliti selanjutnya yaitu dalam mengembangkan bahan ajar perlu memperhatikan aspek yang hendak diukur dan menyesuaikan dengan kemampuan siswa yang dimiliki. Aspek yang diteliti juga dapat dikembangkan kembali tidak hanya terfokus pada satu materi.¹⁴

Hasil penelitian yang ketiga didukung oleh penelitian yang dilakukan Mustofa Akhmad Lukman dalam Tesis yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Sesuai Kurikulum 2013 Tingkat SMP/Mts Se-Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang”. Berdasarkan hasil analisis evaluasi dari *reviewer* memperoleh presentase sebesar 88,63%. Hasil analisis data evaluasi guru memperoleh presentase sebesar 77,84%. Hasil uji skala kecil memperoleh presentase sebesar 82,91% dan hasil uji skala besar memperoleh presentase sebesar 86,35%. Hal ini menunjukkan bahwa produk bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti efektif digunakan oleh peserta didik dalam memahami materi dan mendalami materi pendidikan jasmani olahraga dan

¹⁴ Agung Widodo, *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Terintegrasi dengan Al-Islam Kemuhammadiyah Bahasa Arab (ISMUBA) di SD/MI Muhammadiyah*, Jurnal Jendela Olahraga, vo. 3, no. 1, 2018

kesehatan. Adapun produk bahan ajar ini juga dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran.¹⁵

Pembelajaran yang umum mengenai kontrol motorik digunakan untuk menunjuk pada keterampilan motorik tertentu yaitu istilahnya berupa tindakan. Proses yang sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan akan meningkatkan penguasaan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisir baik.¹⁶ Mengembangkan kemampuan motorik sangat diperlukan terutama bagi anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal. Menurut aliran psikologi suatu keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan. Konsep tersebut selaras dengan karakteristik belajar motorik sebagai suatu proses. Artinya pembelajaran dapat dilakukan melalui latihan yang sederhana yang mampu menstabilkan program gerak anak. Akan tetapi untuk memperoleh hasil belajar gerak yang maksimal perlu dirancang sedemikian mungkin agar siswa tertarik dalam melakukan gerakan.

Perkembangan motorik pada usia sekolah dasar lebih halus dan terkoordinasi dibanding dengan usia di masa kanak-kanak awal. Hal ini disebabkan perkembangan otak pada masa kanak-kanak ditandai dengan pertumbuhan struktur khususnya lobus frontal. Lobus ini terletak pada bagian depan otak bawah tengkorak yang berfungsi untuk perencanaan, penalaran, etika, dan pengambilan keputusan.¹⁷ Oleh sebab itu

¹⁵ Mustofa Akhmad Lukman, *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Sesuai Kurikulum 2013 Tingkat SMP/MTs Se-Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang*, (Universitas Negeri Semarang, Tesis tidak diterbitkan, 2019)

¹⁶ Richad A, Magil, *Motor Learning Concept dan Application*, (Sixth Internastional Edition, 2001), ISBN 0-07-232936, hal. 3

¹⁷ Pinton Setya Mustafa, *Keterampilan Motorik pada Pendidikan Jasmani Meningkatkan Pembelajaran Gerak Seumur Hidup*, Jurnal: Sporta Sainika, Vol. 5, No. 2, September 2020, hal. 210

manusia memiliki dorongan untuk melakukan suatu gerakan sebagai proses dalam belajar agar menghasilkan suatu penyempurnaan dalam gerakan.

Peneliti mengamati hasil dari gerakan yang dilakukan oleh siswa hampir 80% sesuai dengan contoh gerakan yang ada di dalam bahan ajar *book creator digital*. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tertarik dalam mempraktekkan suatu gerakan melalui adanya contoh yang dapat dilihat oleh siswa. Siswa juga mengungkapkan berdasarkan hasil angket bahwa bahan ajar *book creator digital* ini selain membantu siswa dalam memahami isi materi juga dapat menghibur siswa dengan adanya kuis yang terletak pada akhir materi. Padahal kuis tersebut berupa latihan soal yang tentunya siswa tidak asing lagi dalam mengerjakannya. Akan tetapi tampilan soal yang didesain dalam bentuk kuis lebih menarik bagi siswa.

Peneliti mengukur aspek kognitif melalui soal yang ada di dalam bahan ajar *book creator digital*. Hal ini bertujuan agar siswa dapat melatih kemampuan secara mandiri. Pada aspek afektif peneliti mengukur siswa dengan mengamati keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satunya yaitu ketika peneliti memberikan tugas atau mengulangi materi yang telah dipelajari siswa merespon dengan baik. Peneliti juga mengukur aspek psikomotorik yaitu dengan meminta siswa untuk melakukan praktek terkait materi yang telah dipelajari. Tujuan awal dari pembuatan bahan ajar *book creator digital* ini untuk memudahkan siswa dalam melakukan praktek di rumah dengan baik. Hal ini disebabkan siswa tidak dapat bertemu dengan guru untuk mempraktekkan materi yang telah dipelajari. Padahal materi keolahragaan yang ada pada tingkat sekolah dasar penting bagi siswa dalam memaksimalkan proses perkembangan. Akan tetapi produk bahan *book creator digital*

yang telah dikembangkan oleh peneliti tidak hanya dapat membantu siswa pada aspek psikomotoriknya melainkan pada aspek kognitif dan afektifnya.

Efektivitas pembelajaran bisa terlihat dari keberhasilan atau prestasi yang diraih peserta didik sebagai indikator dimilikinya kemampuan (*ability*) yang menunjukkan kecakapan seseorang, seperti kecerdasan dan keterampilan.¹⁸ Pembelajaran yang efektif merupakan upaya menghantarkan peserta didik pada penguasaan kemampuan tertentu sebagai tujuan pembelajaran yang diukur oleh prestasi/nilai sekaligus menggambarkan tingkat ketercapaian suatu tujuan pembelajaran. Menurut *National Centre for Competency Based Training* bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.¹⁹ Bahan ajar tersebut bisa berupa bahan tulisan atau tidak tertulis. Bahan ajar atau materi merupakan seperangkat materi pembelajaran (*teaching materials*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Jenis bahan ajar meliputi petunjuk belajar (petunjuk peserta didik/ pendidik), kompetensi yang akan dicapai, isi materi pembelajaran, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja (seperti lembar kerja atau LKS), evaluasi, dan respon atau umpan balik hasil evaluasi.

Bahan ajar *book creator digital* ini yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa pada masa pandemi saat ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Ihsan bahwa bahan ajar dalam bentuk *digital* sangat membantu siswa

¹⁸ Nurul Zuriyah, *Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Lokal*, Jurnal Dedikasi, Vol. 4, No. 2, 2016, hal. 27

¹⁹ Samsudin, *Preliminary Design of ICI-based Multimedia for Reconceptualizing Electric Conceptions at Universitas Pendidikan Indonesia*, Journal of Physics: Conference Series, Vol. 7, No. 1, 2016, hal. 174

dalam melakukan praktek di rumah dengan baik. Terlebih saat ini seorang guru dan siswa tidak dapat bertemu secara langsung. Sehingga bahan ajar *book creator digital* ini dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam memaksimalkan proses pembelajaran terutama pembelajaran olahraga pada masa pandemi saat ini.

Hasil nilai *posstest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan adanya suatu perbedaan. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam perkembangan motorik yang dialami oleh siswa. Yaitu pada aspek koordinasi, kelincahan, keseimbangan dan ketepatan dalam melakukan gerakan melalui bahan ajar *book creator digital* yang digunakan serta tidak menggunakan bahan ajar *book creator digital*. Hal ini didasarkan pada hasil video yang dikirim oleh siswa pada peneliti dalam melakukan gerakan terkait materi yang telah disajikan.

Sistematika pembuatan bahan ajar *book creator digital* ini terdapat beberapa ilustrasi gambar serta video terkait materi yang disajikan dalam bahan ajar *book creator digital* tersebut. Manfaat adanya bahan ajar *book creator digital* ini dapat digunakan sebagai sumber ilmu pengetahuan yang dapat membantu siswa dalam melakukan sebuah gerakan serta meningkatkan mutu proses dan hasil belajar. Selain menjadi sumber informasi dalam proses pembelajaran juga menjadi sebuah referensi bagi guru dalam menyusun bahan ajar terkait materi yang diperlukan adanya praktek secara langsung.

Kemampuan motorik ditentukan oleh dua faktor yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Perkembangan unsur kematangan seseorang dapat dilihat dari pengendalian gerak tubuh. Anak belajar dari apa yang didapatkan berdasarkan stimulus

dari luar yang diterima oleh indera tubuh dan diteruskan oleh otak untuk diterima dan dimaknai.²⁰ Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran tidak hanya membutuhkan aspek psikomotorik saja melainkan aspek kognitif, sosial, moralitas dan kepribadian pada anak juga sangat dibutuhkan. Hal ini senada dengan pernyataan yang disampaikan oleh Reni Novitasi bahwa setiap gerakan yang dilakukan oleh siswa tentu akan melibatkan proses pembelajaran motorik atau disebut dengan belajar gerak. Hal tersebut merupakan salah satu proses untuk meningkatkan ketrampilan yang dapat membantu siswa dalam memperoleh suatu gerakan yang diinginkan.

Hasil temuan peneliti di lapangan diperoleh bahwa pengembangan bahan ajar *book creator digital* ini tidak hanya berdampak pada aspek psikomotorik yang siswa dapat melakukan praktek secara mandiri terkait materi yang ada di dalam bahan ajar *book creator digital*. melainkan juga berdampak pada aspek kognitif dan afektif. Dari segi kognitif yaitu ketika peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan adanya tampilan video, peserta didik lebih tertarik dan jelas maknanya. Sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam hal memahami isi materi. Di sisi lain adanya video tersebut dapat meningkatkan proses perkembangan kognitif yang di dalamnya menstimulasi kemampuan yang berkaitan dengan penalaran, proses berfikir serta mengembangkan kemampuan secara rasional. Adapun pada aspek afektif membantu siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring.

Hasil temuan peneliti tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Dwi Yuliani dalam jurnal dengan judul “Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak”. Hasil

²⁰ Luk-Luk Nurmufidah, *Memahami Gaya Belajar Anak untuk Meningkatkan Potensi Anak*, *Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol. 1, No. 2, 2017

penelitian menunjukkan bahwa adanya video yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberikan rangsangan visual atau audio secara serentak serta dapat menjangkau sasaran yang lebih luas.²¹ Pembelajaran dengan memadupadankan video sangat berbeda dengan pembelajaran yang konvensional. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran menggunakan video dengan yang tidak menggunakan video. Selain adanya video yang disajikan dalam bahan ajar *book creator digital* peneliti juga menguatkan dengan cara memberikan contoh video terkait materi yang hendak diujicobakan. Hal ini bertujuan agar siswa lebih maksimal dalam melakukan gerakan. Adapun hasil praktek yang dilakukan oleh siswa terkait materi yang diuji cobakan oleh peneliti disajikan pada gambar 4.24 berikut.



Gambar 4.24 Hasil Praktek Siswa Terkait Materi Bertumpu dan Keseimbangan

Peneliti menganalisa hasil video gerakan yang telah dipraktekkan oleh siswa pada materi bertumpu dan keseimbangan. Hasil yang diperoleh bahwa siswa lebih terstruktur dalam melakukan gerakan melalui adanya video secara langsung yang ada di dalam bahan ajar *book creator digital* serta video pendukung peneliti contohkan. Sehingga dari kedua tampilan video tersebut dapat membantu siswa dalam

²¹ Dwi Yuliani, *Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 5, No. 1, 2017, hal. 96

meningkatkan kemampuan motorik dengan cara melakukan gerakan sesuai dengan tahapan.