

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PORTOFOLIO BERBASIS MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Submission date: 09 Jul 2021 05:58AM (UTC+0700)

Submission ID: 1617299174
by Deni Yoga Ramadhani & Muhammad Soleh Fudin

File name: 1918-5677-1-ED_Fudin_Rev_1_Turnitin.docx (61.45K)

Word count: 2676

Character count: 17598

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PORTOFOLIO
BERBASIS MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN**

Deni Yoga Ramadhani¹ & Muhammad Soleh Fudin²

^{1,2} **STKIP PGRI Trenggalek**

Dusun Krajan Rt.1 Rw.1 Desa Jambu Kecamatan Tugu Kabupaten Trenggalek Kode Pos
66352 Indonesia

¹ deniyoga80@gmail.com

² fudinbanimustaram@gmail.com

URL:

DOI:

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan model portofolio berbasis media interaktif dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada kelas XI SMA Negeri I Durenan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Peserta didik kelas XI SMAN 1 Durenan berjumlah 201 peserta didik sebagai sampel penelitian dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Kuesioner dengan skala *likert* dan skala *guttman* sebagai instrumen pengumpulan data. Sedangkan produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif. Pengembang menggunakan model ini digunakan oleh peneliti karena model ini dinilai lebih sederhana dibandingkan dengan model yang lain. Hasil dari validasi ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa pengembangan ini masih perlu pembenahan dan perubahan guna lebih menyempurnakan produk supaya lebih menarik, menyenangkan, dan aman untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Durenan.

Hasil analisis data penelitian ini pada uji coba kelompok kecil didapat rata-rata 92% dan uji coba kelompok besar didapat rata-rata 91 % maka berdasarkan hasil tersebut dan dikonsultasikan pada kriteria yang telah ditentukan maka dapat disimpulkan pengembangan model portofolio berbasis media interaktif dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Durenan.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Portofolio, Media Interaktif

Abstract

This study aims to determine whether the development of a portfolio model based on interactive media can be used as an alternative learning in physical education subjects, sports and health in class XI SMA Negeri I Durenan.

This research is a development research with ADDIE model. There were 201 students in class XI of SMAN 1 Durenan as the research sample using purposive

sampling technique. Questionnaire with Likert scale and Guttman scale as data collection instruments. While the product is validated by material experts and media experts. The data analysis technique used descriptive statistical techniques. Developers using this model are used by researchers because this model is considered simpler than other models. The results of the validation of media experts and material experts can be concluded that this development still needs improvements and changes to further refine the product to make it more interesting, fun, and safe for class XI students of SMA Negeri 1 Durenan.

The results of this research data analysis in small group trials obtained an average of 92% and large group trials obtained an average of 91%, so based on these results and consulted on predetermined criteria, it can be concluded that the development of a portfolio model based on interactive media can be used as alternative learning subjects for physical education, sports and health in class XI students of SMA Negeri 1 Durenan.

Keywords: Learning Model, Portfolio, Interactive Media

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses mendapatkan pengetahuan, ilmu, dan pengalaman yang dilakukan oleh seseorang pada lembaga-lembaga yang didalamnya terdapat proses pendidikan (Pasaribu & Mashuri, 2019). Menurut (Mirdad 2020) "komponen yang melekat pada pendidikan diantaranya tujuan pendidikan, kurikulum, guru dan peserta didik." Tujuan pendidikan pada dasarnya membuat suatu lingkungan di mana setiap peserta didik diberi kesempatan untuk mengasah kemampuan yang dimiliki secara maksimal dan pendidikan sesuai dengan kebudayaan pribadi dan kebutuhan masyarakatnya. Perkembangan masyarakat modern, menuntut pendidikan selangkah lebih maju untuk menghadapi perkembangan teknologi yang lebih pesat tanpa meninggalkan kebudayaan di masyarakat. Apalagi pada era modern dan ditambah dengan keadaan pandemi covid-19 sekarang ini, guru dan peserta didik dituntut untuk lebih kreatif, inovatif dan aktif memanfaatkan teknologi dalam proses belajar dan pembelajaran.

Menurut (Pane & Darwis Dasopang 2017) "belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif." Dalam kegiatan belajar dan pembelajaran harus terdapat interaksi edukatif antara guru dan peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu proses belajar untuk membantu peserta didik mendewasakan diri dan membentuk karakter sebagai bekal dalam bermasyarakat. "Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir.: (Fudin 2016) Pada keadaan pandemi covid 19 ini, proses pembelajaran mengalami beberapa kendala yang dialami guru dan peserta didik, diantaranya kompetensi sumber daya manusia, kebijakan tentang pendidikan, sarana dan prasarana, peran orang tua wali. Kebijakan pemerintah terhadap pelaksanaan pembelajaran dalam dua semester ini dilakukan dengan daring.

Dalam proses pembelajaran daring guru dituntut lebih kreatif, inovatif dan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran, agar

interaksi edukatif peserta didik dan guru terlaksana dengan baik. Menurut (Razaq 2014) “interaksi edukatif bukan hanya penyampaian pesan berupa materi pelajaran, melainkan penanaman sikap dan nilai pada diri peserta didik saat belajar.” Dengan interaksi edukatif maka pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan dan dipahami peserta didik dengan baik. Selain kreatif, inovatif dan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran guru dituntut mampu manajemen kegiatan pengajaran dan manajemen kelas. Dapat manajemen kegiatan pengajaran dan manajemen kelas dengan baik, guru dapat menentukan apakah tujuan pembelajaran tercapai atau tidak. Dalam manajemen kegiatan pengajaran dan manajemen kelas, guru secara umum masih mengalami kendala selama ini. Salah satu cara guru untuk manajemen pembelajaran dengan memanfaatkan ketersediaan teknologi dan pemilihan model pembelajaran yang tepat agar proses belajar mengajar menjadi maksimal. Guru dituntut untuk lebih mengembangkan kompetensinya dengan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran.

Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas belajar yang disediakan untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas melalui jaringan internet (Kuntarto 2017). Dalam pembelajaran, materi yang diberikan harus mempunyai makna secara praktis yang dapat berguna untuk kehidupan bermasyarakat. Bukan hanya materi saja yang harus disampaikan dengan menarik dan praktis tentunya juga dalam memberikan penugasan dan penilaian. Selain memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan pembelajaran, guru harus menentukan model pembelajaran sebagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Joyce & Weil, “model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.” (Khoerunnisa & Aqwal 2020) Guru harus dapat menentukan model pembelajaran yang sesuai, efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam menentukan model pembelajaran, guru harus memperhatikan diantaranya karakteristik peserta didik, karakteristik mata ajar, kurikulum, sarana dan prasarana pendukung pembelajaran. Seperti yang disampaikan (Pambudi, Winarno, & Dwiyo 2019) “pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang bertujuan meningkatkan kinerja manusia melalui media kegiatan fisik untuk mengembangkan dan memelihara tubuh manusia,” maka guru harus dapat menyesuaikan model pembelajaran apa yang cocok sesuai karakteristik mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan, pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan saat ini, masih ada sekolah atau guru yang lebih memilih berorientasi pada hasil akhir saja dengan mengabaikan proses yang baik tanpa memikirkan seberapa pentingnya proses, namun rendahnya nilai belajar peserta didik bisa juga disebabkan beberapa faktor, yaitu dari peserta didik sendiri yang kurang siap atau kurang mampu dalam menerima dan memahami pelajaran yang disampaikan dan faktor guru juga patut kita soroti dalam mengajar khususnya dalam menerapkan model pembelajaran dan belum adanya media praktis dan interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan. Kurang siapnya peserta didik dalam pembelajaran dan belum

tepatnya guru dalam menentukan dan menerapkan model pembelajaran tersebut berdampak belum tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan penelitian relevan (Kuntarto 2017) “pengembangan Online Learning Model menggunakan teknik Online Interactive Learning Model dengan memanfaatkan media sosial berbasis internet serta telepon seluler atau ponsel sebagai sarannya dapat meningkatkan penyerapan mahasiswa terhadap materi kuliah.” Jadi dengan tepatnya dalam menentukan model pembelajaran dapat mempengaruhi hasil pembelajaran peserta didik. Berkaca dari penelitian relevan dan studi pendahuluan yang dilakukan salah satu bentuk upaya dalam mengembangkan proses dan hasil belajar peserta didik dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan penggunaan model portofolio berbasis media interaktif.

Menurut Budimansyah model pembelajaran berbasis portofolio dilandasi oleh pemikiran empat pilar pendidikan yaitu belajar mengetahui, belajar melakukan, belajar menulis menjadi diri sendiri dan belajar hidup dalam kebersamaan. (Anugraheni 2017) “Model pembelajaran sebagai pengorganisasian lingkungan yang dapat mendorong peserta didik berinteraksi dan mempelajari bagaimana belajar.” (Gustiawati 2017) Sedangkan menurut (Ahiri & Hafid 2011) “portofolio adalah instrumen penilaian yang digunakan untuk menyajikan hasil karya pilihan dan kemajuan belajar siswa dalam kurun waktu tertentu.” Model pembelajaran portofolio lebih efektif dan menarik dalam menyampaikan pesan pembelajaran dikemas dalam media interaktif. Menurut (Mintorogo, Adib, & Suhartono 2014) “media interaktif adalah media yang bisa menghasilkan interaksi antara peserta didik dengan media yang disajikan.”

Salah satu cara untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran daring, peneliti tertarik untuk mengembangkan produk model portofolio berbasis media interaktif sebagai alternatif pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dimana dengan produk model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif peserta didik dapat mengetahui, memahami dan mudah akses apa yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan produk model tersebut secara mandiri peserta didik dituntut untuk mengembangkan apa yang dia ketahui, lakukan dan mengevaluasi proses pembelajaran serta menyampaikan hal tersebut dalam tulisan.

4 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. “Penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.” (Mulyatiningsih & Nuryanto 2014) Penelitian pengembangan ini, bertujuan untuk mengembangkan suatu produk model pembelajaran yang efektif dan efisien yang digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. “Model ADDIE disusun secara terprogram mencakup urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar.” (Tegeh & Kirna 2013) Sesuai dengan namanya, model ADDIE terdiri atas lima

langkah yang saling berurutan satu sama lain, yakni: *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. (Branch 2009)

Peserta didik kelas XI SMAN 1 Durenan berjumlah 278 peserta didik sebagai populasi penelitian ini. Sedangkan sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria yang ditentukan peneliti berjumlah 201 peserta didik. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner untuk uji validitas produk dengan menggunakan skala *likert*. Menurut (Sugiyono 2017) "skala *likert* ditujukan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial." Adapun dalam pengukuran skala *likert* dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Skor dalam Skala *Likert*

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik/ Sangat Setuju
4	Baik/ Setuju
3	Cukup Baik/ Cukup Setuju
2	Tidak Baik/ Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Baik/ Sangat Tidak Setuju

Sedangkan instrumen pengumpulan data untuk subyek penelitian menggunakan skala *guttman* dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Skor dalam Skala *Guttman*

Skor	Keterangan
2	Ya
1	Tidak

Instrumen tersebut sebelum digunakan dilakukan uji validitas. Validitas merupakan suatu derajat ketepatan instrumen. Validitas yang digunakan validitas isi untuk menguji kelayakan dan kesesuaian instrumen yang digunakan. Apakah instrumen tersebut sudah sesuai dan layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Sedangkan untuk uji validitas produk menggunakan dua ahli untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan yaitu ahli materi dan ahli media.

Teknik analisis data statistik deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis data penelitian. Dimana teknik tersebut menggambarkan layak tidaknya produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus (Sudijono 2011) sebagai berikut:

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

1
Keterangan :

P = Persentase skor yang dicari

$\sum R$ = Jumlah jawaban pilihan yang terpilih

N = Jumlah skor maksimal

Sedangkan untuk mengetahui layak tidaknya produk yang dikembangkan, hasil analisis data yang diperoleh dikonsultasikan dalam tabel kriteria (Arikunto 2010) sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Kualitas Produk

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
81 - 100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61 - 80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
41 - 60%	Cukup baik	Kurang layak perlu direvisi
21 - 40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu revisi
<20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

Pengembangan model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif dinilai layak dan sangat layak atau baik dan sangat baik oleh para ahli dan peserta didik jika memperoleh skor $\geq 81\%$ dan $\geq 61\%$.

4

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Data penelitian ini diperoleh dari penilaian kelayakan produk dari subyek penelitan dan uji validitas produk dari ahli materi dan ahli media. Hasil analisis data uji validitas produk kuantitatif dari ahli materi dan ahli media dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validitas Produk oleh Ahli (Kuantitatif)

Validitas	Presentase	Keterangan
Ahli Media	93%	Sangat layak
Ahli Materi	96%	Sangat layak

Berdasarkan hasil tersebut produk dapat diujikan pada subyek penelitian. Sedangkan Hasil analisis data uji validitas produk kualitatif dari ahli materi dan media paparkan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validitas Produk oleh Ahli (Kuatitatif)

Validitas	Saran Perbaikan	Perbaikan
Ahli Materi	Materi sesuai dengan KD dan Indikator, namun belum terlalu lengkap	Materi disesuaikan dengan KD pada kelas XI dalam satu semester
Ahli Materi	Tugas yang diberikan jelas namun sedikit kurang lengkap	Tugas menyampaikan kode lembar kerja dengan petunjuk yang jelas sesuai dengan tahapan pembelajaran dan dilengkapi tugas sesuai KD dalam satu semester
Ahli Media	Layout cari alternatif lain yang penting jangan sampai mengganggu materi yang disampaikan	Layout dibuat menarik dengan garis tepi dan font tulisan yang menarik dan sesuai dengan layout
Ahli Media	Background tidak harus polos	Background dibuat sesuai dengan tema materi yang disampaikan
Ahli Media	Penulisan harus menurut kamus besar bahasa Indonesia	Disesuai dengan kamus besar bahasa Indonesia

Hasil analisis data terkait kelayakan produk dari subyek penelitian dipaparkan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Data Kelayakan Produk

Validitas	Presentase	Kesimpulan
Uji Kelompok Kecil	92%	Baik, dapat digunakan
Uji Kelompok Besar	91%	Baik, dapat digunakan

4

Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk. Menurut (Maksum 2012) istilah produk bisa sebut sebagai model *hardware* atau model *software*, seperti model pembelajaran interaktif, model bimbingan dan lain sebagainya. Produk yang dihasilkan yaitu berupa model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif sebagai alternatif pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dikemas dalam bentuk *Articulate Storyline*. "*Articulate Storyline* merupakan suatu aplikasi komputer yang dapat digunakan sebagai media presentasi dan dapat juga merancang media interaktif." (Syabri 2020) Model pembelajaran portofolio ini menyajikan materi yang cukup sederhana dan mudah diakses oleh peserta didik. Model pembelajaran portofolio ini dikembangkan peneliti dengan tujuan untuk mengembangkan hasil belajar peserta didik. Penelitian pengembangan ini melalui tahapan dalam mewujudkan produk model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif yang berkualitas. Tahapan pertama membuat produk awal dan diujikan ahli materi dan ahli media yang mempunyai kualifikasi sesuai bidangnya. Hasil validasi mendapatkan saran perbaikan untuk direvisi dan setelah direvisi dan mendapatkan rekomendasi bawasannya produk bisa diujikan. Kemudian produk diujikan pada kelompok kecil dan kelompok besar pada peserta didik kelas XI sejumlah 278 peserta didik. Hasil Uji tersebut dari 278 peserta didik yang valid datanya sesuai ketentuan teknik sampling yang digunakan hanya data dari 201 peserta didik yang dianalisis.

Penelitian pengembangan ini dikembangkan berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas XI dan hasil penelitian relevan. Hasil penelitian relevan (Kuntarto 2017) "pengembangan Online Learning Model menggunakan Online Interactive Learning Model dengan memanfaatkan media sosial berbasis internet serta telepon seluler atau ponsel sebagai sarananya dapat meningkatkan penyerapan mahasiswa terhadap materi kuliah." Produk pengembangan tersebut mengembangkan model pembelajaran online dengan memanfaatkan media sosial, yang mana dapat meningkatkan penyerapan materi yang disampaikan. Sedangkan produk pengembangan model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif ini yaitu produk yang mengedepankan proses pembelajaran mulai dari pendahuluan, pelaksanaan dan penutup pembelajaran yang dikemas dalam media interaktif. Dimana produk ini dapat manajemen pembelajaran pelaksanaannya disesuaikan dengan jam pembelajaran dan peserta didik mengetahui, melakukan dan mengevaluasi proses pembelajaran serta menyampaikan hal tersebut dalam tulisan pada lembar kerja. Hal tersebut sesuai yang disampaikan oleh Budimansyah bahwa

2 model pembelajaran berbasis portofolio dilandasi oleh pemikiran empat pilar pendidikan yaitu belajar mengetahui, belajar melakukan, belajar menulis menjadi diri sendiri dan belajar hidup dalam kebersamaan. (Anugraheni 2017)

Simpulan

8 Berdasarkan hasil analisis data yang dipaparkan dari keseluruhan hasil uji kelompok kecil dengan nilai 92% dan uji kelompok besar nilai 91% dengan kategori sangat layak dan bisa digunakan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Durenan.

Pengembangan model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif sebagai alternatif pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas XI SMA Negeri 1 Durenan ini tentu belum sempurna dan masih perlu adanya perbaikan atau pengembangan yang lebih lanjut yang tentunya disesuaikan dengan kondisi yang ada pada peserta didik kelas XI agar pengembangan ini lebih baik lagi dan dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PORTOFOLIO BERBASIS MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.umm.ac.id Internet Source	2%
2	media.neliti.com Internet Source	2%
3	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	2%
4	zombiedoc.com Internet Source	1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
6	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
7	repository.stainparepare.ac.id Internet Source	1%
8	journal.unnes.ac.id Internet Source	1%

9	ojs.ikipgribali.ac.id Internet Source	1 %
10	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1 %
11	Rahmayanti Dewi, Resti Gustiawati, Rolly Afrinaldi. "Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Negeri 4 Karawang", Journal Coaching Education Sports, 2020 Publication	1 %
12	journal.binadarma.ac.id Internet Source	1 %
13	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
14	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1 %
15	moam.info Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On