

## Pengembangan Pembelajaran Matakuliah Perkembangan Motorik dengan *E-book* dan *Google Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PJKR di IKIP Budi Utomo Malang

Achmad Afandi

Prodi Pendidikan Jasmani, kesehatan dan Rekreasi, IKIP Budi Utomo

e-mail: [achmad\\_afandi@budiutomomalang.ac.id](mailto:achmad_afandi@budiutomomalang.ac.id)

### Abstract

*Abstract* The objective of this study was to develop learning of the Motor Development Course during the Covid-19 Pandemic. The development of this study was to improve learning outcomes of PJKR students at IKIP Budi Utomo Malang. This learning uses e-books and Google classroom so that students are more interested and enthusiastic in the learning process. The method used is the development (R & D) of Borg & Gall. Based on the results of evaluations by learning experts, material experts and media experts, as well as small group trials, it can be concluded that the development of learning motor development courses with E-books and Google classroom is effective and can be used and fulfills the principles of feasibility of a learning model.

**Keywords:** Learning model development, e-book and google classroom

### Abstrak

Abstrak Tujuan penelitian yaitu mengembangkan model pembelajaran Matakuliah Perkembangan Motorik di masa Pandemi covid- 19. Pengembangan pembelajaran ini untuk memaksimalkan proses belajar mahasiswa PJKR di IKIP Budi Utomo Malang. Pembelajaran ini menggunakan *e-book* dan *Google classroom* sehingga mahasiswa lebih tertarik dan antusias dalam proses belajar. Metode yang dipakai adalah pengembangan (R & D) Borg & Gall. Berdasarkan hasil evaluasi oleh para ahli uji coba kelompok kecil diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan pembelajaran matakuliah perkembangan motorik dengan *E-book* dan *Google classroom* efektif dan dapat digunakan serta memenuhi unsur prinsip kelayakan dari sebuah model pembelajaran

**Kata kunci :** Pengembangan model pembelajaran, *e-book* dan *google classroom*

## A. PENDAHULUAN

Pada saat ini perkuliahan dituntut untuk selalu berkembang dan berinovasi. Mata kuliah Perkembangan Motorik merupakan mata kuliah yang berhubungan dengan gerak manusia yang mengacu pada tiga rana, yaitu rana afektif, kognitif dan psikomotorik serta spiritual. Aspek tersebut menjadi tolak ukur dari suksesnya sebuah pembelajaran (Suharnoko & Firmansyah, 2018). Tentu saja, kurikulum akan selalu diperbarui dari tahun ke tahun guna menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Di era sekarang ini, di berbagai negara berada pada era revolusi industri 4.0, dimana penggunaan teknologi dan internet menjadi dominasi didalamnya dan ini mengacu pada Kurikulum 2013 yang memang baik untuk pendidikan masa kini (Rezania et al., 2020). Mata kuliah ini berisi teori dan praktek dimana sangat diperlukan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Supaya siswa tidak bosan atau jenuh serta agar pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal, proses pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi yang sudah tersedia. Dikarenakan adanya pandemi Covid-19 ini pemerintahan memberlakukan kebijakan belajar dari rumah yaitu pembelajaran secara daring (Suhery et al., 2020).

Lembaga institusi kependidikan yang mampu menyiapkan calon guru di berbagai jenis program studi, baik S1 dan S2 yaitu salah satunya IKIP Budi Utomo (Afandi & Susanto, 2019). Maka dari itu, pembelajaran di IKIP Budi Utomo Malang memerlukan sedikit perubahan agar pembelajaran menjadi menarik, praktis dan dapat meningkatkan rasa antusias siswa serta dapat dilakukan dimana saja.

Merujuk dari observasi di lapangan pada matakuliah Perkembangan Motorik tahun ajaran 2019/2020 pada mahasiswa semester II bahwa pembelajaran Perkembangan Motorik sudah tidak bisa dilakukan secara offline melainkan secara online. Oleh karena itu, untuk menyiasatinya dibuatlah pengembangan model pembelajaran di Institusi Perguruan tinggi di IKIP Budi Utomo Malang dengan menggunakan *e-book* Perkembangan Motorik dan aplikasi *Google classroom*. Pengembangan Model Pembelajaran adalah suatu bentuk perubahan dari sebuah pembelajaran yang berkembang dari yang biasa maupun standar dan berkembang sesuai perkembangan zaman ke arah yang lebih bervariasi.

Kegiatan belajar mengajar adalah sebuah proses yang keduanya saling berhubungan antara satu dengan lainnya. Satu unsurnya dari referensi sumber belajar (Syafri, 2019). Pengertian Model Pembelajaran adalah keseluruhan dari komponen materi pembelajaran yang mencakup guru dan semua fasilitas yang dalam proses belajar (Al-Tabany, 2017).

*E-book* mempunyai format yang terstruktur, baik segi isi dan kedalaman materinya. Kelebihan dari *e-book* antara lain mudah penelusurannya, hemat bahan kertas, dan mudah digunakan. *E-book* atau elektronik book ialah buku dalam bentuk teks yang diubah dalam bentuk versi digital. *E-book* mempunyai pengertian sebagai media belajar yang terdapat aplikasi database berbentuk multimedia dan sistem instruksional tentang topik yang tersimpan dalam sebuah buku (Restiyowati, 2012). Buku digital bisa dikatakan buku versi elektronik. Buku biasanya ialah kumpulan kertas yang berisi tulisan maupun gambar yang berbentuk digital (Prabowo & Heriyanto, 2013)

*E-book* ialah sebuah karya tulisan dengan isi buku berbentuk digital. Dalam hal ini, *e-book* dengan layanan Internet memiliki berbagai unsur kepraktisan, kemudahan kecepatan dalam penelusurannya (Prabowo & Heriyanto, 2013). *E-book* adalah buku elektronik yang penuh dengan materi dan latihan, dijalankan oleh siswa di komputer jadi sehingga siswa dapat berinteraksi secara langsung, serta dapat memilih beberapa tampilan isi *e-book*, dan juga siswa dapat mengevaluasi diri mereka sendiri dengan mengerjakan beberapa latihan dan akan memberi mereka skor dari semua latihan yang mereka lakukan (Harnugrawan, 2012). Pada penelitian ini, selain menggunakan *e-book*, perkembangan motorik juga memadukan aplikasi lain yang bernama Google Classroom.

*Google classroom* adalah aplikasi pembelajaran yang telah disediakan oleh pihak Google yang memiliki berbagai macam manfaat dan berbagai macam fitur-fitur untuk mempermudah dalam proses pembelajaran jarak jauh. *Google classroom* merupakan sebuah media yang bisa dipakai oleh siswa dan guru pada kegiatan proses pembelajaran (Devianti et al., 2020). *Google classroom* merupakan alat yang dapat digunakan oleh pendidik kepada siswa untuk menciptakan pembelajaran secara online, dimana guru dapat memberikan tugas maupun pengumuman secara langsung (Muhammad Deni Wicaksono, 2020).

## **B. METODE PENELITIAN**

Metode penelitiannya dengan menggunakan Research and Development (R&D) Borg dan Gell (Rahayu & Afandi, 2019). Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan sebuah model pembelajaran baru yang dapat bermanfaat untuk digunakan pada kegiatan proses pembelajaran. Pengembangan pembelajaran Matakuliah Perkembangan Motorik dengan *E-book* dan *Google classroom* untuk memaksimalkan proses belajar mahasiswa PJKR di IKIP Budi Utomo Malang. Dengan metode Research and development (R&D). dibatasi pada tahap develop. Penelitian ini dilaksanakan di IKIP Budi Utomo Malang pada bulan Februari sampai dengan bulan juli tahun 2020.

Populasi pada penelitian ini adalah semua mahasiswa kelas C dan D pada matakuliah Perkembangan Motorik. Prosedurnya antarlain:

1. angket dalam bentuk beberapa pertanyaan pilihan ganda dengan menggunakan Google form kepada mahasiswa.
2. Untuk para ahli Jenis angket menggunakan pertanyaan dengan skala dan soal 1-10 dengan menggunakan aplikasi Google form.
3. Aplikasi Google form, digunakan untuk Analisis nilai Statistik data dan dapat dijadikan rujukan untuk memperbaiki atau merevisi model pembelajaran.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

analisis berdasarakan data penelitian Pengembangan Model Pembelajaran Matakuliah Perkembangan Motorik dengan *e-book* dan *Google classroom* Di IKIP Budi Utomo malang. menggunakan uji kelompok kecil yang terdiri atas 10 mahasiswa. Data diuji kepraktisan serta diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif melalui angket respon mahasiswa.

**Tabel 1. Hasil Data Validasi Ahli Materi**

No	Unsurnya	Nilai	Hasil
1.	Kelayakan isi	92	valid
2.	kesesuaian materi	95	valid
3.	Akurasi kebenaran Materi	93	valid
4	Kemuktahiran materi	90	valid
5	Teknik penyajian	91	valid
6	Kelengkapan penyajian	96	valid
7	Kemenarikan tampilan	98	valid
<b>Jumlah</b>		<b>93,57%</b>	<b>valid</b>

**Tabel 2. Hasil Data Validasi Ahli Media**

No	Unsurnya	Nilai	Hasil
1.	Bagian cover	93	valid
2.	Ketepatan layout	87	valid
3.	Uraian materi	91	valid
4	Sajian media	95	valid
5	ketertarikan menu layanan	97	valid
<b>Jumlah</b>		<b>92,6%</b>	<b>valid</b>

**Tabel 3. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Unsurnya	Nilai	Hasil
1.	Kesesuaian materi pembelajaran	93	Valid
2.	Kesesuai isi pembelajaran	89	Valid
3.	Ketepatan materi pembelajaran	91	Valid
<b>Jumlah</b>		<b>91%</b>	<b>Valid</b>

**Tabel 4. Nilai Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Unsurnya	Nilai	Hasil
1.	Bisa dibaca	94,6	Valid
2.	Menarik	86,5	Valid
3.	Bermanfaat	94,5	Valid
4	Keefektifan	94,6	Valid
<b>Jumlah</b>		<b>92,55</b>	<b>valid</b>

#### **D. KESIMPULAN**

Menurut data hasil validasi menurut para ahli dan uji coba kelompok kecil yang selesai dilaksanakan bisa disimpulkan jika media *e-book* dan *Google classroom* layak digunakan sebagai bahan untuk model pembelajaran jarak jauh terlebih pada masa pandemi virus covid-19 dengan nilai rerata 92,43 tergolong "baik sekali" dan dapat digunakan. Maka nilai pada media *E-book* dan *Google classroom* dapat digunakan secara luas. Kesimpulan pada penelitian ini, bisa dijadikan sebagai referensi untuk penelitian berikutnya.

#### **DAFTAR RUJUKAN:**

- Afandi, A., & Susanto, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar pada Mata Kuliah Perkembangan Motorik Berbasis Aplikasi Lectora untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan PJKR IKIP Budi Utomo Malang. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, 2(1), Pembelajaran-Or 25-28.
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konteksual*. Prenada Media.
- Deviyanti, D., Ekawarna, E., & Yantoro, Y. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA E-LEARNING BERBASIS GOOGLE CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI SMA UNGGUL SAKTI JAMBI. *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, 1(1), 303–316. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v1i1.264>
- Harnugrawan, G. O. O. (2012). THE ASSESSMENT OF STUDENT'S MIND MAPPING RESULT ON LIMITED TRIAL TOWARDS BILINGUAL INTERACTIVE *E-BOOK* MEDIA THROUGH MIND MAPPING STRATEGY ON CHEMICAL BONDING MATTER FOR SMA RSBI. *UNESA Journal of Chemical Education*, 1(1), Article 1. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/168>
- Muhammad Deni Wicaksono. (2020). PEMANFAATAN *GOOGLE CLASSROOM* DALAM STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII. *INSPIRASI (JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL)*, 17(1), Article 1. <https://doi.org/10.29100/insp.v17i1.1568>

- Prabowo, A., & Heriyanto, H. (2013). ANALISIS PEMANFAATAN BUKU ELEKTRONIK ( E-BOOK ) OLEH PEMUSTAKA DI PERPUSTAKAAN SMA NEGERI 1 SEMARANG. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(2), 152–161.
- Rahayu, E. D., & Afandi, A. (2019). Pengembangan Permainan Futsal dengan Menggunakan Bola Karet untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, 2(1), Pembelajaran-Or 17-20.
- Rezania, V., Amrullah, M., Laili, N., & Lailiyah, Z. (2020). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN COGNITIVE APPRENTICESHIP BERBASIS INTEGRASI ISLAM DAN SAINTIFIK. *Prosiding Seminar Nasional Rekarta 2020*, 168–178. <https://doi.org/10.36765/semarta.v0i0.301>
- Suharnoko, F., & Firmansyah, G. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Melompat Melalui Permainan Lompat Cermin untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(2), 145–158. [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v4i2.12169](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v4i2.12169)
- Suhery, S., Putra, T. J., & Jasmalinda, J. (2020). SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI ZOOM MEETING DAN GOOGLE CLASSROOM PADA GURU DI SDN 17 MATA AIR PADANG SELATAN. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 129–132.
- Syafri, F. S. (2019). *PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN ALJABAR ELEMENTER DI PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA IAIN BENGKULU*. CV. Zigie Utama.