

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BOLA TANGAN BERBASIS VIDEO BAGI MAHASISWA STKIP PGRI LUBUKLINGGAU

Azizil Fikri¹, Popalri²
STKIP PGRI Lubuklinggau^{1,2}
azil_azizil@yahoo.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan bahan ajar bola tangan untuk mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP PGRI Lubuklinggau yang valid. Penelitian ini menggunakan rancangan dan pendekatan penelitian pengembangan (R&D) *Research and Development*, dimana penelitian ini mengembangkan produk bahan ajar berupa buku permainan bola tangan bagi mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi STKIP PGRI Lubuklinggau. Untuk penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap pengembangan pada tahap validasi. Uji validitas dalam tahap ini merupakan validitas teoritik yaitu validasi yang dilakukan oleh para ahli dibidangnya yang terdiri dari tiga orang validator. Validasi yang dilakukan meliputi validasi kebahasaan, validasi materi/isi dan validasi media/desain. Dari hasil penelitian modul bola tangan pada mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dengan nilai validitas kebahasaan sebesar 94%, validitas media/desain sebesar 90% dan nilai validitas isi/materi sebesar 94% yang dapat diartikan sangat valid. Simpulan, modul bola tangan untuk mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP PGRI Lubuklinggau yang dikembangkan Sangat valid.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Bola Tangan

ABSTRACT

This study aims to obtain valid handball teaching materials for Health and Recreation Physical Education students at STKIP PGRI Lubuklinggau. This study uses a Research and Development research and development (R&D) approach, where this research develops teaching material products in the form of a handball game book for students of physical health and recreation education at STKIP PGRI Lubuklinggau. This research is only limited to the development stage at the validation stage. The validity test in this stage is the theoretical validity, namely the validation carried out by experts in their field consisting of three validators. The validation includes language validation, material / content validation and media / design validation. From the results of the handball module research on Health and Recreation Physical Education students developed, it fulfills the validity criteria with language validity values of 94%, media / design validity of 90% and content / material validity values of 94% which can be interpreted as very valid. Conclusion, the handball module for Health and Recreation Physical Education students of STKIP PGRI Lubuklinggau which was developed is very valid.

Keywords: Teaching Materials, Handball

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan satu-satunya kegiatan yang mampu menyatukan semua elemen masyarakat tanpa memandang suku, ras maupun agama. Sehingga tak seorang pun di dunia ini yang tidak menyukai kegiatan olahraga. Mulai dari rakyat jelata hingga para pejabat serta pemimpin Negara. Hal ini terjadi karena satu tujuan yaitu menciptakan tubuh yang kuat dan jiwa yang sehat (Hermansah, 2018).

Permainan bola tangan merupakan cabang olahraga yang sebenarnya sudah lama dikenal di Indonesia terbukti Permainan bolatangan pernah diselenggarakan di PON ke 2 di Jakarta tahun 1951 dan Pekan Olahraga Mahasiswa ke 5 di Medan tahun 1960 dan sampai saat sekarang bola tangan merupakan salah satu mata kuliah yang diajarkan di Lembaga Pendidikan Tinggi Kependidikan Program Studi keolahragaan. Keberadaannya olahraga bola tangan kurang berkembang karena jenis permainan yang kurang populer, minim sosialisasi dan organisasi yang masih belum berkembang di daerah-daerah sehingga hanya berpusat di kota-kota besar. Berdasarkan sejarah berdirinya olahraga bola tangan telah berusia sangat tua. Sebuah fakta menunjukkan seseorang memainkan bola tangan jauh lebih awal daripada permainan sepak bola. Permainan bola tangan yang dimainkan pada masa Yunani kuno merupakan sebuah isyarat terciptanya olahraga bola tangan modern (IHF, 2012).

Bola tangan dimainkan diatas lapangan dengan panjang 40 meter x 20 meter. Masing-masing tim terdiri atas 6 pemain dan 1 penjaga gawang. Waktu yang digunakan yaitu 2 x 30 menit. Setiap tim terdiri dari 12 pemain. Namun, hanya 7 pemain yang ada di lapangan termasuk dengan seorang penjaga gawang. Selebihnya merupakan pemain pengganti selama pertandingan.

Permainan bola tangan terdiri atas beberapa teknik dasar seperti *warming-up*, *drib-bling*, *passing*, *shooting*, *positioning*, *attacking exercise*, *defencing exercise*, dan *fast break exercise* namun dalam permainan hanya tiga teknik dasar yang paling sering digunakan, diantanya; (1) teknik *dribbling* yaitu upaya pemain untuk membawa bola mendekati daerah pertahanan lawan dengan cara memantulkan bola ke lantai, (2) teknik *passing* yaitu upaya memberikan bola kepada teman dengan menggunakan satu atau dua tangan, (3) teknik *shooting* atau menembak bola ke gawang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Modul Matakuliah Bola Tangan yang dikembangkan bagi Mahasiswa Penjaskesrek STKIP PGRI Lubuklinggau.

Hasil penelitian Christina (2020) modul pop-up beserta video tutorialnya yang telah diuji coba kepada anak-anak sekolah dasar sebagai pendukung mata pelajaran seni budaya dan kerajinan. Kemudian Hermansah (2018) bola tangan memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan interaksi sosial mahasiswa yang mengikuti mata kuliah bola tangan. Kemudian Abdurrochim (2016) terbukti efektif dengan adanya validasi ahli yang menyatakan bahwa model telah sesuai dan teruji diterima oleh respon murid terhadap permainan bola tangan yang dikembangkan. Selanjutnya Fadhli (2016) hasil penelitian media pembelajaran IPS berbasis video yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar.

Sedangkan menurut Niswa (2012) dengan hasil penelitian bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif yang dikembangkan telah memenuhi syarat kelayakan dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran secara luas.

Namun pada penelitian ini fokus pada pengembangan bahan ajar bola tangan berbasis video untuk mahasiswa STKIP PGRI Lubuklinggau

KAJIAN TEORI

Modul

Modul pada dasarnya adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik (Prastowo, 2011). Kemudian Daryanto (2013) modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga modul berisi paling tidak tentang segala komponen dasar bahan ajar”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat diambil kesimpulan modul yaitu bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan satu pokok bahasan yang mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat menyerap informasi baik secara mandiri maupun dengan bantuan pendidik. Modul mempunyai beberapa karakteristik tertentu, misalnya berbentuk unit pengajaran terkecil dan lengkap, berisi rangkaian kegiatan belajar yang dirancang secara sistematis, berisi tujuan belajar yang dirumuskan secara jelas dan khusus, memungkinkan siswa belajar mandiri dan merupakan realisasi perbedaan individual.

Bola Tangan

Bola tangan (*handball*) adalah olahraga beregu di mana dua regu dengan masing-masing 7 pemain (6 pemain dan 1 penjaga gawang) berusaha memasukkan sebuah bola ke gawang lawan. Permainan ini mirip dengan sepak bola, tapi cara memindahkan bola adalah dengan tangan pemain, bukan kaki. (Asosiasi Bola Tangan Indonesia – bolatangan.or.id/home.html).

Bola tangan adalah olahraga tim yang dimainkan oleh dua tim baik laki-laki atau perempuan yang masing-masing terdiri dari tujuh pemain (6 *fielder* dan 1 kiper). Para pemain diperbolehkan untuk memainkan bola menggunakan tangan mereka, tetapi mereka tidak boleh memainkan bola menggunakan kaki mereka. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mencetak gol dan mengantisipasi terjadinya gol. Tim yang mencetak skor lebih banyak dalam waktu yang ditentukan memenangkan pertandingan. Permainan ini dimainkan pada tempo yang sangat tinggi dan kontak fisik yang cukup ketat. Oleh karena itu *fair play* harus dijunjung tinggi. Bola tangan dapat dimainkan di dalam atau di luar ruangan pada lapangan berukuran 40 x 20 meter (European Handball Federation).

Penguasaan kemampuan gerak dasar bola tangan akan dapat optimal apabila ditunjang dengan kemampuan biomotorik atau kondisi fisik yang tinggi. Kemampuan biomotorik yang tinggi sangat diperlukan dalam melakukan gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Kemampuan gerak dasar yang dipelajari selama pembelajaran bola tangan menurut Siahaan (2015) di antaranya menangkap, melempar/mengoper, menggiring, dan menembak bola. Masing-masing kemampuan gerak dasar ini dapat diuraikan sebagai berikut: menangkap bola dengan berbagai cara antara lain: menangkap bola setinggi dada, menangkap bola setinggi-tingginya, menangkap bola dari sampingkiri/kanan badan, menangkap bola rendah/setinggi lutut dan menangkap bola yang menggelundung.

Melempar/mengoper bola (throw/pass) dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain: melempar/mengoper bola setinggi dada (chest throw/pass), melempar/mengoper bola dari atas kepala (overhead throw/pass) dan mengoper bola dari bawah (underhand throw/pass), melempar/mengoper bola dengan satu tangan yang dilakukan seperti melempar bola baseball (javeline throw/pass or baseball/throw/pass), melempar/mengoper bola dari samping kiri/kanan badan (side throw/pass) melempar/mengoper bola dengan cara membalikkan badan (reverse throw/pass), menggiring bola dan melempar/menembak(throw/shooting).

METODE PENELITIAN

Penelitian Ini menggunakan rancangan pendekatan penelitian pengembangan atau termasuk kedalam penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini dikembangkan modul bola tangan. Pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi menjadi model 4-P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Namun dalam penelitian ini dibatasi oleh peneliti dalam tahap pengembangan. Tahap pengembangan bertujuan memperoleh draft modul yang sudah diperbaiki melalui hasil validasi yang diikuti dengan revisi dan uji coba dengan siswa. Tahap ini meliputi validasi oleh pakar yang diikuti dengan revisi.

Validitas dari suatu alat evaluasi harus ditinjau dari karakteristik tertentu. Suatu alat dikatakan valid apabila alat tersebut mampu mengevaluasi apa yang seharusnya dievaluasi, sedangkan langkah validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai, apakah rancangan produk dalam hal ini metode pengajaran baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Namun dalam penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap validasi oleh ahli.

Uji validitas pada tahap ini merupakan validitas teoritik yaitu validasi yang dilakukan oleh para ahli dibidangnya. Karakteristik yang akan divalidasi yaitu, kebahasaan, materi, dan desain/media. Validator tersebut menganalisis modul yang dirancang dan memberikan saran serta masukan pada rancangan modul. Validator disini memvalidasi sesuai dibidangnya masing-masing sehingga modul yang dihasilkan dikatakan valid. Instrument yang digunakan ini untuk mendapatkan data mengenai pendapat para ahli terhadap modul yang disusun. Instrumen ini akan menjadi pedoman peneliti dalam merevisi modul yang telah disusun.

HASIL PENELITIAN

Validasi kebahasaan untuk memvalidasi modul bola tangan yaitu diberikan angket terbuka sebanyak 7 pertanyaan. Selain itu terdapat juga kolom saran yang diberikan guna perbaikan modul bola tangan yang divalidasi. Untuk hasil validasi kebahasaan dapat dijelaskan pada tabel berikut;

Tabel 1
Tanggapan Ahli Kebahasaan

Rentang Skor	Persentase	Kategori
30 – 35	$P \geq 85,71 \%$	Sangat Baik
24 – 29	$68,57 \% \leq P < 84,71 \%$	Baik
18 – 23	$51,42 \% \leq P < 67,57 \%$	Cukup
12 – 17	$34,28 \% \leq P < 50,42 \%$	Kurang Sesuai
6 – 11	$17,14 \% \leq P < 33,28 \%$	Sangat Tidak Baik

Jumlah pertanyaan = 7

Kategori kriteria = 5

Skor maksimal = $7 \times 5 = 35$

Skor minimal = $7 \times 1 = 7$

Skor yang diperoleh = 33

Rentang nilai = $\frac{35-7}{5} = \frac{28}{5} = 5.6$

Persentase = $\frac{33}{35} \times 100 = 94\%$

Kesimpulan penghitungan komponen kelayakan kebahasaan termasuk dalam kategori **Sangat Baik**, dengan persentase 94%. Selain kebahasaan selanjutnya yaitu evaluasi ahli desain/media modul bola tangan yang mana dapata kita lihat pada tabel 2 dibawah ini :

Tabel. 2
Tanggapan Penyajian Ahli Media/Desain

Rentang Skor	Persentase	Kategori
42 – 50	$P \geq 84 \%$	Sangat Baik
33 – 41	$66 \% \leq P < 83 \%$	Baik
23 – 32	$48 \% \leq P < 65 \%$	Cukup
14 – 23	$30 \% \leq P < 47 \%$	Kurang Sesuai
6 – 14	$12 \% \leq P < 29 \%$	Sangat Tidak Baik

Jumlah pertanyaan = 10

Kategori kriteria = 5

Skor maksimal = $10 \times 5 = 35$

Skor minimal = $10 \times 1 = 10$

Skor yang diperoleh = 45

Rentang nilai = $\frac{50-10}{5} = \frac{40}{5} = 8$

Persentase = $\frac{45}{35} \times 100 = 90\%$

Kesimpulan komponen kelayakan desain termasuk dalam kategori **Sangat Baik**, Dengan persentase 90%. Validator ahli materi adalah untuk mengetahui layak dan akurat tidaknya materi teks yang digunakan. Berdsarkan hasil dari validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel.3
Tanggapan Ahli Materi

Rentang Skor	Persentase	Kategori
6 – 11	$P \geq 85,71 \%$	Sangat Baik
24 – 29	$68,57 \% \leq P < 84,71 \%$	Baik
18 – 23	$51,42 \% \leq P < 67,57 \%$	Cukup
12 – 17	$34,28 \% \leq P < 51 \%$	Kurang Sesuai
6 – 11	$17,14 \% \leq P < 33,28 \%$	Sangat Tidak Baik

Jumlah pertanyaan = 7

Kategori kriteria = 5

Skor maksimal = $7 \times 5 = 35$

Skor minimal = $7 \times 1 = 7$

Skor yang diperoleh = 33

Rentang nilai = $\frac{35-7}{5} = \frac{28}{5} = 5.6$

Persentase = $\frac{33}{35} \times 100 = 94\%$

Kesimpulan komponen kelayakan isi/materi termasuk dalam kategori sangat baik, dengan persentase 94%. Hasil dari ketiga validator secara keseluruhan dapat dilihat pada rekapitulasi dibawah ini, penilaian dari ketiga ahli validasi terhadap modul bola tangan yang sudah dijelaskan menunjukkan penilaian yang baik. Rekapitulasi hasil keseluruhan dari 3 validator dapat dilihat pada perhitungan pada tabel 4 dibawah ini:

Tabel.4
Rekapitulasi Tanggapan Ahli

No.	Validator	Skor	Persentase	Kategori
1	Bahasa	33	94	Valid
2	Desain	45	90	Valid
3	Isi/Materi	33	94	Valid
	Total	111	92,7 %	Valid

jumlah pertanyaan = 24

Kategori kriteria = 5

Skor maksimal = $24 \times 5 = 120$

Skor minimal = $24 \times 1 = 24$

Skor yang diperoleh = 111

Rentang nilai = $\frac{120-24}{5} = \frac{278}{5} = 19.2$

Persentase = $\frac{111}{120} \times 100 = 92,7\%$

Kesimpulan keseluruhan komponen validasi ahli termasuk dalam kategori **Sangat Baik**. Dengan persentase 92,7%.

PEMBAHASAN

Pembuatan modul bola tangan berfungsi sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran. Modul bola tangan yang dibuat ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi sehingga memperoleh hasil yang baik. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui validitas dari modul bola tangan yang dikembangkan.

Dari hasil penelitian, penghitungan komponen kelayakan kebahasaan termasuk dalam kategori **Sangat Baik**, Selain kebahasaan selanjutnya yaitu evaluasi ahli desain/media modul bola tangan komponen kelayakan desain termasuk dalam kategori **Sangat Baik** serta komponen kelayakan isi/materi termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil dari ketiga validator secara keseluruhan penilaian dari ketiga ahli validasi terhadap modul bola tangan yang sudah dijelaskan menunjukkan penilaian yang baik. Keseluruhan komponen validasi ahli termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

Validitas dari suatu alat evaluasi harus ditinjau dari karakteristik tertentu. Suatu alat dikatakan valid apabila alat tersebut mampu mengevaluasi apa yang seharusnya dievaluasi (Suherman, 1993). Berdasarkan analisis data penilaian validasi dari validator, maka validitas modul bola tangan yang dikembangkan tergolong sangat valid.

Hasil penelitian Christina (2020) modul pop-up beserta video tutorialnya yang telah diuji coba kepada anak-anak sekolah dasar sebagai pendukung mata pelajaran seni budaya dan kerajinan. Kemudian Hermansah (2018) bola tangan memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan interaksi sosial mahasiswa yang mengikuti mata kuliah bola tangan. Kemudian Abdurrochim (2016) terbukti efektif dengan adanya validasi ahli yang menyatakan bahwa model telah sesuai dan teruji diterima oleh respon murid terhadap permainan bola tangan yang dikembangkan. Selanjutnya Fadhli (2016) hasil penelitian media pembelajaran IPS berbasis video yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar. Sedangkan menurut Niswa (2012) dengan hasil penelitian bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif yang dikembangkan telah memenuhi syarat kelayakan dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran secara luas

SIMPULAN

Bahan ajar bola tangan untuk mahasiswa penjaskesrek STKIP PGRI Lubuklinggau yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan. Hal ini berarti modul pembelajaran bola tangan untuk mahasiswa Penjaskesrek STKIP PGRI Lubuklinggau yang dikembangkan valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, M. (2016). Pengembangan Model Permainan Bolatangan Untuk Anak Usia Sekolah Dasar Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jolahraga>
- Christina. (2020). *Perancangan Modul Pop-Up dan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Rupa Damar Kurung*. Scientific Repository. <http://repository.petra.ac.id/18968/>.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam mengajar*. Yogyakarta:Gava Media.

- Fadhli, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. [http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/157.%20\(26](http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/157.%20(26).
- Hermansah, B. (2018). Pengaruh Pembelajaran Bola Tangan Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Mahasiswa. *Wahana Didaktika*. 16(3). <https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/2170>.
- IHF. (2012). *International Handball Federation. Rules of the Game*. Basel Switszerland.
- Niswa. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*. 1(1)
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Siahaan, J. (2015). Perbedaan Hasil Belajar Kemampuan Gerak Dasar Melempar dan Koordinasi Kelincahan melalui Pembelajaran Bola Tangan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 22(2)
- Suherman, E. (1993). *Evaluasi Proses Dan Hasil Belajar Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.