

Pengembangan Buku Ajar Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Berbasis Digital Sebagai Sumber Belajar Pada Mahasiswa Penjaskes FKIP UNSRI

by 06061281823037 Muhammad Fajri Pebriyansyah

Submission date: 27-May-2022 08:41AM (UTC+0700)

Submission ID: 1844977799

File name: Fajri_Pebriyansyah_06061281823037_-_M_Fajri_Pebriyansyah_1.docx (2.36M)

Word count: 12445

Character count: 81938

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia saat ini mengalami masa pandemi Covid-19 yang mulai terjadi pada bulan Maret 2020. Berdasarkan surat keputusan Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) No.XIII-A menetapkan masa darurat akibat virus corona (Covid-19). Kebijakan pemerintah tentang menghadapi tantangan besar yang berdampak akibat virus corona (COVID-19) sangat berpengaruh bagi kegiatan belajar mengajar. Sehingga upaya tenaga pendidikan harus mampu menyeimbangkan tugas penting antara belajar mengajar, kesehatan, dan perawatan lingkungan dengan menaati kebijakan secara nasional (Iyer dkk,2020).

Proses untuk meminimalisir terdampaknya Virus Covid-19, WHO menyarankan untuk memberhentikan seluruh kegiatan-kegiatan yang berpotensi menimbulkan kontak fisik yang dapat meningkatkan penyebaran semakin meluas. Pembelajaran konvensional dilaksanakan untuk meminimalkan kontak fisik. Menurut Milman (2015), penggunaan teknologi digital dipercaya lebih efektif untuk memungkinkan proses belajar mengajar pada masa pandemi saat ini. Menurut Moore, Dickson-Deane dan Galyen (2011), pembelajaran secara *online* adalah suatu metode pembelajaran mempergunakan sistem jaringan internet dengan kemampuan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, serta keahlian dalam memunculkan berbagai jenis model pembelajaran.

Seorang pendidik harus memegang pedoman pengajaran yang berupa buku ajar yang berisikan perencanaan pembelajaran yang meliputi upaya untuk meningkatkan dan memperbaiki kegiatan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan batasan-batasan yang disusun secara sistematis untuk mencapai kompetensi dengan segala kompleksitasnya (Widodo dan jasmadi dalam lestari 2013). Menurut Nasution (2012), tujuan pembuatan buku ajar untuk memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, membantu pengajar menyediakan materi pembelajaran, membantu peserta didik dalam melaksanakan kurikulum yang telah ditentukan,

meningkatkan pencapaian prestasi peserta didik, dan buku ajar dijadikan referensi dan literatur yang digunakan oleh pengajar dan peserta didik.

Multimedia juga berpengaruh dalam proses pembelajaran berbasis *online*. Multimedia interaktif menjadi suatu aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat menarik perhatian, pikiran, perasaan dan keinginan dalam proses belajar yang berdampak pada peningkatan hasil belajar (Munadi, 2011). Usaha pengajar dalam proses pembelajaran dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya pemanfaatan penggunaan media dalam pembelajaran menggunakan media *e-learning* (Destriani, 2018). Menurut Hartati, Destriana, dan Silvi Aryanti (2016), multimedia dapat dimanfaatkan sebagai alat atau sistem komunikasi sehingga menjadi sebuah sistem yang merupakan sekelompok objek yang berhubungan dan kerja sama untuk memperoleh hasil yang diinginkan.

Teknologi yang berkembang pesat saat ini dapat dengan mudah diakses dengan menggunakan komputer maupun perangkat lain dalam menampilkan media (Juraman, 2014). Berbagai *software* yang telah tersedia dalam pembuatan media pembelajaran agar semakin menarik dan mudah digunakan dalam media pembelajaran (Arsyad, 2017). Media pembelajaran yang merupakan multimedia diperlukan perangkat yang mendukung media agar dapat digunakan oleh banyak pengguna *mobile* (Yazdi, 2015). Keunggulan dengan penggunaan *mobile learning* dipercaya dapat mengatasi keterbatasan dari penggunaan PC. Keunggulan dari perangkat *mobile* antara lain: mudah dibawa, penggunaannya lebih praktis, lebih fleksibel dalam mengakses sumber belajar, adanya kedekatan komunikasi, siswa dapat berinteraksi dan terlibat aktif dalam pembelajaran (Asmani, 2017). Selain itu, kemudahan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran edukatif mendapatkan penilaian positif dan dukungan dari berbagai ahli. Beberapa aplikasi telah disediakan untuk ruang khusus bagi perkembangan teknologi bagi berbagai aplikasi edukatif dalam penggunaan *mobile learning* (Chimbelu, 2014). Berbagai penelitian telah membuktikan formalitas dalam penggunaan aplikasi android untuk media pembelajaran yang efektif pada kompetensi pengoperasian sistem pengendalian elektronik dalam kinerja aplikasi dapat berjalan dengan baik (Singgih Yunoto, 2015). Pembelajaran secara *online* melalui *e-learning* pengajar

harus melihat motivasi belajar dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat mengidentifikasi strategi pembelajaran peserta didik secara *online* (Ahmad Richard dkk, 2021).

Berdasarkan penelitian Rahmat dkk (2020), berdasarkan perolehan dari hasil penilaian validator dalam skala besar yang meliputi: dosen pengguna, ahli media, ahli terapi, dan ahli *massage* menunjukkan kategori baik dengan persentase sebesar 38,5. Menurut hasil penelitian Ade (2018), penilaian dari seluruh komponen buku ajar yang meliputi: komponen materi, penyajian, dan kebahasaan memperoleh hasil persentase rata-rata 91.82% dengan kategori sangat layak digunakan. Amjad dan Silvia (2018), menjelaskan bahwa penelitian yang dilakukan dengan menghasilkan 2 produk buku ajar memperoleh nilai persentase rata-rata baik, yaitu : 75,2% dan 76,8% dari nilai 100% yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran mahasiswa.

Perkembangan teknologi dalam media pembelajaran atau *intructional media* merupakan multimedia interaktif sebagai bahan ajar *offline* dan *website* sebagai bahan ajar *online*. Fungsi media pembelajaran yaitu dapat memvisualisasikan, meningkatkan bakat dan kemampuan visual, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan meningkatkan nilai kompetensi peserta didik (Rudy dan Hisbiyatul, 2017). Proses aktivitas kegiatan belajar mengajar seorang tenaga pendidik menyusun bahan ajar (buku) sebagai pedoman dan panduan yang memperhatikan aspek, tujuan dan sasaran pembelajaran yang optimal, efektif, dan efisien (Farid, 2021). Keuntungan bahan ajar (buku) yaitu: memiliki beragam topik pembahasan (*availability*), ketepatan tujuan pembelajaran (*flexibility*), dan mudah dan dapat digunakan dimana saja (*portability*) (Nana, 2019).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan manfaat buku ajar sebagai sumber belajar dengan judul "Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Berbasis Digital Sebagai Sumber Belajar Pada Prodi Penjaskes FKIP UNSRI". Penelitian ini menghasilkan bahan buku ajar dengan penggunaan berbasis digital.

1.2 Permasalahan Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Mahasiswa Penjaskes kesulitan menyelesaikan kompetensi mata kuliah mediapembelajaran dan teknologi informasi digital.
2. Belum tersedianya modul mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi digital.
3. Belum tersedianya buku ajar sebagai literasi yang disiapkan oleh dosen matakuliah media pembelajaran dan teknologi informasi digital.
4. Tugas yang diminta sebagai tagihan dosen dalam penyelesaian tidak tepat waktu
5. Di masa pandemi Covid-19 mahasiswa mengikuti perkuliahan secara daringsehingga buku ajar sulit mendapatkan rujukan.

1.2.2 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian ini, dibatasi pada perencanaan pembuatan buku ajar berbasis digital sebagai sumber belajar berbasis android prodi penjaskes FKIP UNSRI.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan, yaitu: “Bagaimana pengembangan buku ajar mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi digital sebagai sumber belajar berbasis android prodi penjaskes FKIP UNSRI?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan buku ajar mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi digital digital sebagai sumber belajar berbasis android prodi penjaskes FKIP UNSRI.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan buku ajar berbasis riset yang disusun oleh dosen dan mahasiswa pada prodi penjas kes FKIP UNSRI.
2. Memperkaya wawasan ilmiah dosen dan mahasiswa dalam membaca, menuliskan dan mengajar
3. Meningkatkan kualitas pembelajaran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Definisi Buku Ajar

Pada saat ini, kondisi dunia pendidikan memiliki perkembangan yang sangat pesat. Namun ketersediaan dalam pencapaian prestasi belajar belum ditingkatkan secara maksimal. Pemberdayaan yang belum tersedia dengan lengkap membuat tim pengajar sulit dalam melaksanakan aktivitas proses belajar-mengajar sehingga pencapaian prestasi siswa belum tercukupi. Salah satunya adalah ketersediaannya sumber belajar juga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar, yang sangat menguntungkan baik bagi dosen maupun mahasiswa. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran antara lain belum dimanfaatkannya sumber belajar baik oleh pengajar maupun peserta didik secara maksimal (Mulyasa,2013). Dalam pemanfaatan sumber belajar, tim pengajar mempunyai tanggung jawab membantu mahasiswa belajar agar belajar lebih mudah dipahami, peningkatan daya berpikir, dan proses belajar yang terarah. Oleh sebab itu, pengajar dituntut untuk memiliki kemampuan khusus yang berhubungan dengan pemanfaatan sumber belajar (Karwono, 2010). salah satu contoh sumber belajar yaitu bahan ajar dalam bentuk buku ajar. Buku ajar merupakan salah satu buku yang menjadi acuan kegiatan belajar peserta didik.

Menurut Millah dkk (2012), menyatakan buku ajar adalah seperangkat materi-materi pelajaran yang disusun secara sistematis dengan menyediakan keutuhan kompetensi-kompetensi yang akan dipahami oleh peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran. menurut Andi dalam *National Centre For Competensi Based Training* (2011), mengatakan buku ajar adalah segala rangkaian bahan yang digunakan dalam membantu pengajar dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran, baik dalam bentuk tulisan maupun tidak tertulis. Dalam pandangan lainnya, bahan ajar merupakan sebuah informasi, perangkat alat dan teks yang dibutuhkan oleh pengajar dalam menyediakan implementasi materi pembelajaran (Majid Abdul,2009). Seorang pengajar harus mampu meningkatkan

keaktivitasnya dalam penyusunan materi ajar yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan pembelajaran. Selain itu, kondisi saat pembelajaran yang menyenangkan dapat memicu terjadinya proses pembelajaran yang efektif (Andi Prastowo, 2013).

2.1.2 Manfaat Buku Ajar

Permasalahan utama yang sering menjadi permasalahan pengajar dalam proses kegiatan suatu pembelajaran adalah memilih, menentukan dan menyediakan materi pembelajaran. Bahan ajar adalah seperangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistemis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Andi Prastowo, 2013).

Menurut Gintings (2008), Terdapat 3 manfaat utama bahan ajar dalam melaksanakan proses belajar dan mengajar dalam pembelajaran. Bahan ajar memiliki manfaat yang memberikan pengaruh besar terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu:

- 1) Bahan ajar adalah pedoman bagi pengajar untuk mengarahkan proses aktivitas belajar dan mengajar, hal ini juga dimanfaatkan dalam substansi kompetensi yang perlu diajarkan kepada peserta didik.
- 2) Bahan ajar adalah pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan aktivitas dalam proses belajar dan mengajar, hal ini memfokuskan peserta didik harus mampu dipelajari, dikuasai dan dipahami materi.
- 3) Bahan ajar adalah seperangkat alat evaluasi pencapaian atau penguasaan dalam hasil proses pembelajaran. Seperangkat alat evaluasi bahan ajar yharus disampaikan sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh pengajar. Indikator dan kompetensi dasar ini sudah dirumuskan dalam silabus mata pelajaran.

Menurut Sitepu (2012), buku ajar memiliki kegunaan sebagai acuan bagi peserta didik dan pengajar dalam proses belajar di bidang studi tertentu. Sedangkan menurut pendapat Saiful (2014), mengatakan bahwa ada lima manfaat kegunaan buku ajar, yaitu:

- a. Buku ajar sebagai bahan referensi atau bahan rujukan oleh peserta didik

- b. Buku ajar sebagai bahan evaluasi pembelajaran
- c. Buku ajar sebagai alat bantu pengajar dalam melaksanakan kurikulum
- d. Buku ajar sebagai penentuan metode atau teknik pengajaran yang akan dipergunakan
- e. Buku ajar sebagai sarana untuk pencapaian karir dan jabatan.

2.1.3 Media Pembelajaran

Dunia pendidikan saat ini banyak mengalami peningkatan yang sangat pesat. Di dalam dunia pendidikan, media pembelajaran telah banyak dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik dan memajukan mutu pendidikan. Dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007 mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan peralatan pendidikan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2014), menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki pengertian yaitu suatu alat bantu pada proses belajar baik dilakukan di dalam kelas maupun diluar kelas.

Seorang pengajar harus mampu menganalisis dan memunculkan ide kreatifitas dalam mengatasi masalah yang terjadi pada proses pembelajaran. Faktanya penguasaan materi dan bahan ajar menjadi permasalahan yang sering timbul dalam proses belajar karena dianggap masih relatif berada di bawah standar (Gutiawati dan syaffei, 2014). Proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar untuk melaksanakan kurikulum dalam suatu lembaga pendidikan, agar mendapatkan tujuan sesuai dengan peraturan yang sudah dibuat.

2.1.4 Perkuliahan Program Studi Penjaskes

Pola proses pembelajaran dosen dengan mahasiswa memiliki tingkat efektifitas yang rendah, dan tidak memiliki perkembangan proses partisipasi aktif dalam pembelajaran. Salah satu peran dosen untuk memperbaiki mutu pelaksanaan perkuliahan pada program studi pendidikan jasmani dan kesehatan. Hal ini dilakukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran prodi pendidikan pendidikan jasmani dan kesehatan sebagai prodi yang akan menghadapi akreditasi. Selain itu, memberikan kontribusi dalam pengembangan pembangunan sistem dan kebijaksanaan akademik program studi dan bahan referensi atau acuan

bagi civitas akademika. Pengendalian mutu internal merujuk pada perbaikan dalam proses pembelajaran yang memiliki kompetensi yang lebih tinggi sehingga akan meningkatkan daya peningkatan mutu pendidikan.

Dukungan sarana pembelajaran yang memadai, pengajar tidak hanya menyampaikan materi secara lisan, tetapi juga dengan tulis dan peragaan sesuai dengan sarana prasarana yang telah disiapkan pengajar. Pengajar membutuhkan sarana pembelajaran dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Selain kemampuan pengajar dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, dukungan dari sarana pembelajaran sangat penting dalam membantu pengajar. Semakin lengkap dan memadai sarana pembelajaran yang dimiliki lembaga pendidikan maka akan memudahkan pengajar dalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pendidikan (Arifin dan Barnawi, 2013).

2.1.5 Perkuliahan di Masa Pandemi

Perkuliahan di masa pandemi terjadi karena dampak wabah Corona atau dikenal dengan Covid-19. Program belajar secara daring merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan oleh perguruan tinggi maupun lembaga pendidikan untuk melaksanakan proses perkuliahan dan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien meskipun tidak dilakukan secara bertatap muka. Perkuliahan secara daring merupakan sebuah sistem perkuliahan yang medianya memanfaatkan akses internet sebagai sarana untuk melaksanakan pembelajaran. Sistem perkuliahan daring tidak hanya di berlakukan di negara Indonesia saja namun banyak diberlakukan di negara lain, hal ini dilakukan demi mengurangi penyebaran virus korona yang sekarang sedang dialami hampir oleh seluruh negara di dunia (Jamil dan Aprilisanda, 2020).

2.1.7 Digital

Pembelajaran berbasis perkembangan teknologi dan informasi atau ICT (*Information and Communication Technology*) memiliki kemajuan yang sangat pesat. Hal ini berdampak pada dunia pendidikan yang dimanfaatkan oleh pengajar maupun peserta didik untuk memberikan kemudahan akses pengguna menemukan informasi materi pembelajaran. Selain itu, Hal ini, berpengaruh terhadap aspek infrastruktur, maupun *content* berupa: metode, model, strategi, dan pendekatannya yang merubah sistem kerja dari manual ke modern, IT atau digital (Kristiawan,

2014). Tim pengajar juga memerlukan transformasi pendidikan secara menyeluruh, sehingga terbangun kualitas pengajar yang mampu memajukan pengetahuan, pelatihan, ekuitas dan prestasi peserta didik (Darling-Hammond,2006). Perkembangan teknologi dengan sistem digital telah memicu perkembangan memiliki karakteristik memanipulasi, perangkat lunak, bersifat jaringan atau internet. Era digital adalah dipergunakan dalam teknologi digital dan jaringan internet.

2.1.8 Manfaat Digital Pada Perkuliahan Daring

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi, sehingga dengan interaksi dan penyampaian informasi dapat berlangsung dengan cepat. Pendidikan digital merupakan konsep/cara memberikan pelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan media multimedia antara lain menggunakan bantuan computer/notebook, smartphone, video, Audio dan visual. Menurut Kristiawan dan Nopilda (2018), dunia pendidikan memanfaatkan teknologi sangat banyak dan dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan dari proses pembelajaran. Para pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pendidikan, sehingga media pendidikan adalah seperangkat alat komunikasi dan informasi yang memiliki efektifitas pada proses belajar mengajar (Naim Anisa,2011).

2.1.10 Rancangan Perencanaan Materi Buku Ajar

2.1.10.1 Pengertian Media

Teknologi informasi yang berkembang saat ini dimanfaatkan hampir dalam semua aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang tidak terlepas daritermasuk pemanfaatannya pada dunia pendidikan dalam memudahkan penyampaian materi pembelajaran. Upaya untuk menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah kebutuhan yang harus terpenuhi. Media dapat meningkatkan ilmu dan wawasan peserta didik.

Menurut Mahmud (2010), media berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara atau pengantar. Arief dan Rahardjo (2006), menyebutkan media

didefinisikan sebagai sarana penyampaian pesan serta informasi pembelajaran yang akan disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan. *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan Robert Hanick dkk dalam Sanjaya Wina (2012), mendefinisikan media merupakan sesuatu yang bersifat informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi.

2.1.10.2 Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dimanfaatkan sebagai pendukung, pelengkap dan membantu pengajar dalam menyampaikan materi dan informasi. Penggunaan media ditujukan agar adanya interaksi antar pengajar dan peserta didik dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Sehingga pengajar harus mampu memilih metode dan media yang tepat dalam pembelajaran.

Secara umum, media digunakan untuk membantu pengajar dalam menyampaikan materi dan informasi agar pembelajaran dapat mudah dipahami, dimengerti dan lebih menarik. Menurut Situmorang (2009), tujuan media pembelajaran yaitu: 1) Memberikan pengalaman belajar yang bervariasi sehingga meningkatkan minat dan bakat peserta didik 2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi 3) Mewujudkan pembelajaran yang efektif 4) Menumbuhkan motivasi belajar.

Tujuan pembelajaran merupakan komponen penting yang ditetapkan dalam proses pembelajaran yang mempunyai fungsi sebagai indikator pencapaian keberhasilan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan hasil belajar yang dicapai.

Kemudahan dalam karakteristik intrinsik dari media pembelajaran, diharapkan pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran sehingga mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas.

2.1.10.3 Jenis-Jenis Media Berbasis komputer

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menyebabkan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau yang sering disebut Komputer (*Information and communication technology*). Dalam dunia pendidikan dimanfaatkan untuk memudahkan proses pencapaian tujuan pendidikan. Pembelajaran berbasis teknologi adalah pengelolaan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat (baik perangkat keras maupun perangkat lunak (Anggi, 2015)). Media pembelajaran dalam pembelajaran berbasis komputer dapat berupa: 1) Internet 2) Jaringan 3) E-mail 4) Desktop publishing 5) Digital scanner 6) Digital camera 7) Software pembelajaran 8) CD-ROM sumber informasi 9) Pengolah data (*database spreadsheet*) 10) Video conference 11) Pengolah kata (*word processing*) 12) Sumber informasi online.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer tidak menyimpang, maka harus memperhatikan metode dan tekniknya agar dapat digunakan secara maksimal. Media pembelajaran berbasis komputer terbagi menjadi 2 jenis, yaitu: 1) Media jadi merupakan komoditi perdagangan yang dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) 2) Media rancangan yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu

Berdasarkan proses mengembangkan pembelajaran pengajar harus mampu menciptakan inovasi dan ide baru dalam peningkatan hasil belajar peserta didik dengan cara memberikan situasi atau kondisi pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning / joyfull class*) dan mengaktifkan siswa sehingga penggunaan multimedia pembelajaran akan sangat membantu kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang dimanfaatkan sebagai perantara komunikasi antara pengajar dan peserta didik untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan peserta didik dalam proses pendidikan.

Manfaat pengembangan media pembelajaran berbasis komputer, yaitu: 1) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran 2) Peserta didik mampu menciptakan sesuatu yang terbaru dan mampu 3) Memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk dipergunakan dengan bentuk variasi lain. Maka peserta didik dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh

pengajar 4) Mendorong peserta didik dalam mengekspresikan gagasan dan ide sebagai wujud kreativitas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis computer 5) Mendorong pengajar untuk lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran melalui basis komputer 6) Memperluas kesempatan belajar, meningkatkan efisiensi, meningkatkan kualitas belajar, meningkatkan kualitas mengajar, memfasilitasi pembentukan keterampilan, mendorong, meningkatkan perencanaan kebijakan dan manajemen, serta mengurangi kesenjangan digital.

2.1.10.4 Jenis Media Cetak

2.1.10.4.1 Pengertian Media Cetak

Keberadaan media sangat mendukung keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar. Peran guru sebagai menyampaikan informasi dan pesan menggunakan media yang tepat sehingga menarik minat siswa dalam media pendidikan (Azhar Arsyad, 2003). Media cetak membantu meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran serta peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran. Media cetak berasal dari kerajaan Romawi, media yang disebut dengan *Acta Diuna* dan *Acta Senatus*. Media cetak merupakan segala barang cetak yang dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian pesan (Suranto, 2010).

2.1.10.4.3 Macam-Macam Media Cetak Pembelajaran

Media cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010), beberapa Contoh media cetak, antara lain: 1) Buku teks 2) Modul 3) Buku petunjuk 4) Grafik 5) Foto 6) Lembar lepas 7) Lembar kerja, dan sebagainya.

Media ini menghasilkan materi pembelajaran dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok media ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

2.1.10.5 Jenis Media Visual dan Audio Visual Pembelajaran

Kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Menurut Nur (2009), menggolongkan 8 kelas media, yaitu: 1) Media audio visual

gerak 2) Media audio visual diam 3) Media audio semi gerak 4) Media visual gerak 5) Media visual diam 6) Media semi gerak 7) Media audio 8) Media cetak.

2.1.10.6 Fungsi Media Pembelajaran

Setiap manusia membutuhkan pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, bakat dan minatnya. Proses pembelajaran ini akan dibantu oleh peran pendidik dalam mencapai sebuah pola pengembangan dari proses pembelajaran. Salah satunya dengan memanfaatkan peran dari media.

- 1) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna sebagai:
 1. Menimbulkan kegairahan belajar
 2. Memungkinkan belajar interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
 3. Memungkinkan anak didik belajar sendirisendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 2) Karakteristik peserta didik yang beragam, pengaruh lingkungan serta pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama setiap peserta didik, sehingga dapat mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran yang melatarbelakangi pengaruh lingkungan pendidik dan peserta didik berbeda. Kesulitan ini, dapat diatasi dengan kemampuan: 1) Memberikan rangsangan yang sama 2) Mempersamakan pengalaman 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar. Menurut Abdillah (2015), Ada beberapa peranan media pembelajaran dalam proses belajar antara lain:

- 1) mahasiswa memiliki kemampuan untuk menangkap pembelajaran dengan baik. Penggunaan media dalam media pembelajaran adalah sumber belajar, yang diartikan secara luas tentang manusia, benda atau pun peristiwa sehingga memperoleh pengetahuan, keterampilan atau pun sikap
- 2) Media membangkitkan keinginan dan minat mahasiswa untuk belajar. Adanya pengaruh positif bagi psikologis mahasiswa, maka media

pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara dosen/guru dengan peserta didik

- 3) Media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan dan penuh makna.

Menurut Steffi dan Taufik (2015), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar.

2.1.10.7 Fungsi Media

Penggunaan media saat ini sangat penting bagi dunia pendidikan dalam mencapai prestasi dan kualitas peserta didik. Penggunaan media pendidikan adalah cara pendukung yang paling efektif dalam membantu terjadinya proses pembelajaran. Pemanfaatan media pengajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media dapat meningkatkan alat inderanya untuk mengamati, mendengar, melihat, merasakan, menghayati, mengingat dalam memahami ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar. Seorang pendidik harus mampu memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Media merupakan integrasi dari sistem pembelajaran sebagai dasar kebijakan dalam pemilihan pengembangan dan pemanfaatan. Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar untuk memperoleh hasil belajar.

2.1.10.8 Media Visual

2.1.10.8.1 Pengertian Media Visual

Pengertian media visual dalam pembelajaran, pengajar harus mempunyai strategi untuk mengaktifkan dan meningkatkan kualitas mahasiswa. Proses belajar mengajar membutuhkan suatu interaksi yang aktif antara mahasiswa dengan dosen maupun sebaliknya sehingga proses belajar mengajar menjadi maksimal. Proses pembelajaran ini menuntut mahasiswa yang lebih aktif sehingga terjadinya

sistem pembelajaran dua arah, banyak arah yang terarah dan mandiri ke proses belajar yang meningkat. Proses pembelajaran yang tidak kondusif menyebabkan masalah, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi pembelajaran. Dalam mengatasi kendala tersebut, pengajar membutuhkan suatu media pembelajaran yang tepat serta bertujuan untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa sehingga hasil belajar mahasiswa akan mencapai hasil maksimal (Arsyad,2009).

Media pembelajaran yang sering dimanfaatkan penggunaan media pembelajaran berupa media visual yang mengandalkan indera penglihatan (Djamarah dan Zain, 2002). Menurut Arsyad (2009), media visual adalah suatu bentuk menyeluruh yang dapat membantu pemahaman pesan atau informasi yang disampaikan. Penggunaan media visual dalam proses belajar mengajar dimaksudkan agar dapat meningkatkan dan membantu mahasiswa dalam menguasai suatu konsep dalam mata kuliah. Mahasiswa tidak mengalami kesulitan dalam menerima materi yang diberikan. Kemampuan mahasiswa untuk menguasai konsep akan memberikan suatu kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa akan tercapai dengan optimal. Maka dapat disimpulkan bahwa media visual merupakan suatu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan untuk menerima pemahaman pesan atau informasi yang dikandung secara menyeluruh.

2.1.10.8.3 Kelebihan Media Visual

Penggunaan media visual dalam menentukan media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: 1) Praktis 2) Mempunyai variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan 3) Dapat menjangkau kelompok yang besar 4) Dapat digunakan secara berulang-ulang 5) Pendidik dapat menyajikan pelajaran sesuai dengan waktu yang diinginkan 6) Peserta didik atau peserta didik dapat melihat ide-ide secara jelas melalui visualisasi 7) Dapat dijadikan pedoman dan penuntun bagi pendidik.

2.1.10.10 Media Audio-Visual

2.1.10.10.1 Pengertian Media Audio-Visual

Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 berbunyi: Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti *slide* yang dikombinasikan dengan kaset audio (Winkel W.S, 2009). Menurut Wina Sanjaya (2010), mengatakan bahwa media audio-visual merupakan media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar yang bisa ditampilkan, misalnya: rekaman video, *slide*, suara, dan sebagainya. Menurut Djamarah Syaiful Bahri, dkk (2002), mengategorikan bahwa media audio-visual terdiri dari 2 kategori, yaitu:

1) Audio-visual diam

Media yang dapat menampilkan suara dan gambar diam, contohnya: film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara.

2) Audio-visual gerak

Media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti: film suara dan video-caset, televisi, OHP, dan komputer.

2.1.10.10.2 Karakteristik Media Audio-Visual

Karakteristik media Audio-visual merupakan media kombinasi unsur suara dan unsur gambar. Menurut Djamarah Syaiful Bahri, dkk (2002), menyatakan bahwa sebagai alat bantu (media pembelajaran) dalam pendidikan dan pembelajaran. Media audio-visual memiliki sifat sebagai berikut: 1) Kemampuan dalam meningkatkan persepsi 2) Kemampuan dalam meningkatkan pengertian 3) Kemampuan dalam meningkatkan transfer (pengalihan) belajar 4) Kemampuan dalam memberikan penguatan (*re-inforcement*) atau pengetahuan hasil yang dicapai 5) Kemampuan dalam meningkatkan retensi (ingatan) 6) Penggunaan media audio-visual, pembelajaran dapat memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk peserta didik.

2.1.10.10.3 Jenis Media Audio-Visual

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2002), menyatakan bahwa jenis media audio-visual dibagi menjadi 2, yaitu:

1) Audio-visual diam

Media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (*sound slide*).

2) Audio-visual gerak

Media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video.

Kedua jenis media ini biasa dimanfaatkan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Film dan video dapat menampilkan informasi, menjelaskan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

2.1.10.10.4 Kelebihan Media Audio-Visual

Berdasarkan pendapat Roby Atoel (2011), menyatakan bahwa media audio-visual memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model
- 3) Media audio-visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial

2.1.10.11 Fungsi Media Cetak

Media cetak merupakan segala barang cetak yang dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian pesan (Suranto, 2010). Media cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan atau *printing* atau *offset*. Menurut Arsyad (2007), jenis media cetak memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam suatu proses pembelajaran.

Kelebihan media cetak, yaitu: 1) Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak 2) Dapat dipelajari oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan minat 3) Waktu pembelajaran fleksibel, karena mudah dibawa dan akan lebih menarik serta dilengkapi dengan gambar dan warna 4) Perbaikan atau revisi mudah dilakukan.

Kelemahan media cetak, yaitu: 1) Proses pembuatannya membutuhkan

waktu yang cukup lama 2) Bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan minat peserta didik untuk membacanya 3) Bahan cetak akan mudah rusak dan sobek.

2.1.10.12 Fungsi Benda atau Alat Peraga

Alat peraga pembelajaran merupakan semua benda dan sarana yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran agar untuk memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran. Proses pembelajaran akan menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik jika dilengkapi dengan alat peraga. Alat peraga terdiri dari berbagai jenis, dari bentuk yang paling sederhana sampai bentuk yang modern, seperti alat-alat peraga elektronik. Menurut Cece Wijaya, dkk (2010), mengatakan bahwa beberapa penggolongan alat peraga, yaitu: 1) Gambar 2) Sketsa 3) Gambar yang diproyeksikan dengan *Opaque Projector* 4) Diagram 5) Bagan 6) Benda Asli 7) Model 8) Barang Contoh atau Spesimen 9) Alat Tiruan Sederhana atau *Mock – Up* 10) Diorama 11) Pameran.

Pengajar harus memunculkan ide dan inovasi yang baru untuk pemilihan media pembelajaran. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat memahami dan mengerti materi pembelajaran. Upaya yang digunakan yaitu penggunaan alat bantu pembelajaran atau lazim disebut alat peraga. Menurut Nana sudjana (2002), mengenai fungsi alat peraga, antara lain : 1) Penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif 2) Penggunaan yang bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran 3) Alat peraga dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan atau alat pelengkap 4) Digunakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap materi pembelajaran.

2.1.10.14 Fungsi Handycam

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran dilakukan dalam berbagai metode dan bentuk sesuai dengan kebutuhannya dalam proses pembelajaran. Berbagai aplikasi teknologi informasi dan komunikasi sudah memadai dan dimanfaatkan secara optimal. Teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai gudang

ilmu, alat bantu pembelajaran, fasilitas pendidikan, standar kompetensi, penunjang administrasi, alat bantu manajemen sekolah, dan sebagai instruktur pendidikan (Ngalim Purwanto, 2004). Salah satu pemanfaatan TIK dalam pembelajaran adalah pembuatan video Pembelajaran berupa CD pembelajaran dengan video hasil rekaman aktifitas pembelajaran yang direkam dan menampilkan dalam bentuk video. Perangkat yang diperlukan yaitu: kamera digital, *handycam* atau *camera handphone*.

Kelebihan dan karakteristik *handycam* dalam pembuatan media video atau film dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, yaitu: 1) Mengatasi jarak dan waktu 2) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat 3) Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain 4) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan 5) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat 6) Mengembangkan pikiran dan pendapat para peserta didik melalui tampilan gambar 7) Mengembangkan imajinasi 8) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis 9) Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial 10) Mampu berperan sebagai *story-teller* yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

2.1.10.15 Manfaat Media Pembelajaran

Dunia pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat salah satunya media pembelajaran dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Tujuannya untuk mempermudah peserta didik dan memajukan mutu pendidikan. Proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar untuk melaksanakan kurikulum dalam suatu lembaga pendidikan, agar mendapatkan tujuan sesuai dengan peraturan yang sudah dibuat. Menurut Sri Anitah (2008), mengartikan media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dengan pengertian itu, maka guru atau dosen, buku ajar, serta lingkungan adalah media.

2.2 Kajian Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Selvia Yuniar (2021), dalam pengembangan buku ajar pada metode pengembangan R&D dengan lembar validasi penilaian ahli bahasa, ahli materi dan ahli media memperoleh nilai secara berurutan yaitu : 85%, 65,33% dan 79%. Berdasarkan hasil dari validasi tersebut secara keseluruhan memperoleh skor 76,44% dengan kategori layak. Sehingga dapat dinyatakan buku ajar media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan *critical thinking* peserta didik.

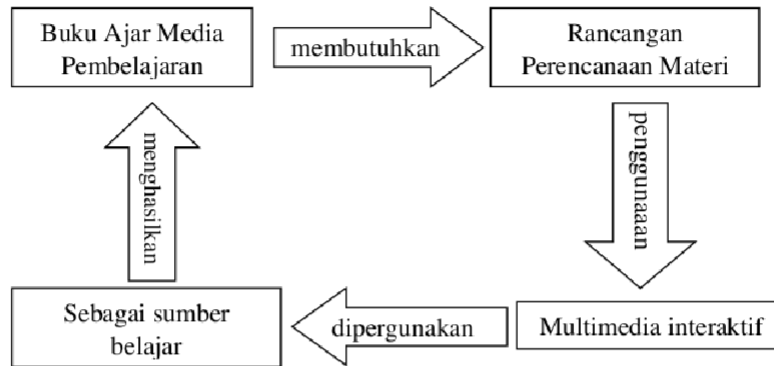
Namun berdasarkan penelitian lainnya oleh Iis Ernawati dan Totok Sukardiyono (2017), buku media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PJOK dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK. Hasil yang diperoleh dari masing-masing penilaian ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yaitu: 85,50%, 85,83% dan 85,73%. Sehingga buku ajar media pembelajaran pada mata pelajaran PJOK dapat digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian lainnya oleh Warastuti (2017), menyatakan hasil perolehan penilaian validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yaitu: 90, 90% dan 82%. Sehingga perolehan nilai tersebut dapat dikategorikan buku ajar media pembelajaran dikatakan sangat layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran untuk mahasiswa. Dari hasil 3 penelitian yang didapatkan bahwa buku ajar media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Buku ajar adalah seperangkat materi-materi pelajaran yang disusun secara sistematis dengan menyediakan keutuhan kompetensi-kompetensi yang akan dipahami oleh peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam meningkatkan pencapaian peserta didik, seorang pengajar harus mampu meningkatkan kreativitasnya dalam penyusunan materi ajar yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan pembelajaran. Kecanggihan teknologi yang semakin canggih dapat digunakan dalam pembelajaran contohnya penggunaan multimedia interaktif sebagai bahan ajar *offline* dan *website*.

Berdasarkan kajian teori diatas, maka dapat digambarkan pengembangan buku ajar mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi berbasis digital sebagai sumber belajar (X) pada prodi Penjaskes FKIP UNSRI sebagai berikut:



Bagan 1. Kerangka Berpikir Buku Ajar Media Pembelajaran

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang hasil penelitian yang dilakukan pada Program Studi Pendidikan dan Kesehatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Hasil penelitian ini berupa hasil nilai *pretest* dan *posttest* mahasiswa serta hasil validitasi, efektivitas dari media yang dikembangkan. Penelitian ini berjudul “**Pengembangan Buku Ajar Media Pembelajaran Dan Teknologi Informasi Sebagai Sumber Belajar Pada Mahasiswa Penjaskes FKIP UNSRI**”.

9 4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Persiapan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan melakukan kegiatan wawancara kepada dosen Pendidikan Jasmani dan Kesehatan terutama dengan dosen pengampu. Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui dan mengumpulkan informasi terkait dalam proses pelaksanaan penelitian. Informasi yang didapatkan berupa media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, tantangan dan kesulitan yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung, media yang diharapkan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran, serta memuat informasi penting dalam buku ajar digital yang digunakan untuk menunjang tujuan pembelajaran yang akan menunjang kegiatan peneliti dalam menganalisis media. Selain itu, peneliti melakukan observasi pada lingkungan penelitian di Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan untuk mengetahui subjek penelitian, waktu penelitian dan mengumpulkan persiapan persyaratan penelitian seperti surat izin penelitian.

Tahap berikutnya peneliti melakukan pengajuan proposal dan melakukan tahap perencanaan desain produk yang akan dikembangkan menjadi media digital. Produk yang telah selesai akan dilakukan validasi-validasi untuk mengukur kevalidan media buku ajar agar dapat digunakan sebagai sumber belajar serta melakukan uji kepraktisan dengan subjek penelitian pada mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang sedang atau telah mengambil mata kuliah. Untuk

mengetahui kegiatan persiapan dalam proses penelitian maka dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 6. Proses Kegiatan Penelitian

Waktu	Kegiatan
10 Mei 2021	Melakukan wawancara dengan dosen pengampu untuk mengetahui proses pembelajaran, media yang digunakan serta kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran
22 Mei 2021	Mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing mengenai topik yang akan dikembangkan dalam penelitian
06 Oktober 2021	Seminar Proposal Penelitian
15 Oktober 2021	Pengurusan persyaratan penelitian di FKIP Universitas Sriwijaya seperti Surat Izin Penelitian, Pembuatan SK Pembimbing dan Surat Izin Validator yang dilakukan dari FKIP Universitas Sriwijaya ke koordinasi Program Studi Penjaskes
18 November 2021	Melakukan perencaan desain produk buku ajar dan pengembangan media sesuai dengan RPS
28 November 2021	Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing terkait pengembangan yang diteliti dalam penelitian
22 Desember 2022	Melakukan validasi Ahli Materi
20 Januari 2022	Melakukan validasi Ahli Bahasa
16 Februari 2022	Melakukan Validasi Media
17 Februari 2022	Media dinyatakan valid oleh 3 validator
04 Maret 2022	Melakukan pengujian tahap awal kepada 5-15 mahasiswa
17 Maret 2022	Melakukan revisi utama
02 April 2022	Melakukan uji coba utama kepada 20-40 mahasiswa
10 April 2022	Melakukan revisi produk
16 April 2022	Melakukan uji operasional terhadap 60-100 mahasiswa
22 April 2022	Melakukan revisi produk akhir

4.1.2 Deskripsi Pengembangan Penelitian

Berdasarkan prosedur yang dilakukan peneliti pada Bab III, ada 7 tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitiann pengembangan buku ajar digital yaitu tahap Potensi dan Masalah, tahap Pengumpulan Data, Pengembangan Desain Produk, tahap Validasi Desain, tahap Revisi Produk, tahap Uji Coba Pemakaian, dan tahap Revisi Produk Akhir.

4.1.2.1 Tahap Potensi dan Masalah

Tahap awal penelitian ini dilakukan pengumpulan sumber-sumber informasi dari pokok permasalahan dalam pembelajaran menggunakan angket analisis kebutuhan pembelajaran. Analisis kebutuhan berupa angket adalah tahap wawancara kepada dosen mata kuliah Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi yang diberikan kepada pengajar (dosen) mata kuliah yang sedang atau telah mengambil mata kuliah tersebut. Peneliti meminta data RPS (Rencana Pembelajaran Semester) kepada dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi.

4.1.2.1.1 Tahap Wawancara Dosen Pengampu Mata Kuliah

Tahap ini dilakukan wawancara terhadap dosen pengampu Mata Kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi terkait permasalahan atau kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mendapatkan beberapa informasi dari hasil wawancara terkait permasalahan dan kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran tersebut.

Dosen pengampu mata kuliah memberikan informasi terkait permasalahan dan kesulitan yang dihadapi saat pembelajaran. Dosen mata kuliah mengatakan bahwa pembelajaran mengalami permasalahan dalam penyampaian materi-materi dalam proses pembelajaran dengan sistem perkuliahan daring (dalam jaringan) dikarenakan tidak ada pendukung bahan ajar seperti buku digital yang digunakan. Dosen Pembelajaran daring (dalam jaringan) menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan atau mengumpulkan tugas-tugas kuliah yang diberikan oleh dosen yang dikumpulkan pada *e-learning* dengan batasan waktu tertentu. Proses pembelajaran mengalami kesulitan dalam menemukan referensi, artikel, materi-materi dari berbagai sumber yang lainnya karena belum ada buku digital sesuai dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) untuk mendukung pembelajaran yang dibuat oleh dosen mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi.

Dosen menginginkan adanya bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Buku ajar pada mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi disesuaikan dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) sehingga dapat menjadi referensi dan penunjang proses pembelajaran Penjaskes terutama

pada kuliah. Dosen mata kuliah mengharapkan adanya buku ajar yang canggih sehingga dapat memudahkan dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Peneliti dapat menyimpulkan hasil wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi bahwa buku ajar berbasis digital sebagai sumber belajar dapat dikembangkan yang disesuaikan dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) pada perkuliahan.

4.1.2.1.2 Analisis Kebutuhan Mahasiswa

Analisis kebutuhan mahasiswa dilakukan pada November 2021. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian terhadap kebutuhan mahasiswa pada buku ajar digital pada penelitian. Analisis kebutuhan mahasiswa pada penelitian menggunakan angket yang diberikan kepada mahasiswa untuk mengetahui respon dan persentase kebutuhan mahasiswa. Penelitian dan pengembangan buku ajar berbasis digital yang digunakan sebagai sumber belajar mata kuliah. Angket yang digunakan dalam penelitian memiliki 5 butir soal yang terdiri dari kemudahan penggunaan, kemenarikan penyajian dan manfaat. Berdasarkan hasil angket tersebut maka dapat diuraikan sebagai berikut :

Pertanyaan pertama mengenai “Kemudahan penggunaan buku ajar dalam pembelajaran dapat menghemat waktu, praktis dan efisien”. Hasil dari 30 responden (mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi), 17 mahasiswa atau 56,7% menyatakan sangat setuju dan 13 mahasiswa atau 43,3% menyatakan setuju. Oleh karena itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam mencapai tujuan dan kualitas pembelajaran dapat mengembangkan buku ajar.

Pertanyaan kedua mengenai “Buku ajar dapat meningkatkan motivasi belajar, wawasan dan pengetahuan mahasiswa dalam pembelajaran”. Hasil dari 30 responden (mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi), 7 mahasiswa atau 23,3% menyatakan sangat setuju, 21 mahasiswa atau 70% menyatakan setuju dan 2 mahasiswa atau 6,7% menyatakan tidak setuju. Oleh karena itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam mencapai tujuan dan kualitas pembelajaran dapat mengembangkan buku ajar.

Pertanyaan ketiga mengenai “Buku ajar dapat membantu memahami konsep dan metode dalam pembelajaran”. Hasil dari 30 responden (mahasiswa

yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi).10 mahasiswa atau 33,3% menyatakan sangat setuju, 19 mahasiswa atau 63,3% menyatakan setuju dan 1 mahasiswa atau 3,3% menyatakan tidak setuju. Oleh karena itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam mencapai tujuan dan kualitas pembelajaran dapat mengembangkan buku ajar.

Pertanyaan keempat mengenai “Buku ajar praktis dan mudah dibawa kemana saja”. Hasil dari 30 responden (mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi). 23 mahasiswa atau 76,6% menyatakan sangat setuju dan 7 mahasiswa atau 23,3% menyatakan setuju. Oleh karena itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam mencapai tujuan dan kualitas pembelajaran dapat mengembangkan buku ajar.

Pertanyaan kelima mengenai “Pengembangan buku ajar disesuaikan dengan materi, desain tampilan dan penyajian buku”. Hasil dari 30 responden (mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi). 11 mahasiswa atau 36,7% menyatakan sangat setuju, 15 mahasiswa atau 50% menyatakan setuju dan 4 mahasiswa atau 13,3% menyatakan tidak setuju. Oleh karena itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam mencapai tujuan dan kualitas pembelajaran dapat mengembangkan buku ajar.

4.1.2.2 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui permasalahan atau kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Tahap sebelumnya, dilakukan pengambilan data angket kebutuhan mahasiswa yang terdiri dari 5 butir soal dengan menggunakan 30 responden mahasiswa (yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi). Hasil angket kebutuhan mahasiswa menyatakan perlu adanya pengembangan buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas dan tujuan pembelajaran mahasiswa. Pengembangan buku ajar diharapkan dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi, tugas-tugas kuliah dan sumber-sumber belajar lainnya yang disesuaikan dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester).

Peneliti melakukan observasi terhadap responden untuk membantu mengembangkan penelitian ini. Observasi yang dilakukan peneliti adalah melihat

respon mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan FKIP Universitas Sriwijaya (yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi) mengenai perlu adanya pengembangan buku ajar berbasis digital untuk mencapai tujuan dan kualitas pembelajaran.

Buku Ajar media pembelajaran berbasis digital dapat memberikan kemudahan dosen dan mahasiswa dalam mengakses informasi, materi, artikel dan dapat dipahami dan dipelajari dimanapun. Agar buku ajar dapat tersusun secara sistematis maka harus disesuaikan dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) mata kuliah.

4.1.2.3 Tahap Desain Produk Buku Ajar

Tahap desain produk buku ajar, peneliti merancang produk buku ajar yang telah disesuaikan dengan permasalahan dan kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran yang disusun berdasarkan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) mata kuliah. Peneliti merancang desain nilai ukur untuk menentukan desain produk. Tahap selanjutnya, peneliti melakukan tahap validasi yang terdiri dari validasi materi, validasi bahasa dan validasi media untuk menentukan kelayakan buku ajar digital media pembelajaran dan teknologi informasi sebagai sumber belajar mahasiswa.

4.1.2.4 Tahap Validasi Produk Buku Ajar

Tahap validasi produk buku ajar yang mengembangkan produk yang telah dibuat oleh peneliti. Tahap validasi dapat menentukan kelayakan buku ajar digital yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai sumber belajar mahasiswa. Validasi produk terdiri dari 3 validasi yaitu validasi ahli materi untuk mengetahui kelengkapan dan kesesuaian materi pada buku ajar yang disesuaikan dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester), validasi ahli bahasa untuk mengetahui penggunaan bahasa, kalimat, tanda baca dan penggunaan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) dalam produk buku ajar berbasis digital dan validasi ahli media untuk mengetahui desain produk, tampilan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran

4.1.2.4.1 Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menentukan kelayakan atau kevalidan buku ajar digital dilihat dari kelengkapan dan kesesuai isi, materi dan media yang digunakan dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen yaitu Ibu Destriana, M.Pd. Berikut hasil validasi buku ajar mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi oleh Ibu Destriana, M.Pd untuk kriteria penilaian disediakan 2 aspek penilaian yaitu aspek kelayakan isi atau materi dan aspek kelayakan penyajian dengan 5 opsi skor penilaian yaitu Sangat Baik (SB) dengan skor 5, Baik (B) dengan skor 4, Cukup Baik (CB) dengan skor 3, Kurang Baik (KB) dengan skor 2 dan Sangat Kurang Baik (SKB) dengan skor 1.

Tabel 7. Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Aspek Kelayakan Isi atau Materi	Kesesuaian materi buku ajar dengan tujuan pembelajaran	5
		Kesesuaian materi buku ajar dengan indikator	4
		Kesesuaian materi buku ajar dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester)	4
		Kelengkapan materi buku ajar sesuai dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester)	4
		Kesesuai materi dengan kompetensi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, interaksi antar konsep dll	5
		Materi yang disajikan menerapkan penjabaran materi mendukung pencapaian kompetensi	3
		Keakuratan materi buku ajar sesuai dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester)	4
		ketepatan akurasi informasi dan rangkuman dalam pemahaman peserta didik	3
		Kesesuaian uraian, soal-soal dan contoh kasus pada materi yang disajikan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik	4
		Kesesuaian uraian, soal-soal dan contoh kasus pada materi yang disajikan untuk memperoleh pengetahuan	5

		Kesesuaian uraian, soal-soal dan contoh kasus pada materi yang disajikan dapat meningkatkan rasa ingin tahu	4
		Kesesuaian uraian, soal-soal dan contoh kasus pada materi yang disajikan dalam menciptakan kemampuan bertanya	5
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	Penyajian konsep dan pustaka disajikan secara sistematis	4
		Penyajian soal latihan dan kunci jawaban yang berkaitan dengan konsep pembelajaran	5
		Kesesuaian informasi tentang media pembelajaran dan teknologi informasi	4
		Ketertarikan antar konsep	3
		kesesuaian istilah-istilah yang digunakan dalam materi yang disajikan	3
		Kebenaran isi materi sesuai konsep, teori, contoh dan rujukan	4
		Kesesuaian bagian pendahuluan, isi dan penutup	5
		Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran	4
		Rata-Rata (r)	

Hasil perolehan validasi ahli materi yang dilakukan memiliki jumlah skor rata-rata yaitu 4,1 dapat dinyatakan kategori sangat layak atau layak dijadikan sebagai sumber belajar mahasiswa mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi. Sisa skor jawaban angket yaitu 0,9 karena adanya kekurangan dalam kelengkapan isi atau materi dalam pembuatan buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi.

4.1.2.4.2 Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli materi dilakukan untuk menentukan kelayakan atau kevalidan buku ajar digital dilihat dari penggunaan bahasa, kalimat, tanda baca dan penggunaan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) dalam produk buku ajar berbasis digital. Validasi ahli materi dilakukan oleh ketua jurusan yaitu Ibu

Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. Berikut hasil validasi buku ajar mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi oleh Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D untuk kriteria penilaian disediakan 3 aspek penilaian yaitu aspek lugas, aspek kaidah bahasa dan aspek kesesuaian perkembangan dengan peserta didik dengan 5 opsi skor penilaian yaitu Sangat Baik (SB) dengan skor 5, Baik (B) dengan skor 4, Cukup Baik (CB) dengan skor 3, Kurang Baik (KB) dengan skor 2 dan Sangat Kurang Baik (SKB) dengan skor 1.

Tabel 8. Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek Validasi Bahasa	Indikator	Skor
1.	Lugas	Kalimat yang digunakan sesuai dengan isi dan informasi	4
		Ketepatan struktur kalimat yang digunakan dalam materi pembelajaran	4
		Kalimat yang digunakan sederhana agar dapat dipahami	4
		Pemilihan bahasa yang komunikatif	4
2.	Kaidah Bahasa	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	3
		Ketepatan tata bahasa dalam menguraikan materi	3
		Ketepatan gaya bahasa dalam menguraikan materi	4
		Kesesuaian teks dalam materi tepat	4
		Ketepatan bahasa yang digunakan agar mudah dipahami	4
		Ketepatan ejaan bahasa sesuai EYD	3
		Konsistensi penggunaan istilah sesuai EYD	4

		Penggunaan tata bahasa baku sesuai EYD	3
		Ketepatan bahasa yang digunakan sesuai EYD	4
3.	Kesesuaian perkembangan dengan peserta didik	Penggunaan bahasa dalam menjelaskan suatu konsep sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik	5
		Penggunaan bahasa dalam menjelaskan suatu konsep sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik	5
Rata-rata (<i>r</i>)			3,86

Hasil perolehan validasi ahli bahasa yang dilakukan memiliki jumlah skor rata-rata yaitu 3,86 dapat dinyatakan kategori layak dijadikan sebagai sumber belajar mahasiswa mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi. Sisa skor jawaban angket yaitu 1,14 karena adanya kekurangan dalam penggunaan bahasa, kalimat, tanda baca dan penggunaan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) dalam pembuatan buku ajar.

4.1.2.4.3 Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menentukan kelayakan atau kevalidan buku ajar digital dilihat dari desain produk, tampilan dan penggunaan media dalam produk buku ajar berbasis digital mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen yaitu Ibu Silvia Ariyanti, M.Pd. Berikut hasil validasi buku ajar mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi oleh Ibu Silvia Ariyanti, M.Pd.

Tabel 9. Validasi Ahli Media

No.	Aspek Validasi Media	Indikator	Skor
1.	Didaktik	Kesesuaian teori dan gambar saling berkaitan	4
		Kemenarikan minat peserta didik dalam	3

		pemilihan desain	
		Sistematika buku ajar sesuai aturan	4
		Kesesuaian materi dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik	4
		Materi jelas dan mudah dipahami	4
2.	Konstruksi	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca sesuai karakteristik peserta didik	4
		Kesesuaian teks materi yang disajikan	4
		Isi dan materi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	3
		Ketepatan penggunaan bahasa sesuai EYD	3
		Kelengkapan pokok-pokok teori dan rujukan	4
		Ketepatan ejaan bahasa sesuai EYD	3
3.	Teknis	Kesesuaian warna yang digunakan	3
		Kesesuaian ukuran buku ajar dengan standar ISO	3
		Gambar sesuai dengan konsep materi	4
		Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	4
		Ketepatan letak teks	4
		Bentuk, warna dan ukuran teks yang sesuai	3
		Penggunaan ilustrasi memperjelas penyajian materi	4
		Penyajian ilustrasi dengan materi sesuai	4
		Ilustrasi ditempatkan secara tepat	4
Rata-Rata (<i>r</i>)			3,65

Hasil perolehan validasi ahli media yang dilakukan memiliki jumlah skor rata-rata yaitu 3,65 dapat dinyatakan kategori layak dijadikan sebagai sumber belajar mahasiswa mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi. Sisa skor jawaban angket yaitu 0,35 karena adanya kekurangan dalam desain produk, tampilan dan penggunaan media dalam pembuatan buku ajar.

11
Tabel 10. Nilai Rata-Rata Hasil Penilaian Validator

Validasi	Hasil Penilaian	Kategori
Ahli Materi	4,1	Sangat Valid
Ahli Bahasa	3,86	Valid
Ahli Media	3,65	Valid
Rata-Rata (<i>r</i>)	3,87	Valid

11
Dilihat dari tabel 9, diatas maka rata-rata penilaian validator terhadap buku ajar yang dikembangkan yaitu 3,87 berada pada kategori valid. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi berbasis digital sebagai sumber belajar pada mahasiswa yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi dan diuji cobakan.

4.1.2.5 Tahap Revisi Produk

Tahap revisi produk dilakukan setelah penilaian validasi dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Tahap revisi produk dilakukan untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan dan kekurangan dalam pembuatan buku ajar agar pengembangan buku ajar digital lebih berkualitas untuk dijadikan sebagai sumber belajar.

Revisi produk ahli materi menyatakan bahwa buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi diperbaiki pada penulisan kata-kata, hurupf atau angka yang salah, tanda baca dan kalimat yang kurang tepat diganti dengan kalimat sederhana dan mudah dipahami, penulisan judul materi (bab) diletakkan ditengah halaman dan dicetak tebal, penempatan soal-soal latihan diletakkan disetiap akhir materi (bab) dan penambahan beberapa materi untuk memperluas pengetahuan dan wawasan.

Revisi produk ahli bahasa menyatakan bahwa buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi diperbaiki pada penggunaan kalimat efektif dan ejaan, memperhatikan pengutipan pendapat dengan benar, petunjuk pengerjaan soal dan nomor tabel serta gambar disesuaikan dengan bab (materi).

Revisi produk ahli media menyatakan bahwa buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi diperbaiki pada penggunaan yang mudah diakses, penggunaan buku ajar dapat digunakan menggunakan aplikasi apa saja serta penyajian buku ajar ditambahkan beberapa gambar yang sesuai dengan materi. Tahap revisi produk yang telah selesai diperbaiki akan digunakan untuk uji coba pemakaian pada responden (mahasiswa).

4.1.2.6 Tahap Uji Coba Pemakaian

Tahap uji coba pemakaian digunakan untuk memperoleh penilaian, masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah direvisi sebelumnya. Tahap uji coba pemakaian dilakukan untuk mengetahui penilaian respon dan keberhasilan nilai pencapaian dari responden (mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi). Uji coba pemakaian akan digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi sebagai sumber belajar pada mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan FKIP Universitas Sriwijaya.

Tahap uji coba pemakaian dilakukan dengan 3 tahap yaitu uji tahap kecil dengan jumlah responden (mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi) sebanyak 5-15 orang, uji tahap skala besar dengan jumlah responden (mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi) sebanyak 20-40 orang, uji tahap operasional dan uji tahap efektifan dengan jumlah responden (mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi) sebanyak 60-100 orang.

4.1.2.6.1 Tahap Uji Coba Pemakaian Skala Kecil

Uji coba pemakaian skala kecil digunakan untuk mengukur kepraktisan responden (mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran

dan teknologi informasi) berjumlah sebanyak 5-15 orang mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan FKIP Universitas Sriwijaya. Peneliti menyediakan butir-butir instrument berupa pertanyaan (soal) penelitian kepraktisan buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi berbasis digital. Berikut hasil uji coba pemakaian skala kecil yang dilakukan oleh 12 orang mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan FKIP Universitas Sriwijaya dengan 3 aspek penilaian yaitu aspek kemudahan penggunaan, aspek kemenarikan sajian dan aspek manfaat serta 4 opsi penilaian yaitu Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, Setuju (S) dengan skor 3, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1.

Tabel 10. Uji Coba Pemakaian Skala Kecil

No.	Aspek	Indikator	Penilaian				Σ
			SS	S	TS	STS	
1.	Kemudahan Penggunaan	Penggunaan buku ajar dalam pembelajaran dapat menghemat waktu dan efisien digunakan dalam pembelajaran	5	7	-	-	3,41
		Materi yang ada di dalam buku ajar mudah saya dipahami	3	7	2	-	3,08
		Uraian materi dan latihan yang ada pada buku ajar jelas dan sederhana	5	6	1	-	3,41
		Bahasa yang digunakan pada buku ajar mudah saya dipahami	-	11	1	-	2,91
		Buku ajar praktis dan mudah saya bawa karena dapat disimpan	-	5	7	-	2,41
2.	Kemenarikan Sajian	Desain tampilan penyajian buku ajar menarik untuk dilihat	4	7	1	-	2,66
		Isi materi dalam buku ajar, teks dilengkapi dengan ilustrasi, gambar, foto yang sesuai mater	5	4	3	-	3,16
		Kalimat yang digunakan dalam buku ajar mudah dipahami	6	6	-	-	3,50
		Saya dapat membaca jelas font	3	9	-	-	2,50

		pada buku ajar					
		Kombinasi warna yang digunakan dalam buku ajar sudah menarik	5	6	1	-	3,33
3.	Manfaat	Buku ajar membuat saya menjadi aktif dalam pembelajaran media pembelajaran dan teknologi informasi	5	7	-	-	3,41
		Buku ajar dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembelajaran	4	8	-	-	3,33
		Buku ajar dapat meningkatkan motivasi belajar	4	8	-	-	3,33
		Buku ajar dapat membantu dalam memahami konsep dan metode dalam pembelajaran	3	8	1	-	3,16
		Buku ajar dapat meningkatkan ingatan dan penyempurnaan terkait materi pembelajaran	4	8	-	-	3,33
Total			46,93				
Rata-Rata Akhir			3,12				

Hasil uji coba pemakaian skala kecil jumlah skor yang didapat yaitu 3,12 berada pada ketegori baik dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar pada mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi. Sisa skor jawaban angket adalah 0,88 akibat masih ada kekurangan dalam pembuatan buku ajar dan akan melakukan revisi terhadap buku ajar berbasis digital.

4.1.2.6.2 Tahap Revisi Produk Skala Kecil

Tahap revisi produk skala kecil, peneliti melihat beberapa penilaian responden terhadap buku ajar berbasis digital dengan uraian sebagai berikut:

1. Penggunaan bahasa atau kalimat yang lebih sederhana untuk memudahkan pemahaman pada materi pembelajaran
2. Penambahan pendahuluan pada setiap materi (bab) pembelajaran
3. Penambahan ilustrasi, gambar atau foto untuk memperjelas materi pembelajaran

BAB 1

Pengertian dan Tujuan Media Pembelajaran

Kata kunci : Pengertian dan Tujuan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. Selama proses pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik, Mulyasa (2007:100). Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, sebab berhasil tidaknya pendidikan bergantung pada proses belajar seseorang terjadi setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau "*instruere*" yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar

Gambar 1. Revisi Produk Skala Kecil Sebelum Revisi

BAB 1

Pengertian dan Tujuan Media Pembelajaran

Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Penjaskes) memiliki penerapan dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan penguasaan materi, pemilihan metode, media belajar, sumber belajar, tujuan pembelajaran serta media evaluasi pembelajaran yang efektif. Metode pembelajaran dapat merancang peserta didik melakukan interaksi aktif dengan berbagai sumber belajar, alat-alat dan sarana pembelajaran. Media adalah salah satu komponen atau bagian integral dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan motivasi melalui proses belajar mengajar. Bab ini akan membahas pengertian media pembelajaran dan tujuan media pembelajaran agar dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pada peserta didik.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. Selama proses pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik, Mulyasa (2007:100). Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, sebab berhasil tidaknya pendidikan bergantung pada proses belajar seseorang terjadi setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.

Gambar 2. Revisi Produk Skala Kecil Setelah Revisi

Menurut Ronald H. Anderson (1994: 168) media cetak mempunyai kelebihan yaitu:

- 1) Siswa dapat berhenti sewaktu-waktu untuk melihat sumber lain misalnya: buku paket yang ada di perpustakaan
- 2) Siswa dapat belajar dengan kecepatan masing-masing
- 3) Mudah dibawa dan siswa dapat menggunakan, mempelajari dimanapun dan kapanpun
- 4) Instruktur dan siswa dapat mudah mengulangi materi pelajaran, dan bahan itu dapat digunakan sebagai referensi
- 5) Gambar atau foto lebih mudah diadaptasi ke halaman cetak
- 6) Isi pesan sudah baku
- 7) Materi pelajaran dapat diproduksi secara ekonomis, dapat direalisasikan dengan mudah, mudah diperbaiki, juga dapat untuk menyajikan gambar desain dan mudah dipindah dari satu tempat ke tempat lain.

Keterbatasan dari media cetak yaitu:

- 1) Mencetak medianya itu sendiri membutuhkan waktu yang lama
- 2) Mencetak gambar atau foto biasanya membutuhkan biaya yang mahal
- 3) Sulit menampilkan gambar gerak pada halaman cetak
- 4) Tanpa perawatan yang baik media cetak akan cepat hilang dan rusak.

Gambar 3. Revisi Produk Skala Kecil Sebelum Revisi



Gambar 2. Bahan Cetak (Ronald H. Anderson, 1994).

Menurut Ronald H. Anderson (1994: 168) media cetak mempunyai kelebihan yaitu:

- 1) Siswa dapat berhenti sewaktu-waktu untuk melihat sumber lain misalnya: buku paket yang ada di perpustakaan
- 2) Siswa dapat belajar dengan kecepatan masing-masing
- 3) Mudah dibawa dan siswa dapat menggunakan, mempelajari dimanapun dan kapanpun
- 4) Instruktur dan siswa dapat mudah mengulangi materi pelajaran, dan bahan itu dapat digunakan sebagai referensi
- 5) Gambar atau foto lebih mudah diadaptasi ke halaman cetak
- 6) Isi pesan sudah baku
- 7) Materi pelajaran dapat diproduksi secara ekonomis, dapat direalisasikan dengan mudah, mudah diperbaiki, juga dapat untuk menyajikan gambar desain dan mudah dipindah dari satu tempat ke tempat lain.

Gambar 4. Revisi Produk Skala Kecil Setelah Revisi

Secara etimologi, kata media merupakan bentuk jamak dari "medium", yang berasal dari Bahasa Latin *medius* yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata "medium" dapat diartikan sebagai "antara" atau "sedang" sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (AECT, 2001:162).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa dalam proses belajar (Sardiman, 2006:7).

Menurut Trianto (2010: 199), media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar

Gambar 5. Revisi Produk Skala Kecil Sebelum Revisi

Secara etimologi, kata media merupakan bentuk jamak dari "medium", yang berasal dari Bahasa Latin *medius* yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata "medium" dapat diartikan sebagai "antara" atau "sedang" sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (AECT, 2001:162).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa dalam proses belajar (Sardiman, 2006:7).

2

Menurut Trianto (2010: 199), media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

Gambar 6. Revisi Produk Skala Kecil Setelah Revisi

4.1.2.6.3 Tahap Uji Coba Pemakaian Skala Besar

Uji coba pemakaian skala besar digunakan untuk mengukur kepraktisan responden (mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi) berjumlah sebanyak 20-40 orang mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan FKIP Universitas Sriwijaya.

Peneliti menyediakan butir-butir instrument berupa pertanyaan (soal) penelitian kepraktisan buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi berbasis digital. Berikut hasil uji coba pemakaian skala kecil yang dilakukan oleh 36 orang mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan FKIP Universitas Sriwijaya dengan 3 aspek penilaian yaitu aspek kemudahan penggunaan, aspek kemenarikan sajian dan aspek manfaat serta 4 opsi penilaian yaitu Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, Setuju (S) dengan skor 3, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1.

Tabel 11. Uji Coba Pemakaian Skala Besar

No.	Aspek	Indikator	Penilaian				Σ
			SS	S	TS	STS	
1.	Kemudahan Penggunaan	Penggunaan buku ajar dalam pembelajaran dapat menghemat waktu dan efisien digunakan dalam pembelajaran	22	14	-	-	3,61
		Materi yang ada di dalam buku ajar mudah saya dipahami	14	22	-	-	3,38
		Uraian materi dan latihan yang ada pada buku ajar jelas dan sederhana	15	19	2	-	3,36
		Bahasa yang digunakan pada buku ajar mudah saya dipahami	20	15	1	-	3,56
		Buku ajar praktis dan mudah saya bawa karena dapat disimpan	28	8	-	-	3,77
2.	Kemenarikan Sajian	Desain tampilan penyajian buku ajar menarik untuk dilihat	13	20	3	-	3,33
		Isi materi dalam buku ajar, teks dilengkapi dengan ilustrasi,	12	20	4	-	3,22
			48	60	8		

		gambar, foto yang sesuai mater					
		Kalimat yang digunakan dalam buku ajar mudah dipahami	16	20	-	-	3,44
		Saya dapat membaca jelas font pada buku ajar	22	13	1	-	3,58
		Kombinasi warna yang digunakan dalam buku ajar sudah menarik	19	15	2	-	3,47
3.	Manfaat	Buku ajar membuat saya menjadi aktif dalam pembelajaran media pembelajaran dan teknologi informasi	11	25	-	-	3,30
		Buku ajar dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembelajaran	12	22	2	-	3,27
		Buku ajar dapat meningkatkan motivasi belajar	18	18	-	-	3,50
		Buku ajar dapat membantu dalam memahami konsep dan metode dalam pembelajaran	14	21	1	-	3,36
		Buku ajar dapat meningkatkan ingatan dan penyempurnaan terkait materi pembelajaran	16	20	0	-	3,44
Total			51,59				
Rata-Rata Akhir			3,43				

Hasil uji coba pemakaian skala besar jumlah skor yang didapat yaitu 3,43 berada pada kategori sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar pada mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi. Sisa skor jawaban angket adalah 0,57 akibat masih ada kekurangan dalam pembuatan buku ajar dan akan melakukan revisi terhadap buku ajar berbasis digital.

4.1.2.6.4 Tahap Revisi Produk Skala Besar

Tahap revisi produk skala besar, peneliti melihat beberapa penilaian responden terhadap buku ajar berbasis digital dengan uraian sebagai berikut:

1. Soal-soal latihan di letakkan setelah materi (bab)
2. Desain cover depan dan belakang diperbaharui

BAB 1

Pengertian dan Tujuan Media Pembelajaran

Kata kunci : Pengertian dan Tujuan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. Selama proses pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik, Mulyasa (2007:100). Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, sebab berhasil tidaknya pendidikan bergantung pada proses belajar seseorang terjadi setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau "*intruere*" yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar

Gambar 7. Revisi Produk Skala Besar Sebelum Revisi

BAB 1

Pengertian dan Tujuan Media Pembelajaran

Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Penjaskes) memiliki penerapan dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan penguasaan materi, pemilihan metode, media belajar, sumber belajar, tujuan pembelajaran serta media evaluasi pembelajaran yang efektif. Metode pembelajaran dapat merancang peserta didik melakukan interaksi aktif dengan berbagai sumber belajar, alat-alat dan sarana pembelajaran. Media adalah salah satu komponen atau bagian integral dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan motivasi melalui proses belajar mengajar. Bab ini akan membahas pengertian media pembelajaran dan tujuan media pembelajaran agar dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pada peserta didik.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. Selama proses pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik, Mulyasa (2007:100). Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, sebab berhasil tidaknya pendidikan

Gambar 8. Revisi Produk Skala Besar Setelah Revisi

Soal-Soal Latihan

Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi

PETUNJUK SOAL

- a. Telitilah membaca soal terlebih dahulu, soal terdiri dari 10 pilihan ganda dan 3 soal esai
- b. Tulislah jawaban yang benar pada lembar yang telah disediakan
- c. Waktu pengerjaan soal selama 45 menit

Bab I

Pengertian dan Tujuan Media Pembelajaran

Pilihan Ganda

1. Pembelajaran merupakan terjemahan dari bahasa Yunani memiliki arti menyampaikan pikiran adalah...
 - a. Instruction
 - b. Comunicare
 - c. Intruere
 - d. Illustrate
2. Salah satu ciri-ciri umum pembelajaran menurut Oemar Malik adalah...
 - a. Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa

Gambar 9. Revisi Produk Skala Besar Sebelum Revisi

Soal-Soal Latihan

Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi

PETUNJUK SOAL

- a. Telitilah membaca soal terlebih dahulu, soal terdiri dari 10 pilihan ganda dan 3 soal esai
- b. Tulislah jawaban yang benar pada lembar yang telah disediakan
- c. Waktu pengerjaan soal selama 45 menit

Bab I

Pengertian dan Tujuan Media Pembelajaran

Pilihan Ganda

1. Pembelajaran merupakan terjemahan dari bahasa Yunani memiliki arti menyampaikan pikiran adalah...
 - a. Instruction
 - b. Comunicare
 - c. Intruere
 - d. Illustrate
2. Salah satu ciri-ciri umum pembelajaran menurut Oemar Malik adalah...
 - a. Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa

Gambar 10. Revisi Produk Skala Besar Setelah Revisi



Gambar 11. Revisi Produk Skala Besar Sebelum Revisi



Gambar 12. Revisi Produk Skala Besar Setelah Revisi

4.1.2.6.5 Tahap Uji Operasional Produk

Tahap uji operasional produk dilakukan terhadap mahasiswa. Penelitian ini membutuhkan responden yang banyak untuk memenuhi kriteria penilaian dari butir-butir soal yang disediakan mencakup 2 aspek penilaian yaitu aspek keefektifan dan kepraktisan terhadap buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi berbasis digital. Tujuan uji operasional adalah untuk menemukan kesalahan, koreksi dan perbaikan yang dilakukan pada buku ajar digital agar lebih berkualitas sebagai sumber belajar dan pencapaian keberhasilan pada tujuan pembelajaran.

4.1.2.6.5.1 Tahap Uji Operasional Produk Aspek Kepraktisan

Uji operasional produk digunakan untuk mengukur kepraktisan responden (mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi) berjumlah sebanyak 60-100 orang mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan FKIP Universitas Sriwijaya. Peneliti menyediakan butir-butir instrument berupa pertanyaan (soal) penelitian kepraktisan buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi berbasis digital.

Berikut hasil uji coba pemakaian skala kecil yang dilakukan oleh 88 orang mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan FKIP Universitas Sriwijaya dengan 3 aspek penilaian yaitu aspek kemudahan penggunaan, aspek kemenarikan sajian dan aspek manfaat serta 4 opsi penilaian yaitu Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, Setuju (S) dengan skor 3, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1.

Tabel 12. Uji Operasional Produk

No.	Aspek	Indikator	Penilaian				Σ
			SS	S	TS	STS	
1.	Kemudahan Penggunaan	Penggunaan buku ajar dalam pembelajaran dapat menghemat waktu dan efisien digunakan dalam pembelajaran	62	26	-	-	3,70
		Materi yang ada di dalam buku ajar mudah saya dipahami	33	55	-	-	3,37
		Uraian materi dan latihan yang	48	37	3	-	3,51

		ada pada buku ajar jelas dan sederhana						
		Bahasa yang digunakan pada buku ajar mudah saya dipahami	52	34	2	-		3,56
		Buku ajar praktis dan mudah saya bawa karena dapat disimpan	70	18	-	-		3,79
2.	Kemenarikan Sajian	Desain tampilan penyajian buku ajar menarik untuk dilihat	46	39	3	-		3,48
		Isi materi dalam buku ajar, teks dilengkapi dengan ilustrasi, gambar, foto yang sesuai mater	38	46	4	-		3,38
		Kalimat yang digunakan dalam buku ajar mudah dipahami	38	50	-	-		3,43
		Saya dapat membaca jelas font pada buku ajar	55	32	1	-		3,84
		Kombinasi warna yang digunakan dalam buku ajar sudah menarik	52	34	2	-		3,56
3.	Manfaat	Buku ajar membuat saya menjadi aktif dalam pembelajaran media pembelajaran dan teknologi informasi	39	49	-	-		3,44
		Buku ajar dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembelajaran	47	39	2	-		3,95
		Buku ajar dapat meningkatkan motivasi belajar	47	41	-	-		3,53
		Buku ajar dapat membantu dalam memahami konsep dan metode dalam pembelajaran	44	42	2	-		3,47
		Buku ajar dapat meningkatkan ingatan dan penyempurnaan terkait materi pembelajaran	48	40	0	-		3,54
Total			53,55					
Rata-Rata Akhir			3,57					

Hasil uji coba operasional jumlah skor yang didapat yaitu 3,57 berada pada kategori sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar pada mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi. Sisa skor jawaban angket adalah 0,43 akibat masih ada kekurangan dalam pembuatan buku ajar dan akan melakukan revisi terhadap buku ajar berbasis digital.

4.1.2.7. Tahap Revisi Produk Akhir

Tahap revisi produk akhir, peneliti melihat beberapa penilaian responden terhadap buku ajar berbasis digital dengan uraian sebagai berikut:

1. Desain cover bagian belakang diperbaharui
2. Font pada penulisan perlu diperbaiki



Gambar 13. Revisi Uji Operasional Sebelum Revisi



Gambar 14. Revisi Uji Operasional Setelah Revisi

Ringkasan Materi

1. Media pengajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai adalah proses dalam pembelajaran itu sendiri.
2. Secara umum media mempunyai manfaat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid/siswa dengan sumber belajar
3. Media pengajaran, sedikit banyak akan meningkatkan intensitas pengajaran sastra. Pengajaran sastra akan semakin bergairah, mempermudah proses, dan semakin menarik.

Gambar 15. Revisi Uji Operasional Sebelum Revisi

Ringkasan Materi

1. Media pengajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai adalah proses dalam pembelajaran itu sendiri.
2. Secara umum media mempunyai manfaat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid/siswa dengan sumber belajar
3. Media pengajaran, sedikit banyak akan meningkatkan intensitas pengajaran sastra. Pengajaran sastra akan semakin bergairah, mempermudah proses, dan semakin menarik.

Gambar 16. Revisi Uji Operasional Setelah Revisi

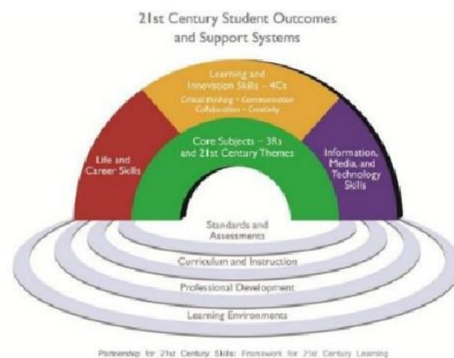
4.2 Pembahasan

Indonesia saat ini mengalami masa pandemi Covid-19 yang mulai terjadi pada bulan Maret 2020. Berdasarkan surat keputusan Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) No.XIII-A menetapkan masa darurat akibat virus corona (Covid-19) (Sari D, 2020).

Meminimalisir terdampaknya Virus Covid-19, WHO menyarankan untuk memberhentikan seluruh kegiatan-kegiatan yang berpotensi menimbulkan kontak fisik yang dapat meningkatkan penyebaran semakin meluas. Menurut Milman (2015), penggunaan teknologi digital dipercaya lebih efektif untuk memungkinkan proses belajar mengajar pada masa pandemi saat ini. Menurut Moore, Dickson-Deane dan Galyen (2011), pembelajaran secara *online* adalah suatu metode pembelajaran mempergunakan sistem jaringan internet dengan kemampuan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas.

Perkembangan di era abad 21 memungkinkan tujuan pembelajaran semakin meningkat secara *automatically* dengan menciptakan *human resource* yang kreatif, cerdas serta berkualitas. Pemanfaatan teknologi, kerangka kebijakan strategis pendidikan abad 21, serta penetapan skema pembaharuan pembelajaran menuju kompetisi universal ditandai dengan kecerdasan buatan (*Artificial*

Intelligence), bioteknologi (*Biotechnology*), *Internet of Things (IoT)*, *E-Learning*, *Driverless Vehicle* dll (Lestari, 2013). Perkembangan pembelajaran abad 21 dikenal dengan istilah 4C yaitu keterampilan berpikir aktif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*) dan kolaborasi (*collaboration*). Menurut pendapat lain (Mohamad Ansyar, 2015). *Material learning* adalah sebuah alat yang dibutuhkan oleh pendidik untuk mengimplementasikan sebuah ide atau rencana yang disusun secara sistematis dalam bentuk teks untuk proses kegiatan pembelajaran yang penggunaannya menciptakan lingkungan belajar yang *flexible* dan *distributed learning*.



Skema untuk Pembelajaran Abad 21 (Munir, 2008).

Era Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan berkembang pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi dengan membuat terobosan yang mampu mengimbangi dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menciptakan suatu gagasan dan ide yang baru. Di era revolusi industri 4.0 memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran yaitu : penggunaan lebih cepat, fleksibel dan efisien, materi pembelajaran lebih mudah dipahami dengan kecanggihan teknologi, dapat meningkatkan kualitas tujuan pembelajaran, pembelajaran lebih menarik minat peserta didik dll (Nova J. Harahap, 2019).

Pendidikan Jasmani dan Olahraga harus mampu untuk dapat berperan serta pada era revolusi industri 4.0 dalam memberikan inovasi dan terobosan dengan terwujud lulusan yang handal dalam keilmuan dan mampu berdaya saing pada era 4.0. Salah satu persiapan yang dapat dilakukan diantaranya adalah mempersiapkan kurikulum atau materi yang dapat membentuk kompetensi lulusan

(mahasiswa), penggunaan digital dengan kecanggihan teknologi dalam proses pembelajaran, sumber informasi dan sumber belajar yang dapat diakses dengan mudah serta mampu menghadapi tantangan jaman dan berguna bagi masyarakat (Ghufron 2018).

Salah satu contoh sumber belajar yaitu bahan ajar dalam bentuk buku ajar. Buku ajar merupakan salah satu buku yang menjadi acuan kegiatan belajar peserta didik. Menurut Andi dalam *National Centre For Kompetensi Based Training* (2011), mengatakan buku ajar adalah segala rangkaian bahan yang digunakan dalam membantu pengajar dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran, baik dalam bentuk tulisan maupun tidak tertulis. Bahan ajar merupakan sebuah informasi, perangkat alat dan teks yang dibutuhkan oleh pengajar dalam menyediakan implementasi materi pembelajaran (Majid Abdul, 2009).

Menurut Sitepu (2012), buku ajar memiliki kegunaan sebagai acuan bagi peserta didik dan pengajar dalam proses belajar di bidang studi tertentu. Sedangkan menurut pendapat Saiful (2014), mengatakan bahwa ada lima manfaat kegunaan buku ajar, yaitu: 1) buku ajar sebagai bahan referensi atau bahan rujukan oleh peserta didik, 2) buku ajar sebagai bahan evaluasi pembelajaran, 3) buku ajar sebagai alat bantu pengajar dalam melaksanakan kurikulum, 4) buku ajar sebagai penentuan metode atau teknik pengajaran yang akan dipergunakan.

Seorang pengajar harus mampu meningkatkan kreativitasnya dalam penyusunan materi ajar yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan pembelajaran (Andi Prastowo, 2013). Permasalahan utama pengajar dalam proses kegiatan pembelajaran adalah memilih, menentukan dan menyediakan materi pembelajaran atau bahan ajar untuk mencapai kompetensi belajar. Faktanya penguasaan materi dan bahan ajar menjadi permasalahan yang sering timbul dalam proses belajar karena dianggap masih relatif berada di bawah standar (Gutiawati dan syaffei, 2014). Bahan ajar adalah seperangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistemis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Andi Prastowo, 2013).

Salah satu perkembangan teknologi yang pesat adalah media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Tujuannya untuk mempermudah peserta didik dan memajukan mutu pendidikan. Proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar untuk melaksanakan kurikulum dalam suatu lembaga pendidikan, agar mendapatkan tujuan sesuai dengan peraturan yang sudah dibuat. Menurut Sri Anitah (2008), mengartikan media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran (Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2002).

Pembelajaran berbasis perkembangan teknologi dan informasi atau ICT (*Information and Communication Technology*) memiliki kemajuan yang sangat pesat. Hal ini berdampak pada dunia pendidikan yang dimanfaatkan oleh pengajar maupun peserta didik untuk memberikan kemudahan akses pengguna menemukan informasi materi pembelajaran. Selain itu, Hal ini, berpengaruh terhadap aspek infrastruktur, maupun *content* berupa: metode, model, strategi, dan pendekatannya yang merubah sistem kerja dari manual ke modern, IT atau digital (Kristiawan, 2014). Tim pengajar juga memerlukan transformasi pendidikan secara menyeluruh, sehingga terbangun kualitas pengajar yang mampu memajukan pengetahuan, pelatihan, ekuitas dan prestasi peserta didik (Darling-Hammond, 2006). Menurut Munir (2017), menyatakan bahwa teknologi digital mempengaruhi kehidupan, perubahan cara hidup serta aktivitas manusia termasuk di bidang pendidikan dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*).

Buku ajar merupakan seperangkat materi substansi pelajaran yang disusun secara sistematis menampilkan keutuhan dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Buku ajar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat

tercapai (Millah dkk, 2012). Menurut Hoy Jardine and Wood (2005), menjelaskan bahwa mutu pendidikan adalah evaluasi proses pendidikan yang dapat meningkatkan kebutuhan dalam mencapai serta proses mengembangkan bakat peserta didik, untuk memenuhi standar akuntabilitas yang ditetapkan oleh pendidik (*stakeholder*) dari proses pendidikan. Menurut Sallis (2005), mengungkapkan indikator mutu yang baik dalam pendidikan yaitu: nilai-nilai moral atau karakter yang tinggi, hasil ujian yang sangat baik, dukungan orang tua, dunia usaha dan masyarakat setempat, sumber daya berlimpah, implementasi teknologi terbaru, kepemimpinan yang kuat dan memiliki tujuan (visi), kepedulian dan perhatian bagi siswa, kurikulum yang seimbang dan relevan.

BSNP (2007), menyebutkan bahwa buku ajar memiliki kriteria dari beberapa segi yaitu :

1. Kelayakan isi merupakan kesesuaian isi buku dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) pada kurikulum yang dilaksanakan di lembaga pendidikan.

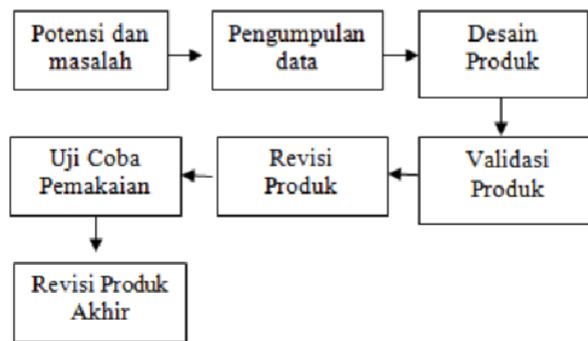
Menurut Muslich (2010), kelayakan isi memiliki indikator, antara lain: kesesuaian uraian materi dengan SK (Standar Kompetensi) dan KD (Kompetensi Dasar), keakuratan materi dan materi pendukung pembelajaran. Indikator-indikator tersebut memiliki butir-butir penilaian.

2. Kelayakan tata bahasa sebuah buku juga diharapkan sesuai dengan pembacanya, mudah dipahami, dan menggunakan istilah sederhana yang mudah di mengerti oleh siswa.
3. Penyajian buku juga dapat dilihat dari jenis kertas yang digunakan, tampilan, ukuran, dan ketebalan buku
4. Kegrafikaan yaitu berupa desain tampilan buku seperti gambar sampul dan perpaduan warna buku. Tampilan buku akan menarik minat peserta didik untuk membaca buku.

Berdasarkan penelitian oleh Iis Ernawati dan Totok Sukardiyono (2017), buku media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PJOK dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK. Hasil yang diperoleh dari masing-masing penilaian ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yaitu: 85,50%, 85,83% dan 85,73%. Sehingga buku ajar media pembelajaran pada mata

pelajaran PJOK dapat digunakan dalam pembelajaran. Penelitian lainnya oleh Warastuti (2017), menyatakan hasil perolehan penilaian validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yaitu: 90, 90% dan 82%. Sehingga perolehan nilai tersebut dapat dikategorikan buku ajar media pembelajaran dikatakan sangat layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran untuk mahasiswa. Dari hasil 3 penelitian yang didapatkan bahwa buku ajar media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran.

Dari uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian tentang “Pengembangan Buku Ajar Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Berbasis Digital Pada Mahasiswa Penjaskes FKIP UNSRI”. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pendekatan “Penelitian dan Pengembangan” berupa metode *R&D (Research and Development)*. Menurut Sugiyono (2011), mengatakan bahwa penelitian pengembangan *R&D (Research and Development)* merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini, *R&D (Research and Development)* akan dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif.



Rancangan *R&D* (Sugiyono,2010)

Pada tahap potensi dan masalah, peneliti melakukan pengumpulan sumber-sumber informasi dari pokok permasalahan dalam pembelajaran menggunakan angket analisis kebutuhan pembelajaran. Analisis kebutuhan berupa angket adalah tahap wawancara kepada dosen mata kuliah yang diberikan

kepada pengajar (dosen) mata kuliah yang sedang atau telah mengambil mata kuliah tersebut. Peneliti meminta data RPS (Rencana Pembelajaran Semester) kepada dosen pengampu matakuliah media pembelajaran dan teknologi informasi.

Hasil yang diperoleh pada wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah yaitu 1) pembelajaran media pembelajaran dan teknologi informasi mengalami permasalahan dalam penyampaian materi-materi dalam proses pembelajaran dengan sistem perkuliahan daring (dalam jaringan) dikarenakan tidak ada pendukung bahan ajar seperti buku digital yang digunakan, 2) mahasiswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan atau mengumpulkan tugas-tugas kuliah yang diberikan oleh dosen yang dikumpulkan pada *e-learning* dengan batasan waktu tertentu, 3) proses pembelajaran mengalami kesulitan dalam menemukan referensi, artikel, materi-materi dari berbagai sumber yang lainnya karena belum ada buku digital sesuai dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) untuk mendukung pembelajaran yang dibuat oleh dosen mata kuliah.

Tahap ini juga melakukan analisis kebutuhan mahasiswa yang dilakukan kepada 30 respon (mahasiswa yang sedang atau telah mengambil mata kuliah tersebut) dengan diberikan 5 pertanyaan terkait penggunaan buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi sebagai sumber belajar, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa penjaskes FKIP UNSRI memerlukan dan membutuhkan buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi digital sebagai sumber belajar, membantu menyelesaikan tugas-tugas kuliah, dijadikan sebagai referensi, materi-materi, artikel-artikel dan sumber belajar lainnya dalam mendukung proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya, peneliti merancang desain produk dengan mengumpulkan permasalahan dan kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran yang disusun berdasarkan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi. Setelah rancangan produk selesai, peneliti melakukan tahap validasi dengan 3 penilaian yaitu validasi materi, validasi bahasa dan validasi media untuk pengembangan produk buku ajar, memberikan revisi serta masukkan oleh validator (tim validasi). Pentingnya validasi terhadap bahan ajar diperlukan untuk melihat kesesuaian materi bahan ajar dengan kebutuhan pendidikan dalam proses pembelajaran,

sehingga bahan ajar dapat dikatakan layak dan cocok digunakan dalam pembelajaran. Tujuan validasi bahan ajar adalah untuk melihat kesesuaian isi materi atau substansi bahan ajar dengan capaian pembelajaran yang diharapkan (Juni Hendryadi, 2017).

Pengujian validasi materi mencakup aspek-aspek yaitu : kesesuaian materi dengan kurikulum, kesesuaian indikator dengan materi kesesuaian tujuan dengan materi, kelengkapan penyajian materi, kesesuaian soal evaluasi dengan materi, kebermanfaatan buku guru dan siswa dalam mempermudah pemahaman konsep, keefektifan kalimat dalam buku guru dan siswa yang disajikan dll (Depdiknas, 2008). Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen program studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan FKIP Universitas Sriwijaya yaitu Ibu Destriana, M.Pd. Skor rata-rata yang diperoleh dari validasi materi sebesar 4,1 dapat dinyatakan kategori sangat layak atau layak dijadikan sebagai sumber belajar mahasiswa mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi. Sisa skor jawaban angket yaitu 0,9 karena adanya kekurangan dalam kelengkapan isi atau materi dalam pembuatan buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi.

Pengujian validasi bahasa mencakup aspek-aspek yaitu : kesesuaian dalam memenuhi kaidah-kaidah penulisan bahasa, kesesuaian kalimat-kalimat yang digunakan, penggunaan bahasa yang baku, dll (Sudaryanti dan Kusrahmadi, 2011). Validasi ahli materi dilakukan oleh ketua jurusan program studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya yaitu Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. Skor rata-rata yang diperoleh dari validasi bahasa sebesar 3,86 dapat dinyatakan kategori layak dijadikan sebagai sumber belajar mahasiswa mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi. Sisa skor jawaban angket yaitu 1,14 karena adanya kekurangan dalam penggunaan bahasa, kalimat, tanda baca dan penggunaan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) dalam pembuatan buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi.

Pengujian validasi media mencakup aspek-aspek yaitu : kesesuaian materi, kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan materi, penulisan dan ukuran huruf yang sesuai, tampilan buku ajar, kesesuaian warna, tulisan dan bahan yang berkualitas dll (Lepiyanto, 2015). Validasi ahli media dilakukan oleh dosen program studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan FKIP Universitas Sriwijaya yaitu Ibu Silvia Ariyanti, M.Pd. Skor rata-rata yang diperoleh dari validasi media sebesar 3,65 dapat dinyatakan

kategori layak dijadikan sebagai sumber belajar mahasiswa mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi. Sisa skor jawaban angket yaitu 0,35 karena adanya kekurangan dalam desain produk, tampilan dan penggunaan media dalam pembuatan buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi. Skor rata-rata dari penilaian 3 validator terhadap buku ajar yang dikembangkan sebesar 3,87 berada pada kategori valid. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi berbasis digital sebagai sumber belajar pada mahasiswa yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi dan diuji cobakan.

Tahap uji coba pemakaian dilakukan untuk memperoleh penilaian, masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah direvisi sebelumnya. Peneliti menyediakan butir-butir instrument berupa pertanyaan (soal) terkait kepraktisan dan keefektifan buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi berbasis digital sebagai sumber belajar. Tahap uji coba pemakaian dilakukan dengan 3 tahap yaitu uji tahap kecil dengan jumlah responden (mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi) sebanyak 5-15 orang, uji tahap skala besar dengan jumlah responden (mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi) sebanyak 20-40 orang, uji tahap operasional dan uji tahap efektifan dengan jumlah responden (mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi) sebanyak 60-100 orang.

Uji coba pemakaian skala kecil yang dilakukan sebanyak 12 responden (mahasiswa) memperoleh hasil jumlah skor yang didapat yaitu 3,12 berada pada kategori baik dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar pada mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi. Sisa skor jawaban angket adalah 0,88 akibat masih ada kekurangan seperti : 1) penggunaan bahasa atau kalimat yang lebih sederhana, 2) adanya penambahan pendahuluan di setiap materi (bab), 3) penambahan ilustrasi, foto atau gambar.

Uji coba pemakaian skala besar yang dilakukan sebanyak 36 responden (mahasiswa) memperoleh hasil jumlah skor yang didapat yaitu 3,43 berada pada kategori sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar pada mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi. Sisa skor jawaban angket

adalah 0,57 akibat masih ada kekurangan seperti : 1) soal-soal diletakkan setelah materi (bab), 2) memperbaharui desain cover depan dan belakang.

Uji coba pemakaian operasional kepraktisan yang dilakukan sebanyak 88 responden (mahasiswa) memperoleh hasil jumlah skor yang didapat yaitu 3,57 berada pada kategori sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar pada mata kuliah media pembelajaran dan teknologi informasi. Sisa skor jawaban angket adalah 0,43 akibat masih ada kekurangan pada pembuatan buku ajar. Pada tahap ini dilakukan revisi produk akhir dengan perbaikan buku ajar seperti : 1) font pada penulisan diperbaharui, 2) memperbaharui desain cover depan dan belakang.

Uji coba pemakaian operasional keefektifan yang dilakukan sebanyak 65 responden (mahasiswa) dengan nilai standar ketuntasan (KKM) sebesar 75. Hasil yang diperoleh sebanyak 56 mahasiswa memiliki nilai tuntas dan 9 orang mahasiswa memiliki nilai tidak tuntas. ¹¹ Persentase hasil belajar mahasiswa yang diperoleh sebesar 86,15% dengan rata-rata nilai tingkat penguasaan mahasiswa yang diperoleh yaitu 86,15, berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa buku ajar yang dikembangkan dapat dikategorikan efektif sebagai sumber belajar pada mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan FKIP Universitas Sriwijaya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian tentang “Pengembangan Buku Ajar Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Berbasis Digital Sebagai Sumber Belajar Pada Mahasiswa Penjaskes FKIP UNSRI” maka diperoleh kesimpulan dan saran sebagai berikut :

5.1 Kesimpulan

1. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi berbasis digital sebagai sumber belajar dengan melakukan beberapa tahap yaitu : potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba pemakaian dan revisi produk akhir.
2. Buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi berbasis digital dikategorikan sangat valid dilihat dari hasil validasi materi memperoleh nilai sebesar 4,1, validasi ahli bahasa memperoleh nilai sebesar 3,86 dengan kategori valid dan validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 3,65 dengan kategori valid dan rata-rata nilai 3 aspek sebesar 3,87 dengan kategori valid.
3. Buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi berbasis digital dikategorikan sangat layak dengan perolehan persentase ketuntasan sebesar 86,15% pada tes hasil belajar mahasiswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki beberapa saran, yaitu:

1. Buku ajar media pembelajaran dan teknologi informasi berbasis digital sebagai sumber belajar pada mahasiswa penjaskes FKIP UNSRI, perlu adanya pembaharuan atau penyempurnaan kembali jika dapat meningkatkan kualitas buku ajar lebih efektif.

2. Perlu pengembangan buku ajar yang lebih bervariasi untuk meningkatkan minat dan bakat mahasiswa dalam pembelajaran sehingga lebih efektif dan menyenangkan.

Pengembangan Buku Ajar Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Berbasis Digital Sebagai Sumber Belajar Pada Mahasiswa Penjaskes FKIP UNSRI

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-jurnal.stmik-indonesia.ac.id Internet Source	1%
2	bintangfaaal.blogspot.com Internet Source	1%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
4	ojs.fkip.ummetro.ac.id Internet Source	1%
5	jurnal.univpgri-palembang.ac.id Internet Source	1%
6	repository.ut.ac.id Internet Source	1%
7	123dok.com Internet Source	1%
8	repository.stikeselisabethmedan.ac.id Internet Source	1%

Submitted to Sriwijaya University

9

Student Paper

1%

10

ariasdimultimedia.wordpress.com

Internet Source

1%

11

repositori.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

1%

Exclude quotes

OnExclude bibliography

On

Exclude matches < 1%

SURAT KETERANGAN PENGECEKAN SIMILARITY

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Fajri Pebriyansyah
Nim : 06061281823037
Prodi : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa benar hasil pengecekan similarity Skripsi/Tesis/Disertasi/Lap. Penelitian yang berjudul "**Pengembangan Buku Ajar Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Berbasis Digital Sebagai Sumber Belajar Pada Mahasiswa Penjaskes FKIP UNSRI**" adalah 7%. Dicek oleh operator

- *: 1. Dosen Pembimbing
2. **UPT Perpustakaan**
3. Operatur Fakuntas.....

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat saya pertanggung jawabkan.

Indralaya, 28 Juni 2022

Menyetujui
Dosen pembimbing,

Yang menyatakan,



Dr. Hartati, M.Kes.
NIP. 196006101985032006



Muhammad Fajri Pebriyansyah
NIM. 06061281823037

*Lingkari salah satu jawaban tempat anda melakukan pengecekan Similarity