

PENGEMBANGAN BUKU AJAR PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING PADA SISWA KELAS VII SEMESTER I SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI KABUPATEN MALANG

Tria Muhamad Aris

Fakultas Pendidikan Ilmu Eksakta dan Keolahragaan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
IKIP Budi Utomo Malang
triamuhamadaris2@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku ajar Pendidikan Jasmani menggunakan pendekatan *quantum* yang dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Pengembangan buku ajar pendidikan jasmani berbasis pembelajaran *quantum* menggunakan model pengembangan (*Research an development*). Hasil penelitian diperoleh data sebagai berikut: (1) evaluasi ahli pembelajaran diperoleh hasil rata-rata 69,17%, (2) evaluasi Ahli Bahasa diperoleh hasil rata-rata 80%, (3) evaluasi Ahli Media diperoleh hasil rata-rata 75.20%, (4) uji coba kelompok kecil, didapatkan hasil 79,33%, (5) uji kelompok besar didapatkan hasil rata-rata 81,83%. Kesimpulan pada penelitian ini bahwa buku ajar pendidikan jasmani berbasis pembelajaran *quantum* dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani dan siswa kelas VII semester I Sekolah Menengah Pertama Kabupaten Malang

Kata Kunci: Buku Ajar, Pendidikan Jasmani, Pembelajaran *Quantum Teaching*

Pendahuluan

Buku ajar dalam dunia pendidikan merupakan salah satu pilihan bagi guru dalam memperoleh informasi tentang materi yang akan disampaikan. Banyak guru bidang studi yang menggunakan buku ajar dengan tujuan untuk memperlancar kegiatan pembelajaran. Buku ajar yang ada selama ini dilihat dari segi isi masih memungkinkan guru pendidikan jasmani untuk menggunakan pendekatan komando dalam setiap pengajaran karena siswa hanya menerima instruksi-instruksi tentang materi yang diajarkan sehingga siswa tidak berkembang sesuai dengan karakternya oleh sebab itu, dibutuhkan buku ajar pendidikan jasmani yang menyajikan materi dengan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani.

Pentingnya buku ajar dalam pembelajaran seperti yang disampaikan oleh Dwiyogo (2008:23) bahwa: (1) sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, (2) buku ajar memberikan informasi yang relative operasional bagi proses pengelolaan pembelajaran dan (3) melalui buku ajar pebelajar dapat melakukan aktifitas secara mandiri karena sudah tersedia pula petunjuk teknis penggunaan buku ajar bagi pebelajar, sehingga aktifitas belajar yang dilakukan lebih terarah pada sasaran yang hendak dituju.

Mila Anggela dkk (2013:64) mengemukakan manfaat buku ajar dalam pembelajaran antara lain: (1) dapat mempercepat pembahasan kajian, (2) siswa dapat

mempelajari bahan kajian yang akan diajarkan lebih awal, (3) dalam buku ajar dapat juga disisipkan latihan-latihan yang harus dikerjakan siswa yang berorientasi pada masalah kontekstual, (4) soal dapat dibuat berdasarkan buku ajar sehingga penilaian lebih fair sesuai kemampuan siswa, (5) dengan adanya buku ajar, teori yang disampaikan guru yang belum dapat dipahami di kelas, siswa dapat mempelajari kembali dari buku tersebut, (6) dengan adanya buku ajar, jika ada tugas yang harus dikerjakan dirumahnya sudah memiliki salah satu referensi untuk mengerjakan.

Konsep pendidikan jasmani yakni *sport and game* yakni olahraga dan permainan. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2010:79). Menurut Suherman (2000:3) pendidikan pada dasarnya merupakan penataan aneka pengalaman dan peristiwa yang di alami individu agar sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna. konsep ini selaras dengan konsep pendidikan *Quantum Teaching* yakni proses pembelajaran yang menyenangkan.

Produk pengembangan berupa Buku *Pendidikan Jasmani Berbasis Pembelajaran Quantum Teaching*. Mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang

kurikulum, menyampaikan isi dan memudahkan proses belajar (Deporter 2010:33).

Quantum Teaching adalah penggubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Interaksi ini mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan siswa yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan bagi orang lain (Deporter, 2010:34)

Quantum Teaching adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada penciptaan suasana belajar yang efektif, menyenangkan, dan menggairahkan. Belajar efektif merupakan suatu proses belajar dengan waktu yang singkat dengan memperoleh hasil yang maksimal (Deporter, 2010:34). Pembelajaran *Quantum* merupakan metode pembelajaran yang mengharuskan guru memaksimalkan kemampuan dalam mempresentasikan bahan ajar dengan cara yang menarik dan menyenangkan (Rusniati:2).

Oleh sebab itu dalam pembelajaran *quantum* dikenal konsep “bawalah dunia mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”. *Quantum Teaching* adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada penciptaan suasana belajar yang efektif, menyenangkan, dan menggairahkan. (Deporter, 2010: 34).

Quantum Teaching diarahkan untuk proses pembelajaran guru saat berada di kelas, berhadapan dengan siswa, merencanakan pembelajaran, dan mengevaluasinya. Pola *Quantum Teaching* terangkum dalam konsep TANDUR, yakni Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan. Dengan *Quantum Teaching* kita dapat mengajar dengan mengfungsikan kedua belahan otak kiri dan otak kanan pada fungsinya masing-masing (A'la, 2010:25). *Quantum Teaching* adalah konsep yang menguraikan cara-cara baru dalam memudahkan proses belajar mengajar, lewat pemanduan unsur seni dan pencapaian-pencapaian yang terarah, apapun mata pelajaran yang diajarkan (Hidayah Rahmi, dkk:3)

Model pembelajaran *Quantum Teaching* mempunyai kesamaan dengan model pembelajaran bermain, yakni menimbulkan suasana yang menyenangkan sehingga metode *Quantum* dapat diterapkan dalam pembelajaran di lapangan. Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsept dalam bentuk permainan (Budiyono, 2011:48). Bermain adalah perbuatan atas kemauannya sendiri yang dikerjakan dalam batas-batas tempat dan waktu yang telah ditentukan, diikuti oleh perasaan (Pontjopoetro, 2003:3). Permainan anak-anak ialah permainan yang mempunyai peraturan yang sederhana mudah dimengerti, mudah dilaksanakan, hingga akan mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak

(Soejoedi, 1979:89). Dapat ditarik kesimpulan bahwa pada umumnya anak senang bermain, maka permainan itu menjadi pusat perhatian anak, sehingga permainan yang diberikan kepada anak-anak itu merupakan situasi yang harus dihadapi, dan anak akan bereaksi pada situasi itu dengan tingkah laku secara spontan, dan sesuai dengan keaslian watak anak untuk kemudian anak itu dapat diberi bentuk, isi dan arah sesuai dengan cita-cita pendidikan kita (soejoedi, 1979:91)

Melalui permainan, diharapkan akan meningkatkan motivasi dan minat siswa menjadi belajar menjadi lebih tinggi, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal (Budiyono, 2011:48-49), sedangkan bermain selain berfungsi penting dalam perkembangan pribadi juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Dengan bermain kemampuan motorik anak akan mengalami kemajuan (Supriatna:7).

Percobaan

Pengembangan buku ajar Pendidikan Jasmani Berbasis Pembelajaran *Quantum Teaching* menggunakan model pengembangan (*Research an development*) Borg dan Gall (1983:775-776) yang terdiri dari sepuluh langkah yaitu:

- (1) Penelitian dan pengumpulan data, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan draf produk (pengembangan bahan pelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi), (4) Uji coba lapangan awal, (5) Merevisi hasil ujicoba, (6) Uji coba lapangan, (7) Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan, (8) Uji pelaksanaan lapangan, (9) Penyempurnaan produk akhir, (10) Diseminasi dan Implementasi.

Data yang di peroleh dari hasil evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang pengembangan buku ajar pendidikan Jasmani ini berupa angket/kuesioner yang diberikan kepada ahli, guru pendidikan jasmani dan siswa. Penilaian pada angket yang digunakan merujuk pada skala likert, agar lebih mudah dalam proses analisisnya. Teknik pengumpulan data melalui beberapa cara yakni (1) produk yang sudah dilakukan uji ahli kemudian di uji kembali kepada kelompok kecil ataupun besar, (2) setelah produk tersebut diujiakan kepada kelompok kecil atau besar, kemudian peneliti membrikan angket kepada siswa yang isi angket tersebut mewakili dari keseluruhan produk yang dibuat, (3) angket yang telah terisi kemudian dilakukan koreksi dari jawaban yang dipilih, (4) jawaban yang telah dikoreksi kemudian dilakukan penskoran yang nantinya dari keseluruhan nilai yang didapat akan dipresentase dan dicocokkan dengan table analisis presentase. Teknik analisis data

yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul (Sugiyono.2010:207).

Peneliti mendapatkan data uji coba tahap I dan tahap II Pengembangan Buku Ajar Pendidikan Jasmani Berbasis Pembelajaran Quantum pada siswa Kelas VII Semester I Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Malang menggunakan metode pengumpulan data berupa angket. Data evaluasi menggunakan instrumen dalam bentuk angket ditujukan pada 3 orang ahli yaitu ahli pembelajaran, Ahli Media dan Ahli Bahasa. Untuk uji coba kelompok kecil ditujukan pada siswa sebanyak 30 orang, dan untuk kelompok besar sebanyak 150 orang.

Hasil dan Pembahasan

Pada hasil pengembangan akan disajikan data tentang (1) analisis kebutuhan, (2) Evaluasi ahli, (3) Uji lapangan pada kelompok kecil dan kelompok besar.

Tabel 1 berikut akan menyajikan data hasil analisis kebutuhan, data evaluasi dari ahli pembelajaran, Ahli Bahasa, Ahli Media, uji coba tahap I (kelompok kecil) dan uji tahap II (kelompok besar).

Tabel 4.1 Data Hasil Analisis Kebutuhan, Evaluasi Ahli, Ujicoba Tahap I (Kelompok Kecil) Uji coba Tahap II (Kelompok Besar)

No.	Komponen	Temuan
1.	Analisis Kebutuhan a. Hasil observasi dilapangan dengan guru Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui angket	Analisis kebutuhan yang dilakukan kepada guru pendidikan jasmani mendapatkan jawaban “Ya” sebesar 54%, sedangkan jawaban tidak sebesar 46%. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan data tersebut maka perlu adanya pengembangan buku ajar pendidikan jasmani menggunakan pendekatan bermain. Temuan lainnya pada saat dilaksanakannya analisis antara lain (a) Guru Pendidikan Jasmani sudah menggunakan buku ajar sebagai literatur dalam pembelajaran, akan tetapi pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik siswa, (b) Guru Pendidikan Jasmani masih harus melakukan modifikasi variasi pembelajaran yang ada di dalam buku ajar yang digunakan supaya dalam prosesnya sudah sesuai dengan karakteristik siswa
	b. Hasil obsesvasi di lapangan dengan siswa mengenai model pembelajaran dan Buku Ajar Pendidikan Jasmani yang cocok serta sesuai dengan karakteristik siswa melalui angket.	Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan kepada siswa, didapatkan hasil jawaban “Ya” sebesar 76%, sedangkan “tidak sebesar 24%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku ajar dapat dilakukan Temuan lain dari analisis kebutuhan yakni (a) Siswa senang dengan pembelajaran yang menggunakan pendekatan bermain, (b) Siswa setuju dengan buku yang menggunakan pendekatan bermain, (c) Siswa setuju dengan pengembanngan buku ajar yang menggunakan pendekatan bermain.
2.	Evaluasi Ahli a. Ahli pembelajaran dengan jumlah instrumen sebanyak 30 pertanyaan. b. Ahli Bahasa dengan jumlah instrumen sebanyak 20 pertanyaan	Dari evaluasi ahli pembelajaran diperoleh hasil 69,17% sehingga Pengembangan Buku Ajar Pendidikan Jasmani Berbasis Pembelajaran Quantum dapat digunakan. Masukan atau saran pada <i>Buku Ajar Pendidikan Jasmani Berbasis Pembelajaran Quantum</i> 1) Agar menambah jumlah model pembelajaran, supaya terdapat variasi yang lainnya, 2) Menyajikan evaluasi yang sesuai dengan konsep <i>quantum</i> . Dari evaluasi Ahli Bahasa diperoleh hasil 80% sehingga Buku Ajar Pendidikan Jasmani Berbasis Pembelajaran Quantum dapat digunakan. Masukan atau saran pada <i>Buku Ajar Pendidikan Jasmani Berbasis Pembelajaran Quantum</i> yakni, 1) Agar mengunakan bahasa yang sederhana sehingga pembaca lebih mudah untuk memahami isi buku dan lebih diperhatikan EYD, 2) Pada prinsipnya, <i>Quantum</i> adalah bermain sambil belajar. Buku ini akan lebih bagus kalau tidak terlalu banyak teori tetapi lebih ke permainan pembelajaran dan dilengkapi dengan CD/DVD pembelajaran .

	c. Ahli Media dengan jumlah instrumen sebanyak 25 pertanyaan	Dari evaluasi Ahli Media diperoleh hasil dengan persentase 75.20% sehingga Pengembangan Buku Ajar Pendidikan Jasmani Berbasis Pembelajaran Quantum dapat digunakan. Masukan atau saran pada <i>Buku Ajar Pendidikan Jasmani Berbasis Pembelajaran Quantum</i> 1) Memperbesar ukuran <i>font</i> pada Buku Ajar Pendidikan Jasmani Berbasis Pembelajaran Quantum, 2) Merubah gambar pada model pembelajaran, seperti pada Bab 3 supaya pembaca lebih tertarik untuk menggunakan buku ini.
3.	Evaluasi Kelompok Uji Coba Hasil uji coba tahap I (kelompok kecil) (n = 30) dengan jumlah instrumen 30 pertanyaan.	Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, didapatkan hasil dengan prosentase jawaban sebesar 79,33% . dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa <i>Buku Ajar Pendidikan Jasmani Berbasis Pembelajaran Quantum</i> dapat digunakan. Saran yang didapat dari uji kelompok kecil adalah (1) member tugas kepada tim kelompok yang kalah untuk bernyanyi dan berjoget, (2) menambahkan aturan untuk permainan bola besar yakni anggota tim yang berhasil merebut bola dapat melakukan passing dan dihitung sebagai point. <i>Buku Ajar Pendidikan Jasmani Berbasis Pembelajaran Quantum</i> diharapkan tidak hanya diperuntukan bagi siswa kelas VII saja, akan tetapi dilanjutkan untuk kelas berikutnya berikutnya.
	Hasil uji coba (kelompok besar) (n =150) dengan jumlah instrumen 30 pertanyaan.	Hasil dari uji kelompok besar didapatkan jawaban sebesar 81,83% sehingga <i>Buku Ajar Pendidikan Jasmani Berbasis Pembelajaran Quantum</i> dapat digunakan. Saran yang didapat pada saat uji kelompok besar adalah ada beberapa soal evaluasi pada <i>Buku Ajar Pendidikan Jasmani Berbasis Pembelajaran Quantum</i> yang kurang dapat dilakuan bagi siswa yang mempunyai rumah jauh dari kota. Seperti observasi ke tempat olahraga yang ada lingkungan sekitar rumah.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Guru pendidikan jasmani membutuhkan buku ajar yang dalam proses penyampaian materinya sesuai dengan karakteristik siswa
- Siswa membutuhkan buku ajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka.
- Pembelajaran *Quantum* yang digunakan di dalam pendekatan buku ajar ternyata mendapatkan sambutan atau tanggapan yang baik dari guru maupun siswa.
- Model pembelajaran *Quantum* dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
-
- Buku Ajar Pendidikan Jasmani Berbasis Pembelajaran *Quantum Teaching* dapat

digunakan pada siswa kelas VII Semester I Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Malang.

Daftar Pustaka

- A'la, M. 2010. *Quantum Teaching (buku pintar dan praktis)*. Jogjakarta: Diva Press
- Borg W . R, & Gall M. D.,1983. *Educational Researchan Introduction. Fourt Edition*. New York. Longman.
- Budiyono, Kodrad. 2011. *Perbedaan pengaruh pendekatan dan pembelajaran dan kemampuan gerak terhadap hasil belajar sepak dan tahan bola dalam permainan sepakbola*. (jurnal)
- Deporter, Bobbi. 2010. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa
- Dwiyogo, D, Wasis. 2008. *Aplikasi Teknologi Pembelajaran Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani*

- Olahraga*. Malang: DepDikNas. Universitas Negeri Malang.
6. Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
 7. Hidayah, Rahmi._____. *Penerapan Model Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 145 Pekanbaru*. (jurnal)
 8. Mila, Anggela Dkk. 2013. *Pengembangan Buku Ajar Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Pada Materi Usaha Dan Momentum Untuk Pembelajaran Fisika Siswa Kelas XI SMA*. (jurnal)
 10. Pontjopoetro, Soetoto. Dkk. 2003. *Permainan Anak Tradisional Dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
 11. Rusniati. _____. *Mengubah Energi Menjadi Cahaya Keikhlasan Dengan Metode Quantum Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 2 Surabaya*.(jurnal)
 12. Soejoedi, Imam. 1979. *Permainan dan metodik II*. Jakarta:Terate
 13. Sudjana & Rifa'i. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Algesindo
 14. Sudjana. 1990. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
 15. Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekaan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
 16. Suherman, Adang. 2000. *Dasar – Dasar Pejaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
 17. Supriatna.Eka._____. *Model Bermain Educatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Usia Prasekolah*.(jurnal)