

---

## PENGEMBANGAN MODUL PJOK TEKNIK DASAR BULU TANGKIS BERBANTUAN QR-CODE KELAS VIII SMP BK (BAKTI KELUARGA) KOTA LUBUKLINGGAU

Wawan Syafutra<sup>1</sup>, Taufik Hidayat<sup>2</sup>  
Universitas PGRI Silampari

[Wawansyafutra\\_unpari@gmail.com](mailto:Wawansyafutra_unpari@gmail.com)<sup>1</sup>, [taufikcell98@gmail.com](mailto:taufikcell98@gmail.com)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul PJOK teknik dasar bulutangkis berbantuan *Qr-Code* kelas VIII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau dan untuk mengetahui kualitas Modul dilihat dari aspek kevalidan dan kepraktisan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada pengembangan model ADDIE, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (desain/ perancangan), *Development* (Pengembangan), *implementation* (implementasi/ eksekusi), dan *Evaluation* (evaluasi/ umpanbalik). Tahap evaluasi tidak dilakukan dikarenakan waktu dalam penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kualitas Modul yang dikembangkan meliputi lembar validasi, angket kepraktisan dengan skor rata-rata. Produk penelitian ini berupa Modul materi teknik dasar bulutangkis berbantuan *Qr-Code* siswa kelas VIII SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil penilaian dengan yang ditentukan oleh ketiga validator/para ahli (ahli media, bahasa, materi) ahli bahasa dikategorikan cukup valid dengan  $v$  total ahli media 0,64 di kategorikan "Cukup Tinggi",  $v$  total ahli bahasa 0,62 di kategorikan "Cukup Tinggi", dan ahli materi dengan  $v$  total 0,54 dikategorikan "Cukup". (2) kualitas Modul dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan praktis dari uji *one to one* dengan skor rata-rata 4,0 dikategorikan Sangat Praktis dan kelompok kecil dengan skor rata-rata 4,2 dikategorikan Sangat Praktis.

**Kata kunci:** Modul materi bulutangkis

### ABSTRACT

*This study aims to develop a PJOK module on the basic Qr-Code rock badminton technique for class VIII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau and to determine the quality of the module from the aspect of validity and practicality. This research is a development research that refers to the development of the ADDIE model, namely Analysis (Analysis), Design (design/design), Development (Development), implementation (implementation/ execution), and Evaluation (evaluation/feedback). The evaluation stage was not carried out because of the time in the study. The instruments used to measure the quality of the modules developed include validation, practicality questionnaires with an average score of . The product of this research is in the form of a basic badminton technique material module with the help of Qr-Code for class VIII junior high school students. The results showed that: (1) The results of the assessment determined by the three validators/experts (media, language, material experts) linguists were categorized as quite valid with  $v$  total media experts 0.64 categorized as "High Enough",  $v$  total linguists 0.62 was categorized as "High Enough", and material experts with a total  $v$  of 0.54 were categorized as "Enough". (2) the quality is seen from the practical aspect, the practical category of the one-to-one test with an average score of 4.0 is categorized as Very Practical and the small group with an average score of 4.2 is categorized as Very Practical.*

**Keywords:** Badminton material module

### PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu kelompok mata pelajaran dengan

sistem kurikulum pendidikan nasional di Indonesia. Saat ini pendidikan Indonesia menggunakan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum

yang diterapkan sejak tahun 2013 Kemendikbud (2013:33) di dalam pembelajaran peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru yang sudah ada di dalam ingatannya dan melakukan pengembangan menjadi informasi atau kemampuan sesuai lingkungannya. Menurut Mulyasa (2014:99) dalam Jurnal Kinerja Guru dalam Mengimplementasi Kurikulum 2013 Sebagai Upaya Pembentukan Karakter di Sekolah Menengah Pertama "Tema Kurikulum 2013 adalah menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif, melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi". Dengan demikian Kurikulum 2013 ini disiapkan untuk menghadapi berbagai masalah dan tantangan masa depan yang semakin lama semakin rumit dan kompleks melalui pengintegrasian sikap, keterampilan, dan pengetahuan

Tuntutan pendidikan sekarang peserta didik untuk lebih aktif dan pendidik tidak lagi menjadi sumber belajar satu-satunya, pendidik ditempatkan sebagai fasilitator belajar. Media pembelajaran dalam mata pelajaran penjas khususnya materi bulutangkis sangat diperlukan, selain itu di media disertai dengan contoh gerakan dasar bulutangkis tidak hanya dengan tulisan tetapi dengan gambar. Gambar dan tulisan dibutuhkan oleh peserta didik untuk mempermudah dalam pemahaman materi. Untuk memenuhi kewajiban mengajar dalam Kurikulum 2013, pemerintah menyediakan bahan ajar penunjang berupa Buku. Selain buku panduan yang dipinjamkan dari sekolah, ada juga Modul yang digunakan beberapa sekolah sebagai bahan ajar pada

proses pembelajaran untuk menambah dan melatih pengetahuan siswa.

Pendidikan di sekolah dikemas untuk melaksanakan pembelajaran yang disebut kurikulum, kurikulum merupakan suatu rancangan dan perangkat pembelajaran yang telah disusun oleh pemerintah sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 ayat 19 yang menyatakan kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, kurikulum juga sebagai kumpulan jumlah mata pelajaran atau bahan dasar ajar yang harus dikuasai oleh murid dan diajarkan oleh guru untuk mencapai suatu tingkatan atau ijazah.

Pelaksanaan pendidikan jasmani itu juga harus sejalan dengan tujuan dari Sistem Pendidikan Nasional dan Sistem Keolahragaan Nasional, yang bermaksud untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa serta memelihara, meningkatkan kesehatan fisik. Menurut Rosdiani (2012:37), manfaat mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah yaitu: 1) memenuhi kebutuhan anak akan gerak; 2) mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya; 3) menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna; 4) menyalurkan energi yang berlebihan; 5) merupakan proses pendidikan secara serempak baik fisik maupun emosional.

Dalam kurikulum 2013 muatan pembelajaran pendidikan jasmani dapat diberikan materi seperti: 1) Permainan bola besar; 2) Permainan bola kecil; 3) Atletik; 4) Bela diri; 5) Kebugaran jasmani; 6) Senam lantai; 7) Senam lrama; 8) Aktivitas air; 9) Materi kesehatan. Dalam kurikulum 2013 tersebut pendidikan jasmani dimateri permainan bola besar, bola basket merupakan pembelajaran yang diajarkan juga, bulutangkis cukup populer dikalangan siswa menengah, hal ini juga dapat dilihat sudah banyaknya kompetisi bulutangkis tingkat SMP/SMA, namun masih banyak juga sekolah yang belum dapat melaksanakan pembelajaran bulutangkis dikarenakan kurangnya fasilitas dari sekolah baik dari lapangan sampai bahan ajar untuk siswa.

Tugas dan kewajiban seorang guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di antaranya adalah mengatur, mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk mencapai seperangkat tujuan dari pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan itu sendiri dan juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan melibatkan peserta didik aktif dalam mengikuti setiap proses pembelajaran yang dilakukan. Menurut Sadiman dkk (2014:17) bahwa dengan menggunakan media dapat diatasi sikap pasif anak didik karena media dapat berguna untuk menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi langsung dan memungkinkan peserta didik belajar mandiri. Demikian dengan masyarakat dalam pengembangan media diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mempermudah guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan ruang lingkup pendidikan jasmani, siswa memiliki apresiasi terhadap perilaku bermain dan berolahraga yang termanifestasikan ke dalam nilai-nilai, seperti kerjasama, menghargai teman dan lawan, jujur adil dan terbuka. Siswa memiliki konsep dan keterampilan berpikir dalam permainan olahraga, dan mampu melakukan berbagai bentuk aktivitas permainan berbagai cabang olahraga. Salah satu cabang olahraga populer adalah bulutangkis. Bulutangkis merupakan salah satu materi olahraga yang ada di semester dua SMP BK (Bakti Keluarga). Mengenai definisi permainan bulutangkis Menurut Yuliawan (2017:11) Bulutangkis adalah permainan yang dimainkan satu lawan satu (*single*) atau dua (*double*) dengan cara memukul kok (*shuttle cock*) menggunakan raket agar melewati net, sehingga berusaha mengembalikan kok tersebut agar tidak terjatuh di area sendiri. Sependapat Menurut Mateus (2017:46) Permainan bulu tangkis adalah permainan yang sarat dengan berbagai kemampuan dan keterampilan gerak tubuh yang kompleks, di mana seorang pemain harus melakukan gerak cepat, melompat, memutar tubuh dan berusaha menjangkau kok, serta melakukan serangan dan bertahan namun tanpa kehilangan keseimbangan tubuh.

Materi pembelajaran dalam bulutangkis yang harus dikuasai yaitu sejarah bulutangkis, pengertian bulutangkis, perlengkapan permainan bulutangkis, lapangan bulutangkis, dan teknik dasar permainan bulutangkis. Partai permainan dalam bermain bulutangkis diantaranya tunggal putri, tunggal putra, ganda putri, ganda putra dan ganda campuran. Menurut Yuliawan (2017:12) Teknik dasar

bulutangkis yang harus dikuasai terlebih dahulu diantaranya cara memegang raket (*grips*), sikap siaga, teknik langkah kaki (*footwork*) dan pukulan (*strokes*). Teknik dasar bulutangkis yang harus dikuasai terlebih dahulu diantaranya cara memegang raket (*grips*), sikap siaga, teknik langkah kaki (*footwork*) dan pukulan (*strokes*).

Dengan begitu banyak materi yang dipelajari dalam bulutangkis, maka siswa tentu membutuhkan bahan ajar untuk dipelajarinya. Kamarudin (1999:1) menyatakan bahwa bahan ajar bukan sekadar alat bagi guru untuk mengajar siswa. Namun, yang lebih penting ialah buku sebagai sumber yang digunakan siswa agar ia belajar. Bahan ajar pada umumnya dikemas ke dalam buku ajar atau buku teks. Buku teks hendaknya terpaut dengan kurikulum yang dioperasikan pada jenis dan jenjang pendidikan tertentu.

Berdasarkan hasil observasi yang telah penulis lakukan di sekolah BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau bersama guru olahraga bapak Roeli Destaliansyah, S.Pd beliau menyatakan belum adanya materi teknik dasar bulutangkis menggunakan *Qr-code* di sekolah BK Lubuklinggau, yang digunakan saat ini adalah buku yang dipinjamkan dari sekolah bahkan untuk pembelajaran olahraga ini sering mengajak siswa untuk melaksanakan pembelajaran olahraga di lapangan bola voli bukan dilapangan bulutangkis pada umumnya. Pada bahan ajar untuk siswa sekolah SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau hanya menggunakan buku kemendikbud yang dipinjamkan kepada siswa sebagai bahan pembelajarannya, yang mana dalam LKS dan buku kemendikbud tersebut hanya beberapa poin materi yang diajarkan di dalamnya tidak secara

keseluruhan dan siswa hanya mengerjakan soal-soal yang ada di dalam modul dan buku kemendikbud tersebut, sehingga banyak siswa yang belum mengerti bahwasanya materi penjas itu sangat banyak, juga materi bola besar seperti bulutangkis, sehingga diperlukannya bahan ajar baru yang mana adalah modul yang dapat dipelajari oleh peserta didik dan dapat diajarkan oleh guru pada saat pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat membantu siswa memahami pembelajaran bola besar yaitu bulutangkis. Maka dari itu penulis ingin mengembangkan bahan dasar berbentuk modul pembelajaran bulutangkis bagi siswa kelas VIII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau yang tentunya akan membantu siswa memahami pembelajaran bulutangkis serta guru juga dapat memberikan pendalaman materi bulutangkis.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka peneliti ingin membantu mengatasi masalah dengan salah satunya menambah sumber belajar berupa modul. Modul ini juga dapat digunakan siswa saat belajar mandiri di rumah. Untuk menunjang pengembangan modul teknik dasar bulu tangkis harus didukung oleh media atau sumber belajar yang tepat. Oleh karena itu perlu dikembangkan dan didesain suatu modul yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi bulutangkis saat proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat mendukung saat proses pembelajaran, yaitu modul menggunakan berbantuan teknologi dalam modul tersebut dapat *Quick Responce Code*.

Menurut Ardhianto, (2015:108) *QR-Code* merupakan teknik yang mengubah data tertulis menjadi kode-kode 2 dimensi yang tercetak kedalam suatu media yang lebih ringkas. *QR-*

*Code* adalah 2 dimensi yang diperkenalkan pertama kali oleh perusahaan Jepang Denso-Wave pada tahun 1994. Barcode ini pertama kali digunakan untuk pendataan inventaris produksi suku cadang kendaraan dan sekarang sudah digunakan dalam berbagai bidang. QR adalah singkatan dari *Quick Respon* sekarena ditujukan untuk diterjemahkan isinya dengan cepat. *QR-Code* merupakan pengembangan dari barcode satu dimensi, *QR-Code* salah satu tipe dari barcode yang dapat dibaca menggunakan camera handphone. *QR-Code* mampu menyimpan semua jenis data, seperti data angka/numerik, alphanumerik, biner, kanji/kana.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat modul teknik dasar pencak silat berbantuan *Quick Responce Code* yang diharapkan dapat membuat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani materi pencak silat dapat menyerap materi yang diajarkan dengan baik. Maka dari itu diperlukan suatu Pengembangan Modul PJOK Teknik Dasar Bulutangkis Berbantuan *Qr-Code* di SMP BK (Bakti Keluarga) Kota Lubuklinggau.

Berdasarkan latarbelakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimanakah mengembangkan desain modul pembelajaran teknik dasar bultangkis di SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuk linggau?. Bagaimana mengembangkan modul pembelajaran bulutangkis yang valid dan praktis pada siswa kelas VII SMP berbantuan *Qr-Code* di SMP BK (Bakti Keluarga) Kota Lubuk linggau?

Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan ini yaitu Mengembangkan desain modul pembelajaran bulutangkis materi teknik dasar siswa kelas VIII SMP BK (Bakti

Keluarga) Lubuklinggau. Menghasilkan modul bulutangkis materi teknik dasar kelas VIII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau yang dikembangkan pada aspek valid dan praktis.

## METODE

Penelitian *Reseach and development* ini menggunakan pendekatan model penelitian ADDIE (Sugiyono, 2019:396) menyatakan bahwa, penelitian pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Hal ini sependapat dengan uraian tentang metode penelitian dan pengembangan yang dikatakan oleh Sugiyono (2019:395), yaitu metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang mengembangkan produk dalam arti luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya pernah ada).

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yaitu dari *Analysis* (Analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (Pengembangan), *implementation* (implementasi/ eksekusi), dan *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik). Penelitian ini berfokus pada pencapaian tujuan penelitian pengembangan yaitu, aspek valid, praktis. Apabila penelitian ini memenuhi kriteria valid dan praktis maka hasil modul dapat dikatakan baik. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan metode kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Modul Berbasis Saintifik pada Mata Pelajaran PJOK Kelas VIII SMP BK (Bkti Keluarga) Kota Lubuklinggau ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Dalam penelitian pengembangan modul ini yang dikembangkan oleh penulis telah melalui beberapa tahapan yang meliputi validasi, evaluasi dan revisi.

Tahapan awal dalam pengembangan Modul materi tehnik dasar bola basket adalah menganalisis kebutuhan, penulis mengidentifikasi untuk mendapatkan informasi dengan proses menganalisis berbagai hal yang berkaitan dengan situasi dan keadaan di lapangan yang sesuai dengan kebutuhan. Melakukan analisis kebutuhan pada proses pembelajaran merupakan tahapan untuk mencari tahu permasalahan atau yang dibutuhkan siswa maupun guru di SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau pada materi tehnik bulutangkis siswa kelas VIII.

Analisis model pengembangan bahan ajar yang dibutuhkan siswa maupun guru ini dilakukan dengan mengidentifikasi suatu kesenjangan dari suatu situasi dan kondisi saat ini. Harapan penulis dalam mengembangkan bahan ajar Modul untuk mengetahui perubahan pada siswa setelah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan oleh penulis.

Pada tahap ini diperoleh hasil analisis kurikulum dan materi, berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK Bapak Roely, S.Pd. diketahui bahwa kurikulum yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran siswa kelas VIII SMP BK (Bakti keluarga) Lubuklinggau adalah kurikulum 2013 atau yang sering disebut K13. K13 bercirikan pola belajar berpusat kepada peserta didik,

oleh sebab itu peserta didik harus memahami materi bulutangkis dengan mencari informasi.

Peneliti juga mencermati Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator dalam kurikulum tersebut. Hasil analisis kompetensi menunjukkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan salah satu materinya yaitu permainan bulutangkis

Untuk menganalisis siswa, penulis melakukan pengamatan secara langsung. Selain itu, penulis juga memperoleh informasi dari guru olahraga kelas VIII. Melalui kegiatan tersebut diketahui bahwa siswa kelas VIII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau menyukai proses pembelajaran dengan buku yang lengkap materi bulutangkis agar kegiatan belajar dapat membantu minat siswa belajar. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Slameto (2013:180) Mengemukakan minat terhadap sesuatu yang dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Siswa juga menginginkan Modul yang menarik disertai materi yang lebih detail. Oleh sebab itu, pengembangan Modul materi bulutangkis siswa kelas VII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau yang dikembangkan oleh penulis disesuaikan dengan hasil analisis siswa. Proses belajar mengajar yaitu dengan memberikan motivasi belajar dan membuat kegiatan diskusi kelompok kecil materi bulutangkis.

Modul dirancang berdasarkan pada langkah-langkah penulisan Modul yang telah dijelaskan pada Bab sebelumnya. Berikut merupakan uraian hasil pada langkah-langkah yang telah dilaksanakan pada tahap penulisan rancangan awal Modul. KD yang harus dikuasai siswa tercantum dalam silabus

materi bulutangkis kelas VIII. Modul yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Modul siswa yang terdiri dari tiga bagian yaitu, bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman identitas Modul, kata pengantar, petunjuk penyajian Modul peta konsep dan daftar isi. Pada bagian isi, terdapat keseluruhan kegiatan yang dilakukan siswa untuk mendapatkan pengetahuan sesuai dengan KD 2.2 Mengidentifikasi berbagai gerak spesifik melempar, menangkap, dan menggiring bola permainan bulutangkis dan KD Menjelaskan gerak spesifik melempar, menangkap, dan menggiring bola permainan bola kecil.. Pemilihan Model/ Pendekatan Penyajian Dalam hal ini yang digunakan dalam penyajian modul didasarkan pada materi bulutangkis. Materi bulutangkis dengan mengenal gerakan dasar dalam permainan bola basket secara meluas, setiap gerakan dasar disajikan sesuai dengan masalah-masalah yang siswa hadapi sebelumnya. Desain Awal Modul Materi Bulutangkis, Desain awal Modul materi tehnik dasar bulutangkis disusun sesuai dengan karakteristik materi yang digunakan yaitu gerakan dasar permainan bulutangkis. Gerakan dasar permainan bulutangkis dilengkapi dengan kegiatan penemuan agar siswa mampu menemukan dan memahami materi dasar permainan bulutangkis secara rinci. Bahasa yang digunakan dalam Modul ini adalah Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, dalam penyusunan Modul ini menggunakan aplikasi *microsoft word 2007*.

**Tabel 4.2** Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Nama Ahli	INDIKATOR PENILAIAN Bahasa								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9

1	Dr. Rusmana	3	3	3	3	3	3	3	2	3
2	Jumlah	3	3	3	3	3	3	3	2	3
3	$\sum [s=] (r-lo)$	2	2	2	2	2	2	2	1	2
4	$[n(c-1)]$	3	3	3	3	3	3	3	2	3
5	$V = \frac{\sum s/[n(c-1)]}{V \text{ total}}$	$V = 17/27$								
		0,62								
KATEGORI		CUKUP TINGGI								

$$\begin{aligned}
 V &= 17 / [9(4-1)] \\
 &= 17 / [9(3)] \\
 &= 17 / [(27)] \\
 &= 0,62
 \end{aligned}$$

Keterangan:

s : r- lo

lo : Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini = 1)

c : Angka penilaian validitas tertinggi (dalam hal ini = 4)

r : Angka yang diberikan oleh penilai.

Dari rumus tersebut dapat diperoleh koefisien Aiken V yang diberi oleh ahli bahasa yaitu: 0,62 dikategorikan "Cukup Tinggi", dapat diartikan cukup valid untuk digunakan.

Setelah produk divalidasi oleh para ahli (ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media). Modul juga telah selesai diperbaiki sesuai saran validator, selanjutnya produk diujicobakan uji respon siswa perorangan (*one to one*) yang terdiri dari 3 siswa, sedangkan uji kelompok kecil (*small group*) terdiri dari 6 siswa. Adapun hasil uji kepraktisan produk sebagai berikut:

Uji perorangan (*one to one*) dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 1 Agustus 2022 dan 6 Agustus 2022, yang terdiri dari 3 siswa diambil secara

heterogen, memiliki tingkat kemampuan sedang, rendah dan tinggi. Hal ini bertujuan agar Modul yang dikembangkan memiliki kualitas yang diharapkan ditinjau dari aspek kepraktisan. Sebelum mengisi angket kepraktisan, siswa tersebut terlebih dahulu diminta untuk mempelajari Modul dan mengerjakan soal-soal yang terdapat pada Modul selama 90 menit. Selama mempelajari Modul, peneliti membantu dan memberikan motivasi serta menanyakan kepada siswa mengenai kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan Modul. Setelah itu masing-masing siswa diberi angket kepraktisan yang terdiri dari 15 butir pernyataan. Siswa dapat memberi jawaban terhadap pernyataan dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada angket kepraktisan dengan pilihan sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pada saat pengisian angket kepraktisan diminta untuk mengisi bagian komentar dan saran untuk menjadi acuan dalam merevisi Modul.

Berdasarkan hasil perhitungan angket kepraktisan uji perorangan (*one to one*), diperoleh respon positif dari siswa dan tidak perlu adanya revisi sehingga Modul yang dikembangkan dapat digunakan pada tahap selanjutnya.

Pelaksanaan uji kelompok kecil (*small group*) dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 25 September 2020 yang terdiri dari 6 siswa diambil secara heterogen, memiliki tingkat kemampuan sedang, rendah dan tinggi. Sebelum mengisi angket kepraktisan, siswa tersebut terlebih dahulu diminta untuk mempelajari Modul yang diberikan selama 90 menit. Setelah itu masing-masing siswa diberi angket kepraktisan yang terdiri dari 15 butir pernyataan. Siswa dapat memberi jawaban terhadap pernyataan dengan

memberi tanda *checklist* (✓) pada angket kepraktisan dengan pilihan sangat setuju(SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pelaksanaan uji kelompok kecil dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Berdasarkan hasil perhitungan angket kepraktisan uji kelompok kecil, diperoleh respon positif terhadap Modul, yaitu diperoleh rata-rata sebesar 3,3 dengan kategori praktis. Pada uji kelompok kecil menunjukkan tidak perlu diadakan revisi terhadap Modul yang dikembangkan. Pengisian angket kepraktisan uji kelompok kecil (*small group*) disajikan pada lampiran B. Sedangkan data hasil angket kepraktisan kelompok kecil (*small group*).

Berdasarkan angket perhitungan angket respon kepraktisan, menunjukkan respon positif terhadap Modul Pembelajaran bulutangkis berbantuan *quick response code*. Penilaian kevalidan menurut ahli bahasa terhadap Modul pembelajaran bulutangkis Skor yang diperoleh dari keseluruhan komponen adalah 567 dengan 150 buah butir pernyataan. Sehingga skor rata-rata yang diperoleh: Skor rata-rata 3,78 dengan persentase 100% praktis.

Jadi, seluruh komponen termasuk dalam kategori cukup praktis dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,78 dari skor maksimal 4,0.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan Modul kelas VIII SMP BK Lubuklinggau tahun ajaran 2022/2023, diperoleh kesimpulan umum Modul kembangkan menggunakan model ADDIE. Tetapi dengan keterbatasan waktu dan biaya maka penelitian ini hanya sampai pada tahap ketiga. Kevalidan Modul yang dikembangkan diperoleh dari hasil

penilaian dari para ahli (ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media). Hasil penilaian dengan yang ditentukan oleh ketiga validator/para ahli (ahli media, bahasa, materi) ahli bahasa dikategorikan cukup valid dengan  $v$  total ahli media 0,64 di kategorikan "Cukup Tinggi",  $v$  total ahli bahasa 0,62 di kategorikan "Cukup Tinggi", dan ahli materi dengan  $v$  total 0,54 dikategorikan "Cukup".

Kepraktisan modul yang dikembangkan diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa (uji *one to one* dan uji *small group*). Hasil uji perorangan (*one to one*) dikategorikan praktis dengan skor rata-rata 4,0, dan hasil uji kelompok kecil (*small group*) dikategorikan cukup praktis dengan skor rata-rata 3,4. Peneliti tidak melanjutkan sampai tahap uji kelompok besar (*field group*) dikarenakan adanya pandemi (*covid-19*) dan pihak sekolah tidak membenarkan untuk mengumpulkan siswa pada jumlah besar. Hasil rekapitulasi kepraktisan Modul oleh siswa dikategorikan **praktis** dengan skor rata-rata 3,4 dari skor maksimal 4,0.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arikunto (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Deli, Meteus (2017). *Buku Pintar Bulu Tangkis*. Jakarta: Anugrah.

Hamzah (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara.

James Poole (2016). *Belajar Bulutangkis*. Bandung: Penerbit Pionir Jaya.

Julia (2014). *Statistik Deskriptif*. Yogyakarta: Safina Insania Press.

Prastowo (2011). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta, dari Universitas Terbuka.

Rahmawati A.N. (2018). Identifikasi masalah yang dihadapi guru dalam penerapan kurikulum 2013 revisi di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*. Vol.2.No.1. ISSN 2597-4866.

Sugiyono (2019). *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Widayoko (2019). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Yuliawan, Dhedhy (2017). *Bulu Tangkis Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama