

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATA KULIAH TEORI DAN PRAKTIK BOLA VOLI BERBASIS *E-LEARNING*

Muhamad Ilham¹, Nadya Dwi Oktafiranda²

¹⁻²*Program Studi ilmu keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta, Jalan Pemuda 10, Rawamangun,
Jakarta Timur*

milham@unj.ac.id, nadyadwi@unj.ac.id

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah menyediakan bahan ajar berbasis e-learning pada mata kuliah teori dan praktik bola voli yang sesuai dengan himbauan pemerintah untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) dalam upaya meminimalisir penyebaran virus Covid-19 yang melanda dunia saat ini. Pengembangan bahan ajar berbasis online ini dibuat dalam bentuk video tutorial latihan yang dapat diakses mahasiswa secara online melalui situs berbagi video. Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan konsep pengembangan model ADDIE. Pengembangan dimulai dari tahap (a) analisis kebutuhan, (b) desain (c) pengembangan (d) implementasi dan (e) evaluasi. Hasil validasi pengembangan media video pembelajaran yang dilakukan oleh (a) ahli Bola voli berada pada kategori baik dengan dengan persentase 87,5%, (b) ahli media pembelajaran pada kategori baik dengan persentase 82,5%, (c) uji coba perorangan pada kategori baik dengan persentase 85%, (d) uji lapangan pada kategori baik dengan persentase 84,44%. Berdasarkan hasil tersebut, bahan ajar mata kuliah teori dan praktik bola voli berbasis e-learning sudah dinyatakan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Bahan ajar, e-learning, bola voli, model ADDIE, penelitian pengembangan

PENDAHULUAN

Memasuki tahun 2020, dunia dikejutkan dengan merebaknya sebuah virus varian baru yang menjangkiti hampir seluruh negara didunia. Badan Kesehatan dunia WHO (World Health Organization) menyatakan virus tersebut memiliki nama ilmiah COVID-19 yang berasal virus Corona. Dalam situasi saat ini, virus corona bukanlah wabah yang bisa diabaikan karena menurut analisis kedokteran virus ini cukup berbahaya dan mematikan, namun gejala dari virus ini mirip seperti influenza sehingga sering dipandang sebelah mata oleh orang awam.

Virus COVID-19 menyebar begitu cepatnya dan menjadi pademi diseluruh penjuru dunia. Situasi Pandemic ini telah berdampak buruk bagi perekonomian dunia termasuk Indonesia khususnya dari segi pariwisata dan perdagangan (Nasution

et al, 2020). Tidak hanya sector perekonomian saja yang terkena dampak dari pandemic covid-19 namun sector Pendidikan pun juga terkena dampaknya.

Pemerintah Indonesia melalui kementerian Kesehatan Republik Indonesia membuat kebijakan dengan memberlakukan pembatasan social berskala besar (PSBB) sebagai percepatan penanganan Covid-19 (Muhyidin, 2020). Kegiatan yang diatur dalam kebijakan ini antara lain meliputi meliburkan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, pembatasan kegiatan di tempat umum, pembatasan kegiatan sosial budaya, pembatasan moda transportasi, dan pembatasan kegiatan lainnya khusus terkait aspek pertahanan keamanan.

School From Home (SFH) melalui pembelajaran secara daring dalam upaya mencegah meluasnya penyebaran virus covid-19 ini, sebagai suatu alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat

ditempuh untuk mentaati kebijakan PSBB yang diterapkan pemerintah. Kebijakan ini membuat tenaga pendidik dan peserta didik yang belum melek teknologi dipaksa untuk cepat beradaptasi terhadap tuntutan tersebut (Matdio, 2020).

Dampak pandemi Covid-19 terhadap pembelajaran di perguruan tinggi meliputi: (1) Perubahan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran dalam jaringan;(2) Peningkatan penggunaan teknologi dalam pembelajaran;(3) Peningkatan kemandirian belajar mahasiswa (Firman, 2020). Dengan perubahan-perubahan yang terjadi tentunya harus dilakukan berbagai penyesuaian oleh dosen terutama terhadap mata kuliah yang praktikum yang dilaksanakan secara daring.

Mata kuliah Teori dan Praktik Bola Voli merupakan salah satu mata kuliah praktikum yang di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta. Dimana pada kondisi normal mata kuliah ini hampir sebagian besar dilakukan dengan praktik di lapangan dan di bawah pengawasan dosen, namun disituasi pandemic seperti saat ini semua harus dilakukan secara virtual dan mandiri. Beberapa kendala yang umumnya dijumpai pada pelaksanaan pembelajaran daring adalah ketersediaan teknologi yang belum menunjang, kemampuan dosen dalam menggunakan teknologi yang ada, dan minimnya bahan ajar yang dapat diakses secara daring.

Sebagai solusi dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan bahan ajar mata kuliah teori dan praktik bola voli berbasis e-learning yang dapat memberikan kemudahan dan kesempatan mahasiswa untuk belajar dalam berbagai kondisi sehingga mahasiswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri.

Pengertian bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Magdalena et al, 2020). Bahan ajar sebagai materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari

pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan

Penelitian pengembangan dalam bidang Pendidikan jasmani dan keolahragaan telah banyak dilakukan, sebagai upaya untuk terus berinovasi mengikuti kemajuan perkembangan dunia Pendidikan dan dunia keolahragaan yang semakin cepat. Salah satu penelitian yang banyak dikembangkan saat ini dalam bidang Pendidikan jasmani dan keolahragaan adalah pengembangan bahan ajar berbasis e-learning.

Pengembangan bahan ajar berbasis e-learning saat ini memang sangat dibutuhkan, menurut (Bakri & Mulyati, 2017) Menggunakan model e-learning sangat membantu dalam proses perkuliahan, mengingat aspek praktikalitas dari e-learning tersebut seperti menghemat waktu tatap muka dan akses global, hal ini tentunya akan sangat bermanfaat bagi dosen untuk dapat maksimal dalam memanfaatkan waktu perkuliahan dengan memberikan bahan ajar e-learning dalam perkuliahan. E-learning adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa agar dapat belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya, 2012), sehingga kendala waktu pertemuan tatap muka dapat diatasi.

Dalam proses perkuliahan teori dan praktik cabang olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta kurang lebih sama dengan proses pelaksanaan pengajaran Pendidikan jasmani disekolah. Yang membedakan adalah kedalaman materi dan capaian kompetensinya, dalam prose perkuliahan teori dan praktik mahasiswa tidak hanya dituntut untuk paham dan dapat mengaplikasikannya tapi juga harus dapat mengevaluasi dan berinovasi. Hal penting dalam mata kuliah praktik olahraga adalah pemahaman gerak. Dalam proses memahami gerak, dibutuhkan tayangan yang dapat diulang-ulang agar siswa dapat lebih paham. Bahan ajar yang paling

mendukung untuk menunjang proses pemahaman gerak adalah berupa video.

Pengembangan bahan ajar video pembelajaran memiliki banyak manfaat, diantaranya biaya yang murah, hasil yang variatif dan menarik karena dukungan teknologi yang berkembang saat ini, sehingga mengasah kemampuan guru dibidang teknologi dan keterampilan mengajar karena penerapan e-learning yang berbeda dari biasanya (Sokheh et al, 2017). Ada 3 (tiga) hal penting sebagai persyaratan kegiatan belajar elektronik (e-learning), yaitu: (a) kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan, dalam hal ini dibatasi pada penggunaan internet, (b) tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, misalnya External Harddisk, Flaskdisk, CD-ROM, atau bahan cetak, dan (c) tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan (Hartanto, 2016).

Pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran bola voli sendiri saat ini dapat memanfaatkan website berbagi video Youtube sebagai media untuk memperbaiki gerak Teknik dasar passing (Hadi & Marhendinata, 2020). Berbagai kemudahan dapat diperoleh dengan mengupload video bahan ajar yang sudah kita buat ke Youtube, kemudahan tersebut diantaranya: (1) Murah, guru atau dosen dapat mengunggah video pembelajaran mereka secara Cuma-Cuma. (2) Mudah, karena hanya perlu melakukan registrasi melalui email, untuk unggah video, klik symbol kamera pada pojok kanan atas lalu pilih upload video, pilih video yang akan anda unggah dan selesai. (3) Praktis, karena guru atau dosen tidak membutuhkan media penyimpanan yang besar pada gadget, setelah diunggah ke Youtube, video akan tersimpan pada akun youtube kita, dan video dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh siswa selama memiliki koneksi internet.

Bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga yang populer dikalangan

masyarakat Indonesia dari kalangan bawah hingga atas. Menurut (Ahmadi, 2007) “bolavoli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang, sebab dalam permainan bolavoli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bolavoli.”

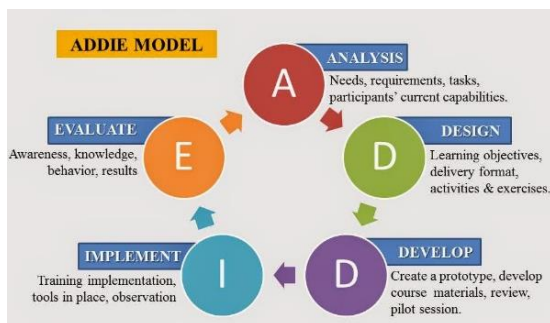
Saat ini cabang olahraga bola voli sudah berkembang dengan pesatnya, terutama dari sistem peraturan yang mengalami banyak perubahan. Awalnya system yang digunakan adalah sistem *side out scoring* yaitu hanya tim yang sedang melakukan servis yang bisa mendapatkan nilai atau poin, kemudian berkembang menjadi sistem *rally scoring* dimana kedua regu berpeluang mendapatkan poin dalam suatu reli. Tujuan dari perubahan system ini agar lamanya waktu pertandingan lebih mudah diprediks (Kovacs, 2009) Maka dengan perubahan sistem perolehan poin tersebut sangat menuntut kematangan dari segi teknik seorang pemain dan efektivitas serangan yang dilakukan, karena semakin pendek reli yang dilakukan akan semakin besar kemungkinan untuk memperoleh poin (Sánchez-Moreno et al, 2015).

Berbagai cabang olahraga memiliki perbedaan-perbedaan yang terlihat dari karakteristik masing-masing cabang olahraga yang disesuaikan dengan keterampilan-keterampilan dasar yang dimiliki oleh cabang olahraga-olahraga tersebut. Teknik-teknik inilah yang digunakan untuk mencapai prestasi yang maksimal, prestasi yang maksimal tidak akan mungkin tercipta dengan baik tanpa adanya penguasaan keterampilan-keterampilan teknik dengan benar. (Beutelstahl, 2008) Teknik merupakan prosedur yang telah dikembangkan berdasarkan praktik dan bertujuan mencari penyelesaian suatu problema pergerakan tertentu dengan cara yang paling ekonomis dan berguna. Teknik dasar yang terdapat dalam permainan bolavoli menurut Ahmadi menyebutkan bahwa “teknik-

teknik dalam permainan bolavoli terdiri atas *servis*, *passing* bawah dan *passing* atas, *block*, dan *smash* (Ahmadi, 2007).” Teknik-teknik dasar yang terdapat dalam permainan bolavoli sangat mempengaruhi keterampilan seseorang dalam permainan bolavoli.

METODE

Penelitian ini dititik beratkan pada pengembangan bahan ajar. Dalam pengembangan bahan ajar video pembelajaran dalam mata kuliah Teori dan praktik bola voli ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Pemilihan model ini didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu *Analysis* (analisa), *Design* (disain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi), *Evaluation* (evaluasi, umpan balik) (Braxton, 2006). Model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE. Salah satu fungsinya yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pembelajaran itu sendiri (Tegeh & Kirna, 2013). Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yaitu:



Gambar 1. Desain Pengembangan ADDIE (Mahendra, 2016)

Analisis kebutuhan merupakan Langkah awal dan menjadi dasar dalam pembuatan materi bahan ajar *passing* bawah bola voli berbasis e-learning. Dalam melakukan analisis kebutuhan, sumber informasi dalam konteks pembelajaran pada pengembangan ini diperoleh dari silabus rencana pembelajaran semester mata kuliah Teori dan praktik bola voli dan observasi di lapangan terkait dengan metode pembelajaran yang digunakan dan ketersediaan sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran.

Desain produk dilakukan melalui pemilihan dan penetapan software yang digunakan dan pengambilan gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan isi pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah pengembangan storyboard, Storyboard adalah serangkaian sketsa yang dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk media video pembelajaran. Pada bagian visual kita gambarkan visualisasi berupa simbol komunikasi, baik berupa sketsa, grafis, verbal atau gabungan semuanya. Storyboard ini dibuat dengan maksud untuk membantu secara visual atau membantu dalam memvisualisasikan ide. Pada tahap pengembangan merupakan tahap untuk menyusun materi pelajaran yang telah disiapkan dan telah dilakukan pengumpulan materi pokok pelajaran yang diperlukan serta bahan untuk pembuatan media sebagai aspek pendukung seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video. Kemudian dilanjutkan dengan menggabungkan software yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga menggabungkan dan mensinergikan elemen media, yaitu teks, foto, video dan musik, menjadi sebuah media video pembelajaran. Setelah media selesai dikembangkan selanjutnya media video pembelajaran diunggah ke Website berbagi video Youtube. Setelah tahap pengembangan, dilakukan tahap implementasi merupakan langkah nyata

untuk menerapkan bahan ajar video pembelajaran yang sudah dibuat. Artinya pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dan diset sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar bisa diimplementasikan. Tahap evaluasi bertujuan untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Tahap evaluasi meliputi tiga tahapan yaitu evaluasi satu-satu, evaluasi kelompok kecil dan evaluasi lapangan. Tiga tahap evaluasi tersebut didahului dengan melaksanakan review oleh para ahli.

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu: 1) data dari evaluasi tahap pertama berupa data hasil review ahli isi bidang studi, data hasil review ahli desain pembelajaran, dan data hasil review ahli media pembelajaran, 2) data dari evaluasi tahap kedua berupa data hasil review uji coba perorangan, data hasil review uji coba perorangan, data hasil uji coba kelompok kecil, dan data dari hasil uji lapangan berupa hasil review siswa. Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tanggapan kuesioner dari ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, hasil review ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Data kuantitatif diperoleh dari data kualitatif kuisisioner yang dikonversikan menjadi skor/nilai.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar pencatatan dokumen, angket atau kuesioner. Angket tersebut berisi item-item terkait yaitu analisis deskripsi kualitatif dan analisis deskripsi kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis

Hasil analisis kebutuhan didapat bahwa metode yang digunakan pada saat

kegiatan belajar mengajar masih bersifat konvensional yaitu dengan ceramah dan metode demonstrasi saja, bahan ajar yang digunakan berupa buku teks dengan jumlah terbatas. Waktu perkuliahan yang kurang memadai dengan kegiatan pembelajaran yang bersifat klasikal (tatap muka). Hasil analisis lingkungan/fasilitas didapati tersedianya jaringan internet yang dapat diakses secara gratis oleh mahasiswa di lingkungan kampus, dan hampir seluruh mahasiswa menggunakan smartphone yang sudah terinstalasi aplikasi Youtube. Dan analisis hasil belajar didapati masih rendahnya hasil belajar passing bola voli yang menjadi dasar permainan.

Tahap perancangan

Tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan, pada tahap ini peneliti berkolaborasi dengan anggota peneliti, Dosen ahli bola voli, dan mahasiswa untuk menentukan materi bahan ajar, konsep bahan ajar, dan media pembelajaran apa yang akan digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini. Berdasarkan hasil analisis dan hasil diskusi maka diputuskan materi passing bola voli yang akan dikembangkan kedalam bahan ajar video berbasis e-learning. Hal ini dianggap materi passing sebagai sesuatu yang urgen untuk segera dicarikan solusinya terkait dengan kualitas lulusan dari mata kuliah teori dan praktik bola voli. Langkah selanjutnya adalah menentukan konsep bahan ajar yang dikembangkan, berdasarkan masukan dari mahasiswa, mereka membutuhkan bahan ajar yang praktis dapan digunakan kapanpun dan dimanapun, berupa video sehingga dapat mempelajari Gerakan yang benar secara menyeluruh sehingga tidak menimbulkan salah pemahaman gerak. Sementara masukan dari dosen pengampu mata kuliah bola voli, bahan ajar sebisa mungkin yang membantu melengkapi (Suplement) proses pembelajaran yang ada serta dapat menghemat waktu. Untuk itu diputuskanlah bahwa bahan ajar yang akan dikembangkan berupa video yang dapat

diakses secara online sehingga dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

Langkah terakhir pada tahap perancangan adalah menentukan media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung bahan ajar berbasis e-learning memanfaatkan internet. Peneliti memutuskan menggunakan website berbagi video youtube dengan Berbagai kemudahan yang dapat diperoleh dengan mengupload video bahan ajar yang sudah peneliti buat ke Youtube, kemudahan tersebut diantaranya: (1) Murah, peneliti menggunakan youtube untuk menjadikan media pembelajaran dan mengunggah video pembelajaran secara Cuma-Cuma. (2) Mudah, karena hanya perlu melakukan registrasi melalui email, untuk unggah video, klik symbol kamera pada pojok kanan atas lalu pilih upload video, pilih video yang akan anda unggah dan selesai. (3) Praktis, karena peneliti tidak membutuhkan media penyimpanan yang besar pada gadget yang dimiliki. Setelah diunggah ke Youtube, video akan tersimpan pada akun youtube, dan video dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh siswa selama memiliki koneksi internet. Video yang dibuat dan diunggah peneliti ke akun youtubanya akan dilihat oleh banyak orang dan dapat memberikan manfaat bagi orang lain yang ingin menggunakan video peneliti sebagai bahan untuk belajar.

Tahap pengembangan

Terdapat beberapa Langkah dalam mengembangkan video bahan ajar ini, diantaranya adalah 1) mengembangkan konsep, 2) menyempurnakan ide, 3) menentukan tim produksi dan mencari lokasi, 4) membuat *Storyboard*, 5) melakukan proses pengambilan gambar, 6) Proses editing, 7) Publikasi Video.

1) Mengembangkan konsep. Konsep merupakan suatu hal yang penting dan menjadi ide dasar dalam pembuatan video. Berdasarkan hasil diskusi, video yang dibuat harus memuat pengertian dari passing bola voli, aplikasi passing bola voli dalam permainan, tahapan

gerak passing, dan model Latihan yang dapat menjadi panduan bagi mahasiswa untuk melakukan Latihan secara mandiri.

- 2) Menyempurnakan ide. Tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan ide dengan mencari sumber referensi dari beberapa penelitian sejenis dan referensi video pembelajaran yang sudah ada.
- 3) Mencari tim produksi dan menentukan lokasi. Disini peneliti dibantu oleh seorang *videographer* yang sudah berpengalaman dalam proses pembuatan video dan dibantu oleh kru *Cameraman*. Peneliti juga dibantu oleh mahasiswa yang memiliki latar belakang atlet bola voli sebagai peraga. Lokasi yang dipilih adalah Gelanggang Olahraga Lewa yang terletak di Jakarta timur.
- 4) Membuat *Storyboard*. mengembangkan storyboard untuk membantu dalam pembuatan media dalam bentuk serangkaian sketsa yang dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi media.
- 5) Melakukan proses pengambilan gambar. Proses pengambilan gambar harus dilakukan sesuai dengan *Storyboard* agar hasil video sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan.
- 6) Proses editing. Menyusun materi pelajaran yang telah disiapkan dan dimasukkan pada setiap frame yang disebut screen mapping, dengan menggunakan software Kinemaster yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga menggabungkan dan mensinergikan elemen media, yaitu teks, foto, video music, dan animasi, menjadi sebuah media video pembelajaran.
- 7) Publikasi Video. Setelah video selesai di edit, selanjutnya adalah mengunggah video tersebut di Youtube.

Setelah tahap pengembangan, yang dilaksanakan tahap implementasi untuk

menerapkan media video pembelajaran yang sedang dibuat.

Tahap implementasi

Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Dalam penerapan produk hal yang harus dilakukan seperti: berkoordinasi dengan dosen yang mengajar sehingga kolaborasi yang baik antara peneliti dan dosen.

Tahap evaluasi

Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media yang dibuat untuk mendukung proses belajar mahasiswa.

Hasil evaluasi dari dosen ahli mata kuliah Bola voli berdasarkan angket tertutup menunjukkan bahwa persentase yang diperoleh bahan ajar adalah 87,5%. Persentase tersebut bila dikonversikan ke dalam tabel konversi tingkat pencapaian skala 4 berada pada kualifikasi baik. Hal ini berarti bahwa bahan ajar sudah sesuai namun masih perlu sedikit direvisi. Adapun Revisi yang diperlukan adalah: 1). Sajikan teks pada setiap tahapan gerak, 2). Teks memuat penjelasan gerak, 3). Durasi teksnya diperpanjang.

Hasil evaluasi dari dosen ahli media pembelajaran berdasarkan angket tertutup menunjukkan bahwa persentase yang diperoleh bahan ajar adalah 82,5%. Persentase tersebut bila dikonversikan ke dalam tabel konversi tingkat pencapaian skala 4 berada pada kualifikasi baik. Hal ini berarti bahwa bahan ajar sudah sesuai namun masih perlu sedikit direvisi. Adapun Revisi yang diperlukan adalah: 1). Suara dari musik jangan terlalu keras 2). Model Latihan disusun dari Gerakan yang mudah ke Gerakan yang sulit.

Tahap uji coba perorangan, Subjek coba uji coba adalah enam orang mahasiswa Program Studi Ilmu Keolahragaan. Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan angket tertutup menunjukkan bahwa persentase yang diperoleh bahan ajar adalah 85%. Persentase tersebut bila dikonversikan ke

dalam tabel konversi tingkat pencapaian skala 4 berada pada kualifikasi baik. Hal ini berarti bahwa bahan ajar sudah sesuai namun masih perlu sedikit direvisi. Adapun revisi yang diperlukan adalah video dibuat lebih menarik lagi dan musik yang lebih sesuai dengan ritme gerak.

Setelah uji coba perorangan selesai dan dilakukan revisi, maka dilanjutkan dengan uji lapangan. Subjek coba uji lapangan adalah mahasiswa mahasiswa Program Studi Ilmu Keolahragaan yang berjumlah 18 orang. Hasil angket tertutup terhadap ke-18 orang mahasiswa menunjukkan bahwa persentase pencapaian bahan ajar menurut penilaian mereka adalah 84,44%. Hal ini berarti persentase bahan ajar berada pada kualifikasi baik, dan saran perbaikan dibuat deskripsi video pada bahan ajar yang sudah diunggah di Youtube Deskripsi data pada penelitian ini meliputi nilai tertinggi, nilai rata-rata (mean), nilai tengah (median) dan standar deviasi, berikut data lengkapnya:

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. (2007). Panduan olahraga bola voli. *Surakarta: Era Pustaka Utama, 12*.
- Bakri, F., & Mulyati, D. (2017). Pengembangan Perangkat E-Learning untuk Mata Kuliah. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika, 2*(1), 25–30.
- Beutelstahl, D. (2008). *Belajar Bermain Bola Volley*. CV Pionir Jaya.
- Braxton, S. (2006). *ADDIE, Instructional Design Model*. From General Instructional Design Phases.
- Dahiya, S. (2012). An eLearning System for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education, 12*(3), 132–135.
- Firman, F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *BIOMA: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya, 2*(1), 14–20.
- Hadi, S. R., & Marhendinata, H. (2020). Movement Modeling And Learning Formation Through Youtube Video

- To Improve Students Volleyball Passing Of SMP Negeri 3 Taman Sidoarjo. *JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*, 3(37), 177–191.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Kovacs, B. (2009). The Effect of the Scoring System Changes in Volleyball: A Model and an Empirical Test. *Journal of Quantitative Analysis in Sports*, 5(3).
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 311-326.
- Mahendra, J. (2016). Model Pengembangan Media Pembelajaran ADDIE. Retrieved from <https://grafispaten.wordpress.com/2016/01/02/model-pengembangan-media-pembelajaran-addie/>
- Matdio, S. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI)*, (1), 1–6.
- Muhyidin, M. (2020). Covid-19, New Normal, dan Perencanaan Pembangunan di Indonesia. *Jurnal Perencanaan Pembangunan: The Indonesian Journal of Development Planning*, 4(2), 240–252.
- Nasution, D. A. D., Erlina, E., & Muda, I. (2020). Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Perekonomian Indonesia. *Jurnal Benefita*, 5(2), 212.
- Sánchez-Moreno, J., Marcelino, R., Isabel, M., Ureña Espa, A., & isabel, mesquita. (2015). Analysis of the rally length as a critical incident of the game in elite male volleyball. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 15 (2), 620-631.
- Sokheh, M., Wahjoedi, & Suwiwa, I. G. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Materi Passing Bola Basket. *E-Journal PJKR, Universitas Pendidikan Ganesha Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi*, 8(2), 1–11.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 16.