



PENGEMBANGAN E MODUL GURU PJOK BERBASIS CANVA MATERI GERAK DASAR UNTUK ANAK TUNAGRAHITA DI SEKOLAH KHUSUS SE-KABUPATEN TANGERANG

Nur Rokhim¹, Isti Rusdiyani², & Sholih³.

^{1,2,3} *Teknologi Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*

Email: 7772210020@untirta.ac.id¹, ist_rusdiyani@untirta.ac.id², sholih@untirta.ac.id³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Menerima : 24 Maret 2023
Revisi : 21 Nopember 2023
Diterima : 21 Nopember 2023

Kata Kunci:

E-Modul, Canva, Anak Tunagrahita Ringan, Addie, Gerak Dasar

Keywords:

E-Module, Canva, Mild Tunagrahita, Addie, Basic Movement

Korespondensi:

NUR ROKHIM

*Pascasarjana Teknologi Pendidikan
Universitas Sultan Ageng
Tirtayasa Banten
Email:
7772210020@untirta.ac.id
nurrokhim2123@gmail.com*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan berbasis canva dengan materi gerak dasar bagi anak tunagrahita ringan di sekolah khusus se-Kabupaten Tangerang. PJOK merupakan bagian dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan melalui gerak sehingga dapat mencapai kesehatan serta tujuan pendidikan yang diharapkan yaitu mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Anak Tunagrahita Ringan dalam pertumbuhannya mengalami keterbatasan dalam melakukan aktivitas kesehariannya karena keterbatasan motorik yang dimilikinya. Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat para guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam penyelenggaraan pembelajaran. Guru PJOK di SKH umumnya guru kelas yang belum mempunyai dasar pengetahuan tentang Penjas Adaptif. Model pengembangan media pembelajaran yang disusun dalam penelitian ini mengacu pada jenis pengembangan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analisis Desain Development Impelementasi dan Evaluasi. Dengan adanya E-Modul Guru PJOK materi kombinasi aktivitas gerak dasar dapat tersampaikan dengan mudah dan Guru dapat memanfaatkan teknologi dalam penyelenggaraan pembelajaran PJOK

ABSTRACT

The purpose of this development research is to produce a learning media product for canva-based Physical Education Sports and Health Teachers with basic motion material for mildly disabled children in special schools in Tangerang Regency. Physical Education is part of education to develop abilities through movement so as to achieve health and the expected educational goals which include knowledge, skills, and attitudes. Mild Tunagrahita children in their growth experience limitations in carrying out their daily activities due to their motor limitations. The rapid development of technology makes teachers required to be able to utilize technology in the implementation of learning. PJOK teachers in SKH are generally class teachers who do not have a basic knowledge of Adaptive PE. The learning media development model compiled in this study refers to the ADDIE model development type. The ADDIE development model consists of 5 stages, namely Analysis Design Development Implementation and Evaluation. With the E-Module of PJOK Teacher, the combination of basic movement activities can be conveyed easily and teachers can utilize technology in organizing PJOK learning.

PENDAHULUAN

Berdasar pada (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) yang merupakan payung hukum Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan kualitas pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan *profound* keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Peserta didik yang dikembangkan tidak hanya peserta didik yang pada umumnya tetapi peserta didik yang mempunyai keterbatasan baik fisik dan mental dengan berpedoman kepada slogan *education for all*.

Masih di (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 32 pendidikan khusus adalah “pendidikan khusus (pendidikan luar biasa) merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial”. Selanjutnya PP No. 17 Tahun 2010 Pasal 129 ayat (3) menetapkan bahwa peserta didik berkelainan terdiri atas peserta didik yang: tunanetra, tunarungu, tunawicara, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, berkesulitan belajar, lamban belajar, autisme, memiliki gangguan motorik, menjadi korban penyalahgunaan narkoba, obat terlarang dan zat adiktif lain serta memiliki kelainan lain.

Perkembangan anak ditinjau dari berbagai aspek yakni aspek motorik kasar, motorik halus, perkembangan fisik,

kemampuan kognitif, dan aspek psikososial (Burhaein, 2017). Anak tumbuh dan berkembang melalui berbagai proses yang sangat kompleks baik secara fisiologi maupun anatomi. Namun, tidak semua anak memiliki proses tumbuh kembang yang normal sesuai harfiahnya. Ketika terjadi masalah pada tahapan tumbuh kembangnya, maka akan berdampak pada kehidupan selanjutnya, dan sejak saat itulah anak memerlukan penanganan khusus yang disebut anak berkebutuhan khusus (ABK).

Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang memiliki kelainan pada fisik, mental, tingkah laku (*behavioral*) atau indranya memiliki kelainan yang sedemikian sehingga untuk mengembangkan secara maksimum kemampuannya (*capacity*) membutuhkan pendidikan luar biasa. Mereka memiliki hak yang sama dengan anak normal untuk tumbuh dan berkembang ditengah lingkungan keluarga, maka Sekolah Luar Biasa harus dikemas dan dirancang sedemikian rupa sehingga program dan layanannya dekat dengan lingkungan anak berkebutuhan khusus.

Slogan *education for all* mengamanatkan bahwa pendidikan tidak hanya untuk anak yang normal tapi pendidikan juga berlaku bagi anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memerlukan penanganan khusus karena adanya gangguan perkembangan dan kelainan yang dialami anak. Berkaitan dengan istilah *disability*, maka anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki keterbatasan di salah satu atau beberapa kemampuan baik itu bersifat fisik seperti tunanetra dan tunarungu, maupun

bersifat psikologis seperti *autism* dan ADHD (Prasetyo & Supena: 2021).

Anak tunagrahita merupakan anak berkebutuhan khusus yang mempunyai kemampuan intelektual dibawah rata-rata. Kemis & Ati (2013:1) anak tunagrahita adalah individu yang secara signifikan mempunyai inteligensi dibawah 70 berdasar pada ukuran skala *Wechsler Intelligence Scalefor children* (WISC).

Definisi di atas mengandung pengertian bahwa seorang dikatakan tunagrahita apabila memiliki tiga karakteristik, yaitu:

- 1) memiliki fungsi intelektual (kecerdasan) yang jelas-jelas di bawah rata (dua simpangan baku di bawah normal bagi kelompok usianya pada suatu tes inteligensi yang terstandar);
- 2) menunjukkan keterbatasan pada dua keterampilan perilaku adaptif atau lebih, yaitu: komunikasi, merawat diri, kerumahtanggaan, keterampilan sosial, penggunaan fasilitas umum, mengarahkan diri, kesehatan dan keamanan, fungsi akademik, pemanfaatan waktu luang, dan bekerja;
- 3) kedua karakteristik di atas dimanifestasikan sebelum usia 18 tahun. Anak tunagrahita memiliki masalah dalam sensorisnya, motoriknya, belajarnya dan tingkah lakunya. Semua ini mengakibatkan terganggunya perkembangan fisik anak. Hal ini karena sebagian besar anak tunagrahita mengalami hambatan dalam merespon rangsangan yang diberikan lingkungan untuk

melakukan gerak, meniru gerak dan bahkan ada yang memang fisiknya terganggu sehingga anak tidak dapat melakukan gerakan yang terarah dan benar.

Menurut (Reny & Dewatani Triana Noor Edwina: 2003), anak tunagrahita ringan banyak yang lancar berbicara tetapi kurang perbendaharaan kata-katanya. Mereka mengalami kesukaran berfikir abstrak, tetapi mereka masih dapat mengikuti pelajaran akademik di sekolah biasa maupun di sekolah khusus. Menurut (Hornby, 2014: 44) *Children with mild learning difficulties have below-average intellectual ability with IQ scores of around 70–85 points.*

Pendapat (Hornby, 2014: 45) dalam bukunya *Inclusive Special Education* menyebutkan bahwa karakteristik anak tunagrahita ringan adalah sebagai berikut: *A short attention span, difficulty understanding instructions difficulty learning reading, writing, and number skills, delayed speech and language skills, difficulties with fine and gross coordination skills, behavior that is immature.* Sedangkan (Putri: 2012) karakteristik anak tunagrahita ringan meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Mempunyai dasar secara fisiologis, sosial dan emosional sama seperti anak-anak yang tidak menyandang tunagrahita;
- 2) Suka meniru perlakuan yang benar dari orang lain dalam upaya mengatasi kesalahan yang mungkin ia lakukan;
- 3) Mempunyai perilaku yang tidak dapat mengatur diri sendiri;

- 4) Mempunyai permasalahan berkaitan dengan perilaku sosial;
- 5) Mempunyai masalah berkaitan dengan karakteristik belajar;
- 6) Mempunyai masalah dalam bahasa dan pengucapan;
- 7) Mempunyai masalah dalam kesehatan fisik;
- 8) Kurang mampu untuk berkomunikasi;
- 9) Mempunyai kelainan pada sensori dan gerak

Pembelajaran PJOK adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan materi yang dipelajari. Salah satu komponen yang menentukan ketercapaian kompetensi adalah penggunaan strategi pembelajaran PJOK yang sesuai dengan materi (Palupi: 2020).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan menurut (Mustafa dan Dwiyo: 2020) merupakan bagian dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan melalui gerak sehingga dapat mencapai kesehatan serta tujuan pendidikan yang diharapkan yaitu mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap

Yuliandra dan Fahrizqi (2018) menjelaskan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan pelajaran pokok disekolah sebagai alat serta media untuk menuntun perkembangan motorik, keterampilan gerak dasar fisik, pengetahuan bidang penalaran, mengamati sikap emosional, memfasilitasi siswa menguasai bagaimana manusia bergerak dan melakukan gerak secara efektif dan aman, sehingga menguasai manfaat aktifitas jasmani

bagi peningkatan kualitas hidup dan kebiasaan pola dalam hidup bugar yang berorientasi dalam pertumbuhan dan perkembangan seimbang

Pendidikan jasmani adalah satu-satunya mata pelajaran di sekolah di mana anak-anak memiliki kesempatan untuk belajar keterampilan motorik dan mendapatkan pengetahuan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik (Mustafa & Dwiyo: 2020). Pendapat Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata ajar yang mempunyai ranah lengkap untuk mengembangkan aspek psikomotor, kognitif, dan afektif peserta didik. Melalui aktivitas jasmani yang disusun secara sistematis dalam proses pembelajaran maka dapat memberikan kontribusi bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya (Octaviyani & Sutisyana, 2022).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan Pendidikan Jasmani merupakan pendidikan yang melibatkan aktivitas fisik dalam pembelajarannya yang dilakukan secara simultan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam ranah kognitif, afektif namun lebih menitikbertakan pada tujuan psikomotor anak didik.

Program pembelajaran akan berhasil apabila fokus kegiatan ditujukan pada perbaikan tingkat kemampuan fisik dan ketidakmampuan fisik peserta didik serta meminimalkan hambatan-hambatan yang dihadapi dalam kehidupannya. Dalam kegiatan pembelajaran untuk anak tunagrahita ringan guru harus dituntut kreatif dan mempunyai inovasi-inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Guru bertindak sebagai fasilitator harus dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Guru memerlukan tambahan penyesuaian untuk memberikan instruksi-instruksi yang memudahkan siswa tunagrahita saat pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang diterapkan (Dolnicar et al.: 2015).

Dalam kurikulum pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, aktivitas jasmani untuk anak berkebutuhan khusus dapat diberikan dengan penyesuaian peserta didik. Program pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk anak berkebutuhan khusus berdasarkan kategorinya dibagi menjadi tiga kategori yaitu; (a) pengembangan gerak dasar; (b) olahraga dan permainan; dan (c) kebugaran dan kemampuan gerak.

Gerak merupakan salah satu ciri kehidupan, tiada hidup tanpa gerak, meningkatkan gerak berarti meningkatkan kehidupan (Martinus & Kesumawati: 2020). Menurut (Syahrial: 2015), merancang pembelajaran gerak dasar anak atau belajar gerak dapat juga diartikan sebagai proses perpindahan tempat, posisi, kecepatan tubuh atau bagian tubuh manusia yang terjadi dalam satu waktu dan dapat dilihat secara obyektif. Gerak merupakan salah satu unsur utama dalam dalam perkembangan motorik anak. Kualitas gerak anak dapat dilihat dari melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat dilakukan di kelas permukaan.

Gerak dasar merupakan dasar untuk mempelajari dan mengembangkan berbagai keterampilan teknik dalam berolahraga dan

aktivitas fisik seumur hidup. Dengan demikian, jika kompetensi gerak dasar anak tidak dikembangkan, mereka tidak berhasil menggunakan berbagai keterampilan olahraga dan permainan pada usia kanak-kanak dan remaja mereka. Selanjutnya, hal inilah yang menjadikan banyak anak-anak dan remaja tidak memilih dan berminat untuk ikut serta dan berpartisipasi pada berbagai macam kegiatan yang membutuhkan keterampilan fisik dalam permainan dan olahraga.

Melihat karakteristik anak tunagrahita ringan, maka diperlukan kegiatan yang berkaitan dengan kesehatan diri dan jasmani, salah satunya dengan latihan yang dapat meningkatkan keterampilan gerak melalui gerakan dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Gerak dasar ini sangat penting dalam menunjang kemampuan aktivitas hidup sehari-hari secara mandiri. Gerakan tersebut merupakan gerakan fundamental yang harus dikuasai setiap orang (Permitasari et al: 2022)

Pelaksanaan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang diterapkan (Jalinus dan Ambiyar, 2016). Metode maupun media menjadi alat bantu dalam melaksanakan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Manfaat Media Pembelajaran pada pelaksanaan pembelajaran siswa salah satunya yaitu bisa menumbuhkan semangat atau dorongan belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik minat mereka. Guru menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran melalui metode dan media yang sesuai dan berkaitan antara keduanya.

Upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan inovasi dalam pembelajaran seperti pembaharuan kurikulum, pengembangan metode pembelajaran, penyediaan bahan-bahan pengajaran, pengembangan media pembelajaran, pengadaan alat-alat laboratorium dan peningkatan kualitas guru. Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan acap kali tidak efektif dikarenakan Guru yang mengajar PJOK pada umumnya merupakan guru kelas yang belum mempunyai dasar pengetahuan dan kemampuan tentang Penjas Adaptif (aktivitas fisik yang dimodifikasi), sehingga dalam menyampaikan pembelajaran masih belum sesuai kebutuhan ABK.

Sejalan dengan revolusi industri 4.0 di dunia pendidikan, guru sebagai sebuah profesi dituntut untuk mengembangkan profesionalitas diri sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mendidik, mengajar, dan melatih anak didik adalah tugas guru sebagai suatu profesi.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat para guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam setiap penyelenggaraan pembelajaran. Melalui teknologi guru dapat menyampaikan materi dengan lebih mudah, sehingga diperlukan peningkatan skill para guru untuk membuat media berbasis teknologi. Salah satu media pembelajaran yang dapat dibuat oleh Guru PJOK dengan memanfaatkan Teknologi

adalah e modul berbasis canva untuk materi gerak dasar.

E-modul merupakan suatu modul berbasis TIK, kelebihanya dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana & Mahayukti: 2013).

Modul elektronik (e-modul) sendiri hampir sama dengan *e-book*. Perbedaannya hanya pada isi dari keduanya. Dalam *Encyclopedia Britannica Ultimate Reference Suite* menjelaskan bahwa *e-book* adalah file digital yang berisi teks dan gambar yang sesuai untuk didistribusikan secara elektronik dan ditampilkan di layar monitor yang mirip dengan buku cetak. E-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran (Herawati & Muhtadi: 2018).

Pendapat (Ricu Sidiq & Najuah: 2020) dalam (Simarmata, 2017: 96) menyebut e-modul secara etimologis terdiri dari dua kata, yakni singkatan “e” atau “*electronic*” dan “*module*”, menyebut bahwa modul adalah satuan kegiatan belajar terencana yang didesain guna membantu siswa menyelesaikan tujuan-tujuan tertentu dengan cara pengorganisasian materi pelajaran yang disesuaikan dengan pribadi individu itu sendiri sehingga dapat memaksimalkan kemampuan intelektualnya.

Dalam penelitian pengembangan pembuatan media pembelajaran e-modul peneliti menggunakan aplikasi canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva (Monoarfa & Haling: 2021).

Dilansir dari akun atau web Canva, Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan (Pelangi, G, 2020).

Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Menurut Monoarfa & Haling, 2021 dalam (Tanjung & Faiza: 2019) kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut:

1. memiliki beragam desain yang menarik;
2. mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan;
3. menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis;

4. mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

Pengembangan e modul berbasis canva untuk guru PJOK diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan para guru tentang media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga pembelajaran PJOK dapat menarik dan meningkatkan pemahaman tentang gerak dasar untuk anak tunagrahita ringan.

Penelitian pengembangan e modul sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawan et al.: 2022) dengan judul *Development of E-Module for Dynamic Balance Movement for Grade 3 Elementary School with Autism* dengan pengembangan metode ADDIE, menunjukkan bahwa *The results of small group trials and large group trials showed the feasibility and effectiveness of the module increased from 81% to 94% with very valid information. Based on these data, it can be concluded that the dynamic balance motion teacher module for grade 3 students of Special Education School with autism is very valid for use in learning*

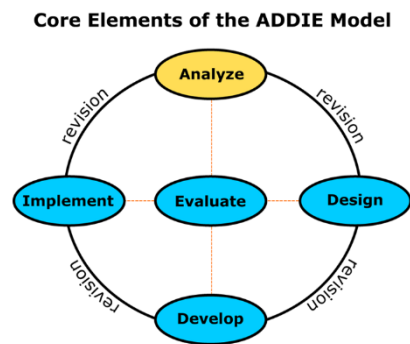
Penelitian yang dilakukan oleh Muarifin Tahun 2020 dengan judul Pengembangan Electronic Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Siswa dengan Hambatan Autis. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model ADDIE. Subjek uji coba kelompok kecil melibatkan 3 siswa SLB Autis Laboratorium Universitas Negeri Malang, sedangkan uji coba kelompok besar melibatkan 6 siswa SLB C Autis Tuban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata uji coba sebesar 93%. Hal

ini berarti bahwa e-modul yang dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai pedoman guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani/gerak untuk anak autisme.

METODE PENELITIAN

Penelitian pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan di Indonesia. Solusi-solusi dari setiap permasalahan pendidikan dapat ditemukan melalui penelitian. Inovasi-inovasi dalam kegiatan pembelajaran dapat juga ditemukan dan dikembangkan serta diaplikasikan melalui penelitian. Ada beberapa jenis penelitian yang dapat dilakukan, salah satunya penelitian yang bergenre penelitian dan pengembangan atau biasa dinamakan penelitian *Research and Development (R&D)*

Penelitian pengembangan e-modul untuk Guru PJOK menggunakan pendekatan dengan model ADDIE. ADDIE merupakan akronim yang menjabarkan tahapan pada penelitian pengembangan yaitu *(A)nalisis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementasi, dan (E)valuasi*. Model instruksional ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis (Cahyadi: 2019)



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Dipilihnya model pengembangan ADDIE pada penelitian ini juga mempertimbangkan beberapa hal antara lain:

1. Model ADDIE bisa dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan desain teoritis pembelajaran;
2. Model Pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang mudah dipelajari dan sederhana karena merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis dan memiliki lima tahapan yang mudah dipahami, sehingga dapat memudahkan untuk mengembangkan sebuah produk bahan ajar, permainan, video, dan buku panduan.
3. Model ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak.
4. Model ADDIE memberikan kesempatan kepada pengembang desain pembelajaran untuk bekerja

sama dengan para ahli isi, media, dan desain pembelajaran sehingga menghasilkan produk berkualitas baik.

Pengembangan e-modul untuk guru PJOK menggunakan metode penelitian pengembangan ADDIE (*Analisis Desain Development Impelementasi dan Evaluasi*) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa e-modul berbasis aplikasi canva.

Validasi dalam penelitian pengembangan E modul untuk Guru PJOK melibatkan ahli materi dan ahli media. Peneliti akan mendapatkan koreksi dan penilaian hasil produk pengembang. Hasil koreksi dan penilian kemudian dijadikan sebagai bahan untuk merevisi produk yang dikembangkan selanjutnya dijadikan referensi untuk perbaikan produk. Revisi produk penelitian pengembangan disesuaikan dengan hasil penilaian dan saran dari validator.

Pemberlakukan penelitian pengembangan e modul untuk Guru PJOK diterapkan untuk Guru-Guru PJOK di Sekolah Khusus se- Kab. Tangerang pada bulan maret 2023 yang berjumlah 10 Sekolah. Dalam pengumpulan data, teknik yang digunakan yaitu wawancara, Observasi, Dokumentasi dan lembar instrumen ahli media dan ahli materi serta respon dari guru PJOK Sekolah Khusus.

HASIL DAN PEMBAHASAN ANALISIS

Tahap analisis menurut (Branch, 2009: 24) bertujuan *to identify the probable causes for a performance gap*. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada guru-guru

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah khusus di Kabupaten Tangerang. Pada tahap analisis peneliti menemukan beberapa permasalahan antara lain :

- a. Guru PJOK di SLB pada umumnya guru kelas yang belum mempunyai dasar pengetahuan dan kemampuan tentang Penjas Adaptif (aktivitas fisik yang dimodifikasi), sehingga dalam menyampaikan pembelajaran masih belum sesuai kebutuhan ABK
- b. Sarana dan prasarana olahraga masih kurang, sehingga perlu memodifikasi aktivitas fisik dan peralatan yang tepat untuk ABK
- c. Belum memahami metode pembelajaran untuk anak tunagrhitaringan
- d. Sarana dan prasarana olahraga masih kurang, sehingga perlu memodifikasi aktivitas fisik dan peralatan yang tepat untuk ABK
- e. Belum memanfaatkan perkembangan Teknologi dalam menyelenggarakan pembelajaran

Analisis Kurikulum

analisis kurikulum disesuaikan dengan kurikulum pjok anak tunagrahita ringan sdlb kelas 4. Berdasar pada analisi peneltian terdapat tinjauan kurikulum yang terdiri dari Kompetensi Awal yang sesuai dengan karakteristik anak yang akan diteliti.

Tabel 1.

Analnsisi Kurikulum

Kompetensi awal
Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan



memahami berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor (memutar, mengayun, menekuk). Dan gerak lokomotor (jalan, lari dan lompat)

Analisis Konsep

Tahap selanjutnya yaitu menyusun konsep materi yang akan dituangkan dalam e modul guru pjok materi gerak dasar untuk anak tunagrahita ringan.

Tabel 2
Analisis Konsep

Konsep	Elemen Gerak
Gerak Lokomotor	Jalan, Lari, Lompat
Gerak Non Lokomotor	Menekuk, Mengayun, Membungkuk

DESAIN

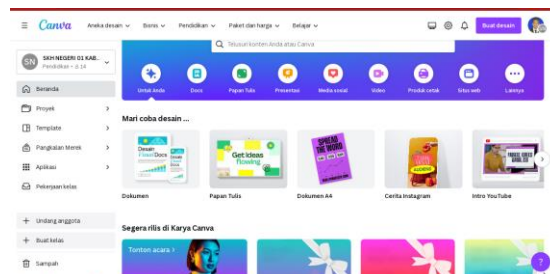
(Cornelius & Wilson, 2021:139) Mengutarakan bahwa tujuan tahap *desain untuk to confirm the desired performances and appropriate testing methods*. Pada tahap ini, unsur penting yang harus dilakukan adalah mendesain e-modul sebagai produk yang akan dikembangkan. Berikut ini adalah beberapa komponen-komponen yang termasuk dalam tahap mendesain E-modul guru PJOK dalam pembelajaran materi gerak dasar untuk anak tunagrahita ringan kelas 4 sekolah khusus.

Tabel 3
Komponen E Modul Guru PJOK
Materi Gerak Dasar

Komponen	Isi
Cover	Berisi tentang judul e modul, nama penulis, jenjang dan ketunaan, logo universitas

Kompetensi Awal	Memuat tentang kompetensi awal dan capaian pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik
Peta konsep	Mendiskripsikan tentang materi yang akan ditampilkan di e modul guru pjok yaitu gerak dasar
Aktivitas	Memuat kegiatan pembelajaran aktivitas gerak dasar
Refleksi	Kegiatan Pengulangan aktivitas gerak dasar oleh peserta didik

Pada tahap desain peneliti mengembangkan ide-ide yang berkaitan tentang konten materi dan menentukan aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan e modul. Peneliti menggunakan aplikasi canva dalam pembuatan e modul guru PJOK materi gerak dasar untuk anak tunagrahita ringan. Peneliti yang juga sebagai pendidik dalam emngkases aplikasi canva menggunakan email dari platform belajar.id karena dapat mengkases canva pro.



Gambar 1. Tampilan awal aplikasi canva

DEVELOP

Setelah tahap desain selesai, langkah selanjutnya adalah mengembangkan e modul guru pjok menggunakan aplikasi online yang bernama canva materi gerak dasar untuk anak

tunagrahita ringan. Modul guru pjok bisa diakses secara offline.



Gambar 2. Halaman Cover E –Modul Guru PJOK



Gambar 3. Halaman kompetensi awal dan peta konsep pembelajaran

Pada tahapan develop peneliti menghasilkan produk berupa e modul untuk guru pjok berbasis canva materi gerak dasar untuk anak tunagrahita ringan.

Tahapan-tahapan pembuatan e modul

- Membangun konten-konten untuk pembuatan e modul berupa materi tentang gerak dasar, tujuan pembelajaran, isi materi yang didukung dengan gambar, video dan animasi.
- Mengembangkan langkah-langkah panduan untuk guru PJOK
- Melakukan validasi ahli media dan ahli materi
- Revisi produk yang merupakan tahap proses perbaikan hasil validasi dari ahli materi dan media

IMPLEMENTASI

Pada tahap ini adalah mempersiapkan lingkungan belajar guru pjok dan melibatkan siswa tunagrahita secara luas untuk pembelajaran PJOK materi gerak dasar menggunakan e modul yang sudah diperbaiki. Tujuan dari fase ini adalah untuk mengidentifikasi dan mempersiapkan guru untuk memfasilitasi strategi instruksional dan sumber daya pembelajaran yang baru dikembangkan. Mengidentifikasi dan mempersiapkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta berinteraksi secara efektif dengan sumber daya pembelajaran yang baru dikembangkan. (Cornelius & Wilson, 2021:142). Pada Hfase ini pemberlakuan uji coba skala kecil terhadap pengembangan e modul guru PJOK Berbasis Canva Materi Gerak Dasar Untuk Anak Tunagrahita Di Sekolah Khusus Se-Kabupaten Tangerang

EVALUASI

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi bertujuan untuk Menilai kualitas e modul guru pjok yang sudah di implementasi dan mengevaluasi prosedur desain instruksional yang digunakan untuk menghasilkan produk instruksional. Pada fase desain instruksional berfokus pada kemampuan siswa untuk menunjukkan ketampilan gerak dasar lokomotor dan non lokomotor.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan e modul Guru PJOK materi gerak dasar untuk anak tunagrahita bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas prosuk e modul. Penegembangan e modul berbasis canva dilakukan untuk mempermudah bagi guru PJOK untuk menyampaikan materi gerak dsar bagi anak tunagrahita.

Guru disuguhkan dengan langkah-langkah penggunaan E modul Pembelajaran materi gerak dasar untuk anak tunagrahita ringan. Dari hasil pengembangan *e-modul* berbasis *canva* ini, apabila pengetahuan guru-guru tentang modul proyek ini semakin bertambah dan tampilan modul dinyatakan bagus, maka penelitian ini dikatakan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran. Namun pada kesempatan ini, peneliti hanya berfokus pada pengembangan E modul.

DAFTAR RUJUKAN

- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7497>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cornelius, F. H., & Wilson, L. (2021). Educational Technology. In *Certified Nurse Educator (CNE®) Review, Fourth Edition*. Springer Natur.

<https://doi.org/10.4324/9781315854816-16>

- Dolnicar, S., Chapple, A., Trees, A. J. "ANGIOSTRONGYLUS-V. I. N. D. I. N. W. . V. R. 120. 1. (1987): 424-424. (1987): 424-424., Team, R. C., Mobley, C. D., Fenkçi IV, Maternal Fizioloji. "Çiçek MN, Ed." Kadın Hastalıkları ve Doğum Bilgisi, Öncü Basimevi, A. (2004): 161-9., Dolnicar, S., Chapple, A., Beck, A. (1967). Depression: Clinical, Experimental & Theoretical Aspects. Philadelphia, P. U. of P. P., ĐCengel, Y. A. B., ĐCengel, M. A. Y. A., Boles, M. A., ĐCengel, Y. A. C., ĐCengel, J. M. Y. A., & Cimbala, J. M. (2012). T. (No. 536. 7). M.-H. (2012). T. (No. 536. 7). M.-H., Chabaud, D., & Codron, J. M., Raman, Shanti; Hodes, D., Pv, T., Av, T., & Totox, T. (2015). Scholar (3). In *Annals of Tourism Research* (Vol. 3, Issue 1, pp. 1–2). <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0160738315000444>
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Kurniawan, R., Mu'arifin, Kurniawan, A. W., Heynoek, F. P., & Sigit, C. N. (2022). Development of Teacher E-Module for Dynamic Balance Movement for Grade 3 Elementary School with Autism. *Proceedings of the 5th International Conference on Sport Science and Health (ICSSH 2021)*, 45(Icssh 2021), 98–103. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.220203.015>
- Martinus, M., & Kesumawati, S. A. (2020). Pelaksanaan Permainan Gerak Dasar Manipulatif Pada Anak Tunagrahita Di Sdlb C Kota Palembang. *Kinestetik*, 4(1), 117–121. <https://doi.org/10.33369/jk.v4i1.10574>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil*



Pengabdian 2021, 1085–1092.

Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438.
<https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>

Palupi, T. (2020). *Implementasi penggunaan alat peraga bola kremes sebagai alternatif meningkatkan hasil belajar keterampilan materi guling depan dan guling belakang senamlantai siswa kelas vii e semester genap mts negeri8 kebumen tahun pelajaran 2019/2020*. 4(1), 188–201.

Permitasari, M. A., Hartono, H., & Sugito, S. (2022). Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Pendidikan Kewirausahaan Pada Industri Rumahan untuk SMALB Tunagrahita. *Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Pendidikan Kewirausahaan Pada Industri Rumahan Untuk SMALB Tunagrahita*, 9(1), 55–58.

Prasetyo, T., & Supena, A. (2021). Strategi Guru Pembimbing Khusus Untuk Meningkatkan Fungsi Eksekutif Peserta Didik Berkebutuhan Khusus Autis. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4236–4246.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1505>

Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 2(3), 193.
<https://doi.org/10.23887/janapati.v2i3.9800>

Syahrial, B. (2015). Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak. In *Unp Press* (Vol. 1).

