

Pengembangan modul pembelajaran atletik berbantuan QR code

by Muhammad Hartoto

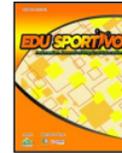
Submission date: 21-Apr-2021 09:52PM (UTC+0700)

Submission ID: 1565661970

File name: Muhammad_Hartoto.doc (341.5K)

Word count: 3718

Character count: 22866



Pengembangan modul pembelajaran atletik berbantuan QR code

Development of athletic learning modules assisted by QR code

*¹Muhammad Hartoto, ²Dodik Mulyono, ³Wawan Syafutra

⁹

^{1,2,3} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP PGRI Lubuk Linggau, Lubuk Linggau, Sumatera Selatan, Indonesia

Received: 17 March 2021; Accepted 13 April 2021; Published 22 April 2021



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran atletik berbantuan QR code siswa kelas X MA Mutiara Al-Qur'an. Metode penelitian yang digunakan research and development model Dick and Carey dengan Sembilan langkah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan wawancara, observasi, angket. Teknik analisis data menggunakan langkah-langkah analisis kevalidan ahli media mendapatkan nilai 87,03%, ahli bahasa mendapatkan nilai 82,14%, dan ahli materi mendapatkan nilai 95,83% sehingga dari hasil tersebut kevalidan modul dikategorikan sangat valid, selanjutnya analisis data angket kepraktisan siswa uji one to one dan small group mendapatkan nilai 87,22% sehingga kepraktisan modul pembelajaran atletik berbantuan QR code siswa kelas X MA Mutiara Al-Qur'an dikategorikan sangat kuat kepraktisannya.

Kata Kunci: Modul; pembelajaran atletik; QR code

ABSTRACT

This study aims to develop an athletic learning module assisted by QR code for grade X students of MA Mutiara Al-Qur'an. The research method used was the research and development model of Dick and Carey with nine steps. Data collection techniques in research using interviews, observation, questionnaires. The data analysis technique used the steps of analyzing the validity of the media expert, getting a value of 87.03%, the linguist with a value of 82.14%, and the material expert getting a value of 95.83% so that from these results the validity of the module was categorized as very valid, then the practical questionnaire data analysis One to one and small group test students got a score of 87.22% so that the practicality of the athletic learning module assisted by the QR code for the tenth grade students of MA Mutiara Al-Qur'an was categorized as having very strong practicality.

Keywords: Module; athletic learning; QR code

*Corresponding Author

Email: muhammadhartotolinggau2018@gmail.com



[https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).6567](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).6567)

Copyright © 2021 Muhammad Hartoto, Dodik Mulyono, Wawan Syafutra

How to Cite: Hartoto, M., Mulyono, D., & Syafutra, W. (2021). Pengembangan modul pembelajaran atletik berbantuan QR code. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 2(1), 51-59. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).6567](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).6567)

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani seyogyanya dimaknai sebagai bentuk pendidikan melalui aktivitas jasmani dalam arti menyeluruh, yaitu memanusiakan manusia secara utuh (Noprian, Zulrafi., & Kamarudin, 2020). Pendidikan jasmani adalah bentuk pendidikan yang memberikan perhatian pada pengajaran pengetahuan, sikap dan keterampilan gerak manusia. Pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang ada di setiap sekolah (Hasrion, Sari, & Gazali, 2020), dan merupakan mata pelajaran yang memang sangat digemari siswa. Menurut Ariesna dan Runasari (2019) dalam hasil penelitiannya bahwa dengan pengembangan model pembelajaran atletik (lari cepat) melalui permainan, siswa dapat belajar secara aktif dan efisien, selanjutnya melalui materi pembelajaran yang telah peneliti kembangkan dapat sebagai acuan bagi guru.

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) di sekolah diajarkan dengan macam-macam materi olahraga yang berpedoman dengan RPP yang dibuat oleh guru. Melalui mata pelajaran ini diajarkan bermacam-macam olahraga yang sesuai

dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak (Hasrion, Sari & Gazali, 2020), khususnya pada penelitian ini adalah pembelajaran atletik. Materi atletik diajarkan dari kelas X, XI, dan XII akan tetapi beda sub materinya untuk jenjang kelasnya masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di MA Mutiara Al-Qur'an bahwa pembelajaran materi atletik di MA Mutiara Al-Qur'an diajarkan kepada siswa mkelas X sebagai langkah awal untuk pengenalan jenis-jenis yang terkandung didalam materi PJOK dan untuk melihat kemampuan siswa dalam berjalan dan berlari. Setelah proses pembelaran guru mengalami banyak kendala pada siswa dikarenakan siswa kurang mampu untuk melakukan pelaksanaan teknik jalan cepat seperti teknik penempatan kaki, gerakan pinggang dan lengan. Selanjutnya pada materi lari jarak pendek guru juga menemukan kendala yaitu pada saat tolakan kaki siswa kurang menolak dan pada saat lari badan siswa kurang dicondongkan ke depan serta kurang ayunan tangan yang kuat.

Di samping itu berdasarkan penjelasan siswa saat peneliti melakukan observasi siswa menjelaskan bahwa kendala yang dihadapinya yaitu siswa kurang memahami teori yang diberikan guru karena bahan ajar digunakan kurang, contoh hanya berupa gambar dengan penjelasan yang sederhana sehingga membuat siswa pada saat praktik kurang mampu untuk melakukan tekniknya, hal ini karena keterbatasan bahan ajar yang selama ini digunakan. Selanjutnya berdasarkan kekurangan bahan ajar buku cetak dari pemerintah yang hanya ada gambar dan penjelasannya secara sederhana tanpa ada contoh praktik secara langsung dan tidak ada modul pembelajaran lain yang digunakan sehingga membuat proses pembelajaran kurang menarik dan siswa kurang memahami karena contohnya hanya berupa gambar dan tidak adanya contoh demonstrasi secara langsung.

Untuk itu seharusnya proses pembelajaran PJOK harus menggunakan metode pembelajaran demonstrasi dikarenakan dalam pembelajaran PJOK itu tidak hanya teori tapi harus ada contoh praktik secara langsung di dalam bahan ajar yang digunakan agar lebih menarik dan siswa lebih antusias untuk belajar atletik (jalan cepat dan lari jarak pendek). Melalui metode demonstrasi, maka pertunjukan tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan dapat diketahui dan dipahami dengan mudah (Kadir, 2020). Selanjutnya peneliti berfikir untuk mengembangkan bahan ajar yang di dalamnya ada contoh praktik secara langsung yaitu berupa modul dengan metode demonstrasi yang memakai QR code.

Pratama dan Khotimah (2021) menyatakan bahwa modul yang dikembangkan mempunyai beberapa kelebihan antara lain dapat memotivasi peserta didik, mengetahui kemampuan peserta didik secara individu, dan mengetahui sejauh mana kemampuan setiap peserta didik. Selain itu, dengan adanya alat tambahan berupa QR code, membuat materi di dalam modul lebih luas, lebih banyak, dan lebih banyak mengetahui informasi. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan modul pembelajaran atletik berbantuan QR code siswa kelas X MA Mutiara Al-Qur'an.

6 METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu R&D (*Reserch and Development*) dengan menggunakan model Dick and Carey dengan 10 langkah tapi karena keterbatasan waktu dan biaya peneliti hanya sampai pada langkah ke sembilan. Peneltian dilakukan di MA Mutiara Al-Qur'an yang beralamat di kecamatan selangit kabupaten musi rawas pada semester ganjil bulan november 2020. Penelitian ini melibatkan siswa kelas X MA Mutiara Al-Qur'an yang berjumlah 9 orang. Langkah-langkah pengembangan model yaitu Penelitian pendahuluan, Peneliti datang ke MA

Mutiara Al-Qur'an untuk melakukan observasi mengenai masalah yang dihadapi guru dan siswa, dari hasil observasi peneliti menyimpulkan bahwa guru mengalami kendala keterbatasan bahan ajar yang menggunakan buku cetak dan masalah yang dihadapi siswa yaitu siswa kurang mampu memahami materi yang disampaikan guru serta siswa kurang mampu mempraktikkan teknik jalan cepat dan lari jarak pendek sehingga peneliti berfikir untuk mengembangkan modul pembelajaran atletik (jalan cepat dan lari jarak pendek) berbantuan QR code, Perencanaan pengembangan model yaitu menentukan judul modul, menentukan desai modul, menentukan desain instrumen, *development*, Validasi, dilakukan untuk melihat kevalidan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi dilakukan oleh validator yang berkompeten dibidangnya yaitu validator ahli media (Dr. Leo Charli, M.Pd), ahli bahasa (Dr. Rusmana Dewi, M.Pd), dan validator ahli materi (Muhammad Suhdy, M.Pd), Evaluasi, data-data yang diperoleh dianalisis untuk diketahui revisi yang perlu dilakukan serta menganalisis apakah produk yang dikembangkan sudah dapat dikatakan valid dan praktis, Revisi, hasil angket dari para ahli peneliti kumpulan. Berbagai saran, kritik dan tanggapan dari para ahli peneliti analisis. Dari hasil analisis tersebutlah peneliti mulai merevisi produk Modul yang dikembangkan. Hasil angket dari para ahli peneliti kumpulan. Berbagai saran, kritik dan tanggapan dari para ahli peneliti analisis. Dari hasil analisis tersebutlah peneliti mulai merevisi produk modul yang dikembangkan, Implementasi, modul hanya peneliti terapkan dengan skala kecil karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Proses implementasi baru akan dimulai apabila tujuan dan sasaran telah ditetapkan, program kegiatan telah tersusun dan dana telah siap dan disalurkan untuk mencapai sasaran. Instrumen pengumpulan data yaitu menggunakan wawancara (dilakukan pada saat analisis kebutuhan), observasi (dilakukan pada saat analisis kebutuhan), angket (dilakukan pada saat penelitian). Teknik analisis data dilakukan dengan Analisis kevalidan, Tabulasi data dilakukan oleh validator yaitu dari dosen ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Tabulasi data dilakukan dengan memberikan penilaian pada aspek penilaian dengan memberikan skor 4, 3, 2 dan 1.

Tabel 1. Pedoman Penskoran Lembar Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Bahasa

Kategori	Singkatan	Skor
Baik	B	4
Cukup Baik	CB	3
Kurang Baik	KB	2
Tidak Baik	TB	1

(Arikunto dalam Winarno (2013))

Berdasarkan dari data hasil penilaian para ahli materi dan ahli media dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100$$

Keterangan:

- P : Persentase
- F : Skor jawaban responden
- N : Skor maksimal (Winarno, 2013)

Skor rata-rata validitas yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria:

Tabel 2. Kriteria Pengkategorian Validasi

Persentase Kevalidan	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
<40%	Kurang Valid

(Riduwan dalam Winarno, 2013)

Analisis hasil wawancara merupakan cara evaluasi dengan melakukan perbincangan dan tanya jawab baik secara langsung atau tidak langsung. Adapun hal-hal yang akan diwawancarai pada penelitian ini adalah respon siswa dan guru mengenai bahan ajar PJOE yang selama ini digunakan. Analisis hasil observasi merupakan pengamatan terhadap hal yang meliputi kondisi pembelajaran atletik yang ada di Madrasah Aliyah Mutiara Al-Qur'an. Analisis data angket kepraktisan, Pada penelitian ini analisis data angket yang digunakan untuk mengukur sikap siswa terhadap bahan ajar yang dirancang oleh peneliti. Angket yang digunakan yaitu menggunakan skala likert yang mana jawaban dari pertanyaan berupa: sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

Uji kepraktisan dilakukan secara *one to one* yang terdiri dari 3 siswa dan kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa Madrasah Aliyah Mutiara Al-Qur'an. Data yang digunakan pada penelitian ini berupa data kuantitatif, yaitu data yang diperoleh berdasarkan angket respon siswa. Angket berfungsi untuk menguji kepraktisan media pembelajaran dan angket yang digunakan adalah angket dengan skala likert.

Tabel 3. Pedoman Penskoran Lembar Penilaian Uji Kepraktisan

Kategori	Singkatan	Skor	
		Positif	Negatif
Sangat Setuju	SS	5	1
Setuju	S	4	2
Netral	N	3	3
Tidak Setuju	TS	2	4
Sangat Tidak Setuju	STS	1	5

(Riduwan dalam Lijiana, 2018)

Nilai kepraktisan dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100$$

Keterangan:

- P : Persentase
- F : Skor jawaban responden
- N : Skor maksimal (Winarno, 2013)

Skor rata-rata kepraktisan yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Pengkategorian Kepraktisan

Persentase Kepraktisan	Kriteria
81% - 100%	Sangat Kuat Kepraktisannya
61% - 80%	Kuat Kepraktisannya
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Lemah kepraktisannya
0% - 20%	Sangat lemah kepraktisannya

(Riduwan dalam Lijiana, 2018)

HASIL

Pada tahap uji kevalidan modul dari penilaian ketiga ahli (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi) mengenai modul pembelajaran atletik berbantuan *QR code* siswa kelas X MA Mutiara Al-Qur'an dikategorikan sangat valid, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel 5.

Tabel 5. Hasil Penilaian Seluruh Ahli

No	Validator	Nilai	Persentase	Kategori
1.	Ahli Media	94	87,03%	Sangat Valid
2.	Ahli Bahasa	46	82,14%	Sangat Valid
3.	Ahli Materi	23	95,83%	Sangat Valid
Jumlah		163	86,70%	Sangat Valid

Selanjutnya pada tahap uji kepraktisan *one to one* mengenai modul pembelajaran atletik berbantuan *quick response code* siswa kelas X Madrasah Aliyah Mutiara Al-Qur'an dikategorikan **sangat kuat kepraktisannya** dengan jumlah nilai **88,88%**. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel 6.

Tabel 6. Hasil Penilaian 3 Orang Siswa Uji One to One

No Pertanyaan	Responden			Jumlah
	S1	S2	S3	
1	5	4	4	13
2	4	5	4	13
3	4	3	4	11
4	4	5	5	14
5	5	5	5	15
6	5	5	4	14
7	5	4	4	13
8	5	5	4	14
9	5	4	5	14
10	4	3	4	11
11	5	4	4	13
12	5	5	5	15
Jumlah Skor Responden (ΣF)				160
Jumlah Skor Maksimal \times Jumlah Siswa (ΣN)				180
				88,88%
Kategori			Sangat Praktis	

Selanjutnya pada tahap uji kepraktisan *small group* mengenai modul pembelajaran atletik berbantuan *quick response code* siswa kelas X Madrasah Aliyah Mutiara Al-Qur'an dikategorikan **sangat kuat kepraktisannya** dengan jumlah nilai **86,38%**. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel 7.

Tabel 7. Hasil Penilaian 6 Orang Siswa Uji Small Group

No Pertanyaan	Responden						Jumlah
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	
1	5	4	5	3	4	3	24
2	4	4	5	4	5	3	25
3	5	5	5	4	5	3	27
4	3	5	4	4	5	4	25
5	3	4	4	4	4	5	24
6	4	4	4	5	3	5	25
7	4	5	3	5	4	4	25
8	5	5	5	5	5	4	29
9	4	5	5	5	4	4	27
10	4	4	4	5	5	5	27
11	3	4	4	5	5	5	26
12	5	5	4	3	5	5	27
Jumlah Skor Responden (ΣF)							311
Jumlah Skor Maksimal \times Jumlah Siswa (ΣN)							360
							86,38%
Kategori				Sangat Kuat Kepraktisannya			

Berdasarkan penilaian uji *one to one* dan kelompok kecil modul pembelajaran atletik (jalan berbantuan *quick response code* siswa kelas X Madrasah Aliyah Mutiara Al-Qur'an dikategorikan sangat kuat kepraktisannya untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel 8.

Tabel 8. Hasil Rekapitulasi penilaian uji One to one dan Small Group

Praktisi	Butir Pertanyaan	Skor Responden (ΣF)	Jumlah Skor Maksimal (ΣN)
Siswa One to one	36	160	180
Siswa Small Group	72	311	360
Total	108	471	540
			87,22%
Kategori		Sangat Kuat Kepraktisannya	

PEMBAHASAN

Penelitian dan Pengembangan atau *R&D* adalah penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk yang dikembangkan. Produk yang dihasilkan berupa modul atletik yang berbantuan *Quick Response Code (QR code)*, dimana di dalam *QR code* terdapat video yang mempraktikkan teknik jalan cepat dan lari jarak pendek. Materi yang ada dalam modul yaitu mengidentifikasi variasi dan kombinasi keterampilan nomor-nomor atletik (jalan cepat dan lari jarak pendek) untuk peningkatan keterampilan. Materi KI dan KD yang ada dalam modul itu terdapat disemester ganjil pada kelas X Madrasah Aliyah Mutiara Al-Qur'an. Peneliti pada akhirnya menguraikan mengenai modul pembelajaran atletik (jalan cepat dan lari jarak pendek) berbantuan *quick response code* pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Mutiara Al-Qur'an yaitu proses desain pengembangan modul pembelajaran atletik (jalan cepat dan lari jarak pendek) berbantuan *quick response code*. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara mewawancarai guru PJOK kelas X Madrasah Aliyah Mutiara Al-Qur'an. Dari hasil wawancara peneliti memperoleh informasi tentang kurikulum yang digunakan adalah K-13 dan kendala yang dialami guru bahwa pada saat pembelajaran atletik (jalan cepat dan lari jarak pendek) siswa kurang mampu mempraktikkan teknik jalan cepat dan lari jarak pendek dan guru juga mengalami kendala masalah bahan ajar yang digunakan

tidak ada contoh praktek secara langsung. Berdasarkan penjelasan guru PJOK tersebut peneliti dapat menentukan langkah awal untuk mengembangkan bahan ajar berupa modul pembelajaran atletik (jalan cepat dan lari jarak pendek) berbantuan *quick response code*

Proses awal mengembangkan modul yang dilakukan yaitu dengan memulai dari mendesain modul, lalu peneliti memahami konsep tentang cara mengembangkan modul yang diperoleh peneliti dari referensi, dari kedua dosen pembimbing baik pembimbing utama maupun dosen pendamping. Serta saran dari dosen penguji pada saat seminar proposal, saran diberikan dosen penguji sangat membantu peneliti pemula dalam mengembangkan modul pembelajaran atletik (jalan cepat dan lari jarak pendek).

Desain awal cover pada modul pembelajaran atletik (jalan cepat dan lari jarak pendek) yaitu pada bagian depan cover terdapat gambar atlet yang sedang berlari dan dibawahnya terdapat tulisan *run atletik*. Setelah selesai mendesain peneliti melakukan validasi kepada ahli yang membidangi media desain. Dari hasil validasi peneliti memperoleh saran dan masukan dari validator untuk merevisi bagian cover yang tulisan *run atletik* dihilangkan dan diganti dengan tulisan nama dosen pembimbing, lalu validator juga menyarankan agar meletakkan lambang STKIP PGRI Lubuklinggauan terakhir validator memberikan saran agar menuliskan nama prodi pada bagian paling bawah cover modul. Setelah proses revisi selesai validator mengatakan modul sudah valid untuk digunakan, selanjutnya pada tahap kevalidan modul pembelajaran atletik mengidentifikasi teknik jalan cepat dan lari jarak pendek berbantuan *quick response code*, Kevalidan modul untuk mengidentifikasi teknik jalan cepat dan lari jarak pendek dalam cabang olahraga atletik berbantuan *quick response code* dilakukan oleh pakar/ahli media, bahasa, dan materi. Penilaian menggunakan angket, dari hasil nilai angket yang diberikan validator itu untuk dievaluasi agar modul yang dikembangkan memenuhi standar untuk kelayakan penggunaannya. Selanjutnya jika validator mengatakan modul sudah valid maka bisa digunakan untuk tahap selanjutnya dan jika validator belum mengatakan valid maka harus direvisi sampai validator mengatakan valid.

Berdasarkan hasil analisis dan perhitungan nilai angket dari ketiga ahli di antaranya, ahli media memberikan nilai bahwa modul atletik mengidentifikasi teknik jalan cepat dan lari jarak pendek berbantuan *quick response code* dikategorikan **Sangat Valid dengan Persentase nilai 87,03%** sehingga modul sudah bisa diuji kepraktisannya dan juga peneliti merevisi modul berdasarkan saran dari validator.

Validator yang kedua yaitu ahli bahasa memberikan nilai bahwa modul atletik mengidentifikasi teknik jalan cepat dan lari jarak pendek berbantuan *quick response code* dikategorikan **Sangat Valid dengan Persentase nilai 82,14%** sehingga modul sudah bisa diuji kepraktisannya dan juga peneliti merevisi modul berdasarkan saran dari validator.

Validator yang ketiga yaitu ahli materi memberikan nilai bahwa modul atletik mengidentifikasi teknik jalan cepat dan lari jarak pendek berbantuan *quick response code* dikategorikan **Sangat Valid dengan Persentase nilai 95,83%** sehingga modul sudah bisa diuji kepraktisannya dan juga peneliti merevisi modul berdasarkan saran dari validator, selanjutnya pada tahap uji kepraktisan modul hasil penilaian uji *one to one* dan *small group* kepraktisan siswa mengenai modul pembelajaran atletik berbantuan *quick response code* mendapatkan Persentase nilai **87,22%** sehingga modul ini dikategorikan **sangat kuat kepraktisannya**.

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil uji *one to one* dan *small group* dapat ditarik kesimpulan bahwa modul pembelajaran atletik berbantuan *QR code* siswa kelas X MA Mutiara Al-Qur'an dikategorikan sangat valid dan sangat kuat kepraktisannya. Hal ini

ditinjau angket yang diambil dari berbagai subyek penelitian. Hasil penelitian ini sesuai dengan temuan dari Winarno dan Firmansyah (2019) bahwa buku ajar atletik berbasis penelitian yang sudah dikembangkan memiliki kriteria sangat valid dan sudah layak digunakan. Selanjutnya dari temuan Firmansyah, Hariyanto, dan Kurniawan (2019) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari bahan ajar berbasis QR code terhadap motivasi belajar dan keterampilan dasar bermain tenis meja. Produk yang dikembangkan bermanfaat sebagai media mengajar dan belajar dalam pembelajaran lari dan lompat pada atletik di jenjang sekolah (Prahardika, 2016).

KESIMPULAN

Pengembangan modul pembelajaran atletik (jalan cepat dan lari jarak pendek) berbantuan *quick response code* pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Mutiara Al-Qur'an pada semester ganjil mengikuti langkah-langkah pengembangan model *dick and carey* dengan 9 langkah yang dilakukan dari 10 langkah yang ada, selanjutnya melakukan langkah pembuatan angket validasi dan angket respon siswa, setelah itu melakukan validasi, revisi produk, dan uji coba produk. Modul pembelajaran atletik berbantuan *quick response code* siswa kelas X Madrasah Aliyah Mutiara Al-Qur'an dalam kategori sangat valid dengan rata-rata skor yang didapat yaitu **86,70%** dengan nilai tersebut dapat dikategorikan **sangat valid**. Pada komponen kelayakan ahli media dikategorikan **sangat valid dengan presentase nilai 87,03%**, pada komponen ahli bahasa dikategorikan **sangat valid dengan presentase nilai 82,14%**, pada komponen kelayakan ahli materi dikategorikan **sangat valid dengan presentase nilai 95,83%** sehingga modul pembelajaran atletik berbantuan *quick response code* siswa kelas X Madrasah Aliyah Mutiara Al-Qur'an dikategorikan **sangat valid**. Modul pembelajaran atletik (jalan cepat dan lari jarak pendek) berbantuan *quick response code* pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Mutiara Al-Qur'an Kabupaten Musi Rawas dalam kategori sangat kuat kepraktisannya. Uji kepraktisan melalui 2 tahapan yaitu uji *one to one* dan uji *small group*. Dari uji *one to one* diperoleh presentase nilai **88,88%** dengan nilai tersebut dapat dikategorikan **sangat kuat kepraktisannya**, selanjutnya pada tahap uji *Small group* diperoleh nilai **86,38%** dengan nilai tersebut dapat dikategorikan **sangat kuat kepraktisannya**. Sehingga modul pembelajaran atletik berbantuan *quick response code* siswa kelas X Madrasah Aliyah Mutiara Al-Qur'an dikategorikan praktis. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan modul-modul lain yang berhubungan dengan pembelajaran pendidikan jasmani.

REFERENCES

- Aditia, M. T., & Muspiroh, N. (2013). Pengembangan modul pembelajaran berbasis sains, lingkungan, teknologi, masyarakat dan islam (salingtemasis) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep ekosistem kelas X di SMA NU (Nadhatul Ulama) Lemahabang Kabupaten Cirebon. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 2(2), 127-148. <https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v2i2.478>
- Adzka, A. (2013). Pengembangan model pembelajaran bermain sport edukatif dalam pembelajaran atletik di SMP Negeri 2 Pringsewu. Thesis. Universitas Lampung.
- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carrey dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(2), 119-126.

- Akib, H. (2012). Implementasi kebijakan: Apa, mengapa dan bagaimana. *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Publik*, 1(1), 1-11. <https://doi.org/10.26858/jiap.v1i1.289>
- Anne, N. (2011). *Menjadi Juara Atletik*. Jakarta: Be Champion.
- Ariesna, R. D., & Runasari, R. (2019). Pengembangan model pembelajaran lari cepat melalui permainan untuk meningkatkan hasil belajar lari cepat pada siswa SD kelas V. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 64-70.
- Fajaristian, H. (2014). Penerapan metode demonstrasi dengan bantuan media gambar terhadap ketepatan service atas bolavoli (Studi Pada Siswa Ekstrakurikuler SMK Negeri 1 Sumenep). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(2), 1-10.
- Firmansyah, G., Hariyanto, D., & Kurniawan, R. (2019, October). Pengaruh Bahan Ajar Berbasis QR code Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Dasar Bermain Tenis Meja. In *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)* (Vol. 2, No. 1).
- Hamzah H. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Malang: Literisasi Nusantara.
- Hasrion., Sari, M., & Gazali, N. (2020). Penelitian Tindakan Kelas: Meningkatkan kemampuan teknik dasar shooting sepakbola melalui metode bagian. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 16-24. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5119](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5119)
- Lijana, L., Panjaitan, R. G. P., & Wahyuni, E. S. (2018). Respon siswa terhadap media pembelajaran komik pada materi ekologi di kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3), 11-18.
- Kadir, T. F. (2020). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran pendidikan jasmani olah raga dan kesehatan menggunakan metode demonstrasi. *EDUKHA (Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 178-189. <http://dx.doi.org/10.32832/edukha.v1i2.3937>
- Noprian, A., Zulraflin., & Kamarudin. (2020). Penggunaan metode modifikasi dalam meningkatkan kemampuan smash permainan bolavoli *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 120-127. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5144](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5144)
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Prahardika, G. S. (2014). Pengembangan model pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dengan pendekatan permainan halring pada siswa sekolah dasar. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 3(12). 1460-1465. <https://doi.org/10.15294/active.v3i12.4368>

- Pratama, F. R. A., & Khotimah, K. (2021). Pengembangan modul berbantuan *QR code* materi orkestrasi mata pelajaran seni budaya untuk siswa kelas xi di SMA Negeri 19 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(9), 1-6.
- Sidik, D. Z. (2010). *Mengajar dan melatih atletik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Siskariyanti, S. (2016). Pengembangan model pembelajaran atletik dengan pendekatan permainan berbasis budaya lokal pada siswa sekolah dasar kelas v semester 1. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 3(2), 41-50. <https://doi.org/10.46368/jpkr.v3i2.94>
- Sudrajat, W., & Syarifudin. (2017). *Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan-Studi Pengajaran*. Kementerian Pendidikan.
- Widayati, Y. T. (2017). Aplikasi Teknologi QR (Quick Response) Code Implementasi Yang Universal. *KOMPUTAKI*, 3(1), 1-8.
- Winarno. (2013). *Metodeologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Winarno, W., & Firmansyah, G. (2019). Pengembangan buku ajar atletik berbasis penelitian matakuliah atletik. *Jp.jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*, 3(1), 90-102. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v3i1.607>

Pengembangan modul pembelajaran atletik berbantuan QR code

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
2	docplayer.info Internet Source	2%
3	id.scribd.com Internet Source	1%
4	seputaranjalan.blogspot.com Internet Source	1%
5	journal.uir.ac.id Internet Source	1%
6	repository.upstegal.ac.id Internet Source	1%
7	gunturprasetyoblog.files.wordpress.com Internet Source	1%
8	journal.upgris.ac.id Internet Source	1%
9	ejournal.unibabwi.ac.id Internet Source	1%

10	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
11	Husni Wakhyudin, Raden Roro Novita Permatasari. "Pengembangan Media Komik Misugi Anaya Pembelajaran IPA Kelas III Materi Sumber Energi dan Kegunaannya", PSEJ (Pancasakti Science Education Journal), 2017 Publication	1 %
12	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes Off
 Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%