**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PORTOFOLIO**

**BERBASIS MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN**

Deni Yoga Ramadhani1 & Muhammad Soleh Fudin2

1,2 STKIP PGRI Trenggalek

Dusun Krajan Rt.1 Rw.1 Desa Jambu Kecamatan Tugu Kabupaten Trenggalek Kode Pos 66352 Indonesia

1 [deniyoga80@gmail.com](mailto:deniyoga80@gmail.com)

2 [fudinbanimustaram@gmail.com](mailto:fudinbanimustaram@gmail.com)

URL:

DOI:

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan model portofolio berbasis media interaktif dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada kelas XI SMA Negeri I Durenan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMAN 1 Durenan berjumlah 201 peserta didik dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala *likert* dan skala *guttman*. Sedangkan produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif. Pengembang menggunakan model ini digunakan oleh peneliti karena model ini dinilai lebih sederhana dibandingkan dengan model yang lain. Hasil dari validasi ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa pengembangan ini masih perlu pembenahan dan perubahan guna lebih menyempurnakan produk supaya lebih menarik, menyenangkan, dan aman untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Durenan

Hasil analisis data penelitian ini pada uji coba kelompok kecil didapat rata-rata 92% dan uji coba kelompok besar didapat rata-rata 91 % maka berdasarkan hasil tersebut dan dikunsultasikan pada kriteria yang telah ditentukan maka dapat disimpulkan pengembangan model portofolio berbasis media interaktif dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Durenan.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran, Portofolio, Media Interaktif

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan, ilmu, dan pengalaman yang dilakukan oleh seseorang pada lembaga-lembaga yang di dalamnya terdapat suatu proses pendidikan (Pasaribu & Mashuri, 2019). Dalam suatu pendidikan pasti mempunyai tujuan dan fungsi pendidikan itu sendiri. Tujuan pendidikan pada dasarnya membuat suatu lingkungan di mana setiap peserta didik diberi kesempatan untuk mengasah kemampuan yang dimiliki secara maksimal dan berfungsi pendidikan sesuai dengan kebudayaan pribadi dan kebutuhan masyarakatnya apalagi sekarang sudah era modern dan di tambah dengan keadaan pendidikan sekarang yang menuntut peserta didik belajar di rumah maka peserta didik juga di tuntut untuk mencari sumber refensi belajar dalam menunjang pembelajaran.

Menurut (Gagne & Briggs, 2002) pembelajaran merupakan suatu sistem untuk membantu proses belajar peserta didik, yang terdiri dari rangkaian peristiwa yang disusun sedemikian rupa guna mempengaruhi dan menunjang proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Selain itu pembelajaran merupakan suatu proses belajar untuk membantu peserta didik mendewasakan diri dan membentuk karakter sebagai bekal dalam bermasyarakat. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir. (Fudin 2016) Pada keadaan pandemi covid 19 ini, proses pembelajaran mengalami beberapa kendala yang dialami guru dan peserta didik, diantaranya kompetensi sumber daya manusia, kebijakan tentang pembelajaran, sarana dan prasarana belajar, peran orang tua wali. Kebijakan pemerintah terhadap pelaksanaan pembelajaran dalam dua semester ini dilakukan dengan daring.

Dalam proses pembelajaran daring guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, agar interaksi belajar mengajar peserta didik dan guru terlaksana dengan baik. Dengan interaksi belajar mengajar maka pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan dan dipahami peserta didik dengan baik. Selain kreatif dan inovatif dalam pembelajaran guru dituntut memanajemen pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran. Dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran daring, guru secara umum masih mengalami kendala selama ini. Salah satu cara guru untuk memanajemen pembelajaran daring dengan memanfaatkan ketersediaan teknologi agar proses belajar mengajar menjadi maksimal. Guru dituntut untuk lebih mengembangkan kompetensinya dengan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran.

Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas belajar yang disediakan untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas melalui jaringan internet (Kuntarto 2017). Dalam pembelajaran daring maupun luring materi yang diberikan harus mempunyai makna secara praktis yang dapat berguna untuk kehidupan bermasyarakat. Bukan hanya materi saja yang harus disampaikan dengan menarik dan praktis tentunya juga dalam memberikan penugasan dan penilaian guru di tuntut harus kreatif terutama dalam pembelajaran daring pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang membutuhkan banyak inovasi agar peserta didik tertarik dan mudah untuk memahami materi.

Berdasarkan studi pendahuluan, pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan saat ini, masih ada sekolah atau guru yang lebih memilih berorientasi pada hasil akhir saja dengan mengabaikan proses yang baik tanpa memikirkan seberapa pentingnya proses, namun rendahnya nilai belajar peserta didik bisa juga disebabkan beberapa faktor, yaitu dari peserta didik sendiri yang kurang siap atau kurang mampu dalam menerima dan memahami pelajaran yang disampaikan dan faktor guru juga patut kita soroti dalam mengajar khususnya dalam menerapkan model pembelajaran dan belum adanya media praktis dan interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan. Kurang siapnya peserta didik dan belum maksimalnya guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran tersebut berdampak pada hasil belajar yang diperolah peserta didik diakhir pembelajaran.

Berdasarkan penelitian relevan (Syifa Diatmika 2018) “perangkat penilaian portofolio materi alat-alat optik yang terdiri dari cover, petunjuk penggunaan, identitas siswa, daftar isi, lembar kegiatan portofolio siswa, instrumen penilaian, rubrik penilaian dan daftar pustaka.” Adanya penilaian terhadap proses dan hasil belajar, instrumen penilaian portofolio merupakan instrumen utama dalam penilaian. Berkaca dari penelitian relevan dan studi pendahuluan yang dilakukan salah satu bentuk upaya dalam mengembangkan proses dan hasil belajar peserta didik dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan penggunaan model portofolio berbasis media interaktif.

Menurut Budimansyah model pembelajaran berbasis portofolio dilandasi oleh pemikiran empat pilar pendidikan yaitu belajar mengetahui, belajar melakukan, belajar menulis menjadi diri sendiri dan belajar hidup dalam kebersamaan. (Anugraheni 2017) Sedangkan menurut (Chen, Heritage, & Lee 2005) “portofolio merupakan kompilasi bukti menunjukkan kemajuan akademik, prestasi, keterampilan dan sikap.” Salah satu cara untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran daring, peneliti tertarik untuk mengembangkan produk model portofolio berbasis media interaktif sebagai alternatif pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dimana dengan produk model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif peserta didik mengetahui, memahami dan mudah akses apa yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan produk model tersebut secara mandiri peserta didik dituntut untuk mengembangkan apa yang dia ketahui, lakukan dan mengevaluasi proses pembelajaran serta menyampaikan hal tersebut dalam tulisan. Menurut (Maksum 2012)istilah produk bisa sebut sebagai model *hardware* atau model *software*, seperti model pembelajarn interaktif, model bimbingan dan lain sebagainya.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. “Penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.” (Mulyatiningsih & Nuryanto 2014) Melalui penelitian pengembangan ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif dan efesien yang digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. “Model ADDIE disusun secara terprogram mencakup urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar.” (Tegeh & Kirna 2013) Sesuai dengan namanya, model ADDIE terdiri atas lima langkah yang saling berurutan satu sama lain, yakni: *analyze, design, development, implementation,* dan *evaluation* (Anglada 2007)

Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMAN 1 Durenan berjumlah 278 peserta didik. Sedangkan sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria yang ditentukan peneliti berjumlah 201 peserta didik. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen kuesiouner untuk uji validitas produk dengan menggunakan skala *likert*. Menurut (Sugiyono 2017) “skala *likert* ditujukan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.” Adapun dalam pengukuran skala *likert* dengan kategori pada tabel 1berikut ini:

Tabel 1. Kategori Skor dalam Skala *Likert*

|  |  |
| --- | --- |
| Skor | Keterangan |
| 5 | Sangat Baik/ Sangat Setuju |
| 4 | Baik/ Setuju |
| 3 | Cukup Setuju |
| 2 | Tidak Baik/ Tidak Setuju |
| 1 | Sangat Tidak Baik/ Sangat Tidak Setuju |

Sedangkan instrumen pengumpulan data untuk subyek penelitian menggunakan skala guttman dengan kategori pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Kategori Skor dalam Skala *Guttman*

|  |  |
| --- | --- |
| Skor | Keterangan |
| 2 | Ya |
| 1 | Tidak |

Instrumen tersebut sebelum digunakan dilakukan uji validitas. Validitas merupakan suatu derajat ketepatan instrumen, maksudnya apakah instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan diukur. Penelitian ini menggunakan validitas isi untuk menguji kelayakkan dan kesesuaian intrumen yang digunakan. Apakah instrumen tersebut sudah sesuai dan layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Sedangkan untuk uji validitas produk menggunakan dua ahli untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan yaitu ahli materi dan ahli media.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data statistik deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dimana teknik tersebut menggambarkan layak tidaknya produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

Keterangan :

P = Persentase skor yang dicari

ƩR *=* Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator/ pilihan yang terpilih

N = Jumlah skor maksimal atau ideal

Sedangkan untuk mengetahui layak tidaknya produk yang dikembangkan, hasil analisis data yang diperoleh dikonsultasikan dalam tabel kriteria (Arikunto 2010) sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Kualitas Produk

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tingkat Pencapaian (%) | Kualifikasi | Keterangan |
| 81 - 100% | Sangat baik | Sangat layak, tidak perlu direvisi |
| 61 - 80% | Baik | Layak, tidak perlu revisi |
| 41 - 60% | Cukup baik | Kurang layak perlu direvisi |
| 21 - 40% | Kurang baik | Tidak layak, perlu revisi |
| <20% | Sangat kurang baik | Sangat tidak layak, perlu revisi |

Pengembangan media pembelajaran dinilai layak dan sangat layak atau baik dan sangat baik oleh para ahli dan guru jika memperoleh skor ≥ 81% dan ≥ 61%.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Data penelitian ini diperoleh dari penilaian kelayakan produk dari subyek penelian dan uji validitas produk dari ahli materi dan ahli media. Hasil analisis data uji validitas produk kuantitatif dari ahli materi dan ahli media dipaparkan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validitas Produk oleh Ahli (Kuantitatif)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Validitas | Presentase | Keterangan |
| Ahli Media | 93% | Sangat layak |
| Ahli Materi | 96% | Sangat layak |

Berdasarkan hasil tersebut produk dapat diujikan pada subyek penelitian. Sedangkan Hasil analisis data uji validitas produk kualitatif dari ahli materi dan media paparkan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validitas Produk oleh Ahli (Kuatitatif)

| Validitas | Saran Perbaikan | Perbaikan |
| --- | --- | --- |
| Ahli Materi | Materi sesuai dengan KD dan Indikator, namun belum terlalu lengkap | Materi disesuaikan dengan KD pada kelas XI dalam satu semester |
| Ahli Materi | Tugas yang diberikan jelas namun sedikit kurang lengkap | Tugas menyampaikan kode lembar kerja dengan petunjuk yang jelas sesuai dengan tahapan pembelajaran dan dilengkapi tugas sesuai KD dalam satu semester |
| Ahli Media | Layout cari alternatif lain yang penting jangan sampai mengganggu materi yang disampaikan | Layout dibuat menarik dengan garis tepi dan font tulisan yang menarik dan sesuai dengan layout |
| Ahli Media | Background tidak harus polos | Background dibuat sesuai dengan tema materi yang disampaikan |
| Ahli Media | Penulisan harus menurut kamus besar bahasa Indonesia | Disesuai dengan kamus besar bahasa Indonesia |

Hasil analisis data terkait kelayakan produk dari subyek penelitian dipaparkan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analsis Data Kelayakan Produk

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Validitas | Presentase | Kesimpulan |
| Uji Kelompok Kecil | 92% | Baik, dapat digunakan |
| Uji Kelompok Besar | 91% | Baik, dapat digunakan |

**Pembahasan**

Penelitian ini adalah sebuah mengembangkan produk model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif sebagai alternatif pembelajan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dikemas dalam bentuk *Articulate Storyline*. Model pembelajaran portofolio ini menyajikan materi yang cukup sederhana dan mudah diakses oleh peserta didik. Model pembelajaran portofolio ini dikembangkan peneliti dengan tujuan untuk mengembangkan hasil belajar peserta didik. Penelitian pengembangan ini melalui tahapan dalam mewujudkan produk model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif yang berkualitas. Tahapan pertama membuat produk awal dan diujikan ahli materi dan ahli media yang mempunyai kualifikasi sesuai bidangnya. Hasil validasi mendapatkan saran perbaikan untuk direvisi dan setelah direvisi dan mendapatkan rekomendasi bawasannya produk bisa diujikan. Kemudian produk diujikan pada kelompok kecil dan kelompok besar pada peserta didik kelas XI sejumlah 278 peserta didik. Hasil Uji tersebut dari 278 peserta didik yang valid datanya sesuai ketentuan teknik sampling yang digunakan hanya data dari 201 peserta didik yang dianalisis.

Penelitian pengembangan ini dikembangkan berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas XI dan hasil penelitian relevan. Hasil penelitian relevan (Syifa Diatmika 2018) membahas tentang pengembangan produk perangkat penilaian portofolio materi alat-alat optik yang terdiri dari cover, petunjuk penggunaan, identitas siswa, daftar isi, lembar kegiatan portofolio siswa, instrumen penilaian, rubrik penilaian dan daftar pustaka. Produk pengembangan ini lebih mengedepankan pada penilaian pembelajaran dan tidak dikemas dalam media interaktif. Sedangkan produk pengembangan model pembelajaran portofolio ini yaitu produk yang mengedepankan proses pembelajaran mulai dari pendahuluan, pelaksanaan dan penutup pembelajaran yang dikemas dalam media interaktif. Dimana produk ini dapat memanajemen pembelajaran pelaksanaannya disesuaikan dengan jam pembelajaran dan peserta didik mengetahui, melakukan dan mengevaluasi proses pembelajaran serta menyampaikan hal tersebut dalam tulisan pada lembar kerja. Hal tersebut sesuai yang disampaikan oleh Budimansyah bahwa model pembelajaran berbasis portofolio dilandasi oleh pemikiran empat pilar pendidikan yaitu belajar mengetahui, belajar melakukan, belajar menulis menjadi diri sendiri dan belajar hidup dalam kebersamaan. (Anugraheni 2017)

**Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang dipaparkan dari keseluruhan hasil uji kelompok kecil dengan nilai 92% dan uji kelompok besar nilai 91% dengan kategori sangat layak dan bisa digunakan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Durenan.

Pengembangan model pembelajaran portofolio berbasis media interaktif sebagai alternatif pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas XI SMA Negeri 1 Durenan ini tentu belum sempurna dan masih perlu adanya perbaikan atau pengembangan yang lebih lanjut yang tentunya disesuaikan dengan kondisi yang ada pada peserta didik kelas XI agar pengembangan ini lebih baik lagi dan dapat digunakan dalam penunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Daftar Referensi

Anglada, D. 2007. “An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model.” *Diterima Melalui Http://www. Pace. Sdu/ctlt/newsletter*.

Anugraheni, Indri. 2017. *Penggunaan Portofolio Dalam Perkuliahan Penilaian Ppembelajaran*. Vol. 3.

Arikunto, Suharsimi. 2010. “Metode Peneltian.” *Jakarta: Rineka Cipta*.

Chen, Eva, Margaret Heritage, and John Lee. 2005. “Identifying and Monitoring Students’ Learning Needs With Technology.” *Journal of Education for Students Placed at Risk (JESPAR)* 10(3):309–32.

Diatmika, S. 2018. “Pengembangan Perangkat Penilaian Portofolio Pada Pembelajaran Fisika Materi Alat-Alat Optik Pada Siswa Kelas XI Semester II SMA Negeri 1 Batang Tahun Pelajaran. Walisongo Repository. http://eprints.walisongo.ac.id/9350/Accessed: 2021-06-03

Fudin, Muhammad Soleh. 2016. “Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Lari Jarak Pendek Dengan Pendekatan Permainan Petani Dan Kancil.” *BRAVO’S (Jurnal Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan)* 4(1):27–40.

Gagne, R. M., and 2002 Briggs L J. 2002. “Principles of Instructional Design 1979 2nd Ed New York Holt.” *Rinehart and Winston*.

Kuntarto, Eko. 2017. “Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi.” *Indonesian Language Education and Literature* 3(1):99–110.

Maksum, Ali. 2012. Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. Surabaya: Unesa Univesity Press.

Mulyatiningsih, Endang, and Apri Nuryanto. 2014. “Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.”

Pasaribu, Ahmad Muchlisin Natas, and Hendra Mashuri. 2019. “The Role of Rhythmic Gymnastics for Physical Fitness for Elementary School Students.” *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran* 5(1):89–97.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RND*. Alfabeta CV.

Tegeh, I. Made, and I. Made Kirna. 2013. “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model.” *Jurnal Ika* 11(1).