

# PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MELALUI MEDIA WHATSAPP MASSENGER WEB GRUP TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN PADA SISWA 7A SMPN 1 BALONGBENDO SIDOARJO

Oleh:

Muhammad Rifai<sup>1)</sup>, Gempur Santoso<sup>2)</sup>, Sumardi<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

<sup>1</sup>email: edo.alfai@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan modul pengembangan bahan ajar Media Whatsapp Messenger Web Grup sebagai media pelaksanaan pelayanan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan kepada siswa, modul pengembangan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan untuk mempermudah guru dan sebagai salah satu alternatif metode yang bisa di gunakan oleh guru dalam aktivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan metode pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan dengan Media Whatsapp Messenger Web Grup yang berisi tentang pembelajaran dengan pendekatan secara psikologis ke siswa. Produk pengembangan melalui beberapa tahapan mulai uji coba ahli desain pembelajaran dan ahli materi Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan, kemudian pembuatan angket yang di validasi oleh ahli materi Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan dan juga ahli psikologi olahraga, kemudian di uji coba lapangan mulai teman sejawat beserta siswa, guru kelompok kecil beserta siswa dan guru kelompok besar beserta siswa, tempat uji coba pada guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di SMPN 1 Balongbendo Sidoarjo, teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan menilai respon para guru dan siswa Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan dan di analisis menggunakan statistic deskriptif yang penyajiannya dalam bentuk persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, uji validasi produk oleh ahli desain pembelajar dengan persentase 96% sangat baik, ahli materi Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan dengan persentase 97,5 % sangat baik, pada uji coba lapangan mulai dari teman sejawat dengan persentase 87.5% sangat baik dan siswa Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan teman sejawat dengan persentase 80,55% sangat baik, uji coba kelompok guru kelompok kecil dengan persentase 87,5% sangat baik dan siswa kelompok kecil dengan persentase 86,8% sangat baik, uji lapangan guru kelompok besar dengan persentase 90,1% sangat baik dan siswa kelompok besar 87,6% sangat baik. Dengan demikian modul pengembangan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan dengan Media Whatsapp Messenger Web Grup layak digunakan oleh para guru PJOK khususnya pada saat mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar, Media Whatsapp, Motivasi

## 1. PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan cara setiap individu untuk bisa berinteraksi atau berhubungan satu sama lain baik itu dalam konteks langsung maupun secara tidak langsung untuk keberlangsungan hidup. Dan seiring dengan perkembangan zaman terlebih di era globalisasi yang begitu pesat seperti sekarang ini sarana prasarana dalam berkomunikasi sangat banyak bermunculan

dengan sistem yang sangat canggih. Salah satunya adalah gadget yang mana dengan gadget semua hal yang sulit menjadi ringan, yang tidak mungkin menjadi mungkin. Dengan gadget berbagai aplikasi baru bermunculan seperti Whatsapp, BBM, instagram dan masih banyak lagi aplikasi-aplikasi yang bisa di gunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi baik itu pada jarak yang dekat atau jauh sekalipun. Aplikasi-aplikasi seperti itu biasa disebut dengan sosial media. Situs jejaring sosial dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dengan cepat, menambah wawasan

dengan mencari tugas melalui aplikasi pendidikan yang ada, menambah teman, menyelesaikan tugas dengan membuat grup-grup khusus untuk berdiskusi bersama (Isjoni dkk., 2008).

Sosial media biasa digunakan oleh kalangan masyarakat untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan sesama baik keluarga, teman, sahabat baik di jarak yang dekat maupun jauh. Sosial media yang bisa dikatakan sangatlah simpel dan mempermudah penggunaannya dalam berkomunikasi dan sangatlah menarik penggunaannya dari berbagai kalangan mulai dari orang dewasa, remaja, bahkan tak jarang anak sekolah dasarpun sekarang sudah bisa menggunakan sosial media yang masih di bawah pengawasan orang tua. Ditinjau lagi dari penggunaan internet atau sosial media di kalangan remaja peneliti akan mengerucutkan penggunaan sosial media di kalangan remaja tersebut pada satu aplikasi sosial media yang paling banyak atau sudah umum digunakan oleh para remaja yaitu

Whatsapp. Whatsapp merupakan salah satu jejaring sosial yang sangat populer di kalangan masyarakat apalagi di kalangan remaja dengan Whatsapp mereka bisa berteman dengan siapapun baik yang dikenal secara langsung maupun orang yang sangat asing atau tidak sama sekali dikenal. Whatsapp yang bisa diakses dimanapun sangat membuat para penggunaannya merasa ketagihan atau bisa dikatakan ketergantungan, termasuk peneliti sendiri, apalagi kalangan remaja yang mana remaja bisa dikatakan sangatlah pintar dalam hal teknologi sehingga dalam penggunaan Whatsapp mereka bisa mengakses dimanapun dan kapanpun. Dengan Whatsapp remajajuga bisa menerima informasi yang beraneka-ragam mulai dari berita yang biasa sampai berita yang sedang viral di kalangan masyarakat. Whatsapp juga sarana dalam berinteraksi, walaupun interaksi dengan Whatsapp merupakan interaksi yang tidak langsung tetapi melalui Whatsapp individu dengan mudah bisa berinteraksi dengan sesama sehingga walaupun pengguna tidak memiliki waktu yang luang untuk bertemu secara langsung dengan orang yang ia butuhkan pengguna bisa tetap bisa saling berinteraksi. Sehingga hubungan antar individu bisa tetap terjalin dengan lancar. Munadi (2008) merinci proses belajar melalui media internet adalah akses sumber yang relevan, download informasi yang relevan, berinteraksi dengan sumber, berinteraksi dengan orang.

Pendidikan Jasmani menurut Nixom dan Cozens (1959) yang dikutip Ade Mardiana dkk (2014) mengemukakan "Pendidikan Jasmani adalah fase dari proses pendidikan keseluruhan yang berhubungan dengan aktivitas berat yang mencakup sistem, otot serta hasil belajar dari partisipasi dalam aktivitas tersebut. Sedangkan menurut Volter dan Eslinger (Bucher 1964) yang dikutip dari Ade Mardiana dkk mengemukakan "Pendidikan Jasmani adalah phase pendidikan melalui aktivitas fisik. Demikian pula menurut Menpora (1984) dalam bukunya Ade Mardiana dkk mengemukakan "Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadard dan sistematik melalui kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

Dalam pembelajaran khususnya Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar tidak merasa membosankan, maka perlu di tingkatkan proses pembelajarannya dengan menggunakan media-media baru yang menyesuaikan jaman yang sesuai dengan selera siswa saat itu. Maka dari itu peneliti mencoba meningkatkan motivasi belajar siswa dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan melalui model pembelajaran menggunakan Whatsapp Web Grup dengan

harapan ada semangat dan gairah baru dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Secara sederhana motivasi dapat didefinisikan sebagai penggerak atau pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi memiliki arah dan intensitas. Arah merujuk pada apakah seseorang mencari, mendekati, atau tertarik pada situasi tertentu. (Ali Maksum, 2008). Contoh, seorang siswa tertarik dengan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolahnya maka siswa tersebut menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran tersebut.

Menurut Muhibbin Syah (2014:134) "pengertian dasar motivasi ialah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Sedangkan motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar. Persoalan mengenai motivasi dalam belajar adalah bagaimana cara mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan. Demikian pula dalam kegiatan belajar mengajar seorang anak didik akan berhasil jika mempunyai motivasi untuk belajar.

Motivasi terbagi dalam dua jenis yaitu motivasi Intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi Intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam individu yang bersangkutan. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik akan relatif terus melakukan tindakannya karena ia menikmati dan mendapatkan kepuasan dari tindakan yang dilakukan tersebut. Sekalipun tidak ada dorongan/rangsangan dari luar. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik biasanya rajin dan penuh semangat dalam melakukan proses pembelajaran

Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri individu. Tindakan yang dilakukan cenderung didasari oleh keinginan untuk memperoleh hadiah, bonus dari lingkungan seperti nilai, uang, piala atau penghargaan lainnya. Ali Maksum (2008:72)

Motivasi intrinsik menurut terbagi kedalam tiga hal, yakni melakukan untuk mengetahui sesuatu, menyempurnakan sesuatu, dan menstimulasi pengalaman. Seseorang yang bermain bolabasket, misalnya ia terdorong untuk mengetahui lebih dalam apa itu permainan bolabasket. Motivasi intrinsik lebih berorientasi pada tujuan berprestasi. Sementara itu, motivasi ekstrinsik meliputi empat hal, yakni external regulation, introjected regulation, identified regulation, dan integrated regulation.

Sardiman (2006 :83) bahwa motivasi yang ada dalam diri seseorang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).

3. Menunjukkan motivasi terhadap bermacam-macam masalah (motivasi untuk sukses).
4. Mempunyai orientasi ke masa depan.
5. Lebih senang bekerja mandiri.
6. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
7. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
8. Tidak pernah mudah melepaskan hal yang sudah diyakini.

Dengan uraian di atas maka peneliti berusaha memanfaatkan teknologi komunikasi dalam proses pembelajaran melalui aplikasi Whatsapp Messenger Grup untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Dunia pendidikan dan khususnya guru yang harus mengikuti perkembangan teknologi komunikasi karena guru yang harus melayani peserta didik. Sedangkan peserta didik dalam perkembangannya tidak lepas dari gadget.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan R & D media pembelajaran berbasis aplikasi Whatsapp web yang diadaptasi dari model Sugiyono (2009) Ada 10 langkah tahapan sebagai berikut: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, dan (10) Produksi hasil.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pengembangan adalah dengan mengidentifikasi kebutuhan peserta didik. Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan up to date, selanjutnya dikumpulkan berbagai informasi dan studi literatur yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Studi ini ditujukan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoretis yang memperkuat suatu produk, khususnya yang terkait dengan produk pendidikan, misal produk yang berbentuk model, program, sistem, pendekatan, software dan sebagainya. Dalam penelitian ini peneliti akan mengumpulkan data melalui hasil pengamatan, wawancara beberapa peserta didik tentang model pembelajaran sebelumnya yang konvensional atau tradisional. Sehingga peneliti bisa melakukan studi literatur yang akan mengkaji ruang lingkup suatu produk, keluasaan penggunaan,

Langkah berikutnya adalah membuat desain produk. Dalam mengembangkan produk perlu adanya desain, proses desain pengembangan pembelajaran meliputi dua aspek desain, yaitu aspek model ID (Instructional Design atau desain instruksional) dan aspek isi pengajaran

yang akan diberikan (Munir, 2008: 197). Dalam pembuatan produk media pembelajaran berbasis media aplikasi Whatsapp messenger web ini dibutuhkan sebuah Handphone dan laptop untuk digabungkan dalam Whatsapp messenger web. Tentunya untuk bisa memasukkan aplikasi Whatsapp messenger web dibutuhkan sambungan internet. Agar pemberian materi pembelajaran bisa lebih menarik dan cepat dalam mengakses situs-situs dalam internet. Beberapa langkah penggunaan Whatsapp Messenger web grup: Membuat Whatsapp Grup Chat, Membuat Whatsapp Messenger web Grup di laptop atau komputer, memindai QR dari dalam Whatsapp untuk memindai kode QR, Pindai kode QR pada layar komputer anda dari telepon anda.

Langkah berikutnya adalah validasi desain. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut. Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dahulu. Tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan produk, dan produk tersebut yang diujicoba secara terbatas. Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan yang baru. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektifitas, efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Uji produk pengembangan biasanya dilakukan dalam dua tahap yaitu uji validasi isi dan uji coba lapangan. Oleh karena keterbatasan waktu dan biaya maka penelitian hanya dilakukan sampai tahap validasi isi dengan menggunakan uji kelompok kecil. Dalam bagian ini secara berurutan dikemukakan tentang desain uji coba, subjek validasi, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

Uji coba produk pengembangan menggunakan desain validasi logis dengan tipe validasi isi (content validity). Validasi isi dilakukan oleh para ahli akuntansi dengan cara mengisi instrumen berupa angket dan memberi kritik atau saran

terhadap produk pengembangan. Hal ini bertujuan agar dapat diketahui apakah produk pengembangan layak atau tidak untuk dilakukan validasi selanjutnya yaitu validasi empiris. Menurut Sugiyono (2009: 129) validasi empiris dilakukan dengan cara membandingkan kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan. Arikunto (2006: 66) menguatkan bahwa validitas empiris tidak dapat diperoleh hanya dengan menyusun instrumen berdasarkan ketentuan seperti halnya validitas logis, tetapi juga harus dibuktikan melalui pengalaman. Namun pada penelitian pengembangan ini tidak dilakukan validitas empiris karena terbatasnya waktu dan biaya. Sehingga penelitian hanya dilakukan sampai validasi isi oleh ahli (uji ahli) dan kelompok kecil (uji terbatas pada kelompok kecil).

Jenis data yang diperoleh pada dasarnya bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa angka yang diperoleh dari angket penilaian produk pengembangan yang disusun dengan skala Likert (skala bertingkat). Data kualitatif berupa tanggapan, kritik dan saran yang dituangkan dalam angket. Data yang dihasilkan berkaitan dengan kelayakan atau kesesuaian atas produk pengembangan yang dibuat

Tahapan selanjutnya adalah revisi produk. Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan desain media pembelajaran menggunakan whatsapp messenger web grup. Revisi dilakukan bilamana desain belum mencapai tingkatan valid. Pihak yang berperan penting pada tahap ini adalah ahli materi dan ahli media yang menentukan apakah desain perlu direvisi atau sudah sesuai. Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas, yaitu kepada siswa yang merupakan pengguna dari produk yang dikembangkan. Dalam operasinya sistem kerja baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut. Setelah dilakukan uji coba pada pengguna terbatas maka dapat diketahui tanggapan dari siswa sebagai pengguna dan diketahui pula hasil observasi langsung peneliti terhadap pengguna. Hal ini dilakukan untuk membuat produk lebih baik lagi. Setelah mendapatkan media yang sesuai dengan kebutuhan sekolah, maka media telah siap dipakai. Media pembelajaran menggunakan whatsapp messenger web grup ini dapat digunakan pada saat proses pembelajaran di dalam kelas maupun digunakan siswa mandiri di rumah.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan melalui penelitian ini berupa data dari teman sejawat dan

siswa, pengumpulan data menggunakan angket yang dikembangkan peneliti, kemudian diisi oleh teman sejawat dan siswa dengan ditandai ( $\surd$ ) pada option yang telah disediakan, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang penyajiannya dalam bentuk Persentase dan rumus persentase sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum$  = Jumlah

N = Jumlah seluruh Item angket

Untuk dapat memberikan makna angka dan pengambilan keputusan padatingkat kelayakan produk digunakan ketetapan sebagai berikut:

Data yang disajikan dalam bab ini adalah data yang menjabarkan proses pengembangan, penyajian data dan analisis data serta revisi produk pengembangan. Data yang disajikan adalah hasil tanggapan/penilaian uji ahli pakar ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, teman sejawat dan siswa, uji siswa kelompok kecil, uji siswa kelompok besar.

Supaya sajian dan analisis data lebih jelas per uji kelayakan dan lapangan maka dalam hasil penelitian pengembangan ini sajian data dan analisis data diruntut sesuai jalur atau desain penelitian, maka dari itu dalam sajian dan analisis data ini akan dimulai dari : Analisis data dari teman sejawat. Kemenarikan media pembelajarandengan persentase 89,23%, maka hasil dalam kategori sangat baik, relevansi bahan untuk mengajar 90% maka hasil dalam kategori sangat baik dan manfaat bahan ajar yang diajarkan 87,5%. Dari perhitungan dan konversi persentase dari manfaat bahan ajar yang diajarkan diperoleh 87,5%, maka hasil dalam kategori sangat baik. Analisis data dari ketiga indikator mulai dari indikator kemenarikan bahan sajian yang dipelajari diperoleh 81,25%, indikator kemudahan dalam pembelajaran diperoleh 83,33% dan indikator kenyamanan dalam pembelajaran didapatkan yaitu 75%, maka dari ketiga indikator tersebut bila dijumlahkan menjadi 83,75 %. Jadi produk sangat baik dan layak dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Analisis data dari guru kelompok kecil dari ketiga indikator mulai dari indikator kemenarikan mediapembelajaran yang diperoleh 83,9%, indikator relevansi bahan untuk mengajar yang diperoleh 87,5% dan indikator manfaat bahan ajar yang diajarkan yang diperoleh 90,6%, maka dari ketiga indikator tersebut bila di jumlahkan menjadi 87,5%. Jadi produk sangat baik dan layak dilanjutkan ke tahap berikutnya. Analisis data motivasi siswa dari kelompok kecil dari ketiga indikator mulai dari indikator kemenarikan bahan sajian yang dipelajari diperoleh 72%, indikator kemudahan dalam pembelajaran diperoleh 73,4%



dan indikator kenyamanan dalam pembelajaran diperoleh 87,5%, maka dari ketiga indikator tersebut bila di jumlahkan menjadi 75,6%. Jadi produk sangat baik dan layak dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Analisis data dari guru kelompok besar dari ketiga indikator mulai dari indikator kemenarikan media pembelajaran diperoleh 89,6%, indikator relevansi bahan untuk mengajar diperoleh 89,5% dan indikator manfaat bahan ajar yang diajarkan diperoleh 90,9%, maka dari ketiga indikator tersebut bila di jumlahkan menjadi 90,1%. Jadi produk sangat baik dan layak dilanjutkan ke tahap berikutnya. Analisis data motivasi siswa dari kelompok besar dari ketiga indikator mulai dari indikator kemenarikan bahan sajian yang dipelajari diperoleh 89,6%, indikator kemudahan dalam pembelajaran diperoleh 63,8% dan indikator kenyamanan dalam pembelajaran diperoleh 89,9%, maka dari ketiga indikator tersebut bila di jumlahkan menjadi 82,4%. Jadi produk sangat baik dan layak digunakan. Jadi produk sudah selesai dalam tahap uji coba.

Dari hasil analisis data menurut ahli media dengan persentase dan diukur dengan konversi persentase 96%, maka kelayakan tata bahasa, sajian materi dan kegrafisan dalam produk berkategori sangat baik dan media pembelajaran ini sangat layak untuk dilakukan pembelajaran karena sudah memenuhi konversi tingkat pencapaian dengan skala 4 yang diadaptasi dari Arikunto, 2016. Tidak terlepas dari keberadaan Net Gen atau generasi digital yang selalu menginginkan adanya pemutakhiran berbagai teknologi berbasis internet. Data empiris terkini dari Jafe dan Zane menunjukkan bahwa Net Gen memiliki kecenderungan belajar secara kolaboratif, tidak memiliki respon yang baik terhadap cara pembelajaran ceramah, menginginkan informasi yang dapat mereka terima secara individu, dan senantiasa menginginkan berbagai macam materi pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah melalui piranti teknologi. Maka dari itu peneliti melihat fenomena itu dan mengadakan penelitian ini.

Dari hasil analisis data menurut ahli materi dengan persentase dan diukur dengan konversi persentase 95%, kelayakan isi dan sajian materi PJOK, dalam produk berkategori sangat baik maka isi materi PJOK yang disusun sangat layak untuk dilakukan pembelajaran karena sudah sesuai kurikulum yang diajarkan di sekolah khususnya bagi kelas 7. Menurut Wikipedia 2016 media sosial adalah "sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Dengan adanya Whatsapp messenger web tersebut jika ada materi baru yang harus dipelajari guru tinggal

mengunggah materi tersebut di Whatsapp messenger web dan otomatis setiap siswa dapat mempelajarinya di rumah. Jika dulunya pendidikan jasmani lebih banyak praktik dilapangan dan jarang memberikan teori, cara ini merupakan inovasi baru agar pembelajaran praktik tidak terganggu tetapi pemberian teori tetap dapat dilaksanakan. Karena jam pembelajaran di sekolah sangatlah kurang. Dengan seminggu sekali seharusnya pada saat pertemuan dilapangan haruslah lebih banyak ke praktiknya. Dan pembelajaran teori dapat dilakukan siswa melalui materi yang diunggah oleh guru. Selain pemberian materi guru juga dapat melakukan evaluasi kognitif dengan menggunakan Whatsapp messenger web.

Hasil analisis data dari indikator kemenarikan media pembelajaran menurut teman sejawat sangat layak karena hasil yang diperoleh sebesar 89,23%, dengan kategori sangat baik, dari indikator relevansi bahan untuk mengajar diperoleh 90%, dengan kategori sangat baik dan dari perhitungan dan konversi persentase dari manfaat bahan ajar yang diajarkan diperoleh 87,5%, dengan kategori sangat baik dan dari ketiga indikator tersebut bila di jumlahkan menjadi 87,5%. Jadi produk sangat baik dan layak dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Data dari siswa teman sejawat dari ketiga indikator mulai dari indikator kemenarikan bahan sajian yang dipelajari diperoleh 81,25%, indikator kemudahan dalam pembelajaran diperoleh 83,33% dan indikator kenyamanan dalam pembelajaran didapatkan yaitu 75%, maka dari ketiga indikator tersebut bila dijumlahkan menjadi 80,55%. Jadi produk sangat baik dan layak dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Data dari guru kelompok kecil dari ketiga indikator mulai dari indikator kemenarikan media pembelajaran yang diperoleh 83,9%, indikator relevansi bahan untuk mengajar yang diperoleh 87,5% dan indikator manfaat bahan ajar yang diajarkan yang diperoleh 90,6%, maka dari ketiga indikator tersebut bila di jumlahkan menjadi 87,5%. Jadi produk sangat baik dan layak dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Data motivasi siswa dari kelompok kecil dari indikator kemenarikan bahan sajian yang dipelajari diperoleh 83%, maka hasil dari konversi dalam kategori sangat baik. Sajian data indikator kemudahan dalam pembelajaran diperoleh 87,5% maka hasil dari konversi dalam kategori sangat baik. Analisis data dari indikator kenyamanan dalam pembelajaran diperoleh 84,37%, maka hasil dari konversi dalam kategori sangat baik.

Data dari guru PJOK kelompok besar diperoleh 89,6% maka hasil dari konversi dalam kategori sangat baik. Dilihat dari indikator relevansi bahan untuk mengajar yaitu 89,5% maka hasil dari konversi dalam kategori sangat baik. Data dari indikator manfaat bahan ajar yang diajarkan yaitu

90,9% maka hasil dari konversi dalam kategori sangat baik.. Jadi analisis data dari ketiga indikator tersebut bila di jumlahkan menjadi 90.1% Jadi produk sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran PJOK.

Data motivasi dari siswa PJOK kelompok besar dari ketiga indikator mulai dari indikator kemenarikan bahan sajian yang dipelajari diperoleh 87,4%, indikator kemudahan dalam pembelajaran diperoleh 63,7% dan indikator kenyamanan dalam pembelajaran diperoleh 89,8%, maka dari ke tiga indikator tersebut bila di jumlahkan menjadi 82,4%. Jadi produk sangat baik dan produk dinyatakan selesai dan layak digunakan.

Menurut (Ono W Purbo.2002.5) "e-learning sebagai kegiatan belajar asynchronous melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bah Dalam beberapa definisi dan pengertian yang dirumuskan juga Ono W Purbo disebutkan bahwa " e-learning merupakan kepanjangan dari "E" yang berarti elektronik dan "learning" berarti pembelajaran sehingga dimaknakan sebagai pembelajaran elektronik yaitu sebuah model pembelajaran yang berbasis elektronik internet, intranet, satelit, video".

Jadi hasil penelitian pengembangan bahan ajar PJOK melalui whatsapp messenger web grup untuk mempermudah mengajar PJOK ini telah selesai dengan hasil kategori sangat baik. Dalam penelitian ini motivasi seorang guru kepada siswa ataupun perlakuan guru kepada siswa sangat membantu keberhasilan seorang siswa dan juga olahraga PJOK sendiri sangat membantu dalam hal kesehatan dan kebugaran siswa, maka dari itu penelitian ini bermanfaat bagi kesehatan manusia pada umumnya dan sangat membantu mempermudah seorang guru atau guru pengajar PJOK pada saat pelaksanaan pembelajaran PJOK . ini di buktikan hasil dari teman sejawat, kelompok kecil sampai kelompok besar hasil dari penelitian ini dalam kategori sangat baik.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil "Pengembangan Pembelajaran Melalui Media Whatsapp Messenger Web grup terhadap peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa 7A SMPN 1 Balongbendo Sidoarjo" dengan didukung bahan ajar untuk mempermudah mengajar PJOK " maka diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Whatsapp messenger web grup layak digunakan untuk pembelajaran PJOK menurut ahli media karena perkembangan teknologi yang semakin cepat membuat Internet terus berkembang dan tersebar ke segenap elemen lapisan masyarakat, termasuk di Indonesia. Dari kebanyakan pengguna internet menggunakan whatsapp messenger web grup karena kelebihanannya

adalah komunikasi tidak lagi terbatas ruang dan waktu.

2. Whatsapp messenger web grup dan buku ajarnya layak digunakan untuk pembelajaran PJOK menurut ahli materi. Guru pendidikan jasmani dapat memanfaatkan Whatsapp messenger web grup tersebut untuk menjalin komunikasi dengan siswanya tanpa terbatas ruang dan waktu. Dengan pemberian materi sebelum tatap muka dikelas melalui materi yang diunggah guru di Whatsapp messenger web grup diharapkan pembelajaran saat tatap muka, dapat berjalan lebih baik karena siswa sudah mendapatkan materi yang akan di ajarkan hari itu. Dengan materi yang sudah didapat sebelumnya diharapkan siswa lebih aktif saat pembelajaran baik aktif bergerak dan aktif berkomunikasi dengan guru saat pembelajaran berlangsung.
3. Pengembangan pembelajaran melalui Whatsapp messenger web grup ini layak untuk digunakan berdasar hasil yang diperoleh melalui data analisa ahli media 96%, ahli materi sebesar 95%, teman sejawat dengan hasil 87.5%, siswa dari teman sejawat sebesar 80,55%, guru kelompok kecil yaitu 87,5%, siswa dari kelompok kecil yaitu 79%, guru kelompok besar yaitu 90,1% dan siswa dari kelompok besar yaitu 82,7%.

Berdasarkan hasil penelitian dengan kesimpulan yang telah peneliti paparkan diatas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Diharapkan bahan ajar ini dapat diterapkan dikalangan guruPJOK dan sebagai salah satu rujukan dalam pembelajaranPJOK ditingkat Sekolah Menengah Pertama .
2. Semoga hasil penelitian ini dapat membuat pelecut semangat untuk guru guru PJOKatau guru mata pelajaran lainnya dalam membuat karya-karya berikutnya dalam dunia pendidikan atau pembelajaran PJOK.
3. Dengan media whatsapp messenger web grup dan bahan ajarPJOK ini semoga para siswaPJOK dalam proses pembelajarandapat senang nyaman dan penuh motivasi dalam pembelajaran.
4. Apabila whatsapp messenger webdan bahan ajar ini akan dikembangkan lagi maka diperlukan analisis kembali oleh para guru PJOKatau guru mata pelajaran lainnya kepada siswadengan keadaan yang berbeda.
5. Pembelajaran dengan menggunakan media whatsapp messenger web grup sekolah harus menyediakan akses internet yang bagus guna menunjang kelancaran proses pembelajaran.
6. Siswa harus terus di motivasi untuk selalu mengikuti perkembangan jaman yang begitu cepat berubah.

5. REFERENSI

- Ali Maksum, 2011, Psikologi olahraga Teori dan Aplikasi, Surabaya, Unesa University Press.
- Apta Mylsidayu, 2015, Psikologi Olahraga, Jakarta, PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar.2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Gunarsa, Singgih D, 2008, Psikologi Olahraga Prestasi, Jakarta, PT BPK Gunung mulia
- Husdarta, 2011, Psikologi Olahraga, Bandung, Alfa Beta
- ICT 4 sport education pojokpenjas blogspot. co.id/2007/12/ penjas html,24 mei 2018
- Idzam Fautanu, 2012, Filsafat ilmu Teori & Aplikasi, copy rigt, hands book
- Jujun S S, 2017, Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer, Copy rigt, hands book
- Komarudin, 2013, Psikologi Olahraga, Bandung, PT Remaja Rosdakarya
- Mardiana Ade dkk.2014. Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Banten:Universitas Terbuka
- Mudlofir Ali, Rusydiyah Evi Fatimatur.2017. Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktek. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Punaji, 2015, Media Penelitian Pendidikan& Pengembangan, Malang, PT Kharisma Putra Utama.
- Purwanto M Ngalim.2014. Psikologi Pendidikan. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Rajehs, S. (2015). Efektivitas sosial media dalam pendidikan.Edisi 10.Sekolah Tinggi Teknik dan Teknologi SCMS. Hal 29-31.
- Rudipradisetia.com/2010/06/rangkuman-buku-filsafat-ilmu-karangan.html
- Rusman. 2012. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Saifuddin Azwar, 2017, Penyusunan Skala Psikologi, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Saifuddin.2013. Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi.Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2017. Media Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, 2016, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, Jakarta: Bumi Aksara
- Sumaryoto dan Soni, 2017, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA kela IX, jakarta, kemendikbud RI.
- Suryabrata, Sumadi, 2005, Pengembangan Alat Ukur Psikologis, Yogyakarta, CV Andi Offset
- Syah, Muhibbin.2014. Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Tim Nasional Dosen Kependidikan.2016. Guru yang profesional. Bandung: Alfabeta.
- Yudhianto (2017).Penggunaan Whatsapp Kian Mencengangkan.DetikInet, hlm.1.Diambil

tanggal 31 agustus 2017.

<http://inet.detik.com/cyberlife/>

Uno, Hamzah B.2011. Teori Motivasi Dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.