

Pengembangan Modul Bola Basket Berbasis Komik untuk Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket Sekolah Dasar

Josephine Adelia Putri Agape, Imam Hariadi*, Prisca Widiawati
Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia
*Penulis korespondensi, Surel: imam.hariadi.fik@um.ac.id

Paper received: 8-11-2021; revised: 21-11-2021; accepted: 24-11-2021

Abstract

This study aims to develop a comic-based basketball module for basketball extracurricular students at SD Lesanpuro 4 in Malang City. The research model uses a procedural model adapted from the Lee and Owens procedure using 5 steps, namely: (1) needs analysis, (2) carrying out a design, (3) developing or developing a product, (4) implementation or implementation of activities, (5) evaluation or product evaluation. Product trials include: (1) Trial design, the trial design used is descriptive design. (2) Experimental subjects, the subjects used in this study were extracurricular students of SD Lesanpuro 4 Malang City, and the subject of media experts and learning experts was one of the lecturers from the Faculty of Sports Science. The small group trial subjects consisted of 5 students and the large group test subjects consisted of 15 students. (3) The type of data used is descriptive quantitative and descriptive qualitative. (4) The data collection instrument used in conducting this validation is a non-test in the form of a questionnaire. (5) The analysis technique in this study uses qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The results of learning validation are 73 percent, and the results of media expert validation are 81 percent. While the results of small group trials obtained results of 89 percent and large group trials obtained results of 83.75 percent. Thus, the results of developing a comic-based basketball module for extracurricular students at SD Lesanpuro 4 in Malang City are very valid and can be applied to extracurricular basketball students at SD Lesanpuro 4, Malang City.

Keywords: development module; basketball; comics

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul bola basket yang berbasis komik untuk siswa ekstrakurikuler bola basket SD Lesanpuro 4 di Kota Malang. Model penelitian menggunakan model prosedural yang diadaptasi dari prosedur Lee dan Owens dengan menggunakan 5 langkah yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) melakukan sebuah *desain*, (3) *development* atau pengembangan sebuah produk, (4) *implementation* atau pelaksanaan kegiatan, (5) *evaluation* atau evaluasi produk. Uji coba produk meliputi: (1) Desain uji coba, desain uji coba yang digunakan adalah desain deskriptif. (2) Subjek coba, subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler SD Lesanpuro 4 Kota Malang, dan subjek dari ahli media serta ahli pembelajaran merupakan salah satu dosen dari Fakultas Ilmu Keolahragaan. Subjek uji coba kelompok kecil terdiri 5 siswa dan subjek uji coba kelompok besar terdiri 15 siswa. (3) Jenis data yang digunakan berupa deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. (4) Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam melakukan validasi ini yaitu non-tes yang berbentuk angket. (5) Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi pembelajaran sebesar 73 persen, dan hasil validasi ahli media sebesar 81 persen. Sedangkan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh hasil sebesar 89 persen dan uji coba kelompok besar memperoleh hasil sebesar 83,75 persen. Sehingga, hasil pengembangan modul bola basket berbasis komik untuk siswa ekstrakurikuler SD Lesanpuro 4 di Kota Malang sangat valid dan dapat diterapkan pada siswa ekstrakurikuler bola basket SD Lesanpuro 4 Kota Malang.

Kata kunci: pengembangan modul; bola basket; komik

1. Pendahuluan

Pendidikan jasmani salah satu pelajaran yang ada di sekolah yang mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik dan pengetahuan fisik seorang siswa. Di Dalam kurikulum pendidikan jasmani siswa diharapkan memiliki kebugaran jasmani atau kesehatan fisik yang sangat baik. (Tenis, 2017). Hampir di setiap sekolah memiliki kegiatan pendukung salah satunya adalah ekstrakurikuler bidang olahraga. Olahraga dapat dijadikan sebagai salah satu rekreasi dan sarana pengembangan prestasi diri seperti dikatakan pada UUD RI nomor 3 tentang sistem keolahragaan yang bersifat nasional. Dalam sebuah permainan bola basket sebagai untuk peningkatan suatu kebugaran jasmani dan kesehatan masih memiliki satu tujuan lagi yaitu meningkatkan prestasi dalam sebuah bidang olahraga. (Kurniawan et al., 2020). Untuk mendapatkan suatu point dibutuhkan kerjasama tim yang sangat baik. Permainan bola basket salah satu permainan pada cabang olahraga yang sangat digemari oleh masyarakat, dari kalangan kecil hingga dewasa. Dengan cara melakukan kegiatan permainan bola basket ini seseorang banyak memperoleh manfaat antara lain mengembangkan pertumbuhan fisik, mental dan sosial. Dan dalam permainan bola basket melatih kerjasama yang baik bagi sebuah tim. Permainan bola basket bisa dikatakan sebuah permainan yang bersifat semi kelas atas.

Cabang olahraga bola basket dapat dimainkan jika terdapat dua tim dan setiap tim beranggotakan 5 orang pemain. Permainan bola basket mempunyai tujuan yaitu mencetak poin sebanyak-banyaknya dengan memasukan bola basket kedalam gawang lawan dan tidak membiarkan lawan untuk mendapatkan point. (Majid, 2018). Hal ini berarti, untuk dapat bermain permainan bola basket dengan bagus maka diperlukan latihan atau penguasaan sebuah teknik yang sangat bagus. Ada empat macam teknik bola basket antara lain adalah 1) Dribbling (Siswa et al., 2018) mengemukakan bahwa dribbling salah satu teknik dasar dalam bola basket yang cara melakukannya dengan cara memantulkan bola basket ke lantai dengan menggunakan satu tangan, 2) Passing, menurut Dinata (2013) passing salah satu teknik dasar bola basket yang memiliki tujuan untuk memberikan bola basket ke rekan timnya dengan menggunakan satu tangan atau dua tangan. 3) Shooting, menurut Darmawan (2001) shooting salah satu teknik dasar yang berperan sangat penting dalam suatu permainan bola basket. Jika waktu habis atau time out maka pemain bisa melakukan inisiatif shooting untuk memperoleh point. Ada juga pendukung dalam permainan bola basket antara lain sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana bola basket antara lain bola, ring basket, lapangan basket, papan pantul dan lain-lain.

Perubahan suatu teknologi yang sangat berkembang di Indonesia mempunyai dampak sangat besar terhadap sistem kegiatan belajar mengajar. Aktivitas belajar mengajar pada era lama yang cenderung mendengarkan sebuah materi yang disampaikan oleh guru dan mencatat materi yang diterangkan oleh guru, sekarang sudah sedikit tidak diinginkan oleh siswa. Siswa-siswi lebih minat untuk menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran itu dapat berbentuk visual dan audiovisual. Media visual yang dapat diterapkan salah satunya adalah gambar yang dimodifikasi didalam sebuah komik yang menarik minat siswa.

Komik bisa disebut sebagai sebuah rangkain materi yang dilengkapi atau di dukung oleh adanya gambar dalam sebuah materi. (Buchori & Setyawati, 2015). Alur dialog yang disajikan dalam bentuk komik harus bersifat sangat imajinatif dan kreatif, agar komik tersebut tidak hanya diminati oleh kalangan anak kecil saja namun bisa diminati oleh kalangan dewasa. (Pendidikan & Indonesia, 2015). Komik tersebut didesain secara baik supaya dapat

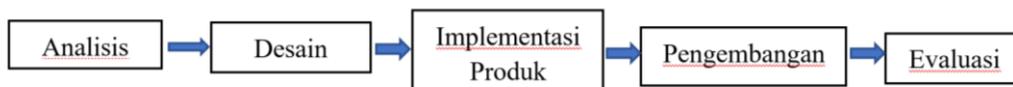
menciptakan ketertarikan dalam membacanya. Hampir sebagian orang berpikir kalau komik hanya sebuah media yang sederhana berisikan suatu cerita yang cuma bisa dipahami untuk suatu kesenangan tersendiri. (Purwanto, 2013). Rusman (2013) meningkatnya suatu hasil pembelajaran yang sangat tinggi, sangat didukung oleh adanya penggunaan sebuah media pembelajaran. Media tersebut salah satunya media yang bersifat multimedia yang terdiri dari gabungan unsur teks dan gambar. Daryanto (2016) menjelaskan bahwa suatu komik salah satu bentuk animasi kartun yang memiliki karakter dan diterapkan dalam sebuah cerita dengan urutan yang berhubungan.

Asumsi negatif itu dapat diganti dengan adanya suatu komik untuk sebuah media pembelajaran. Komik sangatlah penting dalam sebuah penyampaian suatu gagasan atau sebuah ide. Yang sangat penting dalam membuat komik adalah pesan akhir yang ditangkap oleh si pembaca. Bahan ajar komik sangatlah efektif digunakan dalam proses pembelajaran (2012). Komik nantinya akan didesain dengan gambar dan tulisan yang sangat mudah dipahami oleh siswa-siswi. Tujuan dari di desain yang dibuat agar nantinya siswa-siswi tidak bosan dan boring dalam membaca komik tersebut. Karena desain sangatlah penting dalam sebuah kenikmatan dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengisian angket atau kuesioner dari pelatih, peneliti menemukan permasalahan bahwa belum adanya modul berbentuk apapun yang diberikan oleh siswa-siswi tersebut. Sehingga siswa-siswi belum mempunyai pegangan untuk mereka memahami tentang permainan bola basket tersebut. Berdasarkan hasil wawancara pelatih untuk memberikan materi pada waktu pelajaran online maka dibutuhkan pegangan berupa modul yang berbasis komik, agar siswa-siswi tertarik membaca modul tersebut. Dan untuk membantu pelatih dalam proses pembelajaran secara online selama pandemi covid-19. Tujuan pengembangan ini untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis komik pada siswa ekstrakurikuler bola basket yang nantinya diharapkan dapat menambah referensi dalam melakukan pembelajaran dibidang pendidikan jasmani khususnya dalam olahraga bola basket.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan model penelitian berbentuk prosedural. Penelitian ini juga memakai sebuah metode yaitu *research and development* (R&D) yang diterbitkan oleh *Lee & Owens*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan tahap validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli pembelajaran bola basket yang bertujuan untuk penilaian agar produk yang dibuat sangat layak untuk digunakan. Desain uji coba yang digunakan adalah desain deskriptif. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi ekstrakurikuler SD Lesanpuro 4 Kota Malang. Subjek dari ahli media dan ahli pembelajaran merupakan salah satu dosen dari Fakultas Ilmu Keolahragaan. Subjek uji coba kecil beranggotakan 5 siswa-siswi ekstrakurikuler bola basket dan subjek uji besar beranggotakan 15 siswa-siswi ekstrakurikuler bola basket. Jenis data yang digunakan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam melakukan validasi ini yaitu

non-tes atau menggunakan angket. Teknik analisis dalam penelitian ini teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil wawancara yang dilakukan dengan pelatih bola basket SD Lesanpuro 4 di Kota Malang diperoleh hasil sebagai berikut: materi yang diberikan pelatih kepada siswa-siswi ekstrakurikuler SD Lesanpuro 4 meliputi teknik dasar dan sparing. Setiap hari Sabtu dan Minggu diberikan latihan berupa teknik dasar bola basket dan setelah itu diberikan sebuah game, untuk menerapkan materi yang diajarkan oleh pelatih.

Kendala yang dialami pelatih pada saat memberikan materi serta teknik dasar bola basket di tengah pandemic covid-19 adalah pembatasan waktu latihan secara tatap muka dan seringnya diganti dengan berlatih secara mandiri dirumah. Tidak hanya pelatih, siswa-siswi turut terkena dampak dari pandemi *covid*, banyak para orang tua dari siswa-siswi yang tidak mengizinkan anaknya untuk berlatih sementara waktu. Dan kendala lain yang dimiliki setelah peneliti melakukan pre-penelitian melalui wawancara yaitu masih kurangnya variasi media pembelajaran yang menunjang belajar tentang bola basket. Dengan adanya kendala yang disebabkan oleh pandemi *covid*, cara pelatih untuk menyikapinya dengan memberikan materi bola basket berupa modul. Dengan adanya permasalahan-permasalahan yang muncul seperti yang dijelaskan diatas, pelatih memerlukan pengembangan modul bola basket untuk membantu siswa-siswi belajar tentang bola basket di rumah. Pembelajaran melalui modul dapat dinilai mempunyai fungsi yang sangat baik. Bila dirancang dengan benar maka proses belajar mengajar berbasis komik akan menjadi sebuah media pembelajaran yang sangat efektif untuk siswa-siswi.

3.1. Uji Validasi Media

Validasi adalah sebuah proses penilaian kelayakan produk yang dikembangkan sebelum media tersebut diujikan. Media yang telah dibuat diberikan sebuah saran dan masukan. Hal itu dilakukan agar produk yang dibuat benar-benar layak untuk digunakan. Hasil data uji validasi media dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Data Ahli Media

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kejelasan	75%	CV
2	Ketepatan	75%	CV
3	Kemenarikan	75%	CV
4	Kesesuaian	75%	CV
	Rata-rata	75%	CV

Dari hasil analisis data diatas didapatkan hasil dari uji coba ahli media dengan perolehan hasil persentase sebesar 75% hasil tersebut didapatkan berdasarkan aspek-aspek yang telah dikonversikan. Dan dari hasil tersebut produk ini telah memenuhi kriteria dan layak digunakan. Dari hasil diatas terdapat saran dan masukan dari para ahli antara lain: 1) Pada bagian gambar dan desain pada komik ditambahkan lagi dan dibuat lebih menarik. 2) Pada soal penomoran daftar isi dirapikan kembali. 3) Sumber-sumber gambar harap disertakan dibawah gambar.

3.2. Uji Validasi Pembelajaran Bola Basket

Validasi adalah sebuah proses penilaian kelayakan produk yang dikembangkan sebelum media tersebut diujikan. Media yang telah dibuat diberikan sebuah saran dan masukan. Hal itu dilakukan agar produk yang dibuat benar benar layak untuk digunakan. Hasil data uji validasi media dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Data Ahli Pembelajaran Bola Basket

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Ketepatan	75 %	CV
2	Kemenarikan	75%	CV
3	Kesesuaian	75%	CV
4	Kemudahan	75%	CV
	Rata-rata	75%	CV

Dari hasil analisis data diatas didapatkan hasil dari uji coba ahli pembelajaran dengan perolehan hasil persentase sebesar 75% hasil tersebut didapatkan berdasarkan aspek-aspek yang telah dikonversikan. Dan dari hasil tersebut produk ini telah memenuhi kriteria dan layak digunakan. Dari hasil diatas terdapat saran dan masukan dari para ahli antara lain: 1) Memberikan tambahan materi pada bab sejarah. 2) Memberikan tambahan silabus pada komik tersebut.

3.3. Uji Coba Kelompok Kecil

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil terlebih dahulu siswa-siswi mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti. Kemudian diberlakukan pembelajaran dengan media komik tersebut. Setelah pembelajaran selesai maka diberikan lagi angket yang sama dengan sebelumnya untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap komik yang dikembangkan. Uji coba kelompok kecil digunakan untuk perbaikan dari produk komik tersebut. Berikut adalah hasil dari uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemenarikan	95%	SV
2	Ketepatan	87,5%	SV
3	Kejelasan	88,3%	SV
	Rata-rata	89,8%	SV

Dari keempat aspek tersebut memiliki kecenderungan bahwa tingkat kemenarikan komik lebih tinggi. Bisa dilihat dari tabel diatas bahwa persentase dari aspek kemenarikan 95% termasuk tingkatan paling tinggi. Sedangkan untuk tingkatan paling rendah yaitu aspek kejelasan. Bisa dilihat perolehan persentase pada aspek kejelasan 88,3%. Jadi rata-rata secara keseluruhan memperoleh persentase 89,8% dan termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan.

3.4. Uji Coba Kelompok Besar

Pelaksanaan uji coba kelompok besar terlebih dahulu siswa-siswi mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti. Kemudian diberlakukan pembelajaran dengan media komik tersebut. Setelah pembelajaran selesai maka diberikan lagi angket yang sama dengan sebelumnya untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap komik yang dikembangkan. Berikut hasil dari uji coba besar dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kemenarikan	100%	SV
2	Ketepatan	97,5%	SV
3	Kejelasan	98,3%	SV
	Rata-rata	97,2%	SV

Dari keempat aspek tersebut memiliki kecenderungan bahwa tingkat kemenarikan pada komik lebih tinggi. Bisa dilihat dari tabel diatas bahwa persentase dari aspek kemenarikan 100% dan dinyatakan sangat valid dan memenuhi syarat. Sedangkan yang paling rendah yaitu aspek kejelasan, yang memperoleh hasil presentasi 98,3%. Dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, bahwa tingkat kemenarikan dari komik ini terdapat pada peringkat yang paling tinggi. Jadi rata-rata secara keseluruhan memperoleh persentase 97,2% dan termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan.

Siswa-siswi ekstrakurikuler bola basket SD Lesanpuro 4 Kota Malang membutuhkan modul untuk sebuah pegangan dalam pembelajaran bola basket. Selama adanya pandemic covid-19 latihan ekstrakurikuler bola basket di SD Lesanpuro 4 Kota Malang juga tidak aktif, maka dari itu pelatih membutuhkan modul untuk proses pembelajaran *online* atau *daring*. Sehingga jika latihan tatap muka tidak dilakukan, siswa-siswi bisa mempelajari teknik dasar dan pengetahuan bola basket melalui modul tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh pelatih pada saat peneliti melakukan wawancara analisis kebutuhan terdapat beberapa kendala yang dialami contohnya pembatasan latihan dalam berlatih dan tidak adanya tempat untuk berlatih. Maka dari itu siswa-siswi sering melakukan latihan dirumah. Tidak hanya pelatih, atlet turut terkena dampak dari pandemi *covid*, banyak para orang tua dari siswa-siswi yang tidak mengizinkan anaknya untuk berlatih untuk sementara waktu.

Pelatih diwajibkan memutar otak agar siswa-siswi ekstrakurikuler tetap bisa menjalankan aktifitas olahraga ketika dirumah. Dengan adanya modul berbasis komik ini, siswa-siswi ekstrakurikuler dapat belajar mengenai bola basket dengan mudah dan bisa dimana saja. Media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu dalam perspektif belajar mengajar dengan menyampaikan bahan ajaran pada peserta didik untuk mencapai pengajaran yang efektif (Naz,2018.). Penelitian yang sama dilakukan oleh Alfiyani (2015) berjudul pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik pada mata pelajaran ips sub pokok bahasan detik-detik proklamasi indonesia kemerdekaan indonesia untuk kelas v sd. Didapatkan hasil analisis bahwa data angket yang menunjukkan antusias siswa yang tinggi dalam tiga aspek kualitas media dan dapat digunakan untuk media belajar yang sangat mudah di sekolah. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nugraheni (2017) dengan judul Penerapan media komik pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Hasil yang

didapatkan menunjukkan bahwa sebuah komik bisa meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar.

Sebuah penelitian menurut Susanti (2016), menyatakan bahwa penggunaan suatu komik dalam sebuah proses belajar mengajar sangatlah mudah untuk memberikan suasana belajar mengajar yang menyenangkan dan menarik minat pembaca. Komik salah satu media yang bisa membuat pembaca tertarik jika komik tersebut disertai dengan penggunaan warna dan gambar yang unik dan jelas (Yuliandra, 2018). Menurut Topkaya (2016), dalam sebuah penelitiannya yang berjudul *the impact of instructional comics on the cognitive and affective learning about environmental problems* menghasilkan bahwa sebuah komik yang bersifat pendidikan dapat menambah imajinasi siswa melalui sebuah kartun. Teori yang mendasar pada desain komik yaitu penelitian dari Nugraheni yang menyatakan bahwa komik bisa membantu siswa dalam mencari sebuah informasi dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar.

Produk pengembangan ini memiliki kelebihan diantaranya menambah pengetahuan dan mempermudah siswa-siswi ekstrakurikuler memahami serta menguasai teori-teori dalam materi bola basket dan modul ini bisa dibawa kemana saja dan dipelajari dimana saja. Komik ini juga didesain sangat unik, dengan adanya desain berupa gambar yang timbul dan ada kuis semacam TTS untuk melatih siswa-siswi setelah membaca teori dari komik tersebut. Kelebihan yang paling utama adalah belum adanya modul bola basket yang berbentuk komik semacam ini. Adapun juga kelemahan dari modul ini adalah modul ini hanya dicetak untuk siswa-siswi ekstrakurikuler SD Lesanpuro 4 Kota Malang dan belum diperjual belikan. Kelemahan lainnya adalah dengan menggunakan suatu media komik tidak semua siswa-siswi mampu belajar secara efektif dengan gaya visual, karena setiap orang mempunyai gaya belajar masing-masing.

Hasil dari uji coba kepada siswa-siswi ekstrakurikuler bola basket SD Lesanpuro 4 Kota Malang menunjukkan bahwa semua siswa-siswi ekstrakurikuler membutuhkan modul bola basket untuk membantu mereka dalam pembelajaran *online* atau daring. Dengan adanya modul bola basket yang dilengkapi oleh sejarah, pengertian, teknik dasar dan sarana prasarana mempermudah siswa-siswi dalam belajar tentang bola basket.

Produk pengembangan ini adalah pengembangan modul bola basket yang sudah dilengkapi sesuai dengan materi-materi bola basket yang dibutuhkan siswa-siswi ekstrakurikuler serta dilengkapi dengan gambar dan penjelasan materi bola basket. Produk ini dikembangkan menggunakan media komik untuk mempermudah pelatih dan siswa-siswi ekstrakurikuler menjalankan proses latihan pada masa pandemi. Di dalam produk ini terdapat empat aspek dalam pembelajaran bola basket, yang pertama adalah tentang sejarah bola basket yang sudah dilengkapi dengan gambar, yang kedua tentang pengertian bola basket yang dilengkapi oleh gambar, yang ketiga tentang teknik dasar bola basket yang dilengkapi oleh gambar, dan yang terakhir tentang sarana dan prasarana bola basket yang dilengkapi oleh gambar.

Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli pembelajaran mendapatkan saran dan masukan yaitu perlu ditambahkan materi pada sejarah bola basket dan teknik dasar bola basket. Sedangkan dari ahli media mendapatkan saran atau masukan untuk menambahkan nama tokoh komik, sumber gambar di komik, dan penomoran pada daftar isi. Ahli media memberi masukan untuk background dan kalimat jangan menggunakan warna yang sama, dan

untuk background harus diberi gambar, serta penulisan dalam komik font yang digunakan berbeda-beda.

Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan saran dan masukan mengenai penambahan gambar dan desain komik serta penomoran halaman yang perlu diperbaiki. Dengan adanya gambar dan desain yang menarik membuat siswa-siswi tertarik untuk membaca komik tersebut. Tentu media tersebut harus memiliki nilai artistik yang dapat menjadikan daya tarik pembaca, sehingga rancangan akan menjadi lebih efektif (Surbakti, 2015). Sedangkan hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli pembelajaran mendapatkan saran dan masukan untuk penambahan materi tentang sejarah bola basket dan pengertian bola basket.

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian dengan judul “Pengembangan Modul Bola Basket Berbasis Komik Untuk Siswa-Siswi Ekstrakurikuler SD Lesanpuro 4 di Kota Malang” memperoleh data dari sebuah analisis kebutuhan dengan hasil sebesar 100%. Analisis kebutuhan pelatih diperoleh hasil bahwa pelatih memerlukan pengembangan modul bola basket berbasis komik untuk membantu proses belajar mengajar saat tatap muka tidak diadakan. Media komik dapat membantu siswa-siswi dalam pembelajaran bola basket. Sedangkan hasil validasi ahli pembelajaran bola basket memperoleh hasil 73% dan hasil validasi ahli media diperoleh 81%. Dan uji coba kelompok kecil diperoleh 89% dan untuk hasil uji coba kelompok besar diperoleh 83,75%. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan modul bola basket berbasis komik untuk siswa-siswi ekstrakurikuler SD Lesanpuro 4 di Kota Malang sangat layak digunakan dan sangat valid.

Daftar Rujukan

- Alfiyani, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-detik proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD*.
- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). Development learning model of character education through e-comic in elementary school. *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369-386.
- Daryanto, D. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta
- Dinata, M. (2013). Konsep dan teknik bermain bola basket. *Ciputat: Penerbit Cerdas Jaya*.
- Dousay, T., & Logan, R. (2011). Analyzing and Evaluating the Phases of ADDIE. In *Design, Development and Research Conference, Cape Town: South Africa*.
- Elra, P. (2017). *Bola Basket Dasar*. Bengkulu: Universitas Dehasen Bengkulu Press
- Kurniawan, F. F., Tangkudung, J., Sulaiman, I., & Jufrianis, J. (2020). Development Model Training Shooting based on Multiple Unit Offense for Basketball Athletes 16-18 Years of Age Groups. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(8), 351-357.
- Kostelnik, M. J. (2007). *Developmentally Appropriate Curriculum*.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design, (2nd Ed.)*. San Francisco: Pfeiffer.
- Majid, W., & Roesdiyanto, R. (2018). Meningkatkan Kemampuan Teknik Dasar Shooting Bolabasket Menggunakan Metode Dril. *Indonesia performance journal*, 2(2), 111-116.
- Naz, A. A., & Akbar, R. A. (2008). Use of media for effective instruction its importance: some consideration. *Journal of elementary education*, 18(1-2), 35-40.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>
- Wardani, T. K. (2012). Penggunaan media komik dalam pembelajaran sosiologi pada pokok bahasan masyarakat multikultural. *Komunitas: International Journal Of Indonesian Society And Culture*, 4(2).

- Purwanto, D. (2013). Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 1(01).
- Rasiman, R., & Agnita, S. P. (2014). Development of mathematics learning media e-comic based on flip book maker to increase the critical thinking skill and character of junior high school students. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 535-544.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Widada, S., Tama, A. K. W., & Surbakti, R. K. Manfaat Mempelajari Dasar-Dasar Perancangan Sebelum Melakukan Pekerjaan Desain Media Komunikasi. *Cyberpreneurship Innovative and Creative Exact and Social Science*, 1(1), 40-49.
- Susanti, K. D., Subiki, S., & Yushardi, Y. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Disertai Komik Fisika Pada Pembelajaran Pokok Bahasan Tekanan Di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(3), 197-204.
- Irawan, R., Nurharsono, T., & Raharjo, A. (2017). Pengembangan produk permainan mikro tenis sebagai alternatif keterbatasan ketersediaan fasilitas lapangan tenis. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 1(2), 205-212.
- Topkaya, Y. (2016). The impact of instructional comics on the cognitive and affective learning about environmental problems. *Egitim ve Bilim*, 41(187).
- Wibawa, B. (1993). *Media Pengajaran*. Jakarta: Dirjen PPTK Depdiknas.
- Winarno, M. E., Budiwanto, S., & Mardiyanto. (2012). *Assesmen Pembelajaran Penjaskes SMA/SMK*. Malang: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Malang