

Efektivitas Penggunaan Buku Ajar Psikologi Olahraga Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa

Luthfie Lufthansa¹, Yulianto Dwi Saputro², Paulus Rah Adi Pawitra³, Budijanto⁴

Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, IKIP Budi Utomo Malang

Email: luthfie@budiutomomalang.ac.id, yulianto@budiutomomalang.ac.id,
paulus@budiutomomalang.ac.id, budijanto@budiutomomalang.ac.id

Abstract. This study aims to determine the validity or feasibility of an android-based Sports Psychology textbook that includes 3 aspects of assessment namely material aspects, language aspects, and media aspects. Validation of eligibility is carried out by expert validators in each aspect of the field. In addition, this study also aims to determine the effectiveness of the use of Android-based Sports Psychology textbooks to improve student learning outcomes. Which student learning outcomes are defined in 3 domains namely cognitive, affective and psychomotor domains. This research is a quasi experimental research. Data analysis using t-test and N-Gain Score to determine its effectiveness. From the results of the analysis, it can be concluded that the Android-based Sports Psychology textbook has very good feasibility in terms of language, material aspects, and media aspects according to expert validators.

Keywords: Effectiveness, Android-Based Textbooks, Learning Outcomes, Sports Psychology

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas atau kelayakan buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android yang mencakup 3 aspek penilaian yakni aspek materi, aspek bahasa dan aspek media. Validasi kelayakan dilakukan oleh validator ahli di masing-masing aspek bidang. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Yang mana hasil belajar mahasiswa didefinisikan dalam 3 ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif serta ranah psikomotorik. Penelitian ini jenis penelitian quasi eksperimen. Analisis data menggunakan uji t-test dan N-Gain Score untuk mengetahui efektivitasnya. Dari hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android memiliki kelayakan yang sangat bagus dari aspek bahasa, aspek materi dan aspek media menurut validator ahli.

Kata Kunci: Efektivitas, Buku Ajar Berbasis Android, Hasil Belajar, Psikologi Olahraga,

PENDAHULUAN

Efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran adalah sebuah keniscayaan pada era kemajuan teknologi yang pesat. Penggunaan alat-alat pembelajaran untuk menunjang proses belajar kini sangat mungkin untuk dipadu-padankan dengan teknologi yang tengah berkembang. Dari tahun ke tahun pengguna smart phone di Indonesia semakin meningkat. Di Indonesia pada tahun 2015 pengguna smartphone diperkirakan sebanyak 55 juta. Sementara itu tercatat total penetrasi pertumbuhan smartphone adalah sebesar 37,1% (Saputro & Wahyu, 2019). Tentu saja peningkatan pengguna android tersebut juga terjadi di lokal civitas akademika IKIP Budi Utomo Malang. Sehingga dengan mengkombinasikan teknologi dengan alat pembelajaran mampu memberikan benefit yang cukup tinggi dalam kerangka peningkatan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran dengan harapan mampu mendongkrak peningkatan hasil belajar yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas lulusan mahasiswa. Buku ajar saat ini dianggap sebagai bahan ajar yang paling utama dan paling banyak digunakan (Prastowo, 2012). Keberadaan buku tidak dapat dilepaskan dari kegiatan pembelajaran termasuk di jenjang perguruan tinggi. Menurut Abidin (2012) setidaknya ada 4 fungsi yang terkandung dalam buku ajar yakni: (1) Buku ajar sebagai bahan referensi atau bahan rujukan oleh peserta didik; (2) Buku ajar sebagai bahan evaluasi; (3) Buku ajar sebagai alat bantu pendidik dalam melaksanakan kurikulum; (4) Buku ajar sebagai salah satu acuan untuk menentukan metode atau teknik pengajaran yang akan digunakan oleh pendidik. Tanpa bahan ajar, dosen akan mengalami kesulitan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas. Pengembangan dan kombinasi antara kemajuan teknologi (android) dan media pembelajaran (buku ajar) akan menjadi hal

yang sangat menarik dan penting untuk dilakukan.

Dalam civitas akademika IKIP Budi Utomo Malang, mata kuliah Psikologi Olahraga merupakan mata kuliah wajib di prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi. Buku ajar mata kuliah Psikologi Olahraga selama ini masih menggunakan buku ajar konvensional, yakni berupa hardcopy yang tebal-tebal sehingga cenderung 'makan tempat' dan pada akhirnya menjadi tidak efisien dan efektif. Upaya peningkatan efektifitas proses pembelajaran mata kuliah Psikologi Olahraga telah banyak dilakukan tentu saja sekali lagi untuk meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu upaya tersebut adalah pengembangan serta penggunaan buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android. Dari uraian singkat diatas, dengan penelitian ini, peneliti berusaha mengetahui efektifitas penggunaan buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android dalam rangka peningkatan hasil belajar mahasiswa Prodi PJKR IKIP Budi Utomo Malang.

Efektivitas dalam proses pembelajaran adalah berkaitan dengan pencapaian tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Rohmawati (2017) mengemukakan bahwa untuk melihat efektifitas pembelajaran pada siswa/mahasiswa terdapat beberapa unsur diantaranya meliputi penguasaan siswa/mahasiswa terhadap konsep, respon yang dimiliki mahasiswa terhadap pembelajaran, serta aktivitas mahasiswa saat proses belajar mengajar. Efektivitas pembelajaran adalah merupakan sebuah proses perubahan seorang mahasiswa pada ranah kognitif, ranah psikomotor serta perubahan tingkah-laku yang diakibatkan oleh hasil pembelajaran yang ia dapatkan dari pengalaman dirinya dan dari lingkungannya sehingga membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu pada dirinya (Bistari, 2017). Ketiga jenis ranah

hasil belajar yang disebutkan di atas, masing-masing ranah, memiliki alat ukur atau instrumen yang pasti dan terukur. Pengukuran hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan teoretis) dapat menggunakan teknik tes. Sedangkan pengukuran hasil belajar pada ranah psikomotorik dan ranah afektif dapat menggunakan teknik non-tes (Hutapea, 2019). Ricardo dan Meilani (2017) menyatakan bahwa hasil belajar adalah merupakan akumulasi pembelajaran yang didapatkan oleh mahasiswa selama masa proses pembelajaran. Sementara itu Byram & Hu (2013) menyatakan hasil belajar merupakan tujuan pendidikan yang mana tujuan tersebut diejawantahkan dalam seluruh proses pembelajaran, yang bermuara pada pengetahuan siswa, pemahaman siswa, serta pengaplikasian pengetahuan yang diterima oleh siswa/mahasiswa. Ada beberapa indikator yang dapat digunakan dalam pengukuran hasil belajar siswa. Diantara beberapa pendapat para ahli, pendapat Bloom merupakan pendapat yang sering digunakan dalam pengukuran hasil belajar siswa. Dimana Bloom membagi klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah hasil belajar tersebut dijabarkan oleh Moore (2014) sebagai berikut; (1) ranah psikomotorik yaitu berkaitan dengan fundamental movement, generic movement, ordinator movement, dan creative movement; (2) ranah kognitif, yaitu menyangkut tentang pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi; (3) ranah afektif yaitu berkenaan dengan penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai. Dalam penelitian ini hasil belajar diukur dan didefinisikan dengan 3 (tiga) ranah tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) kelayakan/validitas buku ajar Psikologi Olahraga berbasis-android yang meliputi 3 aspek yakni aspek materi,

aspek bahasa dan aspek media dari buku ajar; (2) efektivitas buku ajar berbasis android dengan cara analisa perbandingan perbedaan hasil belajar dengan menggunakan buku ajar konvensional dengan penggunaan buku ajar berbasis android pada mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang.

METODE

Buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android telah dikembangkan dengan metode 4D (*define, design, development and disseminate*). Untuk mengetahui kelayakan atau validitas buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android ini digunakan 3 validator ahli di bidang/aspek materi, aspek bahasa serta aspek media. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan buku ajar psikologi olahraga berbasis android, penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen* (Creswell, 2013). Kelas eksperimen melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan buku ajar mata kuliah psikologi olahraga berbasis android, sedang kelas kontrol menggunakan buku ajar konvensional (buku cetak).

Tabel 1. *Kriteria Kelayakan Buku Ajar Psikologi Olahraga Berbasis Android*

Skala (%)	Kriteria Kelayakan
85 — 100	layak dengan predikat sangat bagus
65 — 84	layak dengan predikat bagus
45 — 64	layak dengan predikat cukup
0 — 44	tidak layak

Penelitian dilakukan pada mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. Keseluruhan responden adalah mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah Psikologi Olahraga. Untuk mengetahui perbedaan/peningkatan hasil belajar, pengumpulan data dilakukan dengan *pre-tes* yang dilakukan pada ujian tengah semester dan *pos-tes* yang dilakukan pada akhir semester. Kedua tes tersebut diujikan/didistribusikan baik kepada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Kemudian data yang masuk akan diolah menggunakan SPSS. Untuk mengetahui pengaruh buku ajar berbasis android terhadap hasil belajar, analisa data digunakan uji *paired sample t-test*, dengan kriteria signifikansi kurang dari 0,05 yang memiliki arti bahwa terdapat pengaruh penggunaan buku ajar psikologi berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. Sebelum itu dilakukan uji normalitas data dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Selanjutnya untuk mengetahui efektifitas buku ajar psikologi olahraga berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa digunakan uji *N-Gain Score* sesuai dengan kriteria pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. *Kategori Efektifitas N-Gain Score Pada Penggunaan Buku Ajar Psikologi Olahraga Berbasis Android*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) validitas/kelayakan buku ajar Psikologi Olahraga berbasis-android yang mana validasi dilakukan oleh tenaga ahli di bidang/aspek materi, aspek bahasa serta aspek media; (2) untuk mengetahui efektifitas penggunaan buku ajar psikologi olahraga berbasis android yang dikaitkan dengan hasil belajar yang didapat mahasiswa yang ditinjau dari 3 ranah hasil belajar yakni ranah psikomotorik, ranah afektif serta ranah kognitif. Berikut akan dibahas satu per satu apa yang menjadi tujuan penelitian ini.

Validasi Buku Ajar Psikologi Olahraga Berbasis Android

Di bawah ini adalah tabel hasil dari penilaian validator ahli dari aspek materi (*content*):

Tabel 3. *Hasil Validasi Ahli berkaitan Aspek Materi*

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian Sistematika Materi		√		
2	Kesesuaian Materi dengan capaian pembelajaran	√			
3	Kesesuaian contoh dengan materi		√		
4	Kebenaran konsep dalam materi	√			
5	Materi mudah dipelajari	√			

6	Materi menarik bagi peserta didik	√
Total Penilaian		21
Skor		87,5 %
Kesimpulan		Valid/ Layak dengan predikat Sangat Bagus

Dari hasil data validasi ahli materi buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android mendapatkan skor 87,5 % yang berarti buku ajar ini valid dan layak dipergunakan dengan predikat sangat bagus.

Selain aspek materi, aspek yang dinilai oleh ahli adalah aspek bahasa. Tabel di bawah ini adalah tabel hasil validasi aspek bahasa dari ahli bahasa:

Tabel 4. Hasil validasi ahli aspek bahasa

Nomer	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1	Bahasa lugas dan jelas dalam Materi Ajar	√			
2	Mudah dipahami oleh Mahasiswa	√			
3	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia		√		
4	Efektivitas Penggunaan Kalimat		√		
5	Kesesuaian penggunaan Kata dan Istilah		√		
Total Penilaian		17			
Skor		85%			
Kesimpulan		Valid / Layak dengan predikat Sangat Bagus			

Dari hasil tabel hasil validasi ahli bahasa diatas, aspek bahasa buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android ini memiliki skor 85 % yang berarti buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android ini valid dan layak untuk digunakan

dengan predikat sangat bagus.

Aspek ketiga yang dinilai oleh ahli adalah aspek media. Di bawah ini adalah tabel hasil validasi ahli media mengenai buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android ini:

Tabel 5. Hasil validasi ahli aspek media

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1	Sistematika Penyajian		√		
2	Kejelasan Judul		√		
3	Kesesuaian Ukuran Huruf	√			
4	Tata Letak dan Gambar	√			
5	Kesesuaian Gambar dengan Materi Ajar		√		
6	Materi yang disajikan menarik bagi peserta didik	√			

Total Penilaian	21
Skor	87,5%
Kesimpulan	Valid/Layak dengan predikat Sangat Bagus

Berdasarkan tabel validasi ahli media, buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android ini memiliki skor 87,5 % yang berarti buku ajar ini valid dan layak digunakan dengan predikat sangat bagus.

Analisis Data

Berikut ini akan disajikan analisis data yang didapatkan dari 30 responden mahasiswa sebagai kelas kontrol dan 30 mahasiswa sebagai kelas eksperimen. Total responden 60 mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang yang sedang menempuh mata kuliah Psikologi

Olahraga.

- Analisis Deskriptif

Analisa deskriptif dibawah ini akan mengulas mengenai hasil pengolahan data yang didapatkan dari pre-tes dan pos-tes kelas kontrol serta pre-tes dan pos-tes kelas eksperimen dimana dikaitkan dengan variabel hasil belajara yang mencakupi 3 ranah yakni ranah psikomotorik, ranah afektif dan ranah kognitif. Tabel-tabel dibawah ini adalah hasil analisis deskriptif yang diolah melalui SPSS.

Tabel 6. Statistik Deskriptif Ranah Kognitif

	N	Min	Max	Rerata	SD
Pretes Kelas Kontrol	30	60	71	65,93	2,915
Postes Kelas Kontrol	30	70	85	76,83	3,718
Pretes Kelas Eksperimen	30	60	72	65,93	3,162
Postes Kelas Eksperimen	30	76	90	82,12	3,839
Valid N (listwise)	30				

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa rerata nilai pre-tes pada kelas kontrol adalah 65,93 sedangkan nilai yang didapat dari pre-tes pada kelas eksperimen sebesar 65,93 pada

ranah kognitif. Sementara itu nilai rata-rata pos-tes pada kelas kontrol adalah 85, sedangkan nilai pos-tes rata-rata kelas eksperimen adalah 90 pada ranah kognitif.

Tabel 7. Statistik Deskriptif Ranah Psikomotorik

	N	Min	Max	Rerata	SD
PreKON	30	21	37	28,83	4,211
PosKON	30	27	50	36,67	4,830
PreEKS	30	24	39	31,83	4,316
PosEKS	30	37	50	44,90	3,231
Valid N (listwise)	30				

Nilai rata-rata pre-tes pada kelas kontrol adalah 28,83 sedangkan nilai rata-rata pre-tes pada kelas eksperimen menunjukkan angka 31,83 pada ranah psikomotorik. Sementara nilai pos-tes rerata pada kelas

eksperimen kelas kontrol adalah sebesar 36,67, sedangkan nilai pos-tes rata-rata pada kelas eksperimen 44,90 pada ranah psikomotorik.

Tabel 8. *Statistik Deskriptif Ranah Afektif*

	N	Min	Max	Rerata	SD
PreKON	30	22	37	30,00	3,957
PosKON	30	29	45	39,20	3,605
PreEKS	30	24	38	32,03	4,238
PosEKS	30	36	50	44,43	3,559
Valid N (listwise)	30				

Nilai pre-tes rata-rata kelas kontrol untuk ranah afektif adalah 30,00, sedangkan nilai rata-rata pre-tes kelas eksperimen untuk ranah afektif adalah 32,03. Sementara itu nilai rata-rata pos-tes pada kelas kontrol adalah 39,20, sedangkan nilai rerata pos-tes pada kelas eksperimen untuk ranah afektif adalah 44,43.

- Uji Normalitas

Sebagai syarat mutlak untuk melakukan uji *paired sample t test*, data harus memenuhi syarat berdistribusi normal. Maka tabel dibawah ini memberikan petunjuk bahwa data memiliki distribusi normal.

Tabel 9. *Normalitas Data Ranah Kognitif*

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Stat	df	Signifikansi	Stat	df	Signifikansi
Hasil belajar untuk Ranah Kognitif	PreTesEksperimen	,110	30	,200*	,966	30	,447
	PosTesEksperimen	,112	30	,200*	,956	30	,240
	PreTesKontrol	,077	30	,200*	,977	30	,746
	PosTesKontrol	,122	30	,200*	,970	30	,535

Uji normalitas secara berturut-turut, pre-tes dan pos-tes baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen menunjukkan angka 0,447, 0,24,

0,746, 0,535 dimana nilainya lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa

data hasil belajar ranah kognitif berdistribusi normal.

Tabel 10. Uji Normalitas Data Ranah Afektif

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Stat	df	Signifikansi	Stat	df	Signifikansi	
Hasil belajar	PreTesEksperimen	,158	30	,184	,929	30	,175
	PosTesEksperimen	,170	30	,177	,946	30	,128
Ranah Afektif	PreTesKontrol	,133	30	,183	,951	30	,178
	PosTesKontrol	,154	30	,166	,951	30	,175

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa data yang didapat dari pre-tes dan pos-tes kelas kontrol dan kelas eksperimen terbukti

memiliki distribusi normal dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 11. Uji Normalitas Data Psikomotorik

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Stat	df	Signifikansi	Stat	df	Signifikansi	
Hasil belajar Ranah untuk Psikomotorik	PreTes Klas Eksperimen	,135	30	,171	,946	30	,135
	PosTes Klas Eksperimen	,142	30	,125	,951	30	,176
	PreTes Klas Kontrol	,130	30	,200*	,962	30	,343
	PosTes Klas Kontrol	,161	30	,146	,943	30	,110

Dari tabel di atas diketahui bahwa uji normalitas data psikomotorik berdistribusi normal, terbukti dengan nilai signifikansi lebih besar dari > 0,05.

- Uji Homogenitas

Berikut ini tabel-tabel hasil uji homogenitas data yang telah didapat:

Tabel 12. Uji Homogenitas Data Ranah Kognitif

		Levene_Stat	df1_	df2_	Signifikansi
Hasil Belajar Kognitif	Based_on_Mean	,009	1_	58	,924
	Based_on_Median	,008	1_	58	,928
	Based_on_Median and with adjusted df	,008	1_	57,967	,928
	Based_on_trimmed mean	,005	1_	58	,944

Tabel 13. Uji Homogenitas Data Ranah Afektif

		Levene			
		Stat	df1	df2	Signifikansi
Hasil Belajar Afektif	Based_on_Mean	,412	1_	58	,523
	Based_on_Median	,602	1_	58	,441
	Based_on_Median and with_ adjusted df	,602	1_	51,790	,441
	Based_on_trimmed mean	,461	1_	58	,500

Tabel 14. Uji Homogenitas Data Ranah Psikomotorik

		Levene			
		Stat	df1	df2	Signifikansi
Hasil Belajar Psikomotorik	Based_on_Mean	,000	1_	58	1,000
	Based_on_Median	,033	1_	58	,857
	Based_on_Median and with adjusted df	,033	1_	50,993	,857
	Based_on_trimmed mean	,001	1_	58	,975

Dari seluruh hasil uji homegenitas data menunjukkan bahwa data hasil belajar mahasiswa dari ketiga ranah hasil belajar (ranah kognitif, afektif dan psikomotorik) menunjukkan signifikansi lebih besar dari > 0,05.

- Uji Paired Sample t-Test

Untuk mengetahui perbedaan rata rata dua sampel yang berpasangan, maka uji *paired sample t-test* perlu dilakukan. Tabel dibawah ini adalah hasil dari uji data *paired_sample t-test* tersebut.

Tabel 15. Paired Samples Test Hasil Belajar Ranah Kognitif

		Paired Differences							
		Rerata	SD	SE	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Rerata	Lower	Upper			
Pair 1	Pretes Kelas Kontrol - Postes Kelas Kontrol	-10,897	2,702	,493	-11,906	-9,888	-22,090	29	,000

Pair 2	Pretes Kelas Eksperimen - Postes Kelas Eksperimen	-16,183	2,647	,483	-17,172	-15,195	-33,483	29	,000
--------	---	---------	-------	------	---------	---------	---------	----	------

Tabel 16. *Paired Samples Test* Hasil Belajar Ranah Afektif

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper				
Pair 1	PreKON - PosKON	-9,200	1,730	,316	-9,846	-8,554	-29,126	29	,000
Pair 2	PreEKS - PosEKS	-12,400	2,358	,430	-13,280	-11,520	-28,807	29	,000

Tabel 17. *Paired Samples Test* Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper				
Pair 1	PreKON - PosKON	-7,833	2,379	,434	-8,722	-6,945	-18,033	29	,000
Pair 2	PreEKS - PosEKS	-13,067	2,518	,460	-14,007	-12,126	-28,423	29	,000

Dari tabel-tabel hasil uji *paired sample t-test* diatas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rerata dari hasil belajar mahasiswa ditilik dari tiga ranah hasil belajar (ranah kognitif, psikomotorik dan afektif) antara pre-tes dan postes baik dari kelompok kontrol maupun eksperimen. Terbukti dengan nilai signifikansi yang dimiliki lebih kecil dari $< 0,05$.

- Uji Efektifitas Penggunaan Buku Ajar Berbasis Androin menggunakan *N-Gain Score*

Uji *N-Gain Score* digunakan untuk mengetahui efektifitas penggunaan buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa (ranah psikomotorik , ranah kognitif, ranah afektif).

Tabel 18. *Descriptives N-Gain Score*

	N	Kontrol	Keterangan	Eksperimen	Keterangan
N-Gain Score Ranah Kognitif	30	0,29	Rendah	0,47	Sedang
N-Gain Score Ranah Afektif	30	0,47	Sedang	0,71	Tinggi
N-Gain Score Ranah Psikomotorik	30	0,35	Sedang	0,72	Tinggi

Dari tabel diatas diketahui bahwa penggunaan buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android mempunyai efektivitas kategori sedang dengan *N-Gain Score* 0,47 pada hasil belajar ranah kognitif. Kemudian buku ajar ini memiliki efektivitas kategori tinggi dengan *N-Gain Score* 0,71 pada hasil belajar ranah afektif. Dan buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android ini memiliki efektivitas kategori tinggi dengan *N-Gain Score* 0,72 pada hasil belajar ranah psikomotorik.

Pembahasan

Penelitian iini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya buku ajar mata kuliah Psikologi Olahraga berbasis android untuk digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah Psikologi Olahraga. Ada 3 aspek yang dinilai kelayakan atau divalidasi oleh ahli yakni aspek materi, aspek bahasaa dan aspek medio. Dari hasil validasi ahli, telah dinyatakan bahwa buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android ini llayak digunakan dalam proess pembelajaran mata kuliah Psikologi Olahraga. Dari aspek materi validator ahli menyatakan bahwa buku ajar ini memiliki kelayakan dengan predikat sangat bagus, dengan skor 87,5 %. Kemudian dari aspek bahasa mendapatkan skor validator ahli sebesar 85 % yang berarti memiliki kelayakan dengan kategori sangat bagus. Serta dilihat dari aspek media, buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android ini memiliki skor 87,5 % yang artinya validator ahli memberikan nilai kelayakan dengan predikat sangat bagus.

Selain hal tersebut diatas, tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui efektivitas penggunaan buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android ini dikaitakan dengan hasil belajar mahasiswa. Dari hasi analisis data, telah didapatkan beberapa kesimpulan yang bisa diambil dari efektivitas penggunaan buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android ini berkaitan dengan hasil belajar mahasiswa. Variabel hasil beelajar dalam peneliitian ini didefinisikan tidak hanya dalam cakupan ranah kognitif, akan tetapi juga ranah afektif, serta ranah psikomotorik. Penggunaan buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android ini terbukti memiliki efektivitas dengan kategori sedang, dalam kaitannya dengan peninngkatan hasil belajar mahasiswa pada ranah kognitif. Sementara itu penggunaan buku ajar ini memiliki efektivitas dengan kategori tinggi dalam kaitannya dengan peeningkatan hasil belajar mahasiswa padaa rannah afektif dan ranah psikomotorik. Jika dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan buku ajar konvensional, efektivitas penggunaan buku ajar konvensional memiliki efektivitas dengan kategori rendah pada hasil belajar mahasiswa ranah kognitif, kategori sedang pada hasil belajar mahasiswa ranah afektif, serta efektivitas kategori sedang pada hassil belajar mahasiswa pada ranah psikomotorika.

PENUTUP

Dari hasil dan analisa dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa buku ajar Psikologi Olahraga berbasis android layak digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah Psikologi Olahraga pada civitas akademika IKIP Budi Utomo Malang. Dan buku ajar ini memiliki efektivitas yang tinggi terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa yang mencakup ranah psikomotorik, ranah afektif dan ranah kognitif pada mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang.

Penelitian ini masih terbatas pada responden dari mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang saja. Maka sangat mungkin diperlukan penelitian lanjutan yang tidak hanya terbatas pada mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang saja, melainkan civitas akaedmika di luar IKIP BU.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abidin, Yunus. 2012. Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter. Bandung: PT. Refika Aditama.
- [2] Bistari, B. (2017). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, Vol. 1 No. 2.
- [3] Byram, M., & Hu, A. (2013). *Routledge Encyclopedia of Language Teaching and Learning: Second Edition*. New York: Routledge.
- [4] Creswell, J. W. (2013). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks: Sage Publications..
- [5] Hutapea, R. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. *BIA': Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151-165. doi: <https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>.
- [6] Moore, K. D. (2014). *Effective Instructional Strategies From Theory to Practice*. London: Sage.
- [7] Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- [8] Ricardo & Meilani, R.I. (2017). Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Manajemen Perkantoran (JP Manper)*, Vol. 2. No. 2. DOI: <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- [9] Rohmawati, A. (2017). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15 - 32. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091.02>
- [10] Saputro, Y., & Wahyu, T. (2019). Kelayakan Aspek Materi dan Media dalam Pengembangan Bahan Ajar Mobile Learning pada Matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan di IKIP Budi Utomo. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 4 (3), 35-46. doi:<http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v4.n3.2019.pp35-46>