

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SENAM DASAR MODEL *HYBRID LEARNING* BERBASIS KJNI

Indra Darma Sitepu¹, Muhammad Faisal Ansari Nasution², Ibrahim³

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan
pieblux@gmail.com, faisalnst91@unimed.ac.id, ibrahockey@yahoo.com

Abstract: Innovation in education is currently growing, where the use of communication and information technology in the field of education is a challenge for educators in the teaching and learning process. This study aims to produce a basic learning material for the gymnastics subject of the hybrid learning model, which combines teaching materials in print and KJNI-based e-learning. It is expected that the use of communication and information technology in the learning process through this product can ultimately solve the problem of the lack of learning resources for basic gymnastics and improving the quality of teaching and learning processes for PKO students in the Faculty of Sport Sciences especially with the implementation of the KJNI curriculum today. The implications of these products will facilitate lecturers in implementing learning that is in accordance with the demands of the KJNI curriculum. This study uses the research and development (R & D) method. The subjects in this study were first semester students of Sport Coaching Education in FIK Unimed who took basic gymnastics courses. Research conducted to date has gone through stages: needs analysis, formulation of objectives, preparation of manuscripts, evaluation and revision I, small group trials, revision II, and large group trials. From this stage the product is produced in the form of Learning Plans Semester basic KJNI-based gymnastics courses and basic gymnastics teaching materials products KJNI-based hybrid learning models.

Keywords: Teaching Materials, Gymnastics, Hybrid Learning, KJNI

Abstrak: Inovasi dalam pendidikan saat ini semakin berkembang, dimana penggunaan teknologi komunikasi dan informasi dalam bidang pendidikan menjadi suatu tantangan bagi para pendidik dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk bahan ajar mata kuliah senam dasar model *hybrid learning* yaitu mengkombinasikan bahan ajar dalam bentuk cetak dan *e-learning* berbasis KJNI. Diharapkan pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pembelajaran melalui produk ini pada akhirnya dapat memecahkan masalah minimnya sumber belajar mata kuliah senam dasar dan peningkatan kualitas proses belajar mengajar pada mahasiswa jurusan PKO Fakultas Ilmu Keolahragaan terlebih dengan diterapkannya kurikulum KJNI saat ini. Implikasi dari produk tersebut akan memudahkan dosen dalam pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum KJNI. Penelitian ini menggunakan metode *research and development (R&D)*. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester I jurusan Pendidikan Kepeleatihan Olahraga FIK Unimed yang mengambil mata kuliah senam dasar. Penelitian yang dilakukan hingga saat ini telah melalui tahapan: analisis kebutuhan, perumusan tujuan, penyusunan naskah, evaluasi dan revisi I, ujicoba kelompok kecil, revisi II, dan uji coba kelompok besar. Dari tahapan tersebut dihasilkan produk berupa Rencana Pembelajaran Semester mata kuliah senam dasar berbasis KJNI dan produk bahan ajar senam dasar model *hybrid learning* berbasis KJNI.

Kata Kunci : Bahan Ajar, Senam, *Hybrid Learning*, Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi komunikasi dan informasi dalam bidang pendidikan menjadi upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui berbagai kajian tentang proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu

lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran saat ini, dirasakan adanya kecenderungan: a) bergesernya pendidikan dari sistem pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher centered*) ke yang berorientasi pada peserta didik (*student centered*), b) tumbuh dan semakin memasyarakatnya

pendidikan terbuka atau jarak jauh (Steep, 2002:165). c) semakin banyaknya pilihan sumber belajar yang tersedia (Riyana, 2010:42). Rosenberg (2001:8) menambahkan ada tiga pergeseran dalam proses pembelajaran akibat perkembangan teknologi komunikasi yaitu: a) pergeseran dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja, b) pergeseran dari kertas ke *online*, dan c) pergeseran fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi, para pendidik dapat memberikan layanan atau memfasilitasi tanpa harus berhadapan langsung dengan peserta didik, demikian pula peserta didik dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui ruang maya dengan menggunakan internet.

Pemberlakuan kurikulum KKNI telah memberikan rambu-rambu bagi perguruan tinggi untuk mempersiapkan lulusannya memiliki kompetensi yang diakui pasar kerja. Dengan adanya KKNI akan merubah cara pandang terhadap kompetensi seseorang, tidak lagi ijazah semata namun juga mengacu pada kerangka kualifikasi yang disepakati secara nasional sebagai dasar pengakuan terhadap hasil pendidikan seseorang secara luas yang akuntabel dan transparan. Oleh karena itu perlu diantisipasi dengan melakukan pengkajian kembali terhadap strategi pembelajaran dalam mempersiapkan suatu kegiatan pembelajaran, khususnya bahan ajar yang relevan sesuai perkembangan kebutuhan *stakeholder* di pasar kerja dengan tetap memperhatikan bahwa materi yang dikembangkan harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, kemampuan, minat dan kebutuhannya yang keseluruhannya tersebut mendukung pencapaian kompetensi lulusan.

Kondisi dilapangan berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah Senam Dasar ditemukan beberapa hal, yaitu: 1) terdapat keterbatasan buku pendukung mata kuliah, 2) mahasiswa sulit memvisualisasikan teknik gerakan dalam senam karena harus menunggu proses tatap muka perkuliahan terlebih dahulu, 3) dosen belum memiliki Rencana Pembelajaran Semester mata kuliah senam dasar berbasis KKNI yang spesifik.

Kondisi ini memprihatinkan, dan harus segera diperbaiki agar capaian lulusan mata kuliah jelas dan dapat diraih sehingga berkontribusi pada pencapaian kompetensi lulusan program studi. Mahasiswa akan sangat terbantu dengan adanya bahan ajar mata kuliah dari dosen sehingga ia dapat mempersiapkan dirinya sebelum, ketika pertemuan maupun setelah perkuliahan berlangsung sebagai bahan evaluasi kemampuan diri. Adapun bagi dosen bahan ajar ini dapat menjadi tuntunan untuk mengajar serta memotivasi dosen untuk mengembangkan kemampuan dirinya terkait penyajian pembelajaran.

Pencapaian visi Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga yaitu unggul dalam bidang ilmu keperawatan, pendidikan dan manajemen olahraga

tahun 2020, tentu dapat berkontribusi pada pencapaian visi Fakultas Ilmu Keolahragaan yakni mewujudkan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang unggul bidang Pendidikan dan Ilmu Keolahragaan tingkat regional dan nasional pada tahun 2020. Kompetensi lulusan PKO yang dipersiapkan menjadi pelatih olahraga, guru pendidikan jasmani serta manajer bidang keolahragaan dapat terpenuhi jika pelaksanaan pembelajaran yang menjadi ruh dalam pencapaian kompetensi terus dikembangkan untuk ditingkatkan kualitas dan kuantitas pelaksanaannya secara terukur dan teratur.

Mata kuliah senam dasar yang memuat ilmu murni tentang proses latihan senam selain berperan sebagai ilmu dasar dalam melatih dan berlatih juga berkontribusi dalam menunjang kapasitas lulusan ketika menjadi guru pendidikan jasmani disekolah, terlebih disekolah terdapat kelompok olahraga yang terangkum pada kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Bahan ajar model hybrid learning diharapkan menjadi suatu solusi penyelesaian masalah dasar terkait minimnya ketersediaan sumber belajar senam dasar serta pengembangan bahan ajar ini bagi mahasiswa jurusan PKO FIK Unimed dapat membantu mereka dalam mengikuti perkuliahan. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu bahan ajar Senam Dasar model *Hybrid Learning* berbasis KKNI.

Konsep Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan atau dikenal dengan *research and development* (R&D) merupakan suatu penelitian yang menghasilkan suatu produk yang efektif untuk memecahkan masalah, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan uji coba produk. Penelitian ini tidak digunakan untuk menguji teori melainkan untuk menghasilkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga menjadi bagian dari pemecahan masalah. Menurut Sugiyono (2008:297) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Ide-ide yang diperoleh dari analisis kebutuhan dituangkan kedalam naskah konsep hingga perancangan *prototype* dan melalui tahapan ujicoba sebelum *prototype* tersebut dianggap layak untuk diproduksi menjadi suatu produk yang digunakan secara massal.

Hybrid Learning

Hybrid Learning atau sering disebut juga *Blended learning* memiliki beberapa definisi, tetapi secara umum *hybrid learning* dikenal dengan pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran *online* dengan pembelajaran tatap muka (*face to face* = f2f) (Akkoyunlu & Soylu, 2008:183; Garrison & Kanuka, 2004:96-97; Baum, 2013 dan Garrison & Vaughan, 2008:6). Saat ini istilah *hybrid* menjadi populer, maka semakin banyak kombinasi yang dirujuk

sebagai *hybrid learning*. Dalam metodologi penelitian, digunakan istilah *mixing* untuk menunjukkan kombinasi antara penelitian kuantitatif dan kualitatif. Adapula yang menyebut di dalam pembelajaran adalah pendekatan eklektif, yaitu mengkombinasi berbagai pendekatan dalam pembelajaran. Namun, pengertian pembelajaran berbasis *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*).

Pembelajaran berbasis *Hybrid learning* berkembang sekitar tahun 2000 dan sekarang banyak digunakan di Amerika Utara, Inggris, Australia, kalangan perguruan tinggi dan dunia pelatihan. Melalui *hybrid learning* semua sumber belajar yang dapat memfasilitasi terjadinya belajar bagi orang yang belajar dikembangkan. Pembelajaran *hybrid* dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran berbasis komputer. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media komputer, telepon seluler, saluran televisi satelit, konferensi video, dan media elektronik lainnya. Pebelajar dan pengajar/fasilitator bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan utama pembelajaran *hybrid* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik.

Pembelajaran berbasis *hybrid learning* merupakan pilihan terbaik untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang lebih besar dalam berinteraksi antar manusia dalam lingkungan belajar yang beragam. Belajar *blended* menawarkan kesempatan belajar untuk menjadi baik secara bersama-sama dan terpisah, demikian pula pada waktu yang sama maupun berbeda

Senam Dasar

Hidayat (2004:1) mengemukakan bahwa senam merupakan suatu latihan tubuh yang dipilih dan dikonstruksi dengan sengaja, dilakukan secara sadar dan terencana, disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan ketrampilan dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual. DISPORA (2004:3) membagi olahraga senam yang diorganisir oleh FIG (*Federation International de Gymnastique*) menjadi 6 kelompok yaitu; 1. Senam Artistik, 2. Senam *Ritmik Sportif*, 3. Senam Akrobatik, 4. Senam *Aerobic Sport*, 5. Senam Trampolin, 6. Senam Umum.

DISPORA (2004:3) mengemukakan "senam artistik (*artistic gymnastics*), merupakan senam yang

menggabungkan aspek tumbling dan akrobatik untuk mendapatkan efek - efek artistik dari gerakan - gerakan yang dilakukan pada alat - alat sebagai berikut: 1. Senam Lantai, 2. Meja Lompat, 3. Kuda - Kuda Pelana, 4. Palang Sejajar, 5. Palang Tunggal, 6. Gelang- Gelang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa senam adalah suatu latihan tubuh yang dilakukan secara sadar dan terencana yang dilaksanakan pada pembagian kelompok - kelompok senam seperti: (1). Senam Artistik, (2) Senam *Ritmik Sportif*, (3) Senam Akrobatik, (4) Senam *Aerobic Sport*, (5) Senam Trampolin, (6) Senam Umum.

Menurut Kemendiknas (2013:173) senam lantai adalah salah satu rumpun dari senam. Sesuai dengan istilah lantai, maka gerakan-gerakan/bentuk pembelajarannya dilakukan di lantai. Jadi, lantai atau matraslah yang merupakan alat yang dipergunakan. Senam lantai disebut juga dengan istilah pembelajaran bebas. Oleh karena tidak mempergunakan benda-benda atau perkakas lain pada saat menjalankannya. Tujuan melakukan senam lantai selain untuk meningkatkan kemampuan melakukan bentuk-bentuk gerakan senam lantai sendiri juga sebagai pembelajaran pembentukan kemampuan untuk melakukan gerakan senam dengan alat.

Senam lantai memiliki manfaat mental dan sosial, peserta didik dituntut untuk berpikir sendiri tentang pengembangan keterampilannya. Untuk itu, peserta didik harus mampu menggunakan kemampuan berpikirnya secara kreatif melalui pemecahan masalah-masalah gerak. Dengan demikian peserta didik akan berkembang kemampuan mentalnya. Kebugaran atau kesegaran jasmani sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia, dimana kebugaran jasmani ini meliputi dan mempengaruhi seluruh faaliah tubuh. Kebugaran jasmani seseorang merupakan unsur yang terpenting dalam kehidupan terlebih lagi bagi seseorang yang telah lanjut usia. Sebab seluruh kegiatan aktifitas jasmani yang dilakukan setiap individu tidak akan terlepas dari faktor kondisi kebugaran jasmani tubuhnya. Maka dalam hal ini kebugaran jasmani itu adalah hal yang mutlak dimiliki oleh setiap manusia yang berkeinginan hidup sehat dan segar.

Teori dan gerakan senam memiliki hubungan dengan keilmuan lainnya, seperti anatomi, fisiologi, biomekanika nutrisi, psikologi, tes pengukuran dan sejarah. Tujuan mempelajari mata kuliah senam dasar adalah mahasiswa sebagai calon pendidik dan pelatih perlu memiliki pengetahuan terkait kajian teoritis dan implementasi dalam berbagai pengetahuan dasar senam.

Bahan Ajar Berbasis KKN

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Majid,

2016:173). Lebih rinci mengenai defenisi bahan ajar dikemukakan Yaumi bahwa bahan pembelajaran atau bahan ajar adalah seperangkat bahan yang disusun secara sistematis untuk kebutuhan pembelajaran yang bersumber dari bahan cetak, alat bantu visual, audio, video, multimedia, animasi, computer dan jaringan (2013:272).

Bahan ajar yang disusun oleh dosen tentu terkait dengan kebutuhan materi pada mata kuliah yang ampuhnya dengan kata lain mampu membantu mahasiswa dalam proses belajar untuk mencapai suatu kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya. Majid (2016:174) mengemukakan bahwa sebuah bahan ajar paling tidak mencakup antara lain: (1) petunjuk belajar, (2) kompetensi yang akan dicapai, (3) informasi pendukung, (4) latihan-latihan, (5) Petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja, (6) evaluasi.

Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) merupakan penjenjangan capaian pembelajaran yang menyetarakan luaran bidang pendidikan formal, nonformal, informal, atau pengalaman kerja dalam

rangka pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor dalam amanat Undang-undang nomor 12 tahun 2012 pasal 29 ayat 1. Turunan dari undang-undang tersebut dituangkan dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 8 tahun 2012 sehingga saat ini KKNI dijadikan sebagai acuan pokok dalam penetapan kompetensi lulusan pendidikan akademik, pendidikan vokasi dan pendidikan profesi. Penentuan jenjang kualifikasi harus berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) karena melalui capaian pembelajaran dapat digambarkan keahlian dan karir seseorang.

Pemberian pengakuan terhadap kompetensi kerja yang dilandasi oleh capaian pembelajaran seseorang yang diperoleh dari berbagai jalur (pendidikan formal, non formal, pengalaman kerja, atau peningkatan profesionalitas) disusun menjadi suatu kerangka penjenjangan sesuai dengan struktur pekerjaan diberbagai sektor agar dunia kerja mengakui kompetensi yang dimiliki seseorang.



Gambar 1. Deskripsi Capaian Pembelajaran Dalam KKNI (Kemendikbud, 2014:7)

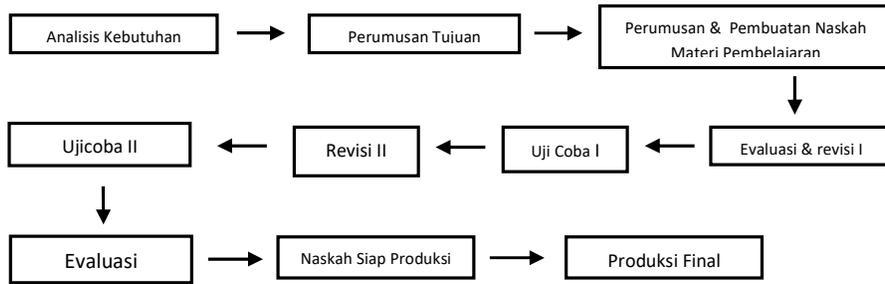
Deskripsi kualifikasi pada setiap jenjang KKNI dinyatakan sebagai CP yang mencakup aspek-aspek pembangun jatidiri bangsa, penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemampuan untuk dapat melakukan kerja secara bermutu, serta wewenang dan kewajiban seseorang sesuai dengan level kualifikasinya (Kemendikbud, 2014: 5). Melalui deskripsi tersebut disusunlah rumusan capaian pembelajaran yang dikenal sebagai empat unsur deskripsi KKNI yaitu 1) sikap dan tata nilai, 2) kemampuan kerja, 3) penguasaan pengetahuan, 4) wewenang dan tanggung jawab.

Jurusan PKO bertujuan menghasilkan lulusan berkompentensi sebagai pelatih, guru, dan manajer olahraga yang berkarakter. Kompetensi tentu harus mencakup 3 unsur capaian pembelajaran lulusan perguruan tinggi, sehingga sarjana yang merupakan lulusan dari perguruan tinggi apabila disesuaikan pada tingkat kemampuan kerja dalam deskripsi KKNI berada pada level 6 yaitu minimal memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan IPTEKS dan menyelesaikan masalah. Jurusan PKO tentu harus

mampu mempersiapkan lulusannya untuk memiliki kompetensi yang diakui oleh pasar kerja sehingga dalam pengimplementasian kurikulum KKNI dilakukan melalui pembelajaran mata kuliah yakni dilakukan sejak proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R & D) yang dilaksanakan di Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO) FIK Unimed pada tahun 2018. Adapun langkah-langkahnya telah dimodifikasi meliputi : analisis kebutuhan, perumusan tujuan, penyusunan naskah, evaluasi dan revisi I, ujicoba I, revisi II, ujicoba II, evaluasi, naskah siap produksi, produksi final (Gambar 2).



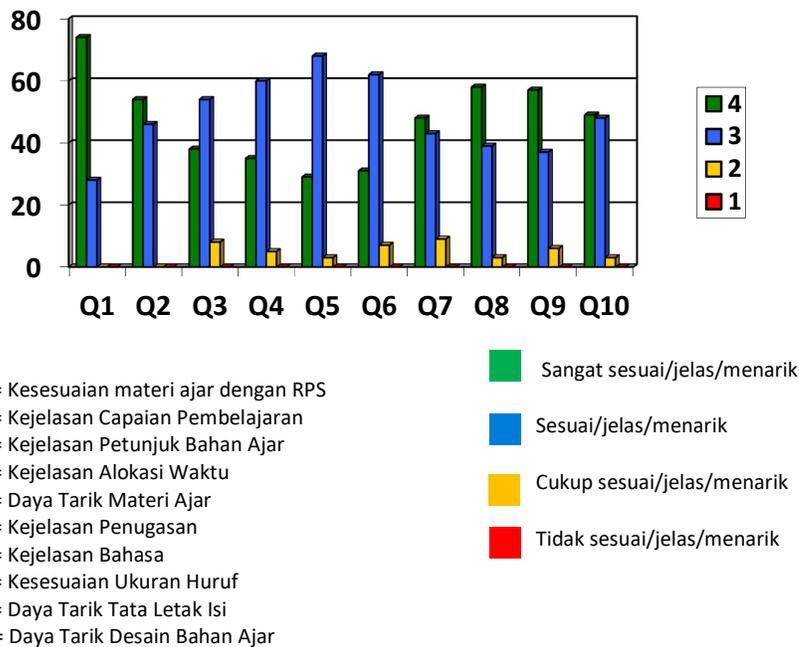
Gambar 2. Langkah- Langkah Penelitian Pengembangan

Subjek penelitian ini yakni seluruh mahasiswa PKO yang mengambil mata kuliah senam dasar. Adapun sampel ujicoba kelompok kecil berjumlah 30 orang dan ujicoba kelompok besar berjumlah 65 orang. Data penelitian diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan studi dokumen sementara teknik analisis data yang digunakan yakni analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil ujicoba kelompok kecil (gambar 3) yang diberikan ke 30 sampel ujicoba kelompok kecil diperoleh bahwa ditahap ini draft bahan ajar telah

mampu memenuhi beberapa kriteria kebutuhan bahan ajar bagi mahasiswa meskipun masih terdapat beberapa masukan yang perlu menjadi perhatian peneliti untuk perbaikan draft bahan ajar sebelum dilakukan ujicoba pada kelompok besar, antara lain: ketidakjelasan penugasan yang diberikan (20%), ketidak sesuaian penggunaan ukuran huruf (26%), tata letak isi yang tidak menarik (20%), desain bahan ajar yang tidak menarik (13%). Setelah dilakukan perbaikan maka draft bahan ajar diujicobakan kembali pada subjek yang lebih besar yaitu 65 orang di ujicoba kelompok besar. Rangkuman hasil ditampilkan pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Hasil Penilaian Mahasiswa Terhadap Draft Bahan Ajar Pada Ujicoba Kelompok Besar

Pelaksanaan uji coba kelompok besar menghasilkan beberapa catatan tentang keunggulan produk antara lain: (a) mahasiswa dapat mengetahui capaian pembelajaran mata kuliah, (b) Mahasiswa diajarkan tentang konsep dasar senam dan diberikan tutorial video pelaksanaan gerak ketrampilan, (c) Terdapat keterkaitan antar materi pembelajaran, (d) Penugasan yang diberikan dapat membantu membentuk karakter mahasiswa, (e) Meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa sehingga pembelajaran senam dasar menjadi lebih menarik. Pengembangan produk yang dilakukan bertujuan untuk membantu dosen dalam melaksanakan tugasnya mengajar dan bagi mahasiswa untuk mencapai capaian pembelajaran lulusan mata kuliah senam dasar. Landasan pembuatan bahan ajar ini diperoleh dari tingkat kebutuhan mahasiswa terhadap sumber belajar yang dapat dijadikan pedoman pembelajaran mata kuliah. Pokok-pokok materi kajian senam dasar yang terdapat dalam bahan ajar telah melalui proses analisis kebutuhan sesuai dengan profil lulusan jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga.

Bahan ajar telah melalui serangkaian uji kelayakan yakni validasi ahli, ujicoba kelompok kecil dan besar disertai beberapa tahap revisi dalam proses tersebut hingga diperoleh produk yang layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil ujicoba kelompok kecil menunjukkan bahwa bahan ajar yang diberikan membantu dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran meskipun terdapat beberapa catatan sebagai bahan revisi produk bahan ajar sebelum menuju tahap ujicoba kelompok besar.

Hasil ujicoba kelompok besar ditemukan bahwa produk bahan ajar mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran karena mereka telah memiliki sumber belajar yang tertata. Usai melalui ujicoba kelompok besar maka dilakukan evaluasi kembali untuk melihat perkembangan draft produk

yang dihasilkan apakah telah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari proses evaluasi dihasilkan naskah bahan ajar yang siap untuk diproduksi menjadi produk bahan ajar dasar ilmu kepelatihan yang menjadi luaran penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut: (1) Pada tahapan penelitian ini dihasilkan produk rencana pembelajaran semester mata kuliah Senam Dasar berbasis KKNI, (2) Pada tahapan penelitian ini dihasilkan draft bahan ajar Senam Dasar berbasis KKNI yang telah diujicobakan pada kelompok besar, (3) Tahapan penelitian ini telah melalui beberapa kali revisi dari segi konstruk dan konten draft bahan ajar sebagai bagian dari penyempurnaan produk.

REFERENSI

- Bompa, Tudor O., Haff, G.Gregory. 2009. *Periodization. Theory and Methodology of Training. Fifth Edition*. Champaign: Human Kinetics
- Dirbelmawa. 2014. *Panduan Penyusunan Capaian Pembelajaran Program Studi*. Jakarta: Kemdikbud.
- Dirjenbelmawa. 2015. *Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia*. Jakarta: Kemristekdikti.
- Mahmudi Sholeh. 1992. *Olahraga Pilihan Senam*. DEPDIKBUD: Jakarta
- Majid, Abdul. 2016. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Rosda
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana