



## Desain E-Modul Berbasis Multimedia Materi Atletik untuk Siswa Menengah Pertama Kelas VII

Nadya Rahmi, Suwirman, Arsil, Weny Sasmitha

Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

[rahminadya585@gmail.com](mailto:rahminadya585@gmail.com), [suwirman@fik.unp.ac.id](mailto:suwirman@fik.unp.ac.id), [arsilfik@gmail.com](mailto:arsilfik@gmail.com),

[wenysasmitha@fik.unp.ac.id](mailto:wenysasmitha@fik.unp.ac.id)

- Kata Kunci** : Desain, modul elektronik, atletik, multimedia
- Abstrak** : Tujuan penelitian ini yaitu untuk merancang sebuah modul elektronik sebagai media belajar yang digunakan oleh peserta didik yang telah di uji nilai validitas dan uji praktikalitasnya sebagai modul elektronik berbasis multimedia materi atletik yang valid dan praktis untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama Kelas VII. Metode yang dilakukan penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Analisis berdasarkan kebutuhan, Desain dengan aplikasi canva, benime dan capcut. *Development* dengan uji validasi materi dan media. Implementasi ke peserta didik dan *Evaluation* secara formatif dan sumatif. Subjek penelitian merupakan peserta didik yang ada di Sekolah Menengah Pertama 2 Kota Pariaman di kelas VII. Sedangkan instrumen yang digunakan oleh penelitian ini adalah angket uji validasi, dan angket uji praktikalitas. Berdasarkan hasil dari uji validasi modul elektronik ini adalah valid, sedangkan uji praktikalitasnya adalah praktis dan layak di gunakan oleh peserta didik kelas VII.
- Keyowrds** : Design, electronic modules, athletics, multimedia
- Abstract** : Objective this research is to design an electronic module as a learning medium that is used by students who have been tested for its validity and practicality values as an electronic module based on multimedia athletic material that is valid and practical for Middle School students Class VII. The method used in this research is *Research and Development* with the ADDIE development model. Analysis based on needs. Design with canva, benime and capcut applications. *Development* with material and media validation test. Implementation to students and *Evaluation* formative and summative. The research subjects were students in Grade VII of Public Junior High School 2 Kota Pariaman. Meanwhile, the instruments used in this study were validation test questionnaires and practicality test questionnaires. Based on the results of the electronic module validation test it is valid, while the practicality test is practical and suitable for use by class VII students.

## PENDAHULUAN

Menurut pendapat Ikhsan (2017) "Pendidikan adalah sebuah wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya anak bangsa sebagai generasi penerus". "Olahraga yaitu suatu kegiatan fisik yang bertujuan untuk kesehatan, kebugaran, pendidikan, rekreasi dan prestasi" (Atradinal, 2018). "Kegiatan olahraga saat ini juga sudah menjadi bagian kehidupan dimasyarakat. Seseorang akan melakukan olahraga dengan tujuannya masing-masing terutama sekali untuk mendapatkan kesehatan dan kebugaran jasmani, maupun kesenangan" (Sepriadi, Hardiansyah, & Syampurma, 2017).

Atletik merupakan salah satu materi pelajaran pada kurikulum pendidikan jasmani mulai dari tingkat SD, SMP/MTsN, dan SMA/SMK. Atletik yaitu suatu cabang olahraga mempertandingkan beberapa nomor diantaranya nomor lari, lompat, jalan dan lempar. Dalam nomor lari terdiri dari lari *sprint*, lari gawang, lari jarak jauh, lari jarak menengah, lari jarak pendek dan lari estafet. Nomor jalan yaitu jalan cepat. Nomor lompat seperti lompat jauh, lompat tinggi, lompat jangkit, dan lompat tinggi galah. Sedangkan dalam nomor lempar ada lempar lembing, lempar cakram, tolak peluru dan lontar martil.

Banyak kendala dan hambatan agar pelajaran atletik ini disukai serta disenangi oleh peserta didik atau bahkan bisa menjadi prestasi pada salah satu nomor lomba di tingkat pelajar. Salah satu kendala yang sangat sering ditemui di lapangan antara lain : kurangnya ketersediaan fasilitas sarana dan prasarana di sekolah, keterbatasan bahan ajar berupa modul elektronik yang dimiliki peserta didik, keterbatasan media pembelajaran,

keterbatasan kemampuan guru dalam menguasai materi, kurangnya minat dan motivasi peserta didik dan penerapan metode pembelajaran. Apalagi jika dikaitkan dengan masalah keterbatasan pengadaan dan pemeliharaan peralatan- peralatan atletik standar yang harganya pun relatif mahal dan sulit untuk dijangkau oleh anggaran sekolah. Jadi ditekankan sekali kepada guru lebih kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan kendala dan hambatan di atas proses pembelajaran atletik ini, guru olahraga seharusnya dapat mengajarkan materi atletik dengan metode demonstrasi, supaya para peserta didik dapat melakukannya dengan baik. Selanjutnya didalam penelitian ini akan membuat demonstrasi menjadi media elektronik yang tidak secara langsung. Seperti sekarang kemajuan teknologi berpengaruh terhadap pembelajaran dalam hal penggunaan media pembelajaran di sekolah - sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh - pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran menjadi lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan dari tahun ke tahun.

Seluruh materi pembelajaran dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia. Oleh karena itu pembelajaran berbasis multimedia menjadi semakin umum. Meskipun memiliki keterbatasan dan tentu tidak harus dilihat sebagai pengganti untuk interaksi langsung yang memiliki

banyak keuntungan untuk pengembangan guru profesional. Multimedia yaitu salah satu bentuk teknologi komputer yang saat ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Multimedia mencakup berbagai media dalam satu perangkat lunak (software). Menurut Ariyus, Dony (2009) jika dikaitkan dengan computer media dianggap sebagai alat yang menampilkan teks, gambar, grafik, suara, music dan lainnya. System multimedia yang dimaksud adalah suatu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media.

Guru studi Pendidikan Jasmani dan kesehatan di kelas VII masih menggunakan pola pembelajaran konvensional, belum memanfaatkan teknologi seperti sekarang. Peneliti mencoba untuk melakukan penelitian di sekolah menengah pertama karena kurangnya pemanfaatan teknologi yang berbasis *multimedia* sebagai media pembelajaran terutama pada materi atletik Adapun tujuan penelitian adalah untuk merancang desain e-modul berbasis multimedia materi atletik yang valid dan praktis untuk peserta didik sekolah menengah pertama kelas VII.

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE ini terdiri dari lima tahapannya yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Teknik sampel dalam penelitian ini yaitu mengambil sampel dari populasi. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik di SMP Negeri 2 Pariaman. Sehingga subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMP Negeri 2 Pariaman tahun ajaran 2022 / 2023, dengan jumlah siswa

sebanyak 30 orang. Instrumen adalah alat yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan sesuatu. Selain menyusun e-modul berpendekatan kontekstual yang berbasis multimedia, disusun juga instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai e-modul yang dikembangkan. Dengan lembar angket validasi materi, lembar angket validasi media dan lembar angket praktikalitas.

Lembar validasi yang diberikan oleh peneliti kepada pakar berbentuk skala likert. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap / pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa, berdasarkan definisi operasional yang ditetapkan oleh peneliti.

Tabel 1. Kategori nilai Validasi

| Kategori Jawaban | SL | L | KL | TL |
|------------------|----|---|----|----|
| Pertanyaan       | 4  | 3 | 2  | 1  |

(Sumber : Anas Sudijono 2012)

Keterangan :

SL = Sangat layak

L = Layak

KL = Kurang layak

TL = Tidak layak

Dengan demikian dapat dicari rata-rata skor validasi dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

$\sum X$  = Jumlah skor dari validator

$\sum X_i$  = Jumlah total skor ideal

**Tabel 2.** Distribusi Penilaian lembar validasi

| Persentase (%) | Kategori     |
|----------------|--------------|
| 76 – 100       | Sangat Valid |
| 56 – 75        | Valid        |
| 40 – 55        | Kurang Valid |
| 0 – 39         | Tidak Valid  |

Sumber : Anas Sudijono (2012)

Sedangkan data respon peserta didik diperoleh dari angket yang diberikan kepada responden. Menurut Sudijono (2012) dalam Rinza, Lisma (2021) Untuk memperoleh persentase responden melalui angket dapat kita dicari dengan menggunakan rumus persentase berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi siswa yang menjawab

N = Jumlah siswa keseluruhan

Adapun kriteria menghitung respon peserta didik yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.** Kriteria menghitung respon peserta didik

| Skor (%) | Kriteria            |
|----------|---------------------|
| 0-35     | Sangat Tidak Setuju |
| 36 – 49  | Tidak setuju        |
| 50 – 65  | Netral              |
| 66 – 80  | Setuju              |
| 81 – 100 | Sangat Setuju       |

Sumber : Anas Sudijono (2012)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat ditemukan hasil penelitian dari analisis validasi media dan validasi materi serta uji praktikalitas oleh guru penjas dan peserta didik. Agar lebih jelasnya peneliti akan menjelaskan sebagai berikut :

### 1. Data Validasi Modul Elektronik berbasis Multimedia Materi Atletik.

Data hasil validasi modul elektronik berbasis multimedia merupakan hasil koreksi untuk melihat kelayakan modul pembelajaran yang telah dilakukan oleh dua dosen ahli validator. Kelayakan dari modul elektronik berbasis multimedia ini ditinjau dari kelayakan ahli media modul elektronik dan ahli materi atletik.

**Tabel 4.** Hasil validasi materi dan media

| No | Validasi Ahli | Persentase | Kategori     |
|----|---------------|------------|--------------|
| 1. | Media         | 98%        | Sangat valid |
| 2. | Materi        | 88%        | Sangat valid |
|    | Rata-rata     | 93%        | Sangat valid |

Berdasarkan hasil validasi dari kedua validator yaitu dengan persentase 98 % dari validator Media, dan 88% dari validator Materi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa desain E-Modul berbasis multimedia materi Atletik untuk Sekolah Menengah Pertama kelas VII tergolong kedalam kategori sangat valid atau sangat layak digunakan.

### 2. Data Praktikalitas Produk oleh guru dan peserta didik setelah menggunakan Modul Elektronik Berbasis Multimedia materi Atletik.

Uji coba modul elektronik berbasis multimedia ini dilakukan oleh peserta didik kelas VII sebanyak 30 peserta didik dengan tujuan melihat respon peserta didik terhadap modul elektronik berbasis multimedia materi atletik yang telah dipelajari peserta didik. Sehingga mendapatkan data pada tabel di bawah ini :

**Tabel 5.** Hasil uji praktikalitas guru dan peserta didik

| No | Uji Praktikalitas | Persentase | Kriteria     |
|----|-------------------|------------|--------------|
| 1. | Guru 1            | 92%        | Sangat valid |
| 2. | Guru 2            | 88%        | Sangat valid |
| 3. | Peserta Didik     | 63%        | Netral       |
|    | Rata-rata         | 81%        | Sangat valid |

Data respon peserta didik bertujuan untuk melihat tanggapan peserta didik terhadap modul elektronik berbasis multimedia materi atletik. Data hasil respon terdiri dari 30 peserta didik yang memberi penilaian terhadap pernyataan di lembar respon dengan pilihan menggunakan skala likert dengan pilihan alternatif. Hasil respon pada pertanyaan kedua terdapat 2 peserta didik yang menjawab sangat setuju, 19 peserta didik yang menjawab setuju (S), 7 peserta didik yang menjawab netral (N), 2 peserta didik yang menjawab tidak setuju (TS), dan 0 peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju (STS).

### 3. Aplikasi yang digunakan untuk membuat modul elektronik

Ada beberapa aplikasi yang digunakan dalam pembuatan modul elektronik ini

adalah sebagai berikut : 1) Aplikasi Canva Graphic design company. Menurut Rahmawati (2021) Aplikasi ini merupakan alat bantu desain secara online dan gratis yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran di manapun dan kapanpun. 2) CapCut – Editor Video. Pada aplikasi ini tempat pengeditan semua video, dari video mentah sampai akhir video pembelajaran, termasuk pengeditan video animasi tulisan tangan di edit di aplikasi capcut. 3) Benime – Whiteboard Video Maker. Aplikasi ini adalah tempat pengeditan tulisan tangan yang bergerak ada dalam video pengantar yang terdapat didalam modul elektronik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada Desain Modul Elektronik Berbasis Multimedia Materi Atletik untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama kelas VII maka dapat disimpulkan bahwa telah terciptanya sebuah modul elektronik sebagai media pembelajaran atletik yang sudah divalidasi oleh validator media dan materi, dengan hasil dinyatakan layak serta praktis digunakan oleh peserta didik.

Dari kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran-saran yang mengatasi masalah, berikut : modul elektronik berbasis multimedia materi atletik dapat dikembangkan lagi dengan yang lebih variative seperti ditambahkan video pemanasan dan permainan kecil, serta uji cobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar, apakah ada perbedaan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan modul elektronik ini. Dengan adanya modul elektronik ini semoga banyak peneliti yng mengembangkannya.

Sudijono, A. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: RajawaliPers.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariyus, D. 2009. *Keamanan Multimedia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Atradinal, A. 2018. *Pengaruh Model Latihan Fartlek Terhadap Daya Tahan Aerobik Atlet Sekolah Sepakbola PSTS Tabing*. Sporta Saintika, 3(1), 432-441
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Ikhsan, N. 2017. *Hubungan Motivasi kerja dengan kinerja guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam pengelolaan Pembelajaran*. Jurnal MensSana, 2(1), 55-64
- Oktavia, B. 2014. *Pengenalan dan Pengembangan E-modul bagi Guru guru Anggota MGMP Kimia dan Biologi Kota Padang Panjang*.
- Rahmawati, F., & Ragil, I. 2021. *Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA*. Jurnal Basicedu 5.6, 6271-6279.
- Rinza, L. 2021. *Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Keseimbangan Kimia di MAN 1 Banda Aceh*. Skripsi Pendidikan Kimia Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 3-7.
- Sepriadi, Hardiansyah, S., & Syampurma, H. 2017. *Perbedaan tingkat kesegaran Jasmani berdasarkan status gizi*. Media Ilmu Keolahragaan Indonesia, 7(1), 24-34