



## **Pengembangan E-modul Materi Sepak Bola Untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama**

**Rahmat Fadhillah, Aldo Naza Putra, Arsil, Frizki Amra**

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

[rahmatfadhillah29@gmail.com](mailto:rahmatfadhillah29@gmail.com), [aldoaquino87@fik.unp.ac.id](mailto:aldoaquino87@fik.unp.ac.id), [arsilfik@gmail.com](mailto:arsilfik@gmail.com), [frizkiamra@fik.unp.ac.id](mailto:frizkiamra@fik.unp.ac.id)

**Kata Kunci : : E-modul, media pembelajaran, pengembangan, sepak bola**

**Abstrak :** Penelitian ini berawal dari pengamatan peneliti di Sekolah Menengah Pertama Angkasa Lanud Padang, terlihat keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya minat belajar siswa untuk memahami materi yang sudah ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran E-Modul materi sepakbola peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Jenis penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) Menggunakan model ADDIE melalui 5 tahap pengembangan yaitu Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Penelitian ini di bantu oleh 5 orang validator diantaranya 1 ahli Bahasa, 1 ahli media dan 3 ahli materi. Instrument ini menggunakan lembar validasi. Teknis analisis data menggunakan skala penilaian dan rentang presentase. Dari hasil penelitian yang di lakukan di dapat bahwa validitas Bahasa yang dikembangkan memiliki presentase 100%, Validitas media 86 %, validitas materi 94,3 % semua validitas yang telah di ujikan memiliki presentase sangat layak. Maka media pembelajaran E-Modul untuk materi sepakbola peserta didik Sekolah Menengah Pertama layak di gunakan.

**Keyowrds :** E-module, learning media, development, football

**Abstract :** *This research originated from the observations of researchers at Angkasa Junior High School, Padang Airbase, it was seen that the learning media were limited and the students' lack of interest in learning to understand existing material. This study aims to develop E-Module learning media for junior high school students' football material. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model through 5 stages of development namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was assisted by 5 validators including 1 language expert, 1 media expert and 3 material experts. This instrument uses a validation sheet. Data analysis techniques use rating scales and percentage ranges. From the results of the research conducted, it was found that the validity of the language developed had a percentage of 100%, the validity of the media was 86%, the validity of the material was 94.3%, all of the validity that had been tested had a very decent percentage. So the E-Module learning media for junior high school students' football material is appropriate to use.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan permainan yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan salah satu aktivitas fisik ataupun fisikis dalam suatu pembelajaran yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan siswa setelah pembelajaran menurut Achmad Paturusi (2012:4).

Guru sebagai pengajar, idealnya harus mampu mengelola proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, kreatif dan selalu berinovasi dalam menyediakan bahan dan media belajar bagi siswa. Pengembangan model pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu penyelesaian masalah sulitnya siswa untuk aktif bergerak dan pemahaman didalam materi yang disampaikan. Dengan adanya model pembelajaran yang baru yaitu Pengembangan E-modul pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang dilakukan oleh para guru dapat membawa suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Siswa sekolah Menengah Pertama masih banyak yang belum mengerti tentang apa saja materi yang ada didalam sepak bola. Bentuk latihan tersebut pada dasarnya sudah diketahui oleh seluruh siswa akan tetapi saat melakukan praktek di lapangan masih sangat jauh dari kata yang sempurna, motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dan sangat diharuskan kepada seorang pendidik melakukan metode belajar yang sangat menyenangkan agar para siswa bisa menguasai dan mempercepat menguasai materi tersebut.

Media pembelajaran elektronik berupa e-modul merupakan salah satu media belajar yang dapat memudahkan siswa, sehingga siswa memiliki pengalaman dalam belajar bukan hanya menggunakan modul cetak, karena bentuk fisiknya e-modul tidak menimbulkan beban bawaan bagi si pengguna dan sangat praktis untuk mengaksesnya. E-Modul merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul yang ada dapat lebih menarik dan interaktif. Karena dengan e-Modul kita dapat menambahkan fasilitas multimedia (gambar, animasi, audio dan video) di dalamnya. Sehingga menimbulkan pemahaman terhadap siswa ketika proses pembelajaran sebelum melakukan praktek langsung ke lapangan.

Dari latar belakang masalah di atas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa pemilihan media pembelajaran di sekolah tersebut kurang menarik dan sulit dipahami oleh peserta didik, jadi dapat disimpulkan penulis mengembangkan E-modul pembelajaran materi sepak bola untuk meningkatkan pemahaman hasil belajar siswa Sekolah Menengah Atas. agar dapat memanfaatkan teknologi dan meningkatkan pembelajaran yang efektif, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif pembelajaran.

Berdasarkan rumusan masalah, maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian ini adalah apakah pengembangan E-modul dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik? Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa terkhususnya materi tentang Sepak Bola Sekolah Menengah Pertama.

## METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah Media pembelajaran elektronik berupa e-modul terkhususnya materi tentang Sepak Bola Sekolah Menengah Pertama.

### Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah menengah atas sedangkan waktu penelitian dilakukan pada juni – juli 2023.

### Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Desain pengembangan bahan ajar yang digunakan adalah ADDIE model melalui 5 tahapan yaitu:

1. Analisis (*analysis*). Pada tahapan ini peneliti melakukan identifikasi tujuan pembelajaran, mengidentifikasi karakteristik materi yang harus dipelajari dan ditingkatkan bagi peserta didik. Analisis berupa draf Rencana Pembelajaran Semester (RPS).

2. Desain (*Design*). Pada tahap desain output yang dihasilkan adalah Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang telah disahkan

3. Pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, desain dan konten pembelajaran blended dikembangkan. Pada tahap ini ketika desain telah disusun selanjutnya dievaluasi oleh beberapa ahli yaitu Ahli materi 3 orang, ahli bahasa 1 orang, ahli media 1 orang

4. Implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini pembelajaran blended diterapkan kepada siswa.

5. Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap ini dilakukan evaluasi meliputi 4 level yaitu

persepsi (*perception*), belajar (*learning*), perilaku (*behavior*), hasil (*result*).

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berbentuk angket berupa pertanyaan dan pernyataan yang diberikan kepada validator.

### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat. Instrumen juga digunakan untuk menilai video pengembangan yang akan dikembangkan. Berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai peneliti dirancang dan disusun instrumen sebagai berikut:

1. Instrumen Studi Pendahuluan

Instrumen berupa wawancara kepada guru PJOK yang digunakan untuk mengetahui kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa di masa Covid-19 dan berfungsi untuk memberikan inovasi pengembangan model pembelajaran berbasis video.

2. Instrumen Validasi Ahli

- a. Instrumen Validasi Ahli Media. Instrumen ini berbentuk validasi terkait penyajian materi pada video yang akan dikembangkan yang diuji kepada ahli materi.

- b. Instrumen Validasi Ahli Materi. Instrumen ini terkait kelayakan pada isi dan kesesuaian pada materi dengan video yang dikembangkan yang diuji oleh dosen dan beberapa guru PJOK di sekolah menengah pertama.

- c. Instrumen validasi ahli bahasa. Instrumen ini terkait kelayakan pada bahasa dan kesesuaian ketepatan bahasa

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan lembar

validasi, lembar validasi tim ahli. Berikut ini tabel skala penilaian:

**Table 1. Skala penilaian**

Skor	Kategori
4	Layak digunakan tanpa revisi
3	Layak digunakan dengan revisi kecil
2	Layak digunakan dengan revisi besar
1	Tidak layak digunakan

Sumber: Arikunto (dalam Ade, 2018)

Analisis data lembar validasi tim ahli dengan menggunakan rumus untuk menghitung persentase sebagai berikut:

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

Sumber : Arikunto (dalam Ade, 2018)

Keterangan:

P = Persentase skor      N = Jumlah skor maksimal

F = Jumlah skor yang diperoleh      100% = Persentase

Angket respon terhadap penggunaan produk 5 pilihan sesuai dengan konten pertanyaan, berikut table aturan pemberian nilai.

**Table 2. Kriteria persentasi lembar validasi**

Persentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak

71% - 85%

Layak

56%- 70%

Cukup Layak

41% - 55%

Kurang Layak

Sumber: Arikunto (dalam Ade, 2018)

### **Kerangka Media Pembelajaran Berbasis Video**

Adapun kerangka media pembelajaran berbasis video yang akan dibuat oleh penulis dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bagian yaitu :

1. Tampilan depan (*preview*) berupa Logo, Identitas, Mata pelajaran, Identitas video, peneliti dan dosen pembimbing, Kelas
2. Isi E-Modul berisi kegiatan pendahuluan :pendahuluan materi, kata pengantar, KI, KD, daftar isi, petunjuk penggunaan E-Modul, kompetensi isi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti, materi tentang Sepak Bola pada sekolah menengah pertama kegiatan penutup, biografi penulis.
3. Halaman belakang E-Modul berupa gambaran isi modul, alamat, nomor yang bisa dihubungi, kampus asal, kode scan

## **HASIL**

### **1. Pengembangan E-Modul**

Berdasarkan prosedur penelitian pengembangan penelitian yang telah penulis laksanakan, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

#### **Analisis**

Menganalisis kondisi sekolah dalam melakukan pembelajaran daring akibat adanya pandemi covid-19 melalui observasi dan wawancara dengan guru SMP Angkasa Lanud Padang . *Observasi* dan wawancara telah dilakukan untuk menganalisis proses pembelajaran, sumber belajar, tugas siswa

dan media daring yang digunakan di salah satu SMP Angkasa Lanud Padang. Berdasarkan observasi dan wawancara kurangnya motivasi siswa dikarenakan kurangnya media yang menarik dan efektif untuk menunjang pembelajaran serta siswa kesulitan dalam mempraktekkan materi dengan materi sepak bola solusi yang didapat oleh peneliti adalah sebuah media yang berupa Modul Elektronik (E-Modul).

## 2. Tahap perencanaan (*design*)

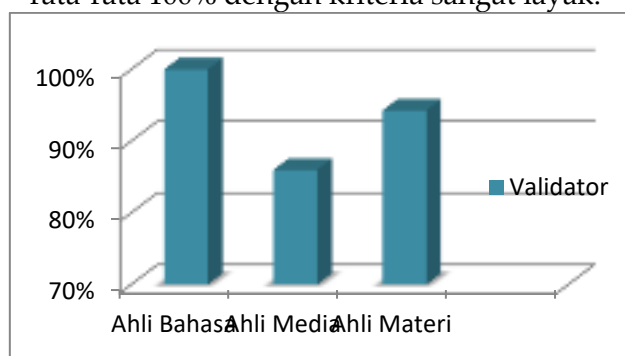
Materi yang dikembangkan oleh peneliti yakni : materi sepak bola yang diantaranya : 1. Pengertian sepak bola 2. Gerak spesifik permainan sepak bola. Jadi, dengan media pembelajaran materi sepak bola dapat membantu siswa belajar kembali di rumah untuk mempraktekkan teknik dasar gerak lsepak bola. Tahap perencanaan ini menggunakan beberapa aplikasi : canva, dan kinemaster. Strategi yang dikembangkan yaitu dalam bentuk E-Modul, didalamnya berisi tentang teknik dasar atau gerakan dasar pada materi gerak sepak bola.

Peneliti merancang E-Modul dimulai dengan membuat Kerangka E-Modul yang terdiri dari : Cover Modul, Isi Modul dan halaman belakang modul serta akan memulai merancang satu persatu dari bahan yang akan dirancang oleh peneliti dengan semenarik mungkin agar peserta didik saat proses pembelajaran tidak membosankan dan memotivasi semangat belajar peserta didik.

## 3. Tahap pengembangan

Pada tahapan ini peneliti telah melakukan uji validasi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah di buat dan telah dilakukan revisi kecil untuk

kesempurnaan produk, uji produk ini sendiri terdiri dari 3 katerogi: 1) Uji validitas media diperoleh rata- rata skor 86% dengan kriteria layak. 2) Untuk data hasil uji validitas materi diperoleh rata-rata 94,3% dengan kriteria sangat layak dan 3) Data hasil uji validitas bahasa diperoleh rata-rata 100% dengan kriteria sangat layak.



Gambar 1. Validator Ahli Penilaian Ahli

- a. Hasil uji validitas oleh ahli media  
Uji validasi media yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen FIS UNP yaitu Bapak Dr. Nofrion, M.Pd Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil 86% .
- b. Hasil uji validitas oleh ahli bahasa  
Uji validasi media yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen FBS UNP yaitu Bapak Prof. Dr. Harris Effendi Thahar, M.Pd Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil 100% .
- c. Hasil uji validasi oleh ahli materi  
Uji validasi materi yang di lakukan dengan memintak bantuan kepada dose FIK UNP yaitu Dr. Ridho Bahtara, S.Si, M.Pd ,Guru PJOK SMP Angkasa Lanud Padang Bapak Fadzli Ilmham S.Pd Guru PJOK SMPIT Ad- dhuha Bapak Septian



Rahmawanto S.Pd dan Bapak Suardi sebagai validator ahli materi.

## PEMBAHASAN

### Pembahasan

Pembelajaran E-Modul yang diuji kelayakannya melalui uji validasi yang dilakukan oleh 3 orang dosen UNP dan 2 guru PJOK SMP, yaitu Bapak Dr. Nofrion, M.Pd sebagai validator ahli media, Bapak Prof. Dr. Harris Effendi Thahar, M.Pd sebagai validator bahasa, Bapak Dr. Ridho Bahtara, S.Si, M.Pd Guru PJOK SMP Angkasa Lanud Padang Bapak Fadzli Ilmham S.Pd dan Guru PJOK SMPIT Ad-dhuha Bapak Septian Rahmawanto S.Pd sebagai validator ahli materi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengembangan E-Modul Materi sepak bola Sekolah Menengah Pertama. Bisa di simpulkan sangat layak di gunakan sebagai media pembelajaran pembelajaran untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama yang sudah di ujikan oleh validator ahli Bahasa, ahli media dan ahli materi.

## DAFTAR PUSTAKA

Ade. 2018. "Penulisan Tugas Akhir" Pengembangan Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Pembelajaran Ikatan Kimia di SMA Negeri 1 Meulaboh. UNABA

Agung, M. R., Yulifri, Y., Nirwandi, N., & Putra, A. N. (2023). Tinjauan Kondisi Fisik Pemain Sekolah Sepakbola. *Jurnal JPDO*, 6(1), 146-151.

Antoni, R., & Bakhtiar, S. (2019). Hubungan Status Gizi Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor di Sekolah Dasar. *Jurnal JPDO*, 2(8), 21-27.

Arsa, I Putu Suka; Agus, Adiarta. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Berorientasi Pemberdayaan Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Di Jembrana. Seminar Nasional Vokasi dan Teknologi (SEMNASVOKTEK). Jembrana

Arisandi, Y., Neldi, H., sepriadi, sepriadi, & edwarsyah, edwarsyah. (2023). PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal JPDO*, 6(1), 53-58

Atradinal. 2018. Pengaruh model latihan fartlek terhadap daya tahan aerobi katlet sekolah sepakbola psts tabing

Gagne, R. M. 2014. Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal: Lantera Pendidikan* Volume 17 No 1: 69 Kuswanto, J. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas IX. *Jurnal: Media Infotama* Volume 14 No 1:15.

Golvia, F., & Arsil, A. (2020). STUDI KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MURID TAMAN KANAK-KANAK RAUDHATUL ATHFAL AISYIYAH KABUPATEN SIJUNJUNG. *Jurnal JPDO*, 3(2), 11-14.

Handayani, S., Komaini, A., & Yulifri, Y. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Dan Kuis Interaktif Serta Penggunaan Macromedia Flash Bagi Guru-Gurupenjasorkes Di Kabupaten Sijunjung. *Jurnal Berkarya Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 121-128. <https://doi.org/10.24036/jba.0202.2020.05>

Ichsan, D., Syafruddin, S., Nirwandi, N., & Rosmawati, R. (2022). Tinjauan Pembelajaran PJOK dengan Sistem Daring pada Masa Pandemi COVID-19 di SMA N 12 Merangin Provinsi Jambi. *Jurnal JPDO*, 5(11), 7-12

Pitnawati, P., Damrah, D., & Zulbahri, Z. (2019). Analysis of Motivation to Learn and Motion Gymnastics Sequentially Dexterity Primary School Students. *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)*, 3(8), 233-236.

Putra, A. N., Lawanis, H., & Bahtra, R. (2022). Efektivitas Model Latihan Small Sided Games Terhadap Peningkatan Keterampilan Teknik Dasar Sepakbola Siswa Ssb Usia 12 Tahun. *Sporta Saintika*, 7(1), 111-120.

Putra, Aldo naza & Gazali vivaldi. 2017. Kontribusi kelentukan pinggang dan kelincahan terhadap kemampuan dribbling atlet sepak bola PSTS Tabing Padang. *Jurnal pendidikan jasmani dan olahraga*. Vol 16(2): 102-120.

Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* , 13(1).

Rochman. 2020. Proses Belajar Mengajar PJOK Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal: Stand Volume 1 No 1*: 117.

Saputra, M., & Firdaus, K. (2019). Hubungan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor dengan Hasil Belajar Penjasorkes. *Jurnal JPDO*, 2(8), 14-20.

Sari, D. (2020). Pengaruh Latihan Menggunakan Video dan Latihan Konvensional Terhadap Kemampuan Footwork Mahasiswa Unit Kegiatan Olahraga Tenis Meja Universitas Negeri Padang. *Jurnal JPDO*, 2(7), 1-7. Retrieved from

<http://jpdo.ppi.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/244>