

Pengembangan Media Pembelajaran Sepak bola Dengan E-Modul Berbasis Aplikasi Android Di Kelas VII SMP 2 Enam Lingkung

Resti Oktaviani¹, Aldo Naza Putra², Rika Sepriani³, Muhammad Arnando⁴

¹²³⁴Departemen Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang
restioktaviani250@gmail.com, aldonazaputra@fik.unp.ac.id, rikasepriani@fik.unp.ac.id,
muhammadarnando@fik.unp.ac.id,

Doi : <https://doi.org/10.24036/JPDO.8.1.2025.19>

Kata kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, E-Modul

Abstrak : Hasil observasi di SMP Negeri 2 Enam Lingkung menunjukkan bahwa terbatasnya jumlah bahan belajar dan bahan belajar yang ada kurang menarik bagi siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, pemanfaatan e-modul sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi android menjadi inovasi dan solusi untuk mendukung proses pembelajaran dan kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang digunakan dalam E-modul. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran sepakbola berbasis android pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas VII SMP yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari dari lima tahapan yaitu Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) namun dibatasi sampai tahap implementasi. Subjek dalam penelitian ini yaitu ahli materi bolavoli, ahli media, ahli bahasa, guru PJOK dan peserta didik SMP Negeri 2 Enam Lingkung kelas VII. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket validitas dan angket praktikalitas. Hasil uji validitas memperoleh rata-rata nilai momen kappa (k) sebesar 0,76 dengan kategori tinggi. Hasil uji praktikalitas pada guru memperoleh rata-rata nilai moment kappa (k) sebesar 0,86 dengan kategori kepraktisan sangat tinggi dan hasil uji praktikalitas pada peserta didik memperoleh rata-rata nilai moment kappa (k) sebesar 0,84 dengan kategori kepraktisan sangat tinggi.

Keywords : *Development of teaching media, E-Modules*

Abstract : *The results of observations at SMP Negeri 2 Enam Lingkung show that the number of learning materials is limited and the existing learning materials are less interesting for students. Based on these problems, the use of PowerPoint as an Android application-based learning medium is an innovation and solution to support the learning process. This research aims to produce Android-based football learning media for physical education, sports and health in class VII SMP that is valid and practical. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which consists of five stages, namely Analyze (analysis), Design (design), Development (development), Implementation (implementation), and Evaluation (evaluation) but is limited to implementation stage. The subjects in this research were volleyball material experts, media experts, language experts, PJOK teachers and students of SMP Negeri 2 Enam Lingkung class VII. The instruments used in this research were a validity questionnaire and a practicality questionnaire. The validity test results obtained an average kappa moment (k) value of 0.76 in the high category. Practicality test results for teachers obtained an average*

moment kappa (k) value of 0.86 with a very high practicality category and practicality test results for students obtained an average moment kappa (k) value of 0.84 with a very high practicality category.

PENDAHULUAN

Pada abad 21 ditandai dengan adanya era evolusi industry 4.0 yang dikenal dengan abad keterbukaan dan globalisasi (Fonna, 2019). Pada masa ini dengan pesatnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan,

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Subakty & Ihsan, 2022).

Sejalan dengan itu, Moto (2019) menyatakan pada saat pembelajaran guru juga dituntut dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan. Pada saat penggunaan bahan ajar yang menggunakan media pembelajaran.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan sebagai integral dari keseluruhan proses pendidikan, yang mana pelajaran ini merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kinerja siswa melalui kegiatan fisik yang telah dipilih dan bertujuan untuk mewujudkan hasilnya (Arnando et al., 2023).

Pendidikan jasmani merupakan salah satu pembelajaran yang penting keberadaannya (Iswanto & Widayati, 2021). Pendidikan jasmani ini telah diakui oleh pemerintah dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional.

Menurut pandangan mahendra (2003:130) dalam makalah seminar asas dan filsafah pendidikan jasmani mengatakan: Pendidikan jasmani olahraga kesehatan pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental,serta emosional. (Asnaldi, 2023).

Secara umum kebugaran jasmani dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang melakukan kerja sehari-hari secara efisien tanpa menimbulkan kelelahan yang berlebihan sehingga masih dapat menikmati waktu luang. (Sari, D. N, 2020)

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan serangkaian aktivitas jasmani ayau olahraga, bisa dalam bentuk permainan atau mungkin juga salah satu dar cabang olahraga yang bukan bersifat permainan melalui aktivitas jasmani atau olahraga maka seorang siswa dapat , dibina sekaligus dibentuk.

Menurut Aldo Naza Putra, Eldawaty, Afrengty (2020), pada pasal 42 khususnya isi kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang menetapkan pelajaran pendidikan jasmani sebagai mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah. Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak hanya mengajarkan psikomotor saja, melainkan afektif dan kognitif itu juga yang menjadi alasan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menjadi mata pelajaran yang penting pada kurikulum (Palennari et al., 2023).

Modul pembelajaran merupakan sumber belajar selain guru yang dirancang secara sistematis oleh ahli bidang studi tertentu atau profesi guru menurut kaidah-kaidah perancangan dengan tujuan meningkatkan efektifitas, efisiensi, dan meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk terus belajar (Krismayanti & Sudibyo, 2021).

Sumber belajar online memungkinkan proses pembelajaran dapat memperoleh capaian berupa complexskills yang dibutuhkan di era global sekaligus memungkinkan adanya

student centered learning (Faturahim & Puerwanto, 2023).

Modul elektronik merupakan bentuk bahan ajar yang sesuai karakteristik materi ajar yang telah dikemas dalam satu kesatuan yang utuh, yang disusun secara sistematis dipelajari secara mandiri dan lebih efektif oleh pelajar sesuai dengan kecepatan atau kemampuannya tanpa bimbingan dari guru (Salsabila et al., 2023).

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa untuk mencapai kesuksesan belajar peserta didik harus memiliki wawasan yang luas untuk menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi

Dalam perubahan masyarakat global selain itu, berusaha untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran. Kurikulum Merdeka Belajar sudah diterapkan di beberapa sekolah-sekolah.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep (Fauzi, 2022; Ariga, 2022).

Dalam proses pembelajaran guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat pembelajaran sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik (Muhardini et al., 2023).

Di dalam kurikulum ini terdapat proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila. Kemudian, dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek ini tidak bertujuan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat.

Misalnya, jika dua anak dalam satu keluarga memiliki minat yang berbeda, maka tolok ukur yang dipakai untuk menilai tidak sama. Kemudian anak juga tidak bisa

dipaksakan mempelajari suatu hal yang tidak disukai.

Sehingga akan memberikan otonomi dan kemerdekaan bagi siswa dan sekolah. Penerapan Kurikulum Merdeka terbuka, untuk seluruh satuan pendidikan PAUD, SD, SMP, SMA, SMK, Pendidikan Khusus, dan Kesetaraan.

Selain itu, satuan pendidikan menentukan pilihan berdasarkan angket kesiapan implementasi Kurikulum Merdeka yang mengukur kesiapan guru, tenaga kependidikan dan satuan pendidikan dalam pengembangan kurikulum (Inayati, 2022).

Berdasarkan observasi dan pengamatan langsung yang dilakukan di SMP Negeri 2 Enam Lingkung, ditemukan berbagai masalah yang terjadi ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Mulai dari siswa yang kurang aktif dan sangat bergantung pada penjelasan guru atau yang dikenal dengan istilah teacher center learning. Proses belajar mengajar berpusat kepada guru sebagai penyampai materi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima pasif.

Melalui pembelajaran yang kurang melibatkan siswa tersebut, menyebabkan para siswa kurang antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar (Arianti, 2019). Setelah guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Guru langsung memberikan tugas tertulis maupun praktek kepada siswa. Tanpa meninjau sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan. Sehingga masih banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami materi tersebut.

Hasil belajar merupakan suatu gambaran dari penguasaan kemampuan para peserta didik (Audie, 2019). Sebagaimana telah ditetapkan untuk suatu pelajaran tertentu. Hasil

belajar adalah suatu interaksi dimana dalam hasil belajar.

Mengaitkan perbuatan, nilai, sikap dan keterampilan setelah melakukan suatu proses belajar, maka seseorang memperoleh suatu hasil belajar (Rika Sepriani, 2023).

Hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Enam Lingkung untuk mata pelajaran PJOK materi sepakbola pada kelas VII yang dilihat dari buku nilai guru banyak yang nilainya dibawah KKM.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dipakai sekolah tersebut sebesar delapan puluh (80). Hal tersebut tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013.

Dimana siswa dituntut untuk lebih aktif dan mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki,

Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara kebeberapa siswa, ditemukan bahwa ada beberapa siswa yang belum mempunyai bahan ajar yang digunakan guru, di karenakan bahan ajar terbatas.

Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang kondusif, karena beberapa siswa harus berbagi bahan ajar dengan siswa lainnya. Sehingga siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Para siswa yang tergabung dalam beberapa kelompok tersebut Selain itu, peneliti juga menemukan masalah yakni mengenai bahan belajar yang tidak menarik bagi siswa, dikarenakan kertas yang dipakai pada bahan ajar adalah kertas koran sehingga kurang menarik bagi peserta didik.

Alasan peneliti memilih untuk memanfaatkan e-module sebagai solusi dari beberapa masalah yang terjadi di lapangan, hal tersebut berlandaskan masalah kurang aktif nya siswa dan bahan ajar yang kurang menarik bagi siswa.

Melalui media pembelajaran tersebut diharapkan siswa dapat menerima materi secara optimal dan dapat mengembangkan

kemandirian siswa serta dapat mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki siswa secara maksimal. Sehingga siswa tidak perlu bergantung sepenuhnya kepada penjelasan guru.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Iswanto dan Widayati (2021), *Research and Development* adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP 2 Enam Lingkung yang berjumlah 70 orang. 39 orang laki-laki, dan 31 orang perempuan. Sampel dalam penelitian ini adalah 23 orang siswa SMP 2 Enam Lingkung.

Prosedur penelitian ini akan dilakukan di Kelas VII SMP Negeri 2 Enam Lingkung dengan melakukan pengembangan e-modul PJOK berbasis android untuk siswa kelas VII SMP pada materi sepak bola.

Dalam penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE. Menurut Anafi et al. (2021), model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi

HASIL

1. Analisis (Analyze)

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini.

Setelah melakukan analisis kinerja diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini berupa bahan ajar, namun

tidak semua siswa memiliki bahan ajar yang digunakan oleh guru.

Selanjutnya analisis peserta didik, dimana pada bagian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana karakteristik yang dimiliki Peserta didik di kelas VII.3 SMP Negeri 2 Enam Likung.

Analisis ini dilakukan dengan cara wawancara dengan guru mata pelajaran PJOK. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan maka diketahui bahwa peserta didik kelas VII.3 berusia 14-15 tahun. Berdasarkan teori belajar Piaget dalam (Marinda, 2020).

Pada umur 11-15 tahun seorang berada pada fase operasional formal yang ciri perkembangannya ialah sudah mampu untuk berpikir abstrak dan logis. Pada fase ini juga seseorang sudah mampu menafsirkan, mengembangkan hipotesis dan menarik Kesimpulan.

Tahap Selanjutnya yaitu melakukan analisis kurikulum. Kurikulum yang diterapkan di sekolah SMP Negeri 2 Enam Likung adalah kurikulum merdeka belajar, pada penerapan kurikulum merdeka belajar lebih menekankan peserta didik.

Untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, dalam proses pembelajaran, peserta didik atau pun tenaga pendidik dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam membuat bahan ajar agar proses pembelajaran menjadi tidak monoton serta tidak membosankan.

2. Desain (Design)

Pembuatan desain pada E-Modul dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva ataupun PowerPoint content yang pertama yaitu cover yang berisi tulisan “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Modul Pada Materi sepakbola untuk SMP Kelas VII”.

Sedangkan content yang kedua berisi menu yang terdiri dari komponen dalam E-Modul yaitu cover, kata pengantar, menu e-

modul, petunjuk penggunaan, KI dan KD, materi pembelajaran, rangkuman, soal evaluasi, daftar pustaka dan profil pengembangan.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan penilaian terhadap E-Modul yang telah dirancang melalui uji validitas. Pengembangan media pembelajaran sepakbola berbasis android ini divalidasi oleh para ahli dibidangnya.

Yaitu seorang ahli yang sudah mengkuni dalam dunia sepakbola yang dalam penelitian ini dijadikan sebagai ahli materi dan ahli dosen teknologi yang ahli dalam bidang media pembelajaran dalam penelitian ini dijadikan sebagai ahli media, serta dosen/guru Bahasa dijadikan sebagai ahli bahasanya.

Pada uji validasi E-Modul sepakbola berbasis android ini instrumen validasi yang digunakan yaitu berupa angket yang berisi beberapa pernyataan terkait E-Modul yang diberikan kepada Prof. Dr. Arsil, M.Pd sebagai ahli materi Sepak bola,

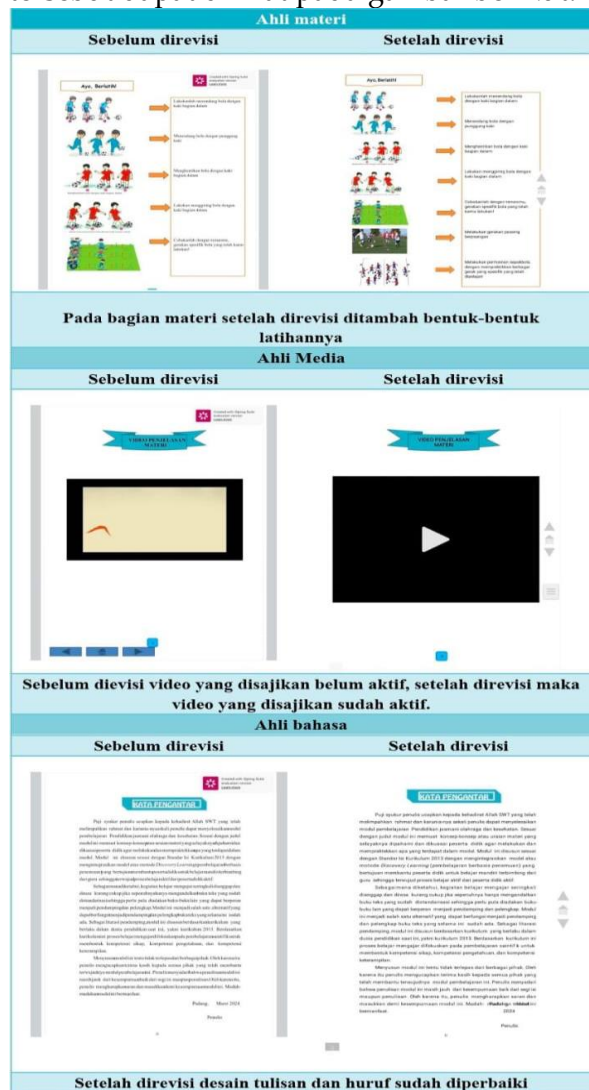
Dr. Nofrion, M.Pd sebagai ahli media dan Hidayatul Islami Jaya, S.Pd sebagai ahli Bahasa. Penilaian hasil validasi oleh ke 3 validator dari E-Modul tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Validasi E-Modul Modul

| No | Validator | Σ Rata-Rata nilai k | Keterangan |
|------------------------------|-----------|----------------------------|---------------|
| 1 | Materi | 0,74 | Tinggi |
| 2 | Media | 0,70 | Tinggi |
| 3 | Bahasa | 0,83 | Sangat Tinggi |
| Rata-rata Keseluruhan | | 0,76 | Tinggi |

Hasil dari rata-rata nilai E-Modul oleh validator adalah 0,76 dengan kategori tinggi. Pada tahap validasi, validator memberikan

beberapa saran dan kritik untuk memperbaiki isi E-Modul yang telah di rancang. Saran-saran tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Revisi E-Modul dari Vallidator

4. Implementasi (Implementation)

Sebelum di terapkan E-modul yang telah dirancang pada tahap pengembangan sebelumnya dilakukan uji coba produk. Produk akan di uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik kelas VII 3 sebanyak 23 siswa di SMP Negeri Berikut hasil dari analisis praktikalitas guru secara ringkas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Praktikalitas oleh Guru

| No | Aspek | Σ Rata-Rata nilai k | Kategori kepraktisan |
|------------------------------|-------------------------------|---------------------|----------------------|
| 1 | Aspek kemudahan penggunaan | 0,92 | Sangat Tinggi |
| 2 | Aspek efisiensi waktu belajar | 0,83 | Sangat Tinggi |
| 3 | Aspek manfaat | 0,83 | Sangat Tinggi |
| Rata-rata Keseluruhan | | 0,86 | Sangat Tinggi |

Hasil dari nilai rata-rata analisis uji pratikalitas E-Modul diisi oleh guru memiliki skor 0,86 dengan kategori sangat tinggi, aspek yang di nilai adalah kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran dan manfaat. Selanjutnya uji praktikalitas dilakukan ke pada pesta didik dengan menggunakan angket praktikalitas, hasil dari uji praktikalitas dan secara ringkas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Praktikalitas E-Modul oleh Peserta didik

| No | Aspek | Σ Rata-Rata nilai k | Kategori kepraktisan |
|------------------------------|-------------------------------|---------------------|----------------------|
| 1 | Aspek Kemudahan penggunaan | 0,84 | Sangat Tinggi |
| 2 | Aspek Efisiensi waktu belajar | 0,82 | Sangat Tinggi |
| 3 | Aspek manfaat | 0,87 | Sangat Tinggi |
| Rata-rata Keseluruhan | | 0,84 | Sangat Tinggi |

Hasil dari nilai rata-rata analisis uji pratikalitas E-Modul yang diisi oleh peserta didik memiliki skor 0,84 dengan kategori sangat tinggi, aspek yang di nilai dalam uji praktikalitas di dalam E-Modul yaitu kemudahan penggunaan.

Efisiensi waktu pembelajaran dan manfaat penggunaan. Berdasarkan hasil uji pratikalitas dari guru dan peserta didik maka digabungkan sehingga memperoleh hasil rata-rata yang bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Rata-rata Keseluruhan Praktikalitas Guru dan Peserta Didik

| No | Praktikalitas | Σ Rata-Rata nilai k | Kategori kepraktisan |
|------------------------------|---------------|---------------------|----------------------|
| 1. | Guru | 0,86 | Sangat Tinggi |
| 2. | Peserta Didik | 0,84 | Sangat Tinggi |
| Rata-rata Keseluruhan | | 0,85 | Sangat Tinggi |

Hasil dari nilai rata-rata analisis uji pratikalitas E-Modul yang diisi oleh guru PJOK dan peserta didik memiliki skor 0,85 dengan kategori sangat tinggi

PEMBAHASAN

Media pembelajaran PJOK pada materi sepakbola dikembangkan dengan media pembelajaran berbasis E-Modul dalam bentuk elektronik atau non cetak. Penggunaan media dalam bentuk elektronik ini bertujuan untuk menarik minat membaca pada peserta didik.

Disajikan dalam audio-visual. Media yang dikembangkan dalam bentuk sebuah bahan ajar yang diaplikasikan di laptop atau smartphone, sehingga mudah digunakan dan praktis.

Dalam pembuatan media ajar atau E-Modul tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan powerpoint sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi android pada pembelajaran sepakbola dalam mata pelajaran PJOK kelas VII di SMP Negeri 2 Enam Lingsung yang dibuat dengan menggunakan beberapa aplikasi berikut, diantaranya :

1. Canva

Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis online yang memudahkan penggunaannya untuk membuat berbagai macam desain, seperti desain powerpoint yang akan digunakan dalam E-Modul, logo, dan lain-lain.

Dengan menggunakan Canva dapat memungkinkan semua orang di seluruh dunia dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun dengan mudah.

2. I-spring suite

Ispring Suite adalah alat berbasis PowerPoint dari iSpring Solutions yang akan memberikan kemudahan bagi penggunaannya dalam membuat media misalnya dalam bentuk slide, kuis multi-pertanyaan, video, rekaman, simulasi, multimedia serta materi pembelajaran interaktif lain sebagainya, serta menerbitkan konten pembelajaran.

Sebagai aplikasi yang digunakan oleh para guru, aplikasi iSpring Suite mempunyai beberapa keunggulan, dimana keunggulan iSpring Suite adalah banyaknya variasi topik yang bisa menjadikan presentasi menjadi lebih menarik serta membagikan hasil presentasi I Spring Suite yang dibuat dengan HTML tautan berbasis.

Penggunaan I-Spring Suite sangat mudah karena tidak terlalu banyak toolbar, lebih sederhana serta efisien, serta memiliki komponen pendukung untuk menambahkan gambar, video, berbagai bentuk dan gambar seperti grafik. I-Spring Suite menggunakan aplikasi yang diinstal langsung di laptop/komputer peneliti dan gratis.

3. Powerpoint

Powerpoint merupakan software yang digunakan untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. Dengan adanya aplikasi ini, seseorang akan lebih mudah dalam membuat presentasi yang dibuat secara sederhana, menarik bahkan profesional yang mana digunakan sebagai bahan pembelajaran di kelas.

Gambar dibawah ini menjelaskan tentang cara penggunaan E-modul dan manfaat E-modul kepada siswa smp kelas VII 3, Cara menggunakan E-modul nya yaitu dengan menginstal aplikasi E-modul melalui link yang telah di bagikan oleh peneliti, lalu lihat menu didalam E-modul yang telah dijelaskan peneliti.



Gambar 2. Cara & Manfaat E-Modul
Sumber : Dokumentasi Penelitian

Gambar dibawah ini menjelaskan tentang cara pengisian angket, baca petunjuk dari halaman pertama pada angket yang telah diberikan peneliti dan dijelaskan juga oleh peneliti bagian table mana saja yang harus di isi.



Gambar 3. Cara Pengisian Angket
Sumber : Dokumentasi Penelitian

Gambar dibawah ini menjelaskan kepada guru PJOK tentang cara penggunaan E-modul dan cara pengisian angket. menginstal aplikasi yang telah diberikan peneliti melalui whatsapp



Gambar 4. Foto dengan Guru PJOK Saat Penggunaan E-Modul dan Angket
Sumber : Dokumentasi Penelitian

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka disimpulkan bahwa dengan adanya E-Modul sepakbola berbasis android yang telah divalidasi oleh 3 ahli, yaitu ahli materi, media dan bahasa maka dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Aplikasi E-Modul sepakbola untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Enam Likung dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk memberikan pemahaman dan menjelaskan teknik dasar sepakbola kepada peserta didik secara efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldo Naza Putra, Eldawaty, Afrengty, (2020). Hubungan Aktivitas Bermain Dengan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Negeri 11 Padang Barat. *Sport Science*, 20(1), 1-9.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433-438.

- Arianti, A. (2019). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Arie Asnaldi, Yessi, and Hendri Neldi. (2023) Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar. *Jurnal JPDO*, 6(1), 53-58.
- Ariga, S. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Pasca Pandemi Covid-19. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 662-670.
- Arnando, M. dkk. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Servis Bulutangkis melalui Media Visual di SMP N 30 Padang. *Jurnal JPDO*, 6(10), 35-41.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586-595.
- Faturahim, F., & Purwanto, D. (2023). Inovasi Model Pembelajaran Digital pada Guru Pjok di Kecamatan Palu Utara. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 22(4), 223-233.
- Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak. *Jurnal Pahlawan*, 18(2), 20-30.
- Fonna, N. (2019). Pengembangan Revolusi Industri 4.0 dalam Berbagai Bidang. *Guepedia*.
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. *ICIE: International Conference on Islamic Education*, 2, 293-304.
- Iswanto, A., & Widayati, E. (2021). Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang Efektif dan Berkualitas. *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, 27(1), 13-17. <https://doi.org/10.21831/majora.v27i1.34259>
- Krismayanti, Y. R., & Sudiby, E. (2021). Efektivitas Penggunaan Modul IPA dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19 pada Siswa Kelas VIII MTsN 2 Kota Kediri. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 9(2), 227-233. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>.
- Muhardini, S., Sudarwo, S., Anam, K., Bilal, A. I., Mayasari, D., Haifaturrahmah, H., ... & Ibrahim, I. (2023). Pelatihan Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran Di Gugus 5 Kota Mataram. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 839-843.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Palennari, M., Rachmawaty, R., Saparuddin, S., Saleh, A. R., & Jamaluddin, A. B. (2023). Pelatihan Pembelajaran Inovatif Abad 21 Bagi Guru SMP Negeri 2 Galesong Utara. *Jurnal IPMAS*, 3(2), 66-74. <https://doi.org/10.54065/ipmas.3.2.2023.272>
- Rika Sepriani, Sepriadi, Arie Asnaldi, Loli Lovita, 2023. Hubungan Kebugaran Jasmani Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Siswa putra. *Jurnal JPDO*. 6 (4), 34-40.

Sari, D. N. (2020). Tinjauan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar. *Jurnal Sporta Sainatika*, 5(2), 133-138.

Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda, J. (2023). Analisis modul ajar berbasis kurikulum merdeka. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33-41.

Subakty, W. B., & Ihsan, N. (2022). Desain E-Modul Bolavoli Berbasis Andorid pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 5(10), 162-167.