

Pengembangan E-Modul Sepak Bola Materi *Passing* Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman

Agung Gusti Adil¹, Darni², Haripah Lawanis³, Mardepi Saputra⁴

Departemen Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

dsaaga0508@gmail.com, darni@fik.unp.ac.id, haripahlawanis.hl@fik.unp.ac.id, mardepi@fik.unp.ac.id

Doi: <https://doi.org/10.24036/JPDO.9.1.2026.48>

Kata kunci : *E-modul, sepak bola, passing*

Abstrak : Penelitian ini berawal dari pengamatan peneliti di SMP Negeri 1 Enam Lingsung, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik. Guru cenderung hanya menggunakan buku paket dan media konvensional, serta belum memanfaatkan teknologi secara optimal, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan E-Modul Sepak Bola Materi *Passing* pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk siswa SMP kelas VIII. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development (R & D)* menggunakan *ADDIE* model melalui 5 tahap yang disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian yaitu (1) menganalisis, (2) desain/perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) eksekusi (*implementasi*), dan (5) evaluasi. Penelitian ini dibantu oleh beberapa validator. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi. Teknik analisis data menggunakan skala penilaian dan rentang persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Modul Sepak Bola Materi *Passing* sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli bahasa sebesar 97,5%, ahli media sebesar 86,6%, dan ahli materi sebesar 90%. Sementara itu, hasil dari respon siswa pada uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase sebesar 91,78%, juga dengan kriteria sangat layak. Dengan demikian, E-Modul dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Keywords : *E-modules, football, Passing*

Abstract : This research began with the researcher's observations at SMP Negeri 1 Enam Lingsung, which showed that the learning media used were still less than engaging. Teachers tended to rely solely on textbooks and conventional media, and did not utilize technology optimally, resulting in a less effective learning process. The purpose of this study was to develop an e-module on soccer passing material for Physical Education, Sports, and Health lessons for eighth-grade junior high school students. This research was a *Research and Development (R&D)* model using the *ADDIE* model, which involved five simplified stages, tailored to the research needs: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. Several validators assisted in this research. The instrument used in this study was a validation sheet. Data analysis techniques employed a rating scale and percentage range. The results of the study indicate that the Football E-Module on *Passing* is highly suitable for use as a learning medium. This is demonstrated by the validation results from linguists at 97.5%, media experts at 86.6%, and material experts at 90%. Meanwhile, the results of student responses in the small group trial showed a percentage of 91.78%, also meeting the criteria of very suitable. Thus, E-Modules can be used as effective learning media in physical education, sports and health subjects.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan potensi dasar manusia, mempersiapkan sumber daya yang berkualitas, memiliki daya saing dan mampu menghadapi perubahan yang sangat pesat (Nur, Nirwandi & Asmi, 2018:93).

Pendidikan adalah suatu media yang memiliki peran dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan membawa suatu bangsa pada era pencerahan, dimana sasarannya adalah untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia.

Pendidikan pada dasarnya mempunyai peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dimana sasarannya adalah untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, baik sosial, spiritual, dan intelektual serta kemampuan yang professional (Sepriadi, 2017).

Olahraga adalah suatu aktivitas yang banyak dilakukan oleh masyarakat, keberadaannya sekarang ini tidak lagi dipandang sebelah mata tetapi sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat (Asnaldi, 2019).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir, berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani terpilih yang direncanakan secara.

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal domain pembelajaran, yaitu

sama-sama mengembangkan tiga domain utama: psikomotor, afektif, dan kognitif.

Pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis untuk mengembangkan individu secara organik, kognitif dan emosional (Darni, D., 2025).

Pendidikan jasmani merupakan serangkaian aktivitas jasmani atau olahraga, bisa dalam bentuk permainan atau salah satu cabang olahraga yang bukan bersifat permainan melalui aktivitas jasmani atau olahraga (Damrah, D., Syamsuar, S., & Saputra, M. (2024).

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Saputra, M., & Okilanda, A. 2022).

Tingkat kebugaran jasmani yang baik adalah sesuatu yang telah dilakukan oleh siswa yang di tandai dengan adanya perubahan yang terjadi di diri siswa tersebut setelah melakukan kegiatan pembelajaran jasmani (Muryadi, 2017:62).

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. (Dessi Novita Sari,2020).

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal domain pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga domain utama: psikomotor, afektif, dan kognitif (Aguss, 2020).

Kegiatan pembelajaran harus dikelola dengan baik, efektif dan profesional agar dapat mencapai sasaran yang diinginkan, pengelolaan pembelajaran yang baik dan

terencana, juga dimaksudkan agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal (Deswandi, F. U., & Ihsan, N. 2018).

Hasil belajar menurut Sukmadinata dalam Darni, Edwarsyah dan Eldawaty, (2018:11) menyatakan "hasil belajar adalah realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki oleh seseorang dan ditambah hasil belajar bukannya berupa penguasaan pengetahuan tetapi juga kecakapan keterampilan".

Dalam kehidupan manusia gerak merupakan suatu kebutuhan dan mempunyai nilai yang sangat strategis bagi manusia dalam kehidupannya (Asnaldi, A., Zulman, F. U., & Madri, M, 2018)

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan satu-satunya mata pelajaran di sekolah yang difokuskan pada aktivitas gerak jasmani (Darni & Wellis, 2018).

Kebugaran jasmani adalah kemampuan individu untuk melaksanakan aktivitas sehari-hari dengan lancar dan tanpa merasa kelelahan yang berlebihan, serta masih memiliki energi cadangan untuk melakukan aktivitas lainnya (Darni, D., Hardiansyah, S., & Lawanis, H. 2025).

Kebugaran jasmani sangat berperan terhadap siswa untuk mengikuti proses belajar dengan waktu yang lama mulai dari pagi sampai siang tanpa asupan gizi atau nutrisi yang cukup dan seimbang (Asnaldi, A., 2020).

Walaupun sebagian besar proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani lebih mengutamakan aktivitas fisik, bukan berarti pengajar tidak bisa mengintegrasikan proses pembelajarannya melalui pendekatan pembelajaran yang berbasis teknologi dan informasi.

Menurut Pitnawati & Damrah (2019) Pengembangan pembelajaran pendidikan

jasmani, olahraga dan kesehatan harus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar mengajar yang melibatkan mental, fisik, melalui interaksi antara peserta didik dan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin modern mendorong pengajar untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar supaya proses belajar mengajar lebih efektif.

Pengajar dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran sebagai sarana yang akan digunakan dalam mengajar, serta memudahkan peserta didik memahami kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, terkendali (Miarso, 2018).

Idealnya dalam suatu pembelajaran, termasuk pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan memerlukan bahan ajar dalam rangka mendukung keberhasilan pembelajaran.

Bahan ajar merupakan seperangkat bahan yang mengandung berbagai materi yang dikumpulkan dari sumber-sumber yang relevan dan disusun dengan sistematis sehingga menggambarkan konsep yang mampu mengarahkan siswa untuk meraih capaian pembelajaran (Sugria et al., n.d.: 36).

E-Modul bertujuan agar siswa dapat mempelajari materi sepak bola khususnya materi *passing* dimana saja dan kapan saja karena dapat di akses menggunakan *smartphone* dan laptop. E-Modul ini juga dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk belajar sehingga dapat menjadi panduan bagi siswa untuk belajar secara mandiri.

Modul atau bahan ajar pembelajaran merupakan sebuah pendukung bagi siswa dalam perubahan perilaku baik itu di bidang keterampilan, sikap serta tercapainya tujuan standar kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran, modul dapat membuat siswa belajar secara mandiri meskipun guru tidak hadir secara langsung.

Siswa dapat mengetahui umpan balik kekurangan yang dia miliki melalui kinerjanya dalam mengerjakan modul atau bahan ajar yang telah diberikan. Dengan adanya modul siswa dapat belajar dengan terarah di desain menarik dan mudah untuk dipelajari sesuai dengan kebutuhan yang di inginkan siswa.

Sepak bola merupakan salah satu olahraga yang telah dikembangkan dan disebarkan baik di masyarakat maupun di sekolah menjadi olahraga favorit dan disukai, bisa mengharumkan nama bangsa (Emral, E., Arsil, A., & Lawanis, H. 2023).

pengembangan E-Modul yang memuat materi *passing* sepak bola dengan kombinasi teks, gambar dan video menjadi solusi yang penting untuk membantu siswa belajar secara mandiri dan menyenangkan, kapanpun dan dimanapun.

Pengembangan E-Modul Sepak Bola Materi *Passing* Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman.

Sepak bola merupakan salah satu olahraga yang telah dikembangkan dan disebarkan baik di masyarakat maupun di sekolah menjadi olahraga favorit dan disukai, bisa mengharumkan nama bangsa (Emral, E., Arsil, A., & Lawanis, H. 2023).

METODE

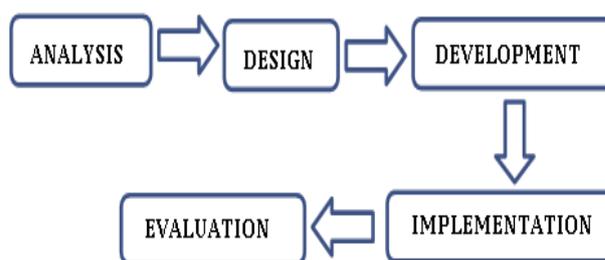
Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and development*) yang berarti penelitian ini

merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, dengan fokus pada pengembangan dan validasi produk untuk menjawab permasalahan praktis.

Menurut (Gusril, 2016) penelitian pengembangan melahirkan temuan baru sesuai dengan tuntutan bidang kajian yang diemban dan didapat dari proses penelitian yang dilakukan serta didukung data penelitian yang secara sistematis dikumpulkan sesuai dengan tahap modul penelitian yang digunakan.

Metode pada penelitian ini yaitu mengadaptasi dari model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Model ini dipilih karena produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran, sehingga metode ADDIE cocok untuk proses pengembangan produk.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk dan memvalidasi produk yang dirancang melalui beberapa tahap yaitu analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi, revisi dan uji coba.



Prosedur Penelitian dan Pengembangan
Sumber : (Cahyadi, 2019)

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu lembar validasi. Lembar validasi ahli digunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap media pembelajaran yang telah dirancang dengan teknik analisis data menggunakan skala

penilaian dan rentang persentase.

Tabel 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)

HASIL

A. Deskripsi Pengembangan Produk Awal

Hasil penelitian mencakup rancangan pengembangan e-modul untuk menunjang pada pembelajaran yang di lakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan e-modul materi sepak bola yang sesuai dengan kebutuhan saat ini.

Pengembangan berupa e-modul ini menggunakan salah satu pengembangan ADDIE model sehingga tahapan-tahapan pengembangan mengacu pada model ADDIE dengan prosedur pengembangan 5 langkah anantara lain:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan siswa kelas VIII SMP dilakukan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, yang mencakup aspek pembelajaran di kelas, tingkat pemahaman terhadap materi, keterampilan yang dimiliki, serta jenis media pembelajaran yang biasa digunakan.

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa materi sepak bola, terutama teknik dasar *passing*, merupakan salah satu topik penting yang perlu dikembangkan lebih lanjut. Saat ini, proses pembelajaran PJOK di sekolah masih sangat bergantung pada buku paket dari pemerintah dan media pembelajaran yang bersifat konvensional.

Guru umumnya menggunakan metode ceramah dan demonstrasi secara langsung di

lapangan. Pembelajaran PJOK hanya dilaksanakan satu kali dalam seminggu, sehingga proses pembelajaran belum berjalan secara maksimal dan kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami materi secara mendalam.

b. Perencanaan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini, peneliti telah menentukan materi pembelajaran yang akan dikembangkan. Materi yang dipilih disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang berlaku dalam kurikulum, sehingga relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Fokus utama dalam pengembangan materi ini adalah materi *Passing* dalam permainan sepak bola, yang ditujukan untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Tahapan perancangan berikutnya adalah menyusun kerangka E-Modul Sepak Bola dengan fokus pada Materi *Passing* yang akan digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Enam Lingsung.

Dalam proses ini, peneliti menggunakan beberapa aplikasi penunjang untuk memudahkan pengembangan dan penyajian materi secara menarik serta interact. Selanjutnya, peneliti mulai menyusun dan mempersiapkan setiap bagian secara bertahap dengan memperhatikan unsur estetika dan keterpaduan isi.

c. Tahap Pengembangan

Proses awal menyusun konten teks menggunakan *Microsoft Word*, yang kemudian dirancang secara visual dan menarik menggunakan Canva untuk menghasilkan tampilan modul yang menarik dan mudah dibaca.

Untuk menambahkan elemen audio-visual, peneliti menyisipkan video pembelajaran ke dalam modul yang

sebelumnya telah direkam. Proses pengambilan video dilakukan secara terpisah sesuai dengan jenis materi yang akan dimasukkan ke dalam E-Modul.

Untuk materi jenis-jenis *passing*, perekaman dilakukan di lapangan sepak bola Kampus II Lubuk Buaya. Dalam sesi ini, peneliti sendiri berperan sebagai model yang memperagakan berbagai teknik *passing*.

Sementara itu, untuk materi bentuk-bentuk model latihan *passing*, peneliti melibatkan anak-anak sekolah yang tinggal di sekitar rumah peneliti sebagai peserta dalam video. Mereka diminta untuk memperagakan berbagai bentuk latihan secara berkelompok.

sehingga siswa yang dapat melihat contoh langsung penerapan teknik *passing* dalam situasi latihan yang lebih nyata dan kontekstual. Video ini bertujuan untuk memberikan contoh nyata dan memperjelas pemahaman siswa terhadap teknik yang diajarkan.

Setelah proses perekaman selesai, video diedit menggunakan aplikasi *CapCut* agar tampilannya lebih menarik, rapi, dan informatif. Semua video diedit secara terpisah karena penulis memasukan video di setiap lembaran E-Modul.

Video yang telah selesai kemudian digabungkan ke dalam modul menggunakan *Heyzine Flipbook*, sebuah platform digital yang memungkinkan integrasi materi teks dan video dalam bentuk *flipbook* interaktif.

Tahap berikutnya adalah menyusun E-Modul Sepak Bola Materi *Passing* secara utuh dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine Flipbook*, sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya.

Pada tahap ini, seluruh komponen yang telah dipersiapkan mulai dari cover, isi materi, latihan soal, hingga video pembelajaran digabungkan ke dalam satu kesatuan modul digital yang interaktif dan menarik.

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam proses awal pembuatan E-Modul Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani. Setelah seluruh proses penyusunan dan pengeditan selesai dilakukan. Langkah selanjutnya adalah mempublikasikan E-Modul yang telah selesai dibuat.

Publikasi dilakukan dengan cara mengunggah E-Modul ke platform digital yang memungkinkan modul tersebut dapat diakses secara luas. Setelah E-Modul selesai, tahap selanjutnya yaitu, memvalidasi E-Modul dengan meminta bantuan dari beberapa ahli, yaitu ahli bahasa, ahli media, ahli materi.

1. Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli bahasa, penulis telah meminta bantuan kepada Dosen Fakultas Bahasa dan Seni, Departemen Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Padang, yaitu Ibu Dr. Yenni Hayati, S.S., M.Hum.

Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh beliau, sebagaimana telah dijelaskan dalam deskripsi data ahli bahasa sebelumnya, maka dilakukan revisi terhadap E-Modul yang disusun.

Revisi dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek penting sesuai masukan dari ahli bahasa, yaitu: memperbaiki penulisan sesuai kaidah Ejaan yang Disempurnakan (EYD), memperhatikan penggunaan tanda baca yang tepat, serta membenahi tata letak nomor halaman pada bagian daftar isi.

Berdasarkan lembar validasi yang diisi oleh ahli bahasa, diperoleh skor dengan persentase sebesar 97,5%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Secara khusus, pada aspek ketepatan dan konsistensi penggunaan tanda baca, dinyatakan layak untuk uji coba lapangan tanpa perlu revisi lebih lanjut.



Gambar 1. Proses Validasi Bahasa
Sumber: Dokumentasi Penelitian

2. Ahli Media
Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media, penulis telah meminta bantuan kepada Dosen Fakultas Ilmu Sosial, Departemen Geografi, Universitas Negeri Padang, yaitu Bapak Dr. Nofrion, M.Pd. Komentar dan saran yang diberikan oleh beliau telah dijabarkan dalam deskripsi data ahli media sebelumnya.

Ahli media memberikan komentar dan saran baik secara tertulis maupun lisan. Evaluasi dilakukan berdasarkan masukan tersebut, yang menjadi dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan E-Modul.

Berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh ahli media, diperoleh skor dengan persentase sebesar 86,6%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Persentase ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, aspek media dalam E-Modul seperti desain, tampilan, dan keterbacaan telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran.



Gambar 2. Proses Validasi Media
Sumber: Dokumentasi Penelitian

3. Ahli Materi

Uji validitas materi dilakukan dengan meminta bantuan kepada Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan, Departemen Pendidikan Olahraga, Universitas Negeri Padang, yaitu Bapak Dr. Aldo Naza Putra, M.Pd. Komentar dan saran dari ahli materi telah dijelaskan dalam deskripsi data sebelumnya.

Peneliti dan ahli materi telah melakukan diskusi terkait kualitas E-Modul yang sedang dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi, yang kemudian dijadikan dasar dalam proses revisi dan penyempurnaan. Hasil evaluasi tersebut menyatakan bahwa E-Modul layak untuk digunakan dalam uji coba lapangan.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, E-Modul Sepak Bola Materi *Passing* pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Enam Lingsung dinyatakan layak untuk digunakan dalam uji coba lapangan tanpa perlu revisi.

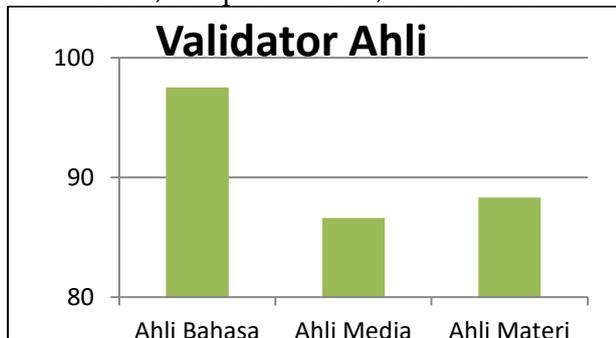
Berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh ahli materi, diperoleh skor dengan persentase sebesar 88,3%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga E-Modul dapat digunakan untuk ke tahap uji coba lapangan.



Gambar 3. Proses Validasi Materi
Sumber: Dokumentasi Penelitian

Rincian persentase hasil validasi dari masing-masing ahli adalah sebagai berikut: ahli

bahasa sebesar 97,5%, ahli media sebesar 86,6%, dan ahli materi sebesar 88,3%. Ketiga persentase tersebut berada dalam kategori sangat layak, yang berarti E-Modul ini telah memenuhi standar kelayakan dari aspek kebahasaan, tampilan media, dan isi materi.

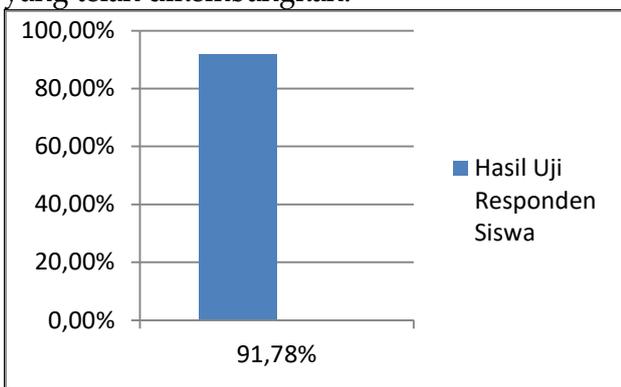


Gambar 4. Diagram Persentase Lembar Validasi
Sumber: Data Hasil Penelitian

d. Tahap Implementasi

Langkah ini dilakukan dengan mengimplementasikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Uji coba dilakukan dalam skala kecil dengan melibatkan siswa, guna mengetahui respons mereka serta tingkat kemenarikan media pembelajaran berupa E-Modul.

Uji coba kelompok kecil ini melibatkan 28 siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Enam Lingsung. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan siswa terhadap produk E-Modul yang telah dikembangkan.



Gambar 5. Diagram Hasil Uji Responden Siswa
Sumber: Data Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil uji respon dem siswa pada uji coba kelompok kecil, yang melibatkan 28 responden, diperoleh bahwa media pembelajaran E-Modul Sepak Bola Materi Passing dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian siswa dengan persentase kelayakan sebesar 91,78%.



Gambar 6. Pengisian lembar uji responden
Sumber: Dokumentasi Penelitian

e. Tahap Evaluasi

Berdasarkan tahap implementasi, media pembelajaran E-Modul Sepak Bola Materi Passing perlu dievaluasi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangannya. Tahap evaluasi dilakukan dengan memperhatikan saran dan masukan yang diberikan oleh siswa selama proses implementasi.

Berdasarkan tahap implementasi, media pembelajaran E-Modul Sepak Bola Materi Passing perlu dievaluasi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangannya. Tahap evaluasi dilakukan dengan memperhatikan saran dan masukan yang diberikan oleh siswa selama proses implementasi. Masukan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan.

Dari hasil evaluasi dan tanggapan siswa tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran E-Modul Sepak Bola Materi Passing sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hal ini didukung oleh hasil validasi produk dan respons positif dari siswa yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dan sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di tingkat SMP.

KESIMPULAN

E-Modul Sepak Bola Materi *Passing* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu siswa belajar baik secara luring bersama guru pendamping maupun secara daring dari rumah.

Pengembangan E-Modul ini ditujukan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Enam Lingsung, Kabupaten Padang Pariaman.

E-Modul ini telah melalui uji validitas oleh tiga validator ahli, yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi, serta telah diimplementasikan pada uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil uji tersebut, media pembelajaran ini dinyatakan berada dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguss, R. M. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 43-53.
- Asnaldi, A. (2019). Kontribusi Motor Ability Dan Konsentrasi Terhadap Kemampuan Penguasaan Kata Heian Yodan Karateka Lemkari Dojo Angkasa Lanud Padang. *Jurnal Menssana*, 4(1), 17-29.
- Asnaldi, A., & Richi, A. P. (2020). Deskripsi status gizi dan tingkat kesegaran jasmani siswa sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(1), 75-84.
- Asnaldi, A., Zulman, F. U., & Madri, M. (2018). Hubungan Motivasi olahraga dan kemampuan motorik dengan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa Sekolah Dasar Negeri 16 Sintoga Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal MensSana*, 3(2), 16-27.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1).
- Damrah, D., Syamsuar, S., & Saputra, M. (2024). Tinjauan Tingkat Kebugaran Jasmani Anggota Pramuka SMA Negeri 1 Batusangkar Gudup 03.04. 05. 373/374. *Jurnal JPDO*, 7(11), 2440-2448.
- Darni, D. (2025). Tinjauan Tingkat Kebugaran Jasmani siswa kelas VIII di SMPN 7 Kota Pariaman. *Jurnal JPDO*, 8(9), 2893-2902.
- Darni, D., & Welis, W. (2018). Peningkatan Keterampilan Masase Cedera Olahraga Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Kecamatan Padang Utara. *Jurnal Stamina*, 1(1), 415-424.
- Darni, D., Hardiansyah, S., & Lawanis, H. (2025). Hubungan Kebugaran Jasmani Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Siswa Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Ampek Angkek. *Jurnal JPDO*, 8(9), 3051-3060.
- Darni, F. U., & Edwarsyah, F. U. (2018). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Masase Dasar Mahasiswa Fik Unp. *Jurnal MensSana*, 3(1), 473101.

- Deswandi, F. U., & Ihsan, N. (2018). Persepsi Siswa terhadap Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di SDN 16 Pisang Kecamatan Pauh Kota Padang. *Jurnal MensSana*, 3(1), 48-66.
- Emral, E., Arsil, A., & Lawanis, H. (2023). Pengaruh model latihan Filanesia terhadap kemampuan teknik dasar sepakbola di SMP Negeri 15 Padang. *Jurnal Jpdo*, 6(6), 1-8.
- Gusril. (2016). *Penelitian dan Pengembangan dalam Ilmu Keolahragaan*. Jakarta: Kencana.
- Miarso, Y. (2018, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Muryadi, A. D. (2017). Model evaluasi program dalam penelitian evaluasi. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1).
- Nur, N. Nirwandi, and A. Asmi. (2018). "Hubungan Sarana Prasarana Olahraga Terhadap Minat Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di SMA N 1 Batipuah Kabupaten Tanah Datar", *JM*, vol. 3, no. 2, pp. 93-101.
- P. Pitnawati and D. Damrah, "Evaluasi Pelaksanaan Program Latihan Senam Di Klub Senam Semen Padang", *JM*, vol. 4, no. 1, pp. 9-16, May 2019.
- Sari, D. N. (2020). Tinjauan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar. *Jurnal Sporta Saintika*, 5(2), 133-138.
- Saputra, M., & Okilanda, A. (2022). Tinjauan Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Kota Pariaman. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 20(3), 446-457.
- Sepriadi, S. (2017). Kontribusi status gizi dan kemampuan motorik terhadap kesegaran jasmani siswa sekolah dasar. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 194-206.