



## Pengembangan *E-Modul* Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Materi Sepak Bola untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Ranah Pesisir

Nofriza Putra Utama, Asep Sujana Wahyuri, Erianti, Sri Gusti Handayani

Departemen Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang  
[putranofriza@gmail.com](mailto:putranofriza@gmail.com), [asepswpo@fik.unp.ac.id](mailto:asepswpo@fik.unp.ac.id), [erianti@fik.unp.ac.id](mailto:erianti@fik.unp.ac.id), [srigusti@fik.unp.ac.id](mailto:srigusti@fik.unp.ac.id)

- Kata kunci** : *E-modul, materi sepakbola, mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.*
- Abstrak** : Penelitian ini berawal dari pengamatan peneliti di sekolah SMK Negeri 1 Ranah Pesisir, terlihat keterbatasan sumber belajar sepakbola yang berupa *e-modul* dalam mata pelajaran jasmani olahraga dan kesehatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-modul* materi sepak bola mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk siswa kelas X SMK.
- 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 serta merevisi produk. 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* materi sepakbola dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk siswa SMK kelas X, sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi sepakbola untuk siswa kelas X.
- Keywords** : *E-modules, football materials, physical education subjects sport and health.*
- Abstrack** : *This research started from the observations of researchers at the SMK Negeri 1 Ranah Pesisir school, it was seen that there were limited sources of learning football in the form of e-modules in physical sports and health subjects. This study aims to develop an e-module for soccer material for physical education, sports and health for class X SMK . students.*
- This type of research is Research and Development (R & D) using the ADDIE model through 5 simplified stages according to research needs, namely (1) analyzing, (2) design, (3) development, (4) execution (implementation), and (5) product evaluation and revision. This research was assisted by several validators. The instrument used in this study was a validation sheet. The data analysis technique uses a rating scale and a percentage range.*
- The results showed that the e-module of soccer material in the subjects of physical education, sports and health for class X SMK students, was very feasible to be used as a learning medium for soccer material for class X students.*

### PENDAHULUAN

Sejarah sepakbola kuno dari zaman ke zaman, antara negara dengan negara lainnya masih berbeda-beda baik dari nama bahkan peraturannya juga masih

berbeda-beda. Maka dari itu sepakbola Inggris berusaha menyatukan penafsiran peraturannya pada tanggal 8 Desember 1863 dengan tersusunnya suatu peraturan permainan oleh *The Football*

*Association*. Lahirlah permainan sepakbola seperti yang kita kenal sekarang ini, dan selanjutnya berkembang ke seluruh dunia. Pada tanggal 21 Mei 1904 berdirilah perkumpulan sepak bola seluruh dunia dengan nama *Federation International De Football Association (FIFA)*. Dan di Indonesia berdirilah Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI) pada tanggal 19 April 1930.

Dewi(2020:56) "Wabah COVID-19 berdampak pada berbagai bidang kehidupan di dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Wabah ini juga menjadi tantangan pada bidang pendidikan. Kegiatan belajar dan pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk daring untuk menghindari penyebaran COVID-19 kepada peserta didik. Pembelajaran daring dilakukan sesuai dengan aturan sekolah masing-masing. Media yang sering digunakan sekolah dalam pelaksanaan proses belajar dan pembelajaran adalah *google classroom, zoom, video conference, live chat* dan lain-lain"

Pembelajaran daring juga dilaksanakan di SMK Negeri 1 Ranah Pesisir, Kabupaten. Pesisir Selatan, dengan cara guru memberikan tugas melalui media *whatsapp* dan *messenger* pengumpulan tugas dilakukan dengan cara siswa datang kesekolah secara bergantian dan tetap mengutamakan protokol kesehatan COVID-19, dan metode ini masih dilaksanakan sampai sekarang.

Bahan ajar perlu disesuaikan dengan kondisi siswa dan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Pemanfaatan dan pemberdayaan bahan

ajar untuk menunjang pembelajaran merupakan suatu keniscayaan, bukan hanya untuk meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran, tetapi yang lebih penting adalah untuk meningkatkan penguasaan materi baik guru maupun siswa.

*E-modul* pembelajaran merupakan salah satu kebutuhan dalam proses pembelajaran. Terlebih karena saat ini masih dalam kondisi pandemi atau new normal, yang mengharuskan siswa untuk lebih banyak belajar di rumah. Sehingga siswa membutuhkan media yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan memberikan pembelajaran melalui *E-Modul* pembelajaran PJOK pada materi sepakbola diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan kemauan siswa untuk belajar khususnya pada materi sepakbola di kelas X SMK N 1 Ranah Pesisir.

Pengembangan media pembelajaran berbasis E-modul untuk siswa kelas X di SMK N 1 Ranah Pesisir.

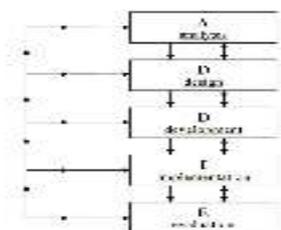
## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Kadek Aris Priyanthi, Ketut Agustini, (2017), Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan

untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Kustandi & Situmorang, (2013). "Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan media ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima langkah pokok yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Langkah-langkahnya adalah melakukan analisis kebutuhan peserta didik, membuat rancangan produk, membuat produk, mengimplementasikan produk, dan mengevaluasi produk".

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan data dan memvalidasi produk yang diawali dengan analisis kebutuhan dengan dilanjutkan pengembangan produk, kemudian produk dievaluasi, revisi dan di uji coba.



#### Prosedur Pengembangan ADDIE

Sumber : Kustandi & Situmorang,(2013)

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan lembar validasi. Lembar validasi tim ahli digunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap media yang didesain.

**Tabel 2.** 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 Ulfa Lahanda, 2018)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mencakup rancangan pengembangan e-modul untuk menunjang pada pembelajaran yang di lakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan e-modul materi sepakbola 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 antara lain:

### a. Kebutuhan Tahap analisis (*analyze*)

Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan cara mengkaji dari aspek siswa, pembelajaran di kelas, hasil belajar siswa dan media pembelajaran yang digunakan, analisis diperlukan untuk menentukan masalah yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran sepakbola. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa kurang menerima penjelasan guru dengan baik dikarenakan proses belajar mengajar

daring, demonstrasi dilakukan hanya menggunakan contoh yang sudah ada tidak dicontohkan secara langsung. Siswa mengharapkan terdapat media pembelajaran yang menarik dan menjelaskan secara detail dalam pembelajaran sepakbola. Untuk tahap analisis produk ini terdiri dari analisis kurikulum, silabus, rpp, dan bahan materi pendukung lainnya, untuk bisa dilanjutkan ke tahap berikutnya.

b. Tahap perancangan (*design*)

Tahap perancangan ini sangat di fokuskan pada 3 langkah kegiatan, yang pertama yaitu pemilihan materi yang sesuai dengan karakteristik siswa terutama sesuai dengan kompetensi dasar serta kurikulum yang sedang di jalankan sekarang, strategi penyusunan. Materi yang di kembangkan peneliti adalah materi permainan sepakbola untuk siswa kelas X. Dalam materi sepakbola terdapat beberapa sub tema atau materi pokok di antaranya: 1.pengertian permainan sepakbola, 2. Sejarah dari permainan sepakbola, 3.organisasi sepakbola, 4.teknik dasar permainan sepakbola, antara lain, mengoper bola (*passing*), menendang bola (*shooting*), menggiring bola (*dribble*), meyundul bola (*heading*).

c. Tahap pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan ini hal pertama adalah pembuatan cover depan dan cover belakang untuk modul sepakbola yang mana pembuatan menggunakan *microsoft word* pembuatan selanjutnya yaitu pembuatan *background* untuk modul.

Proses selanjut nya, proses pengambilan video untuk penyusunan materi *E- modul* sepakbola. Tahap berikutnya setelah kita mendapatkan bahan atau materi untuk pembuatan modul adalah bahan mentah yang harus di edit yang pertama adalah pemotongan video berdasarkan pokok-pokok pembahasan karena dengan pemotongan bahan untuk mempermudah dalam proses pengeditan selanjutnya di tahap ini lah yang memerlukan waktu yang sangat panjang. Proses pemotongan pertama menggunakan laptop dengan menggunakan aplikasi *Wonder share filmora*, pemotongan sekaligus pemberian cahaya pada video jika kecerahan pada video kurang bagus sehingga video yang selesai di potong memiliki kualitas yang bagus.

Tahap berikutnya setelah pemotongan video kemudian pengeditan video beserta dengan cara menggabungkan seluruh video yang telah di potong menjadi satu dengan pokok bahan di gabungkan sesuai materi dari sepakbola itu sendiri contoh teknik dasar sepakbola (*Passing*). Semua video tersebut di edit menggunakan aplikasi *Wonder share filmora*.

Tahap berikutnya adalah menyusun modul di *microsoft word*, menggabungkan seluruh bahan sesuai perencanaan pengeditan bahan modul, ini memerlukan waktu yang sangat panjang di karenakan penyusunan penggabungan seluruh kerangka modul yang sudah di rencanakan, akan tetapi di tahap ini tidak semua bahan modul bisa di gabungkan ada materi inti dari modul sepakbola yang tidak bisa di gabungkan yaitu video, untuk penggabungan video

di tahap selanjutnya yaitu di tahap akhir proses pembuatan modul, dimana proses akhir pada saat penggabungan materi yang siap untuk digabungkan dengan menggunakan aplikasi *Flip Pdf Corporation*.

Pada tahap ini setelah semua di gabungkan kemudian modul yang sudah sesuai dengan perencanaan di jadikan file pdf untuk bisa dimasukkan ke aplikasi *Flip Pdf Corporation* dan untuk menambahkan materi yang berbentuk video yang di susun antara lain bahan terdiri dari: Cover, Inti, Penutup.

Tahap ini adalah tahap terakhir pada proses awal pembuatan *e-modul* sepakbola yang mana setelah selesai di edit kemudian masuk tahap mempublish *e-modul* yang telah selesai di buat dan tahap akhir pada pengembangan ini adalah link yang akan di bagikan dengan point penting bisa di buka di semua hp android, dengan itu akan mempermudah bagi siswa mau belajar kapanpun dan dimanapun jika siswa itu mau belajar.

d. Tahap implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini hasil dari pengembangan yang sudah jadi akan di uji validasi yang mana untuk mengetahui dari segi kelayakan produk yang telah di buat, untuk uji produk ini sendiri terbagi atas 3 kategori di antaranya: 1. Uji validasi media, 2. Uji validasi bahasa, 3. Uji validasi materi (dosen dan guru mata pelajaran penjasorkes di SMK N 1 Ranah Pesisir). Semua ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidak nya produk ini di gunakan di sekolah untuk membantu siswa dalam proses belajar dan mengajar pada proses pembelajaran,

di zaman sekarang yang mana sangat pesat perkembanganya.

e. Tahap evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini, yang peneliti lakukan evaluasi uji validitas yang terdiri dari 15 butir pernyataan untuk uji valid materi dan 15 butir pertanyaan untuk uji valid media, dan 10 butir pernyataan untuk uji valid bahasa. Dalam hal ini peneliti meminta bantuan kepada tiga orang dosen UNP, dua orang guru PJOK SMK N 1 Ranah Pesisir, yaitu Bapak Prof. Dr. Yasnur Asri, M.Pd beliau sebagai validator bahasa, Bapak Bayu Ramadhani Fajri, S.St., M. Ds beliau sebagai validator media, Bapak Dr. Aldo Naza Putra, S. Pd, M. Pd. Bapak Yuan Dani Syafli, S. Pd, dan Ibuk Sri Ademi Rahayu, S. Si Sebagai validator materi.

1. Hasil uji validitas oleh ahli media

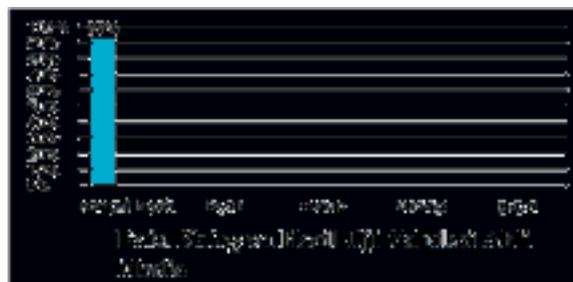


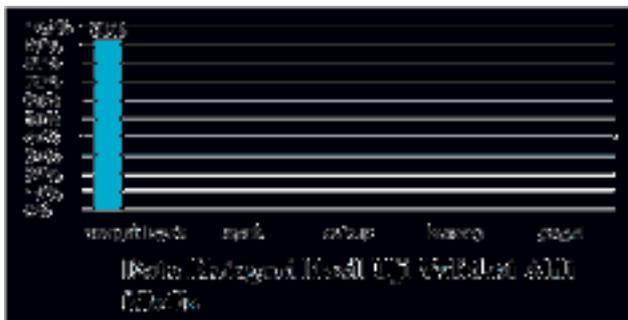
Diagram Batang Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Media

## 2. Hasil uji validitas oleh ahli bahasa



## Diagram Batang Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Bahasa

### 3. Hasil uji validitas oleh ahli materi



## Diagram Batang Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Materi

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengembangan *e-modul* materi sepakbola dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk siswa kelas X SMK, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-modul* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi sepakbola untuk siswa kelas X SMK.

## DAFTAR PUSTAKA

Ade Ulfa Lahanda. 2018. *Pengembangan Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Pembelajaran Ikatan Kimia Di Sma Negeri 1 Meulaboh*. In *Journal of Materials Processing Technology* Volume 1 No 1.

Dewi, W. A. F. 2020. *Dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar*. Edukatif Jurnal: Ilmu Pendidikan, Volume 2 No 1: 55-61

Indozone. 2021. Sejarah Singkat Asal Usul Sepak Bola di Dunia. Dalam <https://www.indozone.id/soccer/0ysy6Mz/sejarah-singkat-asal-usul-olahraga-sepak-bola-di-dunia/read-all> Diakses tanggal 1 mei 2022

Kustandi, C., & Situmorang, R. 2013. *Pengembangan Digital Library sebagai Sumber Belajar Cecep Kustandi & Robinson Situmorang Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Jakarta*. Jurnal: Perspektif Ilmu Pendidikan, Volume 27 No 18: 125-137.