

**PENGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM PENGEMBANGAN E-MODUL
INTERAKTIF PERMAINAN BOLA BESAR MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN KELAS X
SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang*



Oleh :
ULIL ALBAB
NIM / BP : 18086495 / 2018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pengembangan E-modul Interaktif Permainan Bola Besar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas X Sekolah Menengah Atas

Nama : Ulil Albab

NIM : 18086495

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Departemen : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Padang, Agustus 2022

Mengetahui,

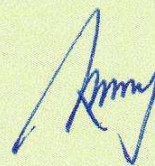
Ketua Departemen Pendidikan Olahraga



Drs. Zarwan, M.Kes
NIP. 19611230 198803 1 003

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing



Dr. Kairuddin, M.Kes.AIFO
NIP. 19630104 199001 1 001

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Departemen Pendidikan Olahraga

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Padang

Judul : Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pengembangan E-modul Interaktif Permainan Bola Besar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas X Sekolah Menengah Atas

Nama : Ulil Albab

NIM : 18086495

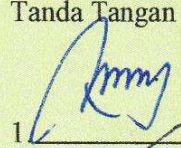

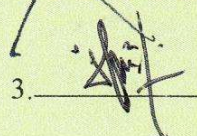
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Departemen : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Padang, Agustus 2022

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Khairuddin, M.Kes.AIFO	 1. _____
2. Anggota	: Dr. Nurul Ihsan, M.Pd	 2. _____
3. Anggota	: Weny Sasmitha, S.Pd., M.Pd	 3. _____

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pengembangan E-modul Interaktif Permainan Bola Besar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas X Sekolah Menengah Atas”, adalah hasil karya tulis saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan didalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila terdapat penyimpangan didalam pernyataan ini saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya yang sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Agustus 2022
Yang membuat pernyataan



ULIL ALBAB
Nim. 18086495

ABSTRAK

Ulil Albab. 2022. Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pengembangan E-modul Interaktif Permainan Bola Besar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas X Sekolah Menengah Atas

Masalah dalam penelitian ini adalah keterbatasan sumber belajar peserta didik berupa e-modul interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan e-modul interaktif permainan bola besar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dikembangkan menggunakan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Analisis dilakukan dengan wawancara dan menggunakan angket kuisioner analisis kebutuhan guru, design menggunakan aplikasi canva, development melibatkan 7 orang para ahli untuk uji validasi, implementation melibatkan 10 orang peserta didik SMA N 1 Bonjol, evaluation dilaksanakan untuk menyimpulkan apakah produk layak dan efektif dalam penggunaannya.

Hasil penelitian ini adalah sebuah e-modul interaktif yang dapat digunakan oleh peserta didik kelas x dengan materi permainan bola besar dimana dikembangkan dengan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) memenuhi ketegori **layak** dengan penilaian para ahli sebesar 89 %, memenuhi kategori **menarik** dengan penilaian peserta didik sebesar 91 %, dan efektif digunakan dalam pembelajaran dengan rata-rata gain score pada aspek penilaian kognitif sebesar 0,47 dan pada aspek penilaian psikomotor dengan rata-rata gain score sebesar 0,55 dimana kedua aspek penilaian tersebut masuk dalam kategori sedang maka dapat disimpulkan bahwa e-modul permainan bola besar **efektif** digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : E-modul Interaktif, Permainan Bola Besar

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wa barakatuh,

Syukur alhamdulillah kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **“Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pengembangan E-modul Interaktif Permainan Bola Besar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas X Sekolah Menengah Atas”**.

Skripsi ini dibuat untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pada Departemen Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang. Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Ganefri, M.Pd, Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Prof. Dr. Alnedral, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Zarwan, M. Kes selaku ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Dr. Khairuddin, M. Kes, AIFO selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat serta dukungan moral kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Dr. Nurul Ihsan, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan saran, masukan, arahan dan koreksi serta penyempurnaan dalam skripsi ini
6. Ibuk Weny Sasmitha, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan saran, masukan, arahan dan koreksi serta penyempurnaan dalam skripsi ini
7. Teristimewa untuk kedua orangtua ku tercinta Ayahanda alm. Khairunnas dan Ibunda Syamsiar terimakasih atas do'a yang tiada henti-hentinya, pengorbanan, motivasi, serta perhatian yang selama ini telah diberikan sehingga penyusunan skripsi ini bisa diselesaikan. Terimakasih juga untuk kakak dan abang yang selama ini telah banyak memberi semangat dan motivasi kepada penulis.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Juli 2022

Uliil Albab
Nim. 18086495

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Definisi Pengembangan	10
2. E-modul.....	11
a) Pengertian e-modul.....	11
b) Fungsi e-modul	13
c) Karakteristik e-modul	15
d) Komponen e-modul.....	18
e) Prosedur penyusunan e-modul	18
3. Tujuan Pendidikan Jasmani	21
4. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani	23
5. Manfaat Pendidikan Jasmani	24
6. Materi Permainan Bola Besar Kurikulum 2013 Peserta didik SMA Kelas X Semester Ganjil.....	26
B. Penelitian Yang Relevan.....	52

C. Kerangka Berpikir.....	53
D. Pertanyaan Penelitian.....	55
BAB III METODE PENELITIAN.....	56
A. Desain Penelitian	56
B. Prosedur Pengembangan	56
C. Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Hasil Penelitian.....	67
1. Hasil Validasi Ahli Materi.....	67
2. Hasil Validasi Ahli Media.....	76
3. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	78
4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	82
5. Hasil Uji Efektifitas.....	83
B. Pembahasan.....	84
1. <i>Analysis</i>	84
2. <i>Design</i>	85
a. Perancangan Komponen-Komponen E-Modul.....	85
b. Perancangan Isi Materi.....	85
c. Perancangan Desain E-Modul.....	85
d. Perancangan Instrumen.....	86
3. <i>Development</i>	86
a. Menggabungkan bahan-bahan yang sudah terkumpul sesuai dengan pembuatan e-modul.....	87
b. Validasi desain e-modul kepada para ahli.....	90
4. <i>Implementation</i>	90
a. uji coba kelompok kecil untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan e-modul.....	90
b. uji efektivitas penggunaan e-modul permainan bola besar dalam pembelajaran.....	91
5. <i>Evaluation</i>	91

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.0. Peta konsep permainan bola besar.....	26
1.1. Permainan kucing-kucingan dalam sepakbola.....	28
1.2. Permainan menggiring bola 1 vs 1 dalam sepakbola.....	29
1.3. Permainan <i>shooting</i> mengenai target dalam sepakbola.....	30
1.4. Permainan kombinasi teknik dasar sepakbola.....	32
1.5. Permainan berkelompok 5 vs 5 menggunakan teknik <i>passing</i> bawah....	34
1.6. Permainan berkelompok 5 vs 5 menggunakan teknik <i>passing</i> atas.....	36
1.7. Permainan mengenai orang dalam lingkaran.....	37
1.8. Permainan target dalam lingkaran.....	38
1.9. Permainan <i>bloking ball</i> (membendung bola).....	39
2.0. Permainan 8 vs 2 lempar bola setinggi dada dalam lingkaran.....	43
2.1. Permainan lingkaran lempar bola pantul.....	44
2.2. Permainan lingkaran 7 vs 3.....	46
2.3. Permainan <i>dribble zig-zag</i> 5 vs 5.....	47
2.4. Permainan 5 vs 5 <i>shooting</i> bola ke ring.....	49
2.5. Permainan berkelompok <i>lay-up shoot</i> 5 vs 5.....	50
2.6. Tahapan-tahapan model pengembangan addie.....	54
2.7. Cover Modul.....	87
2.8. Kata Pengantar.....	87
2.9. Daftar Isi.....	87
3.0. Daftar Gambar.....	87
3.1. Glosarium.....	88
3.2. Peta Konsep.....	88
3.3. Pendahuluan.....	88
3.4. Rangkuman.....	88
3.5. Evaluasi.....	89
3.6. Kunci Jawaban.....	89
3.7. Daftar Pustaka.....	89
3.8. Biografi Penulis.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan.....	59
1.2. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi Sepak Bola.....	59
1.3. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi Bola Voli.....	60
1.4. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi Bola Basket.....	60
1.5. Kisi-Kisi Validasi Ahli Media.....	61
1.6. Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa.....	62
1.7. Skala Penilaian.....	64
1.8. Kriteria Kelayakan.....	65
1.9. Kriteria Kemenarikan.....	65
2.0. Kriteria <i>Gain Score</i>	66
2.1. Hasil Validasi Ahli Materi Guru Pjok Sma N 1 Bonjol.....	67
2.2. Hasil Validasi Ahli Materi Guru Pjok Sma N 1 Bonjol.....	68
2.3. Hasil Validasi Ahli Materi Sepakbola.....	69
2.4. Hasil Validasi Ahli Materi Bolavoli.....	70
2.5. Hasil Validasi Ahli Materi Bolabasket.....	72
2.6. Komentar Dan Saran Ahli Materi.....	73
2.7. Revisi Ahli Materi.....	74
2.8. Hasil Validasi Ahli Media.....	76
2.9. Komentar Dan Saran Ahli Media.....	77
3.0. Revisi Ahli Media.....	77
3.1. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	78
3.2. Komentar Dan Saran Ahli Bahasa.....	79
3.3. Revisi Ahli Bahasa.....	79
3.4. Rekapitulasi Hasil Validasi Dari Keseluruhan Para Ahli.....	81
3.5. Hasil Respon Peserta Didik.....	82
3.6. Peningkatan Nilai Kognitif dan Psikomotor Peserta Didik.....	83
3.7. Validator E-modul Permainan Bola Besar.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas.....	99
2. Surat Izin Penelitian Dinas Dari Pendidikan Provinsi.....	100
3. Surat Balasan Peneitian Dari Sekolah.....	101
4. Surat Tugas Validator Ahli.....	102
5. Kuisisioner Analisis Kebutuhan Guru.....	103
6. Intsrumen Lembar Validasi Ahli Materi Sepakbola.....	107
7. Hasil Validasi Ahli Materi Sepakbola.....	110
8. Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi Bolavoli.....	113
9. Hasil Validasi Ahli Materi Bolavoli.....	116
10. Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi Bola Basket.....	119
11. Hasil Validasi Ahli Materi Bola Basket.....	122
12. Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi Guru Pjok Sma N 1 Bonjol.....	125
13. Hasil Validasi Ahli Materi Guru Pjok Sma N 1 Bonjol.....	128
14. Instrumen Lembar Validasi Ahli Media.....	134
15. Hasil Validasi Ahli Media.....	137
16. Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	140
17. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	143
18. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator.....	146
19. Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	147
20. Angket Hasil Respon Peserta Didik.....	149
21. Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik.....	151
22. Daftar Hadir Peserta Didik Uji Lapangan Kelompok Kecil.....	152
23. Lembar Soal Tes Aspek Kognitif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	153
24. Hasil Jawaban <i>Pretest</i> pada Aspek Penilaian Kognitif Peserta Didik.....	155
25. Hasil Jawaban <i>Posttest</i> pada Aspek Penilaian Kognitif Peserta Didik....	157
26. Hasil <i>Test Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Aspek Penilaian Psikomotor.....	159
27. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Aspek Penilaian Kognitif.....	160
28. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Aspek Penilaian Psikomotor.....	161
29. Kurikulum 2013 Sma.....	162

10. Silabus Pjok Sma N 1 Bonjol.....	176
31. Dokumentasi Penelitian.....	187

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Sabaruddin Yunis Bangun (2016:156) pendidikan jasmani adalah bagian yang integral dari pendidikan keseluruhan, Pendidikan jasmani dalam konteks pendidikan nasional masih dianggap belum begitu penting oleh para pengambil kebijakan pendidikan Nasional. Dengan demikian akan sulit mengharapkan Pendidikan jasmani dan olahraga dapat berperan besar dalam menata sistem pendidikan yang semerawut ini.

Menurut Khairuddin (2014 : 138) Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dilakukan oleh peserta didik untuk tujuan kognitif, psikomotorik dan afektif yang juga meliputi kebugaran jasmani.

Menurut Zulbahri & Astuti (2020) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan sebagai bagian dari pendidikan umum disekolah yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan

Permainan bola besar adalah salah satu cabang olahraga yang dilakukan secara berkelompok dengan bantuan alat utama berupa bola yang berdiameter lebih dari 50 cm. Adapun tujuan dari olahraga tersebut sama halnya dengan olahraga yang lainnya yakni bertujuan menjaga stamina tubuh agar tetap sehat serta membangun kepribadian diri menjadi lebih baik, mental yang kuat dan kepribadian yang kuat (Widiastuti, 2019:5).

Dalam permainan bola besar terdapat pembagian cabang olahraga yaitu permainan sepakbola, permainan bola voli dan permainan bola basket. Permainan sepak bola menurut Aan Sunjata Wisahati & Teguh Santosa (2010:4) adalah permainan beregu yang terdiri dari 11 pemain tiap timnya. Sedangkan untuk memenangkan sebuah permainan, suatu kesebelasan harus dapat menjaga gawangnya agar tidak kemasukan dan berusaha memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin. Untuk mencapai hal ini setiap pemain harus bisa mengombinasi serta mengoordinasi teknik-teknik dasar dalam sepak bola serta menetapkan strategi penyerangan maupun pertahanan yang baik

Sedangkan menurut Emral (2016:27) Permainan sepakbola adalah permainan 11 dengan lawan 11 yang di pimpin seorang wasit, dibantu asisten 1 dan asisten 2, serta satu orang wasit cadangan. Permainan berlangsung pada satu lapangan sepakbola yang berukuran panjang 100 sampai 110 m dan lebar 64 m sampai 75 m dalam permainan akan terjadi kontak langsung antar pemain satu kesebelasan dengan pemain kesebelasan lawan. Dengan kontak tersebut memungkinkan terjadi pelanggaran-pelanggaran atau benturan antara satu pemain dengan pemain lain. Dalam permainan juga akan terjadi seperti bola meninggalkan lapangan permainan, bola masuk gawang, pemain dikeluarkan dari lapangan, gangguan cuaca dan lain-lain sebagainya.

Menurut Erianti & Yuni Astuti Permainan bolavoli adalah memasukkan bola ke daerah lawan melewati suatu rintangan berupa tali atau net. Menurut Muttaqin, Winarno & Kurniawan (2016:257) Permainan bolavoli

adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim dan setiap tim terdiri dari enam pemain, permainan bola voli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang.

Permainan bola basket adalah permainan olahraga bola besar yang dimainkan menggunakan tangan oleh dua regu dan masing-masing regu terdiri dari 5 orang pemain. Riyanto & Kuswoyo (2019:3) menyatakan bahwa permainan bola basket adalah permainan beregu, dimana suatu tim yang baik, tangguh dan kuat adalah regu tim yang mampu melakukan permainan dengan kompak. Dalam hal ini pemainnya dituntut untuk dapat melakukan kerjasama yang baik dan kompak pada saat permainan.

Modul elektronik (e-Modul) adalah pengembangan modul cetak dalam bentuk digital yang banyak mengadaptasi dari modul cetak. Menurut Imansari & Sunaryatiningsih (2017:12) e-modul adalah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik.

Menurut Suarsana dan Mahayukti (2013:266) kelebihan e-modul dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, audio, video, dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera. Keunggulan lain e-modul dalam proses pembelajaran terletak pada tahapan pembelajaran berdasarkan masalah, yaitu orientasi peserta kuliah kepada masalah,

mengorganisasi peserta kuliah untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

E-module secara etimologis terdiri dari dua kata, yakni singkatan “e” atau “electronic” dan “module”. Simarmata (2017:96) menyebut bahwa modul adalah satuan kegiatan belajar terencana yang didesain guna membantu peserta didik menyelesaikan tujuan-tujuan tertentu dengan cara pengorganisasian materi pelajaran yang disesuaikan dengan pribadi individu itu sendiri sehingga dapat memaksimalkan kemampuan intelektualnya. Modul dirancang secara khusus dan jelas berdasarkan kecepatan pemahaman masing-masing peserta didik, sehingga mendorong peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuannya. Seiring dengan perkembangan IPTEK saat ini mulai terjadi transisi dari media cetak menjadi media digital. Modul pembelajaran juga mengalami transformasi dalam hal penyajiannya ke bentuk elektronik, yang dikenal sebagai modul elektronik (e-module).

Modul elektronik adalah sumber belajar yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara meng-evaluasi yang dirancang sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang sesuai kurikulum secara elektronik (Laili, dkk. 2019:309 dalam Najuah, 2020:5). Samiasih (2017:119) dalam Najuah (2020:5) mendefinisikan E-module adalah modul yang berbasis komputer dan berisi penggalan-penggalan dengan pertanyaan di setiap penggalan agar membuat pengguna lebih mudah memahami materi. Untuk mengurangi kejenuhan mahasiswa didik belajar dengan modul, bahan ajar

digital dalam bentuk modul elektronik ini dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif atau yang dikenal sebagai e-modul interaktif.

Penggunaan media dan sumber belajar adalah bagian dari komponen yang mempengaruhi pembelajaran. Bahan ajar perlu disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Pemanfaatan dan pemberdayaan e-modul 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 peserta didik.

Berhasilnya suatu tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar mengajar yang dialami oleh peserta didik. Seorang guru disamping dituntut untuk lebih teliti dalam memilih dan menerapkan metode mengajar yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, guru juga harus mampu memilih media yang sesuai dengan materi untuk mempermudah dalam menyampaikan materi, untuk itu diperlukan media yang dapat menimbulkan daya tarik peserta didik dalam menyerap materi. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah modul pembelajaran interaktif berupa elektronik modul (E-modul).

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran yang berlangsung di Sekolah Menengah Atas (SMA) tepatnya di Sma N 1 Bonjol Kabupaten Pasaman keterbatasan sumber belajar peserta didik sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran terutama pada materi yang terdapat pada Kompetensi Dasar Permainan Bola Besar yaitu sepak bola, bola voli, dan bola basket.

Kesulitan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran juga disebabkan oleh faktor sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut terutama sarana dan prasarana olahraga permainan bola besar. Dari faktor sarana dan prasarana ini guru yang mengampuh mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas x sangat jarang mengambil materi permainan bola besar untuk dipakai sebagai materi pembelajaran, tidak hanya itu melihat kondisi saat ini yang dilanda covid-19 menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal seperti biasanya.

Keterbatasan sumber belajar peserta didik ini membuat penulis sangat tertarik dalam melakukan pengembangan e-modul sebagai sumber belajar peserta didik. Harapan penulis dengan adanya e-modul dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran terutama materi permainan bola besar ini. E-modul ini juga dapat memberikan kemudahan kepada guru pengampuh mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam penyampaian materi dan materi yang di ajarkan akan lebih efektif dan efisien pada saat proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Tidak semua guru mengajarkan materi permainan bola besar
2. Kesulitan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran permainan bola besar.

3. Keterbatasan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
4. Keterbatasan sumber belajar materi permainan bola besar yang berupa e-modul interaktif.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mencapai sasaran yang diharapkan maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah pada pengembangan e-modul ini, di batasi dengan keterbatasan sumber belajar permainan bola besar yang berupa e-modul dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Penelitian ini difokuskan pada pengujian kelayakan e-modul permainan bola besar kepada para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Uji coba kelompok kecil untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan e-modul permainan bola besar dan uji coba lapangan dengan kelompok kecil untuk mengetahui efektivitas penggunaan e-modul permainan bola besar dalam pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Dengan cara apa pengembangan e-modul interaktif permainan bola besar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas x sekolah menengah atas.?

2. Seberapa besar tingkat kelayakan e-modul interaktif permainan bola besar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas x sekolah menengah atas.?
3. Seberapa besar tingkat respon peserta didik terhadap kemenarikan e-modul interaktif permainan bola besar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas x sekolah menengah atas.?
4. Apakah penggunaan e-modul interaktif permainan bola besar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas x sekolah menengah atas efektif digunakan dalam pembelajaran.?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pengembangan e-modul interaktif permainan bola besar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas x sekolah menengah atas.
2. Mengetahui tingkat kelayakan e-modul interaktif permainan bola besar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas x sekolah menengah atas.
3. Mengetahui tingkat respon peserta didik terhadap kemenarikan e-modul interaktif permainan bola besar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas x sekolah menengah atas.

4. Mengetahui efektivitas penggunaan e-modul interaktif permainan bola besar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas x sekolah menengah atas.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Teoritis

Penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk berupa e-modul interaktif permainan bola besar sebagai sumber belajar bagi peserta didik sekolah menengah atas.

2. Praktis

- a. Peserta didik

- 1) Dengan e-modul interaktif ini peserta didik menjadi lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik dapat lebih berpikir kritis dan kreatif dalam proses pembelajaran

- b. Tenaga pendidik

Dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian materi dan materi yang di ajarkan akan lebih efektif dan efisien.

- c. Sekolah

Memberikan sumbangan guna peningkatan kualitas pendidikan khususnya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.