

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF PERMAINAN BOLA KECIL  
DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA  
DAN KESEHATAN SISWA KELAS VIII SEMESTER GANJIL  
MTs N 2 MUKOMUKO**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Departemen Pendidikan Olahraga Sebagai  
Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



**Oleh :  
Wahyu Hidayat  
NIM / BP : 18086498 / 2018**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan *E-Modul* Interaktif Permainan Bola  
Kecil dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani  
Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas viii Semester  
Ganjil Mts N 2 Mukomuko

Nama : Wahyu Hidayat

NIM : 18086498

Programs studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

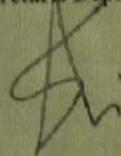
Departemen : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Padang, November 2022

Mengetahui

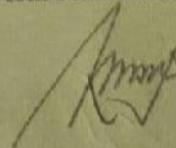
a.n Kepala Departemen PO  
Sekretaris Departemen PO



Sepriadi, S.Si, M.Pd  
NIP : 198909012014041002

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing



Dr. Khairuddin, M.Kes, AIFO  
NIP : 196301041990011001

1  
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 : Pengembangan *E-Modul* Interaktif Permainan Bola Kecil dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas viii Semester Ganjil Mts N 2 Mukomuko

Nama : Wahyu Hidayat

NIM : 18086498

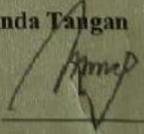
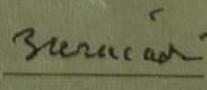
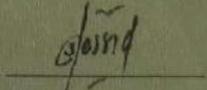
Programs studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Departemen : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Padang, November 2022

Tim penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Khairuddin, M.Kes.AIFO	1. 
2. Anggota : Drs. Willadi Rasyid, M.Pd	2. 
3. Anggota : Dessi Novita Sari, S.Pd.,M.Pd	3. 

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul "**Pengembangan E-modul Interaktif Permainan Bola Kecil dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas VIII Semester Ganjil MTs N 2 Mukomuko**" adalah asli karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan di cantumkan pada keperustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya 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 sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, November 2022  
Yang membuat pernyataan



Wahyu Hidayat  
NIM: 18086498

## ABSTRAK

### **Wahyu Hidayat. 2022. Pengembangan *E-Modul* Interaktif Materi Permainan Bola Kecil dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas Viii Semester Ganjil MTs N 2 Mukomuko**

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang dilakukan peneliti di MTsN 2 Mukomuko, masalah dari penelitian ini adalah pengajar belum memiliki *e-modul* permainan bola kecil dan sumber belajar hanya memanfaatkan buku cetak, proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, siswa juga tidak memiliki buku cetak sebagai bahan belajar di rumah sehingga siswa harus menulis materi pelajaran satu persatu yang sedemikian banyak hal itu membuat siswa menjadi bosan dan jenuh selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-modul* interaktif permainan bola kecil siswa kelas viii serta mengetahui kelayakan, kemenarikan dan keefektifan penggunaan *e-modul* permainan bola kecil dalam pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Metode penelitian dan pengembangan ini dilakukan peneliti untuk membuat produk *e-modul* serta melakukan uji validasi kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan *e-modul* yang bisa dipakai dalam pembelajaran dan sebagai sumber belajar bagi siswa, uji coba kelompok kecil untuk mengetahui tingkat respon siswa terhadap kemenarikan *e-modul* permainan bola kecil, dan uji coba lapangan kelompok kecil untuk mengetahui efektifitas penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian 1) Penilaian kelayakan dari para ahli diperoleh rata-rata persentase 87% termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**” dengan kriteria “**Sangat Layak**”. 2) Hasil respon siswa terhadap kemenarikan *e-modul* permainan bola kecil diperoleh rata-rata persentase sebesar 85% termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**”. 3) Penilaian keefektifan penggunaan *e-modul* permainan bola kecil pada aspek kognitif didapatkan rata-rata *gain score* sebesar “**0,44%**” dan pada aspek psikomotor didapatkan rata-rata *gain score* sebesar “**0,6%**”. Maka dari aspek kognitif dan aspek psikomotor masuk kedalam kategori “**Sedang**” maka dapat disimpulkan *e-modul* permainan bola kecil **efektif** digunakan dalam pembelajaran.

***Kata Kunci : E-Modul Interaktif Materi Permainan Bola kecil Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan***

## KATA PENGANTAR



Assalamualaikum warahmatullahi wa barakatuh,

Syukur alhamdulillah kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dengan judul: **“Pengembangan *E-modul* Interaktif Permainan Bola Kecil dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas VIII Semester Ganjil MTs N 2 Mukomuko”**.

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

1. Bapak Prof. Ganefri, M.Pd., Ph.D. sebagai Rektor Universitas Negeri Padang beserta staf yang telah memberikan izin dalam pemakaian atau fasilitas yang ada untuk menyelesaikan proposal ini.
2. Bapak Prof. Dr. Alnedral, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan pelayanan yang optimal selama mengikuti perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini.

3. Bapak Drs. Zarwan, M.Kes., AIFO-FIT sebagai Ketua Departemen Pendidikan Olahraga yang telah memberikan bantuan administrasi dan konsultatif dalam perkuliahan sehingga dapat menyelesaikan proposal ini.
4. Bapak Dr. Khairuddin, M.Kes, AIFO sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat serta dukungan moral kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini.
5. Bapak Drs. Willadi Rasyid, M.Pd selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran, masukan, arahan dan koreksi serta penyempurnaan dalam skripsi ini.
6. Ibu Dessi Novita Sari, 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 Rozalinda, S.Pd. dan Andri Faizal terimakasih atas doa yang tiada henti-hentinya, pengorbanan, motivasi, serta perhatian yang selama ini telah diberikan sehingga penyusunan proposal ini bisa diselesaikan. Terimakasih juga untuk kakak dan abang yang selama ini telah banyak memberi semangat dan motivasi kepada penulis.
8. Kepada seluruh Staf Pengajar Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan ilmu yang penulis peroleh selama perkuliahan.

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

Padang, 21 Oktober 2022  
Penulis

**Wahyu Hidayat**  
18086498

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
A. Kajian Teori .....	11
A. Definisi Pengembangan .....	11
B. <i>E-modul</i> .....	12
a) Pengertian <i>e-modul</i> .....	12
b) Fungsi <i>e-modul</i> .....	13
c) Karakteristik <i>e-modul</i> .....	14
d) Komponen <i>e-modul</i> .....	16
e) Prosedur penyusunan <i>e-modul</i> .....	16
C. Tujuan Pendidikan Jasmani .....	19
D. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani .....	21
E. Manfaat Pendidikan Jasmani .....	22
F. Materi Permainan Bola Kecil Kurikulum 2013 Siswa MTs Kelas VIII Semester Ganjil .....	24
B. Penelitian Yang Relevan .....	47
C. Kerangka Berfikir .....	48

D. Pertanyaan Penelitian .....	49
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>50</b>
A. Desain Penelitian .....	50
B. Prosedur Pengembangan .....	50
C. Desain Uji Coba Produk .....	52
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	52
E. Teknik Analisis Data .....	55
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>59</b>
A. Hasil Penelitian Dan Pengembangan .....	59
B. Tahapan Pelaksanaan Penelitian Dan Pengembangan Dengan Model ADDIE .....	59
1. <i>Analysis</i> .....	59
2. <i>Design</i> .....	60
a. Perancangan Komponen-Komponen <i>E-modul</i> .....	60
b. Perancangan Isi Materi .....	61
c. Perancangan Desain <i>E-modul</i> .....	61
d. Perancangan Instrumen .....	61
3. <i>Development</i> .....	62
a. Menggabungkan bahan-bahan yang sudah terkumpul sesuai dengan pembuatan <i>e-modul</i> .....	62
b. Validasi desain <i>e-modul</i> kepada para ahli .....	65
4. <i>Implementation</i> .....	84
a. Uji coba kelompok kecil respon siswa .....	84
b. Uji coba kelompok kecil efektivitas penggunaan <i>e-modul</i> permainan <i>bola kecil</i> .....	85
5. <i>Evaluation</i> .....	86
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>90</b>
A. Kesimpulan .....	90
B. Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>95</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Peta Konsep Permainan Bola Kecil .....	24
2. Gerak Spesifik Servis Panjang <i>Forehand</i> Bulutangkis.....	25
3. Gerak Spesifik Servis Pendek <i>Forehand</i> Bulutangkis .....	26
4. Gerak Spesifik Pengembalian Servis Panjang Bulutangkis .....	27
5. Gerak Spesifik Pengembalian Servis Pendek Bulutangkis .....	28
6. Pemanasan Dalam Permainan Bulutangkis .....	28
7. Permainan Servis Panjang <i>Forehand</i> .....	29
8. Permainan Servis Pendek <i>Forehand</i> .....	30
9. Permainan Pengembalian Servis Panjang.....	31
10. Permainan Servis Pendek.....	32
11. Gerak Spesifik Pukulan <i>Backhand</i> Tenis Meja .....	34
12. Gerak Spesifik Servis <i>Forehand</i> Tenis Meja .....	35
13. Gerak Spesifik Servis <i>Backhand</i> Tenis Meja .....	36
14. Pemanasan Dalam Permainan Tenis Meja.....	37
15. Permainan Servis <i>Forehand</i> .....	38
16. Permainan Servis <i>Backhand</i> .....	39
17. Gerak Spesifik Pelambung <i>Softball</i> .....	40
18. Gerak Spesifik Memegang Tongkat <i>Softball</i> .....	41
19. Gerak Spesifik Memukul <i>Swing</i> .....	42
20. Pemanasan Dalam Permainan <i>Softball</i> .....	43
21. Permainan Melempar Bola.....	44
22. Permainan Menangkap Bola .....	45

23. Permainan Memukul Bola .....	46
24. Cover <i>E-modul</i> .....	62
25. Prakata <i>E-modul</i> .....	62
26. Daftar Isi .....	63
27. Daftar Gambar .....	63
28. Glosarium .....	63
29. Peta Konsep .....	63
30. Pendahuluan .....	64
31. Materi .....	64
32. Evaluasi .....	64
33. Kunci Jawaban .....	64
34. Daftar Pustaka .....	65
35. Biografi Penulis.....	65

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi .....	59
2. Kisi-Kisi Validasi Ahli Media .....	54
3. Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa .....	55
4. Skala Penilaian .....	56
5. Kriteria Kelayakan .....	57
6. Kriteria Kemenarikan .....	57
7. Kriteria <i>Gain Score</i> .....	58
8. Validator <i>E-modul</i> Permainan Bola Kecil .....	65
9. Hasil Validasi Ahli Materi Bulutangkis .....	66
10. Hasil Validasi Ahli Materi Tenis Meja .....	67
11. Hasil Validasi Ahli Materi <i>Softball</i> .....	69
12. Hasil Validasi Ahli Materi Guru PJOK MTsN 2 Mukomuko .....	71
13. Hasil Validasi Ahli Materi Guru PJOK MTsN 2 Mukomuko .....	72
14. Komentar dan Saran Ahli Materi .....	74
15. Revisi Ahli Materi .....	76
16. Hasil Valiasi Ahli Media .....	77
17. Komentar dan Saran Ahli Media .....	78
18. Revisi Ahli Media .....	79
19. Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	80
20. Komentar dan Saran Ahli Bahasa .....	81
21. Revisi Ahli Bahasa .....	82

22. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi dari Keseluruhan Para Ahli .....	83
23. Hasil Respon Siswa .....	84
24. Peningkatan Nilai Kognitif dan Nilai Psikomotor siswa .....	86

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Surat izin penelitian dari Fakultas .....	95
2. Surat izin penelitian dari Kementerian Agama Kabupaten Mukomuko .....	96
3. Surat keterangan telak melaksanakan penelitian dari MTsN 2 Mukomuko .	97
4. Surat tugas validator .....	98
5. Hasil validasi ahli materi bulutangkis .....	99
6. Hasil validasi ahli materi tenis meja .....	102
7. Hasil validasi ahli materi <i>softball</i> .....	105
8. Hasil validasi ahli materi guru PJOK kelas VIII MTs N 2 Mukomuko.....	108
9. Hasil validasi ahli materi guru PJOK kelas VIII MTs N 2 Mukomuko .....	111
10. Validasi ahli media .....	114
11. Validasi ahli bahasa .....	117
12. Rekapitulasi hasil penilaian dari keseluruhan ahli .....	120
13. Angket hasil respon siswa .....	121
14. Rekapitulasi hasil respon siswa .....	123
15. Hasil jawaban <i>pretest</i> penilaian <i>Kognitif</i> siswa .....	124
16. Hasil jawaban <i>Posttest</i> penilaian <i>Kognitif</i> siswa .....	126
17. Nilai <i>posttest</i> dan <i>pretest</i> pada aspek penilaian <i>kognitif</i> kelas VIII Mts N 2 Mukomuko .....	128
18. Nilai <i>posttest</i> dan <i>pretest</i> pada aspek penilaian <i>psikomotor</i> kelas VIII Mts N 2 Mukomuko .....	129
19. Rekapitulasi hasil tes <i>psikomotor</i> .....	130
20. Kurikulum 2013 .....	131
21. Dokumentasi penelitian .....	135

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam pendidikan menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa (Nurrita, 2018:172).

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi dasar manusia, mempersiapkan sumber daya yang berkualitas, memiliki daya saing dan mampu menghadapi perubahan yang sangat pesat, untuk itulah pendidikan harus berorientasi ke masa depan yang memperhatikan tuntutan kemajuan zaman yang ditandai dengan persaingan yang sangat kompleks (Nur, Nirwandi & Asmi, 2018)

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan (Hujair, 2009). Hal

ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini. Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan (Muhson, 2010 : 1).

Menurut Andrijayanto (2013) dalam Sari, D. (2020:2) menyatakan media merupakan salah satu komponen penting, yang berperan sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Tercapainya tujuan dibutuhkan pendukung untuk proses belajar. Pendukung tersebut dikenal dengan media. Media secara umum juga bisa disampaikan melalui berbagai macam media seperti : majalah, surat kabar, radio, televisi, film, video, OHP, gambar-gambar dan lain sebagainya.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Yusufhadi Miarso dalam Nurrita, 2018 : 171 - 172).

Menurut Wasis Dwiyo (2004: 4) dalam Priyanto (2009 : 6), penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk. Melalui penelitian dan pengembangan diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori ke arah menghasilkan produk-produk yang dapat digunakan langsung oleh pengguna. Di samping itu, penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia ke penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Produk dalam kaitannya dengan pendidikan dan pembelajaran bisa berupa kurikulum, model pembelajaran, sistem manajemen, sistem pembelajaran, bahan pembelajaran, atau media pembelajaran. Dengan dihasilkannya berbagai produk pendidikan dan pembelajaran, maka pihak-pihak yang berkepentingan tinggal menerapkan produk-produk tersebut dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran.

Modul elektronik (*e-modul*) adalah pengembangan modul cetak dalam bentuk digital yang banyak mengadaptasi dari modul cetak. Menurut

Suarsana dan Mahayukti (2013), 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. (Sugihartini & Jayanta, 2017 : 222).

*E-modul* Interaktif merupakan bahan pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/sub kompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui piranti elektronik berupa komputer. Modul elektronik dapat mengurangi penggunaan kertas dalam proses pembelajarannya. Selain itu modul elektronik ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efisien dan efektif, serta interaktif. Keberadaan *e-modul* diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar baru bagi peserta didik yang selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017:12).

Menurut Marhaendro (2010) dalam Melyza & Aguss (2021 : 9). menyebutkan bahwa pendidikan jasmani yakni proses pendidikan dengan mencari dari pengalaman belajar dengan melalui bentuk gerakan jasmani yang dilakukan secara sadar, sistematis, bahkan intensif guna merangsang pertumbuhan serta perkembangan dalam bentuk fisik, motorik, cara berfikir,

tingkat emosional, keadaan sosial, dan rasa moral di dalam pendidikan jasmani sangat berhubungan dengan proses belajar dan mengajar.

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. (Khairuddin, 2014 : 138).

Menurut Pitnawati dan Damrah (2019) Pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan harus di rancang untuk memberikan pengalaman belajar mengajar yang melibatkan mental, fisik. Melalui interaksi antara peserta didik dan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat materi permainan bola kecil dimana dalam permainan tersebut siswa diharapkan terampil, cekatan dan mampu bekerjasama dengan temanya. Siswa juga harus memiliki gerak motorik dan koordinasi yang bagus (Tiana, 2021 : 4 - 5).

Permainan bola kecil merupakan permainan dalam aktivitas pendidikan jasmani yang menggunakan bola kecil ataupun benda kecil sebagai objek permainan. Dalam permainan bola kecil terdapat beberapa aktivitas permainan, dalam modul ini akan membahas berkaitan dengan permainan *Softball*, bulutangkis dan tenis meja. Permainan *Softball* merupakan salah satu permainan bola kecil yang dimainkan secara beregu yang terdiri dari beberapa aktivitas gerak seperti berlari, memukul, melempar bola, menangkap bola, dan meluncur (Rahman, 2020:9)

Menurut Hardiansyah, S. (2019) tenis meja merupakan olahraga yang dimainkan dengan menggunakan bet, bola kecil, net dan mempunyai lapangan berbentuk meja.

Menurut Tiana (2021:35-36) Bulutangkis adalah olahraga menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul. *Shuttlecock* merupakan bola dalam permainan Bulutangkis yang terbuat dari bulu angsa, bulu ayam, dan sebagainya

Dari pengamatan yang dilakukan langsung oleh peneliti, ada beberapa faktor yang mempengaruhi kurang maksimalnya proses pembelajaran, diantaranya pengajar belum memiliki *e-modul* permainan bola kecil dan sumber belajar hanya memanfaatkan buku cetak, proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, siswa juga tidak memiliki buku cetak sebagai bahan belajar di rumah sehingga siswa harus menulis materi pelajaran satu persatu yang sedemikian banyak hal itu membuat siswa menjadi bosan dan jenuh selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa inovasi pengembangan untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran, dibutuhkan pembelajaran yang aktif dengan mengembangkan *e-modul*. Maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Interaktif Permainan Bola Kecil Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa Kelas VII Semester Ganjil MTs N 2 Mukomuko”.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, di antaranya :

1. Belum ada pengembangan *e-modul* interaktif sebagai media pembelajaran.
2. Metode pembelajaran yang membosankan atau monoton sehingga berdampak pada minat belajar peserta didik menjadi rendah.
3. Siswa membutuhkan bahan ajar elektronik agar proses belajar tidak membosankan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar permasalahan ini tidak terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah dari penelitian ini, penelitian ini berfokus pada materi permainan bola kecil pada siswa kelas VIII (delapan) MTs N 2 Mukomuko.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan *e-modul* interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Olahraga dan Kesehatan permainan bola kecil pada siswa kelas VIII semester ganjil MTs N 2 Mukomuko?
2. Mengetahui kelayakan *e-modul* interaktif materi permainan bola kecil dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa kelas VIII semester ganjil MTs N 2 Mukomuko?

3. Mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan *e-modul* interaktif materi permainan bola kecil dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa kelas VIII semester ganjil MTs N 2 Mukomuko?
4. Apakah penggunaan *e-modul* interaktif materi permainan bola kecil dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa kelas VIII semester ganjil MTs N 2 Mukomuko efektif digunakan dalam pembelajaran?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan *e-modul* interaktif pada mata pelajaran pendidikan olahraga dan kesehatan permainan bola kecil pada siswa kelas VIII semester ganjil MTs N 2 Mukomuko?
2. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat kelayakan *e-modul* interaktif materi permainan bola kecil dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa kelas vii semester ganjil MTs N 2 Mukomuko?
3. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat respon siswa terhadap kemenarikan *e-modul* interaktif materi permainan bola kecil dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa kelas VIII semester ganjil MTs N 2 Mukomuko?
4. Untuk mengetahui apakah penggunaan *e-modul* interaktif materi permainan bola kecil dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa kelas VIII semester ganjil MTs N 2 Mukomuko efektif digunakan dalam pembelajaran?

## **F. Manfaat penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkaitan yakni pihak sekolah, guru/tenaga pendidik dan siswa/peserta didik yang dijelaskan sebagai berikut :

### 1. Manfaat teoritis

Menambah wawasan dan pengetahuan bagi semua unsur penyelenggara pendidikan terutama guru pendidikan jasmani serta dapat digunakan sebagai tambahan referensi untuk penelitian-penelitian berikutnya.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi sekolah

Sebagai masukan kepada pihak sekolah serta mengetahui macam-macam perkembangan permainan bola kecil, sehingga dapat dijadikan acuan untuk menyusun kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran

#### b. Bagi guru PJOK

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk bahan ajar tentang bola kecil dan memberikan kemudahan kepada guru untuk melakukan inovasi pembelajaran di dalam kelas dengan pembelajaran yang terlebih modern

#### c. Bagi peserta didik

1) Menjadi sumber belajar siswa pada materi permainan bola kecil.

- 2) Dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian materi dan materi yang diajarkan akan lebih efektif dan efisien.