

**DESAIN E-MODUL BERBASIS MULTIMEDIA MATERI ATLETIK
UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
KELAS VII**

Skripsi

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Departemen Pendidikan Olahraga Sebagai
Salah Satu Persyaratan Guna Sarjana Pendidikan*



Oleh

NADYA RAHMI

NIM. 18086055

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLARAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Desain E-Modul Berbasis Multimedia Materi Atletik Untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Kelas VII

Nama : Nadya Rahmi

NIM : 18086055

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Departemen : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, 19 Juni 2023

Mengetahui :

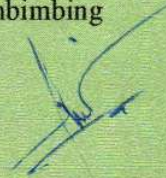
Kepala Departemen Pendidikan Olahraga



Sepriadi, S. Si, M. Pd
NIP. 19890901 201404 1002

Disetujui

Pembimbing



Drs. Suwirman, M.Pd
NIP. 19611119 198602 1001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Nadya Rahmi
NIM : 18086055

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Departemen
Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang
dengan Judul

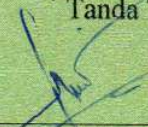
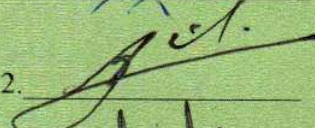

Desain E-Modul Berbasis Multimedia Materi Atletik untuk Peserta Didik Sekolah
Menengah Pertama Kelas VII

Padang, 19 Juni 2023

Tim Penguji

1. Ketua : Drs. Suwirman, M.Pd
2. Anggota : Dr. H. Arsil, M.Pd
3. Anggota : Weny Sasmitha, S.Pd, M.Pd

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Karya Skripsi ini merupakan hasil karya asli dari penulis, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan penulis tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau di terbitkan oleh penulis lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila Karya Skripsi ini Terbukti merupakan duplikasi atau plagiasi dari hasil karya penulis lain dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan sanksi hukum yang berlaku.

Dengan Surat Pernyataan ini saya sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa ada paksaan manapun dan tekanan dari pihak manapun juga.

Padang, 19 Juni 2023
Yang membuat pernyataan



Nadya Rahmi
NIM. 18086055

ABSTRAK

Nadya Rahmi, 2023: Desain E-Modul Berbasis Multimedia Materi Atletik untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Kelas VII

Desain modul elektronik berbasis multimedia dilatar belakangi oleh kurang efektifnya kegiatan pembelajaran Penjas karena terbatasnya sumber belajar menggunakan pemanfaatan IT dan sumber belajar yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh peserta didik. Rumusan masalah penelitian bagaimana desain modul elektronik berbasis multimedia materi atletik untuk peserta didik di kelas VII. Tujuan penelitian untuk merancang sebuah modul elektronik sebagai media belajar yang bisa digunakan oleh peserta didik yang telah di uji nilai validitas dan praktikalitasnya.

Metode penelitian adalah *Research and Development* model pengembangan ADDIE. Analisis berdasarkan kebutuhan. Design dengan aplikasi canva, benime dan capcut. Development dengan uji validasi materi dan media. Implementation ke peserta didik dan Evaluation secara formatif. Subjek penelitian yaitu peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pariaman kelas VII. Sedangkan instrumen yang digunakan di penelitian ini adalah angket validasi dan praktikalitas. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil dari validasi modul elektronik ini adalah valid dan layak digunakan di kelas VII sebagai modul pembelajaran atletik yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

Kata Kunci : Desain, modul elektronik, atletik, multimedia

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya, yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, kemudian shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW yang telah membawa manusia dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan. Alhamdulillah dengan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Desain E-modul Berbasis Multimedia Materi Atletik untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Kelas VII”**. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

Selama penyusunan proposal ini penulis banyak melalui hambatan dan rintangan yang dihadapi. Namun berkat kehendak-Nya penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Teristimewa kepada Alm. Apa tercinta, Ama tersayang, Bunda Rasimah dan saudara - saudara saya. Terimakasih atas dorongan, do'a restu, dukungan material dan pengorbanan yang tak ternilai kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi.
2. Kepada Lembaga Baznas Kota Pariaman, Baznas Provinsi dan FaveHotel yang membantu saya dalam menyelesaikan kuliah ini, semoga berkat kebaikannya menjadi amal jariyah.

3. Bapak Drs. Suwirman, M. Pd sebagai pembimbing yang telah meluangkan waktu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. H. Arsil, M. Pd dan Ibu Weny Sasmitha, S. Pd, M.Pd sebagai penguji. Drs. Suib Awrus, M.Pd sebagai validator media yang telah meluangkan waktu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Bapak Prof. Dr. Alnedral, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang dan Wakil Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan beserta seluruh stafnya.
6. Bapak Sepriadi, S.Si, M. Pd sebagai Kepala Departemen dan Bapak Dr. Aldo Naza Putra, M.Pd sebagai sekretaris Departemen Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang serta seluruh stafnya.
7. Bapak/Ibu Dosen Departemen Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan, yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
8. Ade Novit supporter terbaik dan sahabat terbaik penulis adalah diri saya sendiri yang mau bangkit dari semua masalah yang telah dilewati.
9. Bapak Drs. Wismardi sebagai Kepala SMP N 2 Pariaman beserta dewan guru yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian.

Padang, April 2023

Nadya Rahmi

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
B. Kerangka Konseptual	24
C. Pertanyaan Penelitian	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Tempat dan Subjek Penelitian	26
C. Prosedur Penelitian.....	26
D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Instrument Pengumpulan Data.....	32
F. Teknik Analisis Data	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. HASIL PENELITIAN	38
B. PEMBAHASAN	49
BAB V PENUTUP	55
A. KESIMPULAN	55
B. SARAN.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Awalan dalam persiapan lompat jauh	14
2. Tumpuan dan tolakan.....	15
3. Gerakan saat melayang.....	15
4. Mendarat.....	16
5. Gaya berjalan di udara	17
6. Gaya Jongkok	17
7. Gaya menggantung	18
8. Lintasan lompat jauh.....	19
9. Jalan cepat	20
10. Aba-aba “Bersedia” dalam start jongkok	21
11. Aba-aba “Siap” dalam start jongkok.....	21
12. Aba-aba “Ya” dalam start jongkok	21
13. Lari sprint	22
14. Pegangan/ Grip tolak peluru	23
15. Teknik tolak peluru	23
16. The ADDIE concept.....	25
17. Alur langkah kerja Penelitian	31
18. Tampilan awal proyek canva	39
19. Halaman cover modul elektrtonik.....	39
20. Tampilan pengeditan.....	40
21. Tampilan proyek	41
22. Tampilan saat pengeditan.....	41
23. Proyek video benime.....	42
24. Proses pembuatan video	42
25. Hasil projec benime	42
26. Hasil video benime.....	42
27. Menu utama sebelum revisi.....	44
28. Home sesudah revisi	44

29. Kata pengantar sebelum revisi.....	45
30. Kata pengantar sesudah revisi	45
31. Panduan modul elektronik sebelum revisi.....	45
32. Panduan modul elektronik sesudah revisi	45
33. Panduan pendamping sebelum revisi	46
34. Panduan pendamping sesudah revisi.....	46
35. Pengantar atletik sebelum revisi	46
36. Pengantar atletik sesudah revisi	46

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kategori nilai validasi	34
2 .Distribusi penilaian lembar validasi.....	35
3. Kriteria menghitung respon siswa	37
4. Hasil uji validasi media dan materi modul elektronik	48
5. Hasil uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik desain modul elektronik	48
6. Evaluasi berdasarkan kelebihan dan kekurangan modul elektronik	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Tugas Validator Ahli Media dan Ahli Materi	58
2. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media	59
3. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi	62
4. Saran- saran dari validator Ahli Media	65
4. Surat Izin Penelitian	67
5. Surat Pemberian Izin Penelitian.....	68
6. Lembar Angket Praktikalitas Guru PJOK.....	69
7. Lembar Angket Praktikalitas Peserta Didik	72
8. Daftar Nama Peserta Didik yang Mengisi Angket	75
9. Tabel Analisis Butir Respon Siswa.....	76
10. Alur Tujuan Pembelajaran.....	77
11. Tujuan Pembelajaran.....	81
10. Dokumentasi Validator Ahli Media	83
11. Dokumentasi Validator Ahli Materi	83
12. Dokumentasi Ketika Menjelaskan Tentang Aplikasi dan Angket.....	83
13. Dokumentasi Ketika Mengumpulkan Angket	84
14. Dokumentasi Bersama Guru dan peserta didik	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk menjadikan seseorang dapat menggali potensi yang terdapat dalam dirinya. Tujuan pendidikan yaitu untuk mengembangkan sumber daya manusia sedini mungkin secara menyeluruh, optimal, terarah serta sehat jasmani dan rohani dengan Pancasila yang melandaskannya. Seperti yang disebutkan dalam Undang- Undang no 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional bahwa, pendidikan adalah usaha sadar terencana agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar siswa menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Olahraga pada umumnya dikenal sebagai suatu kegiatan yang melibatkan tenaga, fisik serta pikiran, dimana tujuan melakukan olahraga ini yaitu untuk melatih tubuh manusia secara jasmani maupun rohani. Menurut UUD RI No 11 Tahun 2022 pasal 1 ayat 1 tentang keolahragaan, olahraga adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga, dan jiwa secara terintegrasi dan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial dan budaya. Sejalan dengan perkembangan bangsa, Indonesia mengarahkan pembangunan pada bidang olahraga untuk mencapai cita-cita bangsa yakni membentuk

manusia Indonesia yang sehat jasmani maupun rohani, yang terampil sehingga dapat berprestasi dalam bidang olahraga. Selanjutnya olahraga terbagi atas olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi. Akan tetapi yang akan dibahas adalah olahraga pendidikan.

Pendidikan olahraga dalam kurikulum disebut dengan Pendidikan jasmani dan kesehatan. Di dalam pendidikan jasmani dan kesehatan ada beberapa cabang olahraga yang terdapat didalamnya, salah satunya cabang olahraga atletik. Atletik berasal dari kata Yunani kuno yaitu *Atlon*, *Atlun* yang berarti pertandingan dan perjuangan. Atletik merupakan salah satu materi pelajaran pada kurikulum pendidikan jasmani mulai dari tingkat SD, SMP/MTsN, dan SMA/SMK. Atletik yaitu suatu cabang olahraga mempertandingkan beberapa nomor diantaranya nomor lari, lompat, jalan dan lempar. Dalam nomor lari terdiri dari lari *sprint*, lari gawang, lari jarak jauh, lari jarak menengah, lari jarak pendek dan lari estafet. Nomor jalan yaitu jalan cepat. Nomor lompat seperti lompat jauh, lompat tinggi, lompat jangkit, dan lompat tinggi galah. Sedangkan dalam nomor lempar ada lempar lembing, lempar cakram, tolak peluru dan lontar martil.

Dengan diwajibkan cabang atletik ini diberikan kesekolah – sekolah dalam mata pelajaran Pendidikan jasmani dan kesehatan, sudah selayaknya membawa inspirasi untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengikutinya. Namun kenyataannya dilapangan, masih banyak sekali peserta didik yang belum minat pelajaran atletik bahkan ada yang tidak menyukainya. Ini merupakan suatu tantangan bagi para guru pendidikan

jasmani agar pembelajaran atletik ini adalah pelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Karena disamping keterampilan yang ingin dicapai, justru tujuan utama dari pembelajaran pendidikan jasmani yaitu meningkatkan kesegaran jasmani, meningkatkan pengalaman dan pengayaan gerak dasar umum ataupun kemampuan motorik peserta didik sebagai dasar gerak cabang olahraga lainnya.

Banyak kendala dan hambatan agar pelajaran atletik ini disukai serta disenangi oleh peserta didik atau bahkan bisa menjadi prestasi pada salah satu nomor lomba di tingkat pelajar. Salah satu kendala yang sangat sering ditemui di lapangan antara lain : kurangnya ketersediaan fasilitas sarana dan prasarana di sekolah, keterbatasan bahan ajar berupa modul elektronik yang dimiliki peserta didik, keterbatasan media pembelajaran, keterbatasan kemampuan guru dalam menguasai materi, kurangnya minat dan motivasi peserta didik dan penerapan metode pembelajaran. Apalagi jika dikaitkan dengan masalah keterbatasan dana untuk pengadaan dan pemeliharaan peralatan- peralatan atletik standar yang harganya pun relatif mahal dan sulit untuk dijangkau oleh anggaran sekolah. Jadi ditekankan sekali kepada guru lebih kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan kendala dan hambatan di atas proses pembelajaran atletik ini, guru olahraga seharusnya dapat mengajarkan materi atletik dengan metode demonstrasi, supaya para peserta didik dapat melakukannya dengan baik. Selanjutnya didalam penelitian ini akan

membuat demonstrasi menjadi media elektronik yang tidak secara langsung. Seperti sekarang kemajuan teknologi berpengaruh terhadap pembelajaran dalam hal penggunaan media pembelajaran di sekolah - sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh - pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran menjadi lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan dari tahun ke tahun.

Pembelajaran yang efektif dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Seluruh materi pembelajaran dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia. Oleh karena itu pembelajaran berbasis multimedia menjadi semakin umum. Meskipun memiliki keterbatasan dan tentu tidak harus dilihat sebagai pengganti untuk interaksi langsung yang memiliki banyak keuntungan untuk pengembangan guru profesional. Multimedia yaitu salah satu bentuk teknologi komputer yang saat ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Multimedia mencakup berbagai media dalam satu perangkat lunak (software). Menurut Ariyus, Dony (2009) jika dikaitkan dengan computer media dianggap sebagai alat yang menampilkan teks, gambar, grafik, suara, music dan lainnya. System multimedia yang dimaksud adalah suatu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media.

Multimedia juga menyediakan peluang bagi guru untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga untuk peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah menentukan dengan apa dan bagaimana peserta didik dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak hanya terfokus pada teks dari buku melainkan lebih luas cakupan informasi yang didapatkan. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang ini akan menambah kemudahan dalam mendapatkan pengetahuan peserta didik nantinya. Dari multimedia inilah akan menjadi modul elektronik yang akan menjadi media pembelajaran materi atletik.

Soraya Anori (2013) menyatakan bahwa modul elektronik memiliki beberapa keunggulan. Buku ini dalam bentuk tidak tercetak dengan tujuan memasukkan unsur ICT didalamnya dan memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung. Modul elektronik telah dilengkapi juga dengan video, suara, dan soal interaktif, melalui video peserta didik dapat melihat contoh gejala yang menarik yang berada di sekitar mereka. Soal interaktif yang ada dalam modul juga akan membuat peserta didik terpacu untuk segera menyelesaikannya sesuai waktu yang telah ditentukan. Modul elektronik ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, dimana tanpa media komunikasi tidak

akan terjadi dan proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Namun, dari berbagai macam media pembelajaran yang sering digunakan dan disediakan oleh sekolah untuk proses pembelajaran khususnya olahraga adalah media cetak, lapangan, buku pelajaran, ensiklopedia, lembar kerja siswa dan lain-lain sedangkan untuk pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi media yang berbasis multimedia kurang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Guru studi Pendidikan Jasmani dan kesehatan di kelas VII masih menggunakan pola pembelajaran konvensional, belum memanfaatkan teknologi seperti sekarang. Oleh karena itu, peserta didik kurang menguasai dengan cepat dan merasa bosan dalam mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru pada saat peserta didik belum bisa kelapangan dikarenakan keadaan new normal akhir tahun ini. Peneliti mencoba untuk melakukan penelitian di sekolah menengah pertama karena kurangnya pemanfaatan teknologi yang berbasis *multimedia* sebagai media pembelajaran terutama pada materi atletik. Berdasarkan hasil tinjauan peneliti yang telah dilakukan di SMP menunjukkan bahwa belum ada pemanfaatan teknologi *smartphone* untuk kegiatan pembelajaran olahraga kecuali via WhatsApp untuk memberikan informasi tugas di buku LKS (lembar kerja siswa). Hal ini tentunya dapat dijadikan peluang oleh

seseorang pendidik untuk memanfaatkannya menjadi bahan ajar yang akan dimiliki peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahannya, yaitu :

1. Sarana dan prasarana
2. Bahan ajar berupa modul elektronik
3. Media pembelajaran
4. Penguasaan materi
5. Metode mengajar guru
6. Motivasi dan minat peserta didik

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan diatas, maka permasalahan pada penelitian ini yaitu penyediaan bahan ajar berupa media modul elektronik berbasis multimedia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan, yaitu : “Bagaimanakah desain e-modul berbasis multimedia materi atletik untuk peserta didik sekolah menengah pertama di kelas VII ?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah untuk merancang desain e-modul berbasis multimedia materi atletik yang valid dan praktis untuk peserta didik sekolah menengah pertama kelas VII.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peneliti, untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
2. Mahasiswa, sebagai bahan bacaan dan literatur untuk melakukan penulis selanjutnya.
3. Peserta didik, untuk meningkatkan semangat belajar dan motivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga materi atletik ini mudah dipahami.
4. Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai bahan masukan dalam rangka mengembangkan e-modul berbasis multimedia materi atletik untuk peserta didik sekolah menengah pertama kelas VII ini.
5. Bagi sekolah, sebagai referensi belajar mengajar dan media dalam proses pembelajaran.
6. Peneliti berikutnya, dalam melakukan penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan desain modul elektronik khususnya atletik.