

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS MULTIMEDA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA
DAN KESEHATAN PADA MATERI AKTIVITAS
KEBUGARAN JASMANI UNTUK MURID
SEKOLAH DASAR KELAS IV**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Olahraga Sebagai
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**VANI SINTIA PUTRI
18086307**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani untuk Murid Sekolah Dasar Kelas IV

Nama : Vani Sintia Putri

NIM : 18086307

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

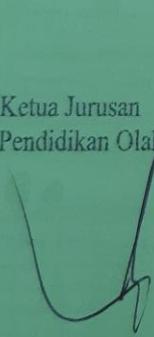
Jurusan : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, 17 Februari 2022

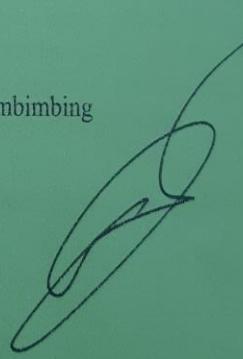
Disetujui Oleh :

Ketua Jurusan
Pendidikan Olahraga



Drs. Zarwan, M.kes
NIP. 196112301 98803 1 003

Pembimbing



Dr. Asep Sujana Wahyuri, S.Si, M.Pd
NIP. 19840906 201404 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani untuk Murid Sekolah Dasar Kelas IV

Nama : Vani Sintia Putri

NIM : 18086307

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Jurusan : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, 17 Februari 2022

Tim Penguji

Nama

1. Ketua : Dr. Asep Sujana Wahyuri, S.Si, M.Pd

2. Sekretaris : Dr. Nurul Ihsan, S.Pd.,M.Pd

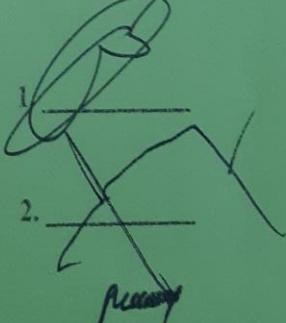
3. Anggota : Dr. Damrah, M.Pd

Tanda Tangan

1. _____

2. _____

3. _____

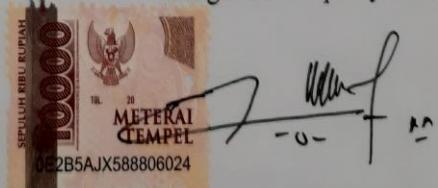


PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul ‘‘Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani Murid Sekolah Dasar Kelas IV’’ adalah hasil karya 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 lisan dengan jelas dicantumkan sebagai bahan acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan dalam 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, 21 Januari 2022
Yang memberi pernyataan



Vani Sintia Putri
NIM. 18086307

ABSTRAK

Vani Sintia Putri (2022) : Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani untuk Murid Sekolah Dasar Kelas IV.

Penelitian ini berawal dari pengamatan peneliti di Sekolah Dasar Negeri 02 Aur Kuning, terlihat para murid kurang kemaunya dalam belajar dan juga sulit dalam memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-modul Berbasis Multimedia mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani untuk murid Sekolah Dasar kelas IV.

Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development* (R & D) menggunakan model ADDIE melalui 5 tahap yang disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian yaitu (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementasi* dan (5) *Evaluation*. Penelitian ini dibantu oleh beberapa validator yang terdiri atas : ahli media, ahli bahasa dan ahli materi serta implementasi uji coba kelompok kecil. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, teknik analisis data menggunakan skala penilaian dan rentang persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran E-Modul Berbasis Multimedia “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran murid Sekolah Dasar kelas IV. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase validasi ahli media sebesar 100%, validasi pakar ahli bahasa sebesar 95%, validasi pakar materi sebesar 93,33%. Selanjutnya responden murid sebesar 94,58% dengan kriteria ‘‘sangat layak’’. Kelayakan media dari hasil validasi tim ahli dan respon murid sangat layak untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Kata kunci : E-Modul Berbasis Multimedia, Media Pembelajaran, Aktivitas Kebugaran Jasmani

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karuniaNya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani Murid Sekolah Dasar Kelas IV” dapat diselesaikan.

Tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan, dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya 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 skripsi ini.
2. Bapak Dr. Alnedral, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan pelayanan yang optimal selama proses perkuliahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Dr. Zarwan, M.Kes sebagai ketua jurusan Pendidikan Olahraga dan Bapak Sepriadi, S.Si, M.Pd sebagai sekretaris jurusan Pendidikan Olahraga yang telah memberikan bantuan administratif dan konsultatif selama perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Asep Sujana Wahyuri, S.Si, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah banyak membantu penyusunan skripsi ini baik berupa nasehat, saran dan dukungan yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Nurul Ihsan, M.Pd dan Bapak Dr. Damrah, M.Pd sebagai dosen penguji yang telah memberikan saran/masukan dalam penyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Prof. Dr. Bafirman, HB, M.Kes, AIFO, Dr. Arsil, M.Pd, Prof. Yasnur Asri, M.Pd, Dr. Nofrion, M.Pd, Miky Saputra S.Pd dan Ibuk Asmiati S.Pd sebagai validator dalam penelitian ini yang telah memberikan saran/masukan sehingga uji validitas dapat terlaksana dengan baik.
7. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan banyak ilmu selama pendidikan di Universitas Negeri Padang.
8. Kepala Dinas Pendidikan Kota Bukittinggi dan Kepala Sekolah SD Negeri 02 Aur Kuning beserta staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.
9. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Erman dan Ibunda Indrawati, yang telah banyak memberikan dukungan materil dan do'a yang tulus tiada henti kepada penulis.
10. Kakak saya Anggi Sintia Rahman S.E, Miky Saputra S.Pd dan kakak ipar Hardini Rahmi S.Pd yang selalu memberikan saya motivasi, dukungan dan bantuan selama perkuliahan.

11. Rizky Alsa Putra dan keluarga yang juga ikut memberikan dukungan materi, do'a dan bantuannya selama perkuliahan saya.
12. Sahabat tercinta Nesa Afrilia Dinanti, Fauzan Nomanda, Hamid Gusti, Nurul Yulida Zahra, Nada'a Asyifa Maharani dan Putri Nabila yang selalu mensupport perjuangan saya.
13. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Olahraga angkatan 2018 dan terkhusus kepada teman-teman kelas internasional 2018 atas segala motivasi dan bantuannya.
14. Teman-teman mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Kenagarian Sungai Tanang dan Praktek Lapangan Kependidikan Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Padang atas segala kenangan dan bantuannya.
Akhirnya semoga segala bantuan, dukungan, saran dan do'a yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT serta tugas akhir skripsi ini dapat menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca ataupun pihak yang membutuhkan.

Padang, 21 Januari 2022
Penulis

**Vani Sintia Putri
NIM. 18086307**

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5

BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Teori	7
1. Definisi Pengembangan	7
2. Media Pembelajaran	8
3. Modul	12
4. Multimedia	15
5. Kurikulum 2013 untuk materi aktivitas kebugaran jasmani	16
6. Aktivitas Kebugaran Jasmani Murid Sekolah Dasar kelas IV	17
B. Kerangka Konseptual	28
C. Pertanyaan Penelitian	30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	32
B. Tahap Validasi	34
C. Uji Coba Produk.....	35
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	35

E. Teknik Analisis Data.....	37
F. Kerangka E-Modul berbasis Multimedia	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan Hasil Penelitian	55
C. Keterbatasan Peneliti.....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Karakteristik Modul Elektronik (E-Modul)	15
Tabel 2. Kompetensi Dasar	20
Tabel 3. Indeks Massa Tubuh (IMT)	28
Tabel 4. Skala Penilaian	37
Tabel 5. Kriteria Persentase Lembar Validasi.....	37
Tabel 6. Hasil Responden Murid pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Lari 600 meter	21
Gambar 2. <i>Sit-up</i>	22
Gambar 3. <i>Back-up</i>	22
Gambar 4. <i>Push-up</i>	23
Gambar 5. Lari Sprin 50 meter	24
Gambar 6. <i>Shuttle run</i>	25
Gambar 7. Lari zig zag.....	25
Gambar 8. Lompat Tali	26
Gambar 9. Naik Turun Tangga	27
Gambar 10. Gerobak Dorong.....	28
Gambar 11. Tampilan <i>cover</i> awal E-Modul.....	41
Gambar 12. Tampilan <i>cover background</i> E-Modul	41
Gambar 13. Tampilan <i>cover</i> belakang E-Modul.....	42
Gambar 14. Tampilan pengambilan bahan video	43
Gambar 15. Tampilan penambahan video E-Modul awal	43
Gambar 16. Tampilan canva E-Modul awal	44
Gambar 17. Tampilan penambahan video E-Modul awal	45
Gambar 18. Tampilan Penyusunan E-Modul berbasis Multimedia	46
Gambar 19. Diagram persentase lembar validasi.....	53
Gambar 20. Validator Ahli Bahasa	96
Gambar 21. Validator Ahli Media	96
Gambar 22. Validator Ahli Materi 1	97
Gambar 23. Validator Ahli Materi 2	97
Gambar 24. Validator Ahli Materi 3	98
Gambar 25. Validator Ahli Materi 4	98
Gambar 26. Pengenalan Media Pembelajaran E-Modul berbasis Multimedia .	99
Gambar 27. Pengumpulan Responden Murid Uji Coba Kelompok Kecil	99

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran	Halaman
Lampiran 1. Lembar Validasi Ahli Bahasa	64
Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Media	67
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Materi	70
Lampiran 4. Rekapitulasi Hasil Respon Murid Uji Coba Kelompok Kecil	90
Lampiran 5. Kurikulum murid Sekolah Dasar kelas IV	91
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	93
Lampiran 7. Tahapan Pengembangan	95
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian.....	96
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk materi Aktivitas Kebugaran Jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk Sekolah Dasar, Pendidikan Jasmani masuk dalam kurikulum pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir, berfikis kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Faridah, 2016:39).

Hakikatnya pendidikan jasmani dilakukan di lapangan terbuka dengan sarana prasarana yang ada di sekolah sebagai pendukung pembelajaran tidak hanya pengembangan motorik saja yang perlu dikembangkan namun afektif dan kognitif murid juga perlu dikembangkan. Pentingnya pembelajaran kebugaran jasmani dalam pemeliharaan kesehatan tidak diragukan lagi, semakin tinggi tingkat kesehatan maka kesegaran jasmani akan semakin baik pula, kesegaran jasmani yang baik akan dapat menopang pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari.

(Handarini & Wulandari, 2020:498) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan dirancang untuk memungkinkan terjadinya

proses belajar pada murid, seperti yang sedang dirasakan saat ini Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tidak dapat dilakukan di lapangan seperti biasanya. Oleh karena itu, hendaknya Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dapat terus ditingkatkan hingga mencapai taraf kualitas yang lebih baik. Proses pembelajaran yang membosankan akan menyebabkan sulitnya pencapaian tujuan belajar, peran guru sangat penting dalam memberikan model pembelajaran agar murid dapat tertarik dalam pelaksanaan pembelajaran.

Untuk membantu murid dalam pelaksanaan pembelajaran perlu adanya pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran yang agar dapat mengatasi permasalahan yang terjadi saat ini, salah satunya dengan adanya modul yang memanfaatkan teknologi yang didesain untuk murid Sekolah Dasar. Modul cetak sekarang ini dapat dijadikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik, sehingga melahirkan istilah E-Modul (Modul Elektronik). Dengan begitu, modul elektronik menjadi sebuah bentuk bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik materi ajar yang telah dikemas di dalam satu kesatuan utuh, disusun secara sistematis, dipelajari secara mandiri dan lebih aktif dipelajari murid tanpa bimbingan guru meskipun belajar di rumah saja.

E-Modul Berbasis Multimedia merupakan salah satu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, seperti kondisi saat ini murid diharuskan untuk lebih banyak belajar di rumah, sehingga membutuhkan media yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran. E-Modul Berbasis Multimedia ini adalah fasilitas pembelajaran secara mandiri tanpa bantuan guru karena bersifat

fleksibel maka murid dapat memilih waktu, tempat dan kapan akan mengulang pembelajaran.

Ada beberapa pengaruh yang menyebabkan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sulitnya pencapaian tujuan belajar yaitu : hasil belajar yang kurang memuaskan karena pembelajaran tidak diterima dengan baik oleh murid khususnya dimasa Pandemi Covid-19 ini, masih kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan metode pembelajaran yang monoton, sarana dan prasarana yang masih belum memadai, pemilihan strategi belajar yang kurang tepat serta kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kelas. Sehingga pendidik harus lebih memperhatikan hal tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran karena kondisi belajar sekarang tidak sama dengan kondisi belajar sebelumnya, sehingga harus disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi dan tujuan yang akan dicapai.

Melalui wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri 02 Aur Kuning, Pembelajaran dilakukan menggunakan metode demonstrasi dan ceramah. Media yang ada seperti : buku, gambar, sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan saat ini dilakukan di dalam kelas saja. Melalui wawancara yang dilakukan terhadap beberapa murid pembelajaran tidak dilakukan secara efektif terkhususnya pada materi praktik begitu juga dengan semangat belajar di sekolah dan di rumah, disebabkan pembelajaran praktik tidak bisa dilakukan di lapangan serta belajar

mandiri di rumah dengan media yang ada seperti buku yang diberikan oleh pihak sekolah.

Dari penjelasan di atas, penulis tertarik untuk memberikan solusi yang tepat guna tercapainya tujuan belajar meskipun dengan cara belajar mandiri, yaitu Pengembangan E-modul Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani Murid Sekolah Dasar Kelas IV. Dengan memberikan pengembangan tersebut diharapkan mampu menjadi solusi yang tepat pada permasalahan yang sedang dialami khususnya di masa Pandemi Covid-19 sekarang ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Ketidaktepatan pemilihan media dan metode pembelajaran
2. Kurangnya sarana dan prasarana
3. Guru pada umumnya menggunakan modul konversional
4. Pemilihan strategi belajar yang kurang tepat
5. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kelas
6. Keterbatasan sumber belajar murid menggunakan Modul Elektornik

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas ternyata banyak sekali variabel penelitian. Oleh karena itu, mengingat keterbatasan waktu, tenaga, sarana dan prasarana, biaya yang tersedia dalam penelitian serta kompleksnya permasalahan untuk lebih fokusnya maka penulis

membatasi penelitian ini yang berhubungan dengan Pengembangan E-Modul berbasis Multimedia mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani murid Sekolah Dasar kelas IV.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut : Bagaimanakah Pengembangan E-Modul berbasis Multimedia mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani murid Sekolah Dasar kelas IV ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran E-Modul berbasis Multimedia mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani murid Sekolah Dasar kelas IV.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah, memberikan pertimbangan bahwa E-Modul berbasis Multimedia mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada materi aktivitas kebugaran jasmani dapat membantu murid kelas IV dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru, menambah referensi media pembelajaran khususnya pada materi aktivitas kebugaran jasmani murid Sekolah Dasar kelas IV agar pembelajaran lebih mudah disampaikan dan diterima oleh murid.
3. Bagi Murid, untuk memudahkan murid dalam memahami pembelajaran baik secara *daring* maupun *luring* khususnya pada materi aktivitas kebugaran jasmani murid Sekolah Dasar kelas IV yang telah dikembangkan.
4. Bagi Penulis, dapat menambahkan pengetahuan dan pengembangan pembelajaran bagi murid nanti di sekolah agar tidak selalu monoton dalam memberikan pembelajaran.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

E-Modul berbasis Multimedia pada materi Aktivitas Kebugaran Jasmani adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu murid belajar secara *luring* bersama guru pendamping maupun *daring* di rumah saja. Pengembangan E-Modul berbasis Multimedia mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk materi Aktivitas Kebugaran Jasmani murid Sekolah Dasar kelas IV sudah dilakukan uji coba kepada tiga validator ahli yang terdiri atas : ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan implementasi uji coba kelompok kecil. Media pembelajaran ini masuk dalam kategori sangat layak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan ada beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah, memberikan pertimbangan bahwa E-Modul berbasis Multimedia mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada materi aktivitas kebugaran jasmani dapat membantu murid kelas IV dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Guru, menambah referensi media pembelajaran khususnya pada materi aktivitas kebugaran jasmani murid Sekolah Dasar kelas IV agar pembelajaran lebih mudah disampaikan dan diterima oleh murid.

3. Bagi Murid, untuk memudahkan murid dalam memahami pembelajaran baik secara *daring* maupun *luring* khususnya pada materi aktivitas kebugaran jasmani murid Sekolah Dasar kelas IV yang telah dikembangkan.
4. Bagi Penulis, dapat menambahkan pengetahuan dan pengembangan pembelajaran bagi murid nanti di sekolah agar tidak selalu monoton dalam memberikan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade. (2018). Pengembangan Media Animasi Berbasis Macromedia Flash pada Pembelajaran Ikatan Kimia di SMA Negeri 1 Meulaboh.
- Adhi, B. P., Sugiharto, & Soenyoto, T. (2017). Pengaruh metode latihan dan kekuatan otot tungkai terhadap power otot tungkai. *Journal of Physical Education and Sports UNNES*, 6(1), 8.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, XVI(1).
- Alhamid, A. T., & Anufia, B. (2019). *Resume: Intrumen pengumpulan data*.
- Alim Sumarno. (2012). *Perbedaan Penelitian dan Pengembangan*.
- Bafirman, H., & Wahyuri, A. S. (2018). *Pembentukan Kondisi Fisik*. Depok: Rajawali Pers.
- Cahyadi, R. h. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Education Journal*, III(1).
- Darmawan, Deni. (2014). Inovasi Pendidikan : Pendekatan Praktik Teknologi Mutimedia dan Pembelajaran Online. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Direktorat Tenaga Kependidikan Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional. 2008. "Penulisan Modul".
- Faridah, E. (2016). Mengajar Pendidikan Jasmani melalui permainan ide kreatif mengoptimalkan aspek pedagogis. *Jurnal Ilmu Keolahragaan UNIMED*, XV(2), 39.
- Finch, R. C, & Crunkilton R. J. (2006). *Curriculum development in vocational and technical education*. Virginia, VA: Polytechnical Institute and State University.
- Gusril. (2016). *Penelitian dan pengembangan dalam ilmu keolahragaan*. Jakarta: KENCANA.
- Handarini, O. I. (2020). Pembelajaran Daring sebagai upaya Studi From Home (SFH). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, VIII(3), 498.