

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI OLAAHRAGA DAN KESEHATAN MATERI PENCAK SILAT
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS X SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 3 REJANG LEBONG PROVINSI
BENGKULU**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S1) Pada prorgam
studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi Universitas Negeri Padang*



Oleh:

SEPTIAN AFANDI

NIM. 17086074

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN
DAN REKREASI
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

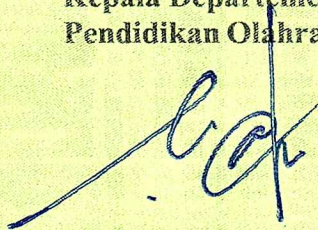
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**Judul: Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga
Dan Kesehatan Materi Pencak Silat Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas
X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Rejang Lebong Provinsi Bengkulu**

Nama : Septian Afandi
Nim : 17086074
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Departemen : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

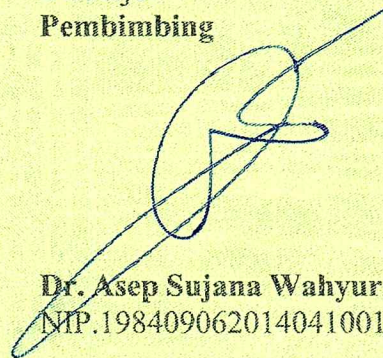
Padang, 7 Juni 2024

Mengetahui:
**Kepala Departemen
Pendidikan Olahraga**



Dr. Aldo Naza Putra, S.Pd., M.Pd
NIP.198909012018031001

Disetujui:
Pembimbing



Dr. Asep Sujana Wahyuri, S.Si., M.Pd
NIP.198409062014041001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Departemen Pendidikan Olahraga
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang**

**Judul: Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga
Dan Kesehatan Materi Pencak Silat Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas
X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Rejang Lebong Provinsi Bengkulu**

Nama : Septian Afandi

NIM : 17086074

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Departemen : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

Padang, 7 Juni 2024

TIM PENGUJI

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

2. Drs. Suwirman, M.Pd

3. Weny Sasmitha, S.Pd., 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 Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Pencak Silat Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Rejang Lebong Provinsi Bengkulu**”.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Didalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tulisan dengandicantumkan sebagai acuan didalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
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, 7 Juni 2024
Yang membuat pernyataan



Septian Afandi
NIM. 17086074

ABSTRAK

Septian Afandi, 2024 : **Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Pencak Silat Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Rejang Lebong Provinsi Bengkulu**

Skripsi : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Negeri Padang, 2024. 120 halaman. Bahan ajar merupakan bagian terpenting pada proses pembelajaran yang tidak terlepas dari perhatian pendidik maupun siswa. Banyak cara yang bisa dilakukan untuk dapat dapat memvariasikan bahan ajar lebih menarik, salah satunya dengan merancang dan mengembangkan modul menjadi *Multimedia* PJOK pada materi yang akan diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan model multimedia untuk bahan ajar PJOK. (2) Mengetahui kevalidan multimedia untuk bahan ajar pembelajaran PJOK. (3) Mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk multimedia sebagai bahan ajar pembelajaran PJOK kelas X SMA N 3 Rejang Lebong. (4) Mengimplementasikan multimedia sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D), dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari 5 tahap, yaitu (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation dan Evaluation. Validitas produk dapat dilihat dari aspek kelayakan isi, konstruksi (kelengkapan materi dan media), serta penggunaan bahasa. Praktikalitas produk dilihat dari aspek kemudahan dalam proses penggunaan, serta pemahaman konsep dan materi. Efektivitas penggunaan produk dinilai dari aspek kemampuan berpikir kritis siswa. Instrumen yang digunakan dalam uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas menggunakan angket dengan skala Likert dan dianalisis dengan teknik persentase. Hasil dari penelitian ini adalah : (1) Menghasilkan bahan ajar PJOK dalam bentuk multimedia pada materi pencak silat kelas X. (2) Menghasilkan bahan ajar multimedia PJOK dengan kualitas produk valid, praktis, dan efektif. Hasil validitas produk oleh 3 orang dosen diperoleh hasil 85,4% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas produk oleh 2 orang pendidik diperoleh hasil 98,6% dengan kategori sangat praktis dan 30 orang siswa diperoleh hasil 92% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahan ajar multimedia PJOK kelas X SMA memenuhi kriteria valid. Hasil uji pre-test siswa sebelum menggunakan produk 74,4% dibawah KKM, setelah penggunaan produk multimedia saat post-test meningkat menjadi 88,10% diatas KKM hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa.

Kata Kunci: *PJOK, Multimedia, Pencak Silat, Siswa, SMA, Efektifitas, Praktikalitas, Validitas.*

DAFTAR ISI

COVER

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Kegunaan Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Kajian Teori	6
B. Kerangka Konseptual	45
C. Pertanyaan Penelitian	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	48
A. Jenis Penelitian.....	48
B. Waktu dan Tempat Penelitian	50
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	50
D. Teknik Pengumpulan Data	63
E. Instrumen Pengumpulan Data	64
F. Teknik Analisis Data	66
G. Teknik Analisis Data Respon Pengguna	68
H. Kerangka Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia.....	69

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Hasil Penelitian Pengembangan	71
B. Pembahasan Penelitian.....	91
C. Keterbatasan Penelitian.....	93
BAB V PENUTUP	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran	52
Tabel 2 Aspek Validasi Angket Validitas	57
Tabel 3 Aspek Penilaian Ahli Materi.....	58
Tabel 4 Aspek Penilaian Ahli Media	58
Tabel 5 Aspek Penilaian Ahli Bahasa	59
Tabel 6 Aspek Validasi Angket Praktikalitas	59
Tabel 7 Aspek Penilaian Angket Praktikalitas Pendidik	60
Tabel 8 Aspek Penilaian Angket Praktikalitas Peserta Didik	60
Tabel 9 Aspek Penilaian Angket Pertanyaan Wawancara	61
Tabel 10 Aspek Pertanyaan Wawancara Pendidik	61
Tabel 11 Aspek Pertanyaan Wawancara Peserta Didik	62
Tabel 12 Aspek Kriteria Instrumen Penelitian	65
Tabel 13 Skala Penilaian Instrument Validitas dan Praktikalitas	67
Tabel 14 Skala Interval Validitas	69
Tabel 15 Hasil Validasi Angket Validitas	82
Tabel 16 Hasil Validasi Ahli Materi	84
Tabel 17 Hasil Validasi Ahli Media	85
Tabel 18 Hasil Validasi Ahli Bahasa	87
Tabel 19 Data Hasil Rekapitulasi Angket Praktikalitas Respon Pendidik	88
Tabel 20 Data Hasil Rekapitulasi Angket Praktikalitas Respon Siswa	89
Tabel 21 Analisis Validitas	91
Tabel 22 Analisis Praktikalitas	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Variasi dan kombinasi gerak dasar pukulan.....	41
Gambar 2 Variasi gerak dasar kuda-kuda, pukulan	42
Gambar 3 Variasi tangkisan	42
Gambar 4 Variasi tangkisan menggunakan siku	43
Gambar 5 Latihan serangan dan tangkisan secara berpasangan	43
Gambar 6 Kerangka Konseptual	46
Gambar 7 Gambar Model Pengembangan ADDIE.....	50
Gambar 8 Cover e-Modul PJOK	55
Gambar 9 Peta Konsep	55
Gambar 10 Isi E-Modul	56
Gambar 11 Logo Aplikasi Canva	56
Gambar 12 Cover Depan Multimedia PJOK Materi Pencak Silat	72
Gambar 13 Opening Video Multimedia PJOK Materi Pencak Silat	72
Gambar 14 Tampilan Halaman Penyusun Multimedia	73
Gambar 15 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan Multimedia.....	74
Gambar 16 Tampilan Halaman Kata Pengantar	74
Gambar 17 Tampilan Halaman Daftar Isi Multimedia	75
Gambar 18 Tampilan Halaman Glosarium Multimedia	76
Gambar 19 Tampilan Halaman Peta Kompetensi Multimedia	76
Gambar 20 Tampilan Halaman Awal Bab	77
Gambar 21 Tampilan Halaman Materi Multimedia.....	78
Gambar 22 Tampilan Halaman Video Materi Pencak Silat	78
Gambar 23 Tampilan Halaman Penugasan Mandiri.....	79
Gambar 24 Tampilan Halaman Daftar Pustaka	80

Gambar 25 Tampilan Halaman Sampul Buku Petunjuk	80
Gambar 26 Tampilan Halaman Penyusun Buku	81
Gambar 27 Tampilan Halaman Isi Buku Petunjuk	82

DAFTAR LAMPIRAN

Kisi-Kisi Angket Validitas.....	101
Lembar Angket Penilaian Ahli Media	101
Lembar Angket Penilaian Ahli Materi	103
Lembar Angket Penilaian Ahli Bahasa	104
Lembar Angket Praktikalitas Pendidik.....	106
Lembar Angket Praktikalitas Peserta Didik.....	107
Lembar Wawancara Pendidik	109
Lembar Wawancara Peserta Didik	109
Lembar Absensi Peserta Didik	110
Silabus Pembelajaran Pjok Materi Pencak Silat.....	111
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp)	111
Surat Keterangan Penelitian.....	112
Foto Bersama Ahli Materi	113
Foto Bersama Ahli Media.....	113
Foto Bersama Ahli Bahasa	114
Foto Wawancara Bersama Guru PJOK.....	114
Foto Guru PJOK Mengisi Kuisisioner Praktikalitas.....	115
Foto Wawancara Peserta Didik	115
Foto Peserta Didik Mendengarkan Penjelasan Materi	116
Foto Peserta Didik Melihat Multimedia	116
Foto Peserta Didik Mengisi Kuisisioner	117
Foto Bersama.....	117

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan konsep pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan olahraga sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, mental, maupun sosial. Saputra (2018) menegaskan bahwa pendidikan jasmani sangat penting dalam pembentukan karakter dan juga dalam perkembangan peserta didik melalui aktivitas jasmani yang terencana dan bermakna.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan juga berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, serta nilai-nilai sportivitas peserta didik. Pandangan tersebut sejalan dengan hasil kajian Asnaldi (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan berkontribusi terhadap pengembangan aspek kognitif dan afektif siswa dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat ditentukan oleh keterpaduan tujuan pembelajaran, materi, metode, media, serta sumber belajar yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik secara sistematis dan terarah. Hamalik (2019) berpendapat bahwa komponen pembelajaran saling berkaitan satu sama lain dan secara bersama-sama dalam menentukan tercapainya tujuan pendidikan ditetapkan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PJOK yang menuntut pemahaman gerak secara tepat dan sistematis. Wahyuri, Sasmita, dan Suwirman (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran PJOK, terutama dalam membantu peserta didik memahami materi dan aktivitas gerak yang disampaikan oleh guru.

Materi pencak silat dalam pembelajaran PJOK memerlukan penyajian yang jelas dan terstruktur agar peserta didik mampu memahami serta mempraktikkan

teknik dasar dengan benar. Hal ini diperkuat oleh Asnaldi, Sepriani, dan Rosmaneli (2019) yang menekankan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan materi keterampilan gerak agar dapat dipahami dan dipraktikkan dengan benar oleh peserta didik.

Perkembangan teknologi menuntut guru untuk mampu menyesuaikan strategi dan media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik agar pembelajaran berlangsung lebih efektif dan menarik. Arsyad (2018) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa, karena media tersebut mampu menyajikan materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

Pencak silat sebagai warisan budaya bangsa memiliki nilai pendidikan yang tinggi dan relevan untuk diajarkan di sekolah melalui mata pelajaran PJOK, karena mengandung unsur pembinaan fisik, mental, serta nilai-nilai karakter yang penting bagi peserta didik. Kriswanto (2016) menjelaskan bahwa pembelajaran pencak silat di sekolah berperan melestarikan budaya dan membentuk karakter peserta didik, sehingga pencak silat tidak hanya dipahami sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai sarana pendidikan nilai. Suwirman (2018) menyatakan bahwa pencak silat memiliki nilai edukatif yang kuat dalam pembelajaran PJOK, terutama dalam mendukung pengembangan kemampuan fisik dan pembentukan sikap positif peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 3 Rejang Lebong, pembelajaran pencak silat masih didominasi oleh metode konvensional dan belum didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman dan minat belajar peserta didik terhadap materi pencak silat. Muktiani (2017) menyatakan bahwa keterbatasan media pembelajaran dapat memengaruhi kualitas pemahaman siswa terhadap materi praktik.

Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pencak silat di sekolah. Hal ini didukung oleh Wahyuri, Gumara, dan Yusfi (2020) yang menekankan pentingnya pengembangan bahan ajar digital

dalam pembelajaran PJOK untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik.

Media pembelajaran berbasis multimedia memungkinkan penyajian materi secara visual, sistematis, dan interaktif sehingga memudahkan siswa dalam memahami teknik gerak pencak silat. Sasmita (2022) menyatakan bahwa media multimedia efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan gerak.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan e-modul pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan materi pencak silat berbasis multimedia sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif di sekolah. Pengembangan media pembelajaran melalui pendekatan penelitian dan pengembangan dinilai tepat untuk menghasilkan produk pembelajaran yang layak digunakan (Gall, Gall, & Borg, 2007). Temuan tersebut kemudian dirumuskan dalam bentuk tugas akhir yang berfokus pada penyusunan e-modul pembelajaran sebagai media pendukung untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul ***"Pengembangan E-modul Pembelajaran Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Pencak Silat Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Rejang Lebong Provinsi Bengkulu"***.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang ada, maka dapat diidentifikasi masalah yaitu:

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kurang optimal.
2. Siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran.
3. Guru kurang menguasai materi pencak silat sehingga pemberian materi pencak silat kepada siswa kurang optimal.
4. Penggunaan sumber belajar yang masih berupa modul konvensional.

5. Keterbatasan guru dalam penggunaan sumber belajar yang mudah dipahami dan menarik seperti e-modul berbasis multimedia.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mencapai sasaran dan penelitian lebih terarah, maka penulis perlu membatasi masalah dalam penelitian. Adapun masalah dalam penelitian ini dibatasi tentang Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Pencak Silat Berbasis Multimedia untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Rejang Lebong Provinsi Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan e-modul pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi pencak silat berbasis multimedia untuk siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Rejang Lebong Provinsi Bengkulu.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pada perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian yaitu mengembangkan e-modul pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi pencak silat berbasis multimedia untuk siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Rejang Lebong Provinsi Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Sebagai sumbangan pemikiran bagi perkembangan pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan;
- b. Merupakan salah satu alternatif dalam pengembangan modul pada materi pencak silat yang kreatif dan inovatif melalui penyusunan e-modul

pembelajaran berbasis multimedia;

- c. Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami materi baik di sekolah maupun di luar sekolah.

2. Secara Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Dapat dijadikan sebagai acuan dalam menentukan *e-modul* pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah khususnya dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

b. Bagi Guru

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, dapat dijadikan salah satu alternatif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

c. Bagi Siswa

Sebagai referensi bahan ajar sehingga dapat meningkatkan dapat menarik perhatian dan peserta didik dalam proses pembelajaran serta solusi agar dapat belajar lebih aktif lagi.

d. Bagi Orang Tua

Dengan penelitian ini diharapkan orang tua lebih memperhatikan belajar anak-anaknya agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, pada penelitian ini mata pelajaran PJOK materi Pencak Silat.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah pengetahuan dan wawasan sebagai bekal untuk menjadi pendidik.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan metode jenis *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa model multimedia embelajaran Akidah Akhlak. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Pengembangan penelitian ini telah dilakukan sesuai dengan tahapan pengembangan sehingga menghasilkan produk yang sesuai. Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan, menjelaskan bahwa:

1. Proses perancangan dan pengembangan multimedia PJOK materi Pencak Silat melalui 5 tahapan yaitu (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) penerapan (*implementation*) dan (5) Evaluasi (*evaluation*).
2. Validasi multimedia bermuatan potensi dengan skala likert dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Nilai dari validator ahli materi mendapatkan persentase 80,8%, nilai dari validator ahli media mendapatkan persentase 81,33% dan validator ahli bahasa mendapatkan persentase 94%. Dengan demikian semua nilai hasil total validasi adalah 85,4% tergolong dalam kategori “sangat valid.
3. Penilaian dari pendidik yang mengukur tingkat kepraktisan multimedia mendapat rata-rata persentase 95%, sedangkan dari siswa mendapatkan rata-rata persentase 90,02%. Dengan demikian nilai akhir dari penilaian praktikalitas multimedia adalah 92% yang dikembangkan tergolong

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan metode jenis *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa model multimedia pembelajaran Akidah Akhlak. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Pengembangan penelitian ini telah dilakukan sesuai dengan tahapan pengembangan sehingga menghasilkan produk yang sesuai. Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan, menjelaskan bahwa:

1. Proses perancangan dan pengembangan multimedia PJOK materi Pencak Silat melalui 5 tahapan yaitu (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) penerapan (*implementation*) dan (5) Evaluasi (*evaluation*).
2. Validasi multimedia bermuatan potensi dengan skala likert dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Nilai dari validator ahli materi mendapatkan persentase 80,8%, nilai dari validator ahli media mendapatkan persentase 81,33% dan validator ahli bahasa mendapatkan persentase 94%. Dengan demikian semua nilai hasil total validasi adalah 85,4% tergolong dalam kategori “sangat valid.
3. Penilaian dari pendidik yang mengukur tingkat kepraktisan multimedia mendapat rata-rata persentase 95%, sedangkan dari siswa mendapatkan rata-rata persentase 90,02%. Dengan demikian nilai akhir dari penilaian praktikalitas multimedia adalah 92% yang dikembangkan tergolong dalam kategori “sangat praktis”.

dalam kategori “sangat praktis”.

4. Hasil wawancara dengan guru menunjukan bahwa produk mudah di pahami, sesuai dengan kebutuhan pemebelajaran, serta digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.
5. Hasil wawancara 30 siswa kelas X1 SMA N 3 Rejang Lebong menunjukan bahwa produk menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka dalam memahami materi.
6. Dengan demikian, dapat di simpulkan bahwa E-modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Pencak Silat Berbasis Multi Media Untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Rejang Lebong ini praktis digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan, dan keterbatasan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka saran yang diberikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik
 - a. Pendidik sebaiknya menggunakan multimedia PJOK ini agar memudahkan siswa dalam menambah bahan ajar bacaan yang praktis serta efektif untuk digunakan dimana dan kapan saja.
 - b. Agar dapat menjadikan multimedia sebagai sarana tambahan dan bahan ajar pokok seperti buku cetak dan LKPD.
 - c. Mengingat pendidik selama ini kegiatan pembelajaran hanya mengandalkan buku cetak kurikulum 2013 wajib dan modul ajar,

maka disarankan agar pendidik terdorong untuk berinovasi dan kreatif dalam menyusun bahan ajar sendiri sebagai pendamping bahan ajar utama untuk memperkaya pengetahuan dan kemampuan siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa sebaiknya dapat memaksimalkan pemanfaatan penggunaan multimedia PJOK ini untuk digunakan secara mandiri, baik di sekolah maupun di rumah agar siswa lebih menguasai pembelajaran dan dapat terus berlatih untuk meningkatkan kemampuan, serta mengevaluasi kemampuan diri untuk dapat terus meningkatkan hasil belajar.
- b. Agar menggunakan dan melihat multimedia sebagai alat bantu pembelajaran dimana saja dan kapan saja, Mempelajari isi kandungan yang terdapat didalam multimedia.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian yang baik adalah penelitian yang dapat ditindaklanjuti oleh peneliti selanjutnya agar penelitian tersebut dapat memberikan kontribusi yang baik untuk kualitas pendidikan dan penelitian di Indonesia. Menindaklanjuti keterbatasan penelitian yang dialami oleh peneliti, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada peneliti selanjutnya. Saran- saran tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Sebaiknya peneliti selanjutnya dapat melakukan uji coba produk pada tahap uji coba lapangan dengan cakupan subjek penelitian

yang lebih besar.

- b. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperlama waktu penelitian agar pelaksanaan pembelajaran dapat tercapai dengan kualitas yang lebih baik.
- c. Tahap evaluasi yang digunakan sebaiknya dilakukan sampai tahap evaluasi sumatif, bukan hanya sebatas tahap evaluasi formatif saja. Hal tersebut dikarenakan evaluasi sumatif dapat mencakup keseluruhan objek evaluasi, bukan lagi bagian tertentu dari objek evaluasi seperti pada tahap evaluasi formatif.
- d. Dari produk yang telah dirancang, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lagi bahan ajar dengan sub-bab yang berbeda serta materi pencak silat yang berbeda, dan juga dapat dicantumkan latihan soal yang bervariasi agar siswa dapat menggunakannya secara mandiri di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2018). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Asnaldi, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis multimedia untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 20(1), 45–56.
- Asnaldi, A., Sepriani, R., & Rosmaneli, R. (2019). Pengembangan media pembelajaran keterampilan gerak dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 112–121.
- Asnaldi, A., Sepriani, R., & Rosmaneli, R. (2018). Media pembelajaran PJOK berbasis teknologi sebagai alternatif pembelajaran inovatif. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 7(1), 33–41.
- Educational Communication and Technology Journal, 30: 195- 232.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational research: An introduction* (8th ed.). Pearson Education.
- Hamalik, O. (2019). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Prentice Hall.
- Kriswanto, E. S. (2016). Pencak silat sebagai sarana pembentukan karakter dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 98–107.
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30(4), 195–232.
- Muktiani, N. R. (2017). Pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis multimedia. *Jurnal Keolahragaan*, 5(1), 1–10.
- Saputra, Y. M. (2018). Pendidikan jasmani dan pembentukan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(2), 85–94.
- Sasmitha, W. (2019). Validitas media pembelajaran PJOK berbasis multimedia. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(1), 55–64.
- Sasmitha, W. (2021). Pengembangan bahan ajar digital dalam pembelajaran PJOK. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 10(2), 101–110.

- PJOK. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 10(2), 101–110.
- Sasmitha, W., & Suwirman, S. (2019). Media pembelajaran PJOK berbasis digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Keolahragaan*, 7(2), 120–129.
- Sasmitha, W., Suwirman, S., & Wahyuri, A. S. (2020). Pengembangan bahan ajar PJOK berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 23–32.
- Suwirman, S. (2018). Nilai edukatif pencak silat dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(2), 145–153.
- Suwirman, S. (2020). Pembelajaran PJOK berbasis aktivitas untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Keolahragaan*, 8(1), 66–74.
- Wahyuri, A. S. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran PJOK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(2), 90–99.
- Wahyuri, A. S., Gumara, A., & Yusfi, H. (2020). Pengembangan bahan ajar digital PJOK pada pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(2), 134–143.
- Wahyuri, A. S., Sasmitha, W., & Suwirman, S. (2021). Media pembelajaran PJOK dan efektivitas pembelajaran keterampilan gerak. *Jurnal Keolahragaan*, 9(1), 44–53.